

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus

Effran Zudeta¹, Ulfy Marsyah², Rahmi Khalida³, Elvira Khorul Ulni⁴, Annisa⁵, Dina Fitriani⁶, Salisa

'Asyarina Ramadhani⁷, Nia Arfina Foci⁸

Universitas Mercubaktijaya¹²³⁵⁷⁸

Universitas Lancang Kuning⁶

Universitas Negeri Padang⁴

effranzudeta@mercubaktijaya.ac.id¹, ulfymarsyah@mercubaktijaya.ac.id²,

amikhaliddias@gmail.com³, elvirakhorulni@unp.ac.id⁴, annisa@mercubaktijaya.ac.id⁵,

dina@unilak.ac.id⁶, salisaasyarinaramadhani@mercubaktijaya.ac.id⁷,

niaarfinafoci@mercubaktijaya.ac.id⁸

Article History:

Received: 8 Agustus 2024

Revised: 10 September 2024

Accepted: 30 November 2024

Keywords:

Media Pembelajaran

Guru Pendidikan Khusus

Pembelajaran ABK

Abstrak: Anak berkebutuhan khusus dapat memiliki kehidupan yang teratur, sehat, dan bahagia seperti anak-anak lain dan menyadari potensi penuh mereka dengan pengawasan dan pendidikan yang tepat serta diperlukan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka agar dapat mendukung perkembangan akademik, sosial, dan emosional secara optimal. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang ramah untuk ABK masih terbatas, baik dalam hal jumlah maupun kualitas. Media pembelajaran yang dirancang secara khusus dapat membantu ABK memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. pengabdian masyarakat dengan tema "Pembuatan Media Pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus" diharapkan dapat memberikan solusi nyata. Kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan guru pendidikan khusus dalam merancang media pembelajaran kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan spesifik anak. Metode pelaksanaan kegiatan berupa sosialisasi, dan praktik latihan keterampilan khusus pada keterampilan membuat media di SLBN Tembilahan 033. Hasil Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah terjadi peningkatan keterampilan peserta. Hal ini tergambar dari peningkatan persentase keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan dari persentase 43.14% menjadi 82,85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Pelatihan efektif.

Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus (ABK) merupakan individu yang memiliki karakteristik unik dan memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Anak-anak dengan tantangan emosional, perilaku, atau pembelajaran dianggap memiliki kebutuhan khusus. Dengan kata lain, anak berkebutuhan khusus membutuhkan bantuan atau hal-hal yang tidak dibutuhkan anak-anak lain, seperti perhatian khusus. Penting untuk diingat bahwa sampai Anda bekerja sama dengan seorang anak, mungkin sulit untuk mengetahui apakah mereka memiliki kebutuhan khusus. Misalnya, seorang anak autisme mungkin memiliki persyaratan khusus, tetapi Anda tidak akan menyadarinya sampai Anda berinteraksi dengan anak tersebut. Satu-satunya perbedaan antara anak berkebutuhan khusus dan anak-anak normal adalah bahwa mereka membutuhkan bantuan ekstra saat melakukan aktivitas tertentu. Disabilitas pendidikan merupakan aspek yang paling umum dari kebutuhan khusus. Untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu, anak tersebut membutuhkan perhatian dan bantuan khusus. Dibandingkan dengan istilah "cacat," "kebutuhan khusus" memiliki nada yang lebih lembut dan tidak terlalu terstigma. Kedengarannya tidak seperti anak tersebut berada di kursi roda atau cacat. Seorang anak berkebutuhan khusus dapat memiliki kehidupan yang teratur, sehat, dan bahagia seperti anak-anak lain dan menyadari potensi penuh mereka dengan pengawasan dan pendidikan yang tepat.

Mereka sering menghadapi tantangan dalam memahami materi pelajaran karena keterbatasan fisik, intelektual, emosional, atau sosial. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka agar dapat mendukung perkembangan akademik, sosial, dan emosional secara optimal. Keberhasilan dalam pembelajaran siswa berkebutuhan khusus tidak lepas dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mendampingi siswa berkebutuhan khusus. Menurut Muhammad Yaumi (2018), media adalah segala sesuatu yang menyalurkan dan menyajikan informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan, baik sebagai jalur komunikasi, alat komunikasi, sarana penyajian informasi, maupun metode yang menghubungkan seseorang dengan informasi. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memperlancar kegiatan pembelajaran (Smaldino, 2012). Bagi anak berkebutuhan khusus, media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan jenis hambatan, kecacatan, dan kebutuhan anak. Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang adaptif. Pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, kebutuhan, materi, kemampuan, dan karakteristik anak akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang ramah untuk ABK masih terbatas, baik dalam hal jumlah maupun kualitas. Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik, khususnya di sekolah luar biasa (SLB) dan lembaga pendidikan inklusif. Banyak guru dan orang tua menghadapi kendala dalam menciptakan atau mengakses media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan

sesuai dengan kebutuhan anak-anak tersebut. Media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus menghadapi beberapa keterbatasan dan tantangan yang memengaruhi pengalaman pendidikan anak-anak tersebut (Kasongole & Muzata, 2020). Sangat penting untuk mengakui masalah ini guna mengatasi dan meningkatkan alat dan sumber belajar yang ada secara efektif. Banyak materi pembelajaran yang tidak memiliki fitur aksesibilitas yang tepat untuk anak-anak dengan berbagai disabilitas, seperti gangguan penglihatan atau pendengaran. Format yang tidak dapat diakses dapat menghambat kemampuan anak-anak ini untuk terlibat dengan konten secara efektif. Alat pembelajaran sering kali tidak memiliki fleksibilitas untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing anak (Deniz & İlik, 2021). Pendekatan satu ukuran untuk semua mungkin tidak memenuhi berbagai kebutuhan anak berkebutuhan khusus. Representasi terbatas dari berbagai kemampuan dan pengalaman dalam materi pembelajaran dapat menimbulkan rasa eksklusi bagi anak berkebutuhan khusus. Penyertaan karakter dan skenario yang mencerminkan berbagai kemampuan yang lebih luas sangat penting untuk menumbuhkan rasa memiliki.

Media pembelajaran yang dirancang secara khusus dapat membantu ABK memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini juga menjadi alat penting untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti keterampilan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial. Banyak alat pembelajaran yang ada mungkin tidak memiliki elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan mendorong pembelajaran aktif bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Interaktivitas dapat sangat bermanfaat bagi anak-anak dengan cacat belajar atau gangguan perhatian (Papanastasiou et al., 2018). Beberapa anak dengan kebutuhan khusus mendapat manfaat dari pengalaman belajar multisensori, tetapi banyak materi pendidikan tidak menggabungkan pendekatan ini. Mengintegrasikan elemen visual, pendengaran, dan sentuhan dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi anak-anak dengan berbagai cacat. Dari guru, pendidik mungkin tidak menerima pelatihan yang memadai untuk secara efektif menggunakan dan mengintegrasikan teknologi bantuan dan sumber belajar yang dirancang untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus (Shevlin et al., 2013). Kurangnya dukungan berkelanjutan dan kesempatan pengembangan profesional dapat menghambat penerapan praktik pengajaran yang inklusif. Mengatasi keterbatasan ini memerlukan upaya bersama dari para pendidik, pengembang konten, dan penyedia teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, mudah diakses, dan mudah beradaptasi bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus (Donath et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengabdian masyarakat dengan tema "Pembuatan Media Pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus" diharapkan dapat memberikan solusi nyata. Kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan guru pendidikan khusus dalam merancang media pembelajaran kreatif, interaktif, dan sesuai

dengan kebutuhan spesifik anak. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya mendukung pendidikan inklusif yang lebih adaptif dan berkeadilan.

Melalui program ini, diharapkan tercipta media pembelajaran yang tidak hanya bermanfaat bagi ABK tetapi juga memperkuat kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memberdayakan.

Metode

Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan, mulai dari melakukan kegiatan analisis situasi berupa observasi lapangan dan interview sampai kepada pembuatan proposal dan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kemudian untuk pelaksanaan kegiatan menggunakan metode Focus Group Discussion, Pemberian sosialisasi dan praktik langsung oleh guru anak berkebutuhan khusus di SLBN Tembilahan 033. Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi 2 sesi :

Sesi 1

Kegiatan pada sesi pertama dimulai dengan melakukan pelatihan tentang Efektifitas dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, Reliable (handal) dalam penggunaan media pembelajaran, Maintainable (media dapat dikelola dengan mudah), Usabilitas (media mudah digunakan), Reusable (sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya), media mudah dimengerti serta media sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan

Sesi 2

Kegiatan Praktek pembuatan media pembelajaran berdasarkan jenis anak yang diampu.

Hasil

Pemberian Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dilakukan di SLBN Tembilahan 033. Kegiatan ini berjalan lancar dan peserta mengikuti dengan baik. Berdasarkan kuesioner yang disebarkan kepada peserta diperoleh hasil yang menggambarkan bahwa kegiatan sangat bermanfaat bagi peserta. Hal itu tergambar dari peningkatan persentase pengetahuan pihak mitra setelah mengikuti kegiatan.

Kriteria penilaian masing-masing data pengetahuan guru mengacu pada batasan yang dikemukakan oleh (Riduwan, 2010) pada tabel 1. Berdasarkan hasil pengolahan data, maka diperoleh gambaran tentang pengetahuan peserta mengenai pembuatan media untuk anak berkebutuhan khusus sebelum dan sesudah diberikan pelatihan yang disajikan pada tabel 2:

Tabel 1. Klasifikasi Data

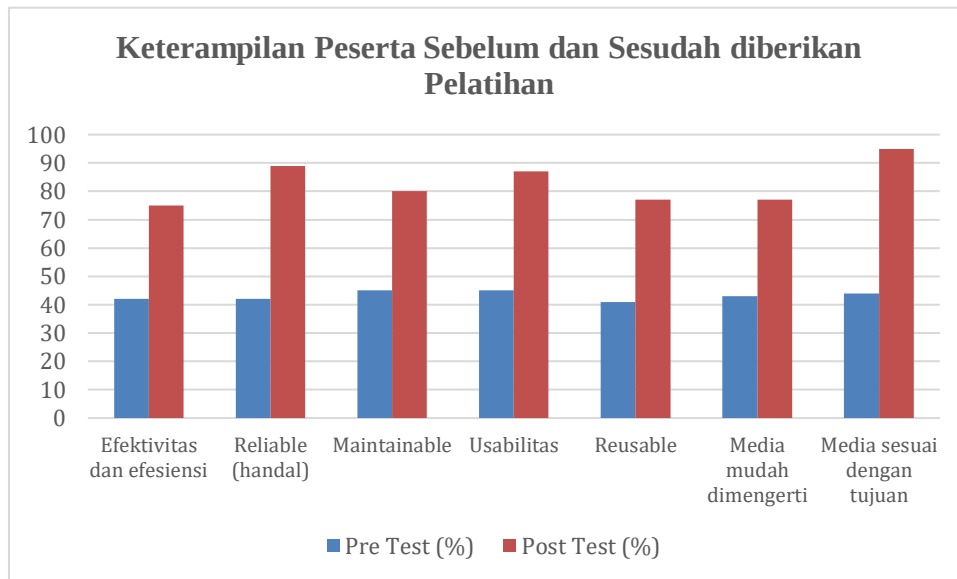
Kriteria	Skor
Sangat Siap	81% - 100 %
Siap	61% - 80 %
Cukup Siap	41% - 60 %
Kurang Siap	21%- 40 %
Tidak Siap	0 % - 20 %

Tabel 2. Keterampilan Peserta Mengenai Pembuatan Media Sebelum dan Sesudah Diberikan Pelatihan

No	Indikator Keberhasilan	Pre Test		Post Test	
		%	Kategori	%	Kategori
1	Efektifitas dan efesien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	42	Cukup Siap	75	Siap
2	Reliable (handal) dalam penggunaan media pembelajaran	42	Cukup Siap	89	Sangat Siap
3	Maintainable (media dapat dikelola dengan mudah)	45	Cukup Siap	80	Siap
4	Usabilitas (media mudah digunakan)	45	Cukup Siap	87	Sangat Siap
5	Reusable (sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya)	41	Cukup Siap	77	Siap
6	Media mudah dimengerti	43	Cukup Siap	77	Siap
7	Media sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan	44	Cukup Siap	95	Sangat Siap
Rata-rata		43.14	Cukup Siap	82,85	Sangat Siap

Pada tabel 2 diperoleh gambaran mengenai keterampilan peserta mengenai pembuatan media untuk anak berkebutuhan khusus di SLBN Tembilahan 033 sebelum dan sesudah diberikan pelatihan. Secara umum, sebelum diberikan pelatihan, keterampilan peserta berada pada kategori cukup siap dengan rata-rata 43.14%. Selanjutnya, setelah diberikan pelatihan, pemahaman peserta berada pada kategori baik dengan rata-rata 82,85%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa

Pelatihan pembuatan media untuk anak berkebutuhan khusus di SLBN Tembilahan 033 mengalami peningkatan dari 43,14% menjadi 82,85%



Berdasarkan grafik di atas terlihat jelas perbedaan keterampilan peserta saat sebelum dengan sesudah dilakukan pendampingan. Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan, sebagian besar anak menyebutkan bahwa materi terorganisasi dengan baik dan mudah dimengerti, relevan dan menunjang serta memudahkan guru untuk lebih memahami skill pembuatan media pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Saran dari guru terhadap kegiatan ini yaitu: “Sebaiknya diberikan materi tentang pembuatan media dengan menggunakan aplikasi yang berhubungan dengan video animasi untuk membuat pembelajaran anak ABK menjadi tertarik serta antusias belajar dikelas.

Pembahasan

Setelah dilakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SLB N Tembilahan 033 kemudian menganalisis pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran lebih banyak menggunakan lembar kerja dan buku siswa dan sedikit menggunakan media pembelajaran tambahan yang kreatif maupun inovatif. Lingkungan pembelajaran masih berpusat pada guru, guru menjelaskan materi dan siswa mengerjakan latihan soal. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran terkesan membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Mereka belajar secara pasif, takut ditegur guru, dan tidak sungguh-sungguh berminat untuk belajar. Ketika bel istirahat berbunyi, mereka dengan senang hati meninggalkan kelas, yang menunjukkan kurangnya rasa senang dan antusias mereka untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Pembelajaran akan lebih berhasil jika siswa menanggapi rangsangan dengan senang dan puas (Li et al. 2020)

Ketika siswa mulai tertarik dan termotivasi untuk belajar, proses pembelajaran

selanjutnya akan lebih mudah dipahami dan bermakna, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Puspitarini dkk yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa yang didorong oleh ketertarikan terhadap media pembelajaran yang disiapkan oleh guru akan meningkatkan hasil belajarnya (Puspitarini & Hanif, 2019). Hal ini didukung oleh pendapat Ariesta yang menyatakan bahwa media yang dapat meningkatkan hasil belajar dapat dikatakan efektif. Tahap kelima yaitu evaluasi, dimana setelah semua tahapan selesai dilakukan maka dilakukan evaluasi untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan (Ariesta, 2019). Caroline juga menambahkan bahwa permainan interaktif dapat menarik perhatian anak berkebutuhan khusus (Koh, 2022). Pembelajaran menggunakan media dan dibarengi dengan bermain akan membuat anak lebih interaktif serta menarik untuk anak berkebutuhan khusus.

Efektivitas dan efisiensi dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran mengacu pada sejauh mana media pembelajaran membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang efektif harus mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, atau perilaku peserta didik sesuai dengan target yang telah dirumuskan. Efisiensi berarti penggunaan sumber daya secara optimal (waktu, tenaga, biaya). Media yang efisien dapat disiapkan dan digunakan dengan upaya minimal, tetapi tetap memberikan hasil yang maksimal. Menurut Clark dan Mayer (2023) efektivitas dan efisiensi bergantung pada kesesuaian desain media dengan prinsip-prinsip kognitif pengguna.

Media pembelajaran yang handal mampu beroperasi tanpa kesalahan teknis atau gangguan selama penggunaannya. Menurut Nielsen (1994) keandalan adalah salah satu komponen inti dari *usability*, yang memastikan bahwa sistem tidak hanya berfungsi, tetapi juga dapat dipercaya oleh pengguna. Media pembelajaran yang *maintainable* adalah media yang memungkinkan modifikasi, pembaruan, atau perbaikan dilakukan dengan mudah, baik oleh pengembang maupun pengguna. Hal ini sesuai Arsyad (2011) menyarankan bahwa setiap komponen media harus dirancang untuk mudah dipisahkan dan diperbarui tanpa memengaruhi keseluruhan sistem.

Media yang *usabilitas* mengacu pada kemudahan media pembelajaran digunakan oleh guru dan siswa. Aspek ini mencakup kemudahan navigasi, kejelasan antarmuka, dan ketersediaan panduan. Usabilitas mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu dalam konteks penggunaan yang spesifik. Media yang *reusable* memungkinkan beberapa komponennya digunakan kembali untuk keperluan lain, seperti mengembangkan media pembelajaran baru atau memperbarui konten lama. Konsep *reusability* ini sering dikaitkan dengan prinsip *object-oriented programming* dalam teknologi pendidikan, di mana modul atau elemen pembelajaran dirancang agar fleksibel dan dapat digunakan kembali.

Media pembelajaran yang baik harus menyampaikan informasi secara sederhana, jelas, dan sesuai dengan tingkat pemahaman pengguna. Hal ini mencakup bahasa yang

digunakan, struktur penyampaian informasi, dan elemen visual. Johnson and Mayer (2009) menekankan pentingnya desain kognitif yang membantu pengguna memahami informasi secara efisien, seperti prinsip dual coding dan segmentasi. Media harus dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang telah ditetapkan. Penyelarasan ini memastikan bahwa media mendukung hasil pembelajaran yang diinginkan. Seaman (2011) memberikan kerangka dalam menetapkan tujuan pembelajaran, sementara Dick and Carey (2005) dalam *The Systematic Design of Instruction* menekankan pentingnya kesesuaian media dengan tujuan instruksional.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan pembuatan media untuk anak berkebutuhan khusus bermanfaat bagi peserta guru. Terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini tergambar dari peningkatan persentase pengetahuan dan keterampilan peserta. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemberian pelatihan pembuatan media efektif

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan saran yaitu pemberian pelatihan mengenai materi lainnya yang berkaitan dengan pembuatan media yang berhubungan dengan video interaktif atau video pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ariesta, F. W. (2019). Effectiveness of E-Learning Media to Improve Learning Outcomes Natural Science in Primary Schools. *Journal of Education Research and Evaluation*, 3(2), 88–95. doi: [10.23887/jere.v3i2.17203](https://doi.org/10.23887/jere.v3i2.17203)
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- Deniz, S., & İlik, Ş. (2021). The Professional Competence of Teachers in Inclusive Practice and their Advice for Prospective Teachers. *Asian Journal of Contemporary Education*, 5(2). doi: [10.18488/journal.137.2021.52.57.74](https://doi.org/10.18488/journal.137.2021.52.57.74)
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). The systematic design of instruction.
- Donath, J. L., Lüke, T., Graf, E., Tran, U. S., & Götz, T. (2023). Does Professional Development Effectively Support the Implementation of Inclusive Education? A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 35(1), 30. doi: [10.1007/s10648-023-09752-2](https://doi.org/10.1007/s10648-023-09752-2)
- Johnson, C. I., & Mayer, R. E. (2009). A testing effect with multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 101(3), 621.
- Kasongole, G., & Muzata, K. K. (2020). Inclusive Education for Learners with Learning Disabilities in Two Selected Primary Schools of Kabwe-Zambia: A Myth or Reality. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 7(1), 1–16. doi: [10.20431/2349-0381.0701001](https://doi.org/10.20431/2349-0381.0701001)
- Koh, C. (2022). A Qualitative Meta-Analysis on the Use of Serious Games to Support Learners with

- Intellectual and Developmental Disabilities: What We Know, What We Need to Know and What We Can Do. *International Journal of Disability, Development and Education*, 69(3), 919–950. doi: [10.1080/1034912X.2020.1746245](https://doi.org/10.1080/1034912X.2020.1746245)
- Li, L., Gow, A. D. I., & Zhou, J. (2020). The Role of Positive Emotions in Education: A Neuroscience Perspective. *Mind, Brain, and Education*, 14(3), 220–234. doi: [10.1111/mbe.12244](https://doi.org/10.1111/mbe.12244)
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media and Learning Technology*. Jakarta: Prenada Media
- Nielsen, J. (1994). Usability laboratories. *Behaviour & Information Technology*, 13(1-2), 3-8.
- Papanastasiou, G., Drigas, A., Skianis, C., Lytras, M., & Papanastasiou, E. (2018). Patient-centric ICTs based healthcare for students with learning, physical and/or sensory disabilities. *Telematics and Informatics*, 35(4), 654–664. doi: [10.1016/j.tele.2017.09.002](https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.09.002)
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. doi: [10.29333/aje.2019.426a](https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a)
- Seaman, M. (2011). BLOOM'S TAXONOMY. *Curriculum & Teaching Dialogue*, 13.
- Shevlin, M., Winter, E., & Flynn, P. (2013). Developing inclusive practice: teacher perceptions of opportunities and constraints in the Republic of Ireland. *International Journal of Inclusive Education*, 17(10), 1119–1133. doi: [10.1080/13603116.2012.742143](https://doi.org/10.1080/13603116.2012.742143)
- Smaldino, SE, Lowther, DL, & Russell, JD 2012. *Instructional Technology & Media for Learning: Learning Technology and Media for Learning (2nd ed.)*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Use of Adaptive Learning Media for Children with Special Needs in Inclusive Pilot Madrasahs