



The Effectiveness of Interactive Learning Media Using Canva in Improving Beginning Reading Abilities in Children with Physical Disabilities

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Canva dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Penyandang Disabilitas Daksa

¹Ulmi Halviani, ²Nurhastuti, ³Damri, ⁴Safarruddin

Universitas Negeri Padang

e-mail: ¹ulmihalviani@gmail.com

Abstract

This research was conducted based on the problems encountered in sixth-grade children with physical disabilities who were unable to read syllables. Therefore, children need assistance in the learning process using media. Canva is a medium that can assist children in their early reading. The purpose of this study was to examine the effectiveness of interactive learning media using Canva in improving early reading skills in sixth-grade children with physical disabilities at SLB 1 Pariaman. The research method used was Single Subject Research (SSR) with an A-B design. Data collection techniques were interviews. Data analysis techniques used were visual graphic analysis. The research, conducted over nine sessions, was divided into two phases: the baseline phase (A), with three sessions yielding results of 50%, 50%, and 50%, and the intervention phase (B), with six sessions yielding results of 60%, 80%, 80%, 90%, 90% and 90%. Based on the data analysis, it was found that the initial reading skills of children with physical disabilities can be improved using Canva.

Keywords: *interactive learning media, canva, initial reading, physical disabilities*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemui pada anak disabilitas daksa kelas VI yang belum mampu dalam membaca suku kata. Oleh karena itu, anak perlu dibantu dalam proses pembelajaran menggunakan media. Media Canva merupakan media yang dapat membantu dalam membaca permulaan anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva untuk peningkatan kemampuan membaca permulaan bagi anak disabilitas daksa kelas VI di SLB 1 Pariaman. Metode penelitian ini yang digunakan adalah Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian wawancara. Teknik analisis data digunakan analisis visual grafik. Dari hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 9 pertemuan yang terbagi dalam 2 tahap, yaitu tahap baseline (A) sebanyak 3 pertemuan mendapatkan hasil 50%, 50%, 50% dan terakhir intervensi (B) sebanyak 6 pertemuan mendapata hasil 60%, 80%, 80%, 90%, 90%, 90%. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan diperoleh bahwa kemampuan membaca permulaan bagi anak disabilitas daksa dapat meningkat dengan menggunakan media Canva.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, canva, membaca permulaan, disabilitas daksa



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2025 Ulmi Halviani, Nurhastuti, Damri, Safarruddin

Pendahuluan

Menurut Nurhastuti, anak disabilitas daksa adalah anak yang mengalami hambatan dalam bergerak, sehingga memerlukan penanganan khusus (Nurhastuti, 2024). Gangguan gerak ini dapat terjadi sebelum, saat, atau setelah kelahiran dan dapat disebabkan oleh kelainan neuromuskular, kelainan struktural tulang yang bersifat bawaan, serta penyakit atau cedera, seperti cerebral palsy, polio, amputasi, dan kelumpuhan. Akibat dari gangguan tersebut, kemampuan belajar anak disabilitas daksa sering terhambat, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Banyak anak disabilitas daksa yang mengalami gangguan motorik dan akademik, yang pada gilirannya menghambat proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, terdapat sekitar 27 juta orang penyandang disabilitas di Indonesia, di mana sekitar 1,5 juta di antaranya adalah anak-anak usia sekolah (0-17 tahun). Dari jumlah tersebut, sekitar 25-30% mengalami disabilitas daksa (motorik), yang memerlukan penyesuaian media pembelajaran inklusif seperti alat bantu gerak, teknologi adaptif, atau materi digital yang dapat diakses tanpa hambatan fisik. Tantangan spesifik mereka meliputi keterbatasan akses ke buku cetak, kesulitan dalam menulis manual, dan kurangnya fasilitas seperti kursi roda atau perangkat pembaca layar, yang sering kali memperburuk kesenjangan pembelajaran di sekolah reguler atau Sekolah Luar Biasa (SLB). Data ini menegaskan urgensi pendidikan inklusif, sebagaimana didukung oleh teori sosial model disabilitas yang menekankan bahwa hambatan pembelajaran bukan hanya dari kondisi fisik anak, tetapi juga dari lingkungan yang tidak aksesibel (Oliver, 1990).

Pembelajaran Bahasa Indonesia disusun secara bertahap, dimulai dari fase A hingga fase F, di mana setiap fase memiliki capaian dan tujuan yang harus diraih oleh anak. Pada fase C, terdapat sejumlah capaian pembelajaran yang dirancang untuk memperdalam pemahaman anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan anak di kelas. Jika anak berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, maka materi akan dilanjutkan

ke tingkat berikutnya (Kementerian Pendidikan dan Budaya, 2022). Namun, jika tujuan tersebut belum tercapai, maka capaian dan tujuan pembelajaran dapat diturunkan ke fase sebelumnya sebagai langkah remedial (CAST, 2018).

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar dalam bidang akademik, selain menulis dan berhitung. Keterampilan ini sangat penting karena sebagian besar informasi dan pengetahuan disampaikan dalam bentuk tulisan, sehingga hanya bisa dipahami melalui aktivitas membaca. Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh Anak, khususnya di Sekolah Luar Biasa (SLB) yang memberikan layanan kepada anak berkebutuhan khusus, seperti anak disabilitas daksa. Keterampilan membaca permulaan menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran serta pengembangan kompetensi Anak secara menyeluruh. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak (Inzani et al., 2022).

Kemampuan membaca permulaan menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran serta pengembangan kompetensi Anak secara menyeluruh. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak Anak yang mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca permulaan, terutama pada suku kata berpola KV-KVK. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak Anak yang mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca permulaan, terutama pada suku kata berpola KV-KVK (Konsonan-Vokal-Konsonan-Vokal-Konsonan) (Suleman et al., 2021).

Meskipun demikian, celah dalam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum banyak studi yang secara spesifik menguji efektivitas media berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disabilitas daksa. Canva dikenal sebagai alat desain digital yang populer dan mudah digunakan untuk membuat materi pembelajaran visual, namun efektivitasnya secara spesifik untuk populasi ini—terutama dalam mengatasi hambatan motorik dan akademik—masih belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk mengisi celah tersebut dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inklusif yang dapat membantu anak seperti Z dalam menguasai suku kata berpola KV-KVK.

Media pembelajaran interaktif adalah alat pembelajaran yang di dalamnya melibatkan kegiatan membaca. Media interaktif akan mengajarkan mengeja suku kata dengan bantuan gambar dan akan menyajikan permainan yang menarik. Media

Pedagogik Journal of Islamic Elementary School

interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan melibatkan berbagai indra anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Maghfiroh & Hendratno, 2024).

Canva adalah platform desain grafis secara daring (online) yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis media visual, seperti poster, presentasi, infografis, video pendek, dan konten media sosial, tanpa perlu memiliki keterampilan desain profesional (Mayer, 2014). Canva menyediakan berbagai template siap pakai, gambar, ikon, font, dan elemen grafis lainnya (Ginayah et al., 2024). Potensi Canva sebagai media interaktif yang visual diperkuat oleh teori pembelajaran multimedia Mayer (2014), yang menekankan prinsip-prinsip seperti coherence (menghilangkan informasi yang tidak relevan), signaling (menyoroti elemen penting), dan modality (menggabungkan teks dengan gambar untuk mengurangi beban kognitif), sehingga memungkinkan anak disabilitas daksa memahami suku kata KV-KVK melalui representasi visual yang menarik tanpa bergantung pada kemampuan motorik manual. Selain itu, teori Universal Design for Learning (UDL) oleh CAST (2018) mendukung penggunaan Canva karena menyediakan multiple means of representation (misalnya, gambar dan ikon untuk suku kata), engagement (interaktivitas melalui template), dan action/expression (opsi navigasi yang fleksibel), yang mengakomodasi kebutuhan anak berkebutuhan khusus seperti hambatan gerak. Teori membaca permulaan berdasarkan phonics (Adams, 1990) juga relevan, di mana Canva dapat digunakan untuk membuat materi yang memvisualisasikan pola suku kata, membantu anak mengenali dan mengucapkan KV-KVK secara bertahap, sehingga mengatasi kesulitan akademik yang sering dialami anak disabilitas daksa.

Aplikasi Canva memiliki beberapa kelebihan, seperti tersedia desain menarik yang beragam, meningkatkan kreativitas baik; guru ataupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia, hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran, kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau handphone (Pramesti & Alwi, 2024). Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media Canva yang sederhana dan visual untuk mengatasi hambatan membaca pada anak disabilitas daksa, suatu pendekatan yang belum banyak diujikan dalam konteks SLB. Dengan mengkombinasikan Canva sebagai media interaktif yang mudah diakses dengan subjek

anak disabilitas daksa kelas VI yang masih kesulitan membaca, penelitian ini memberikan sumbangan ilmiah berupa model media pembelajaran inklusif yang dapat direplikasi oleh guru dan pendidik di sekolah khusus, sehingga memperkaya literatur tentang teknologi pendidikan adaptif untuk anak berkebutuhan khusus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disabilitas daksa, khususnya dalam menguasai suku kata berpola KV-KVK, dengan indikator terukur seperti peningkatan skor akurasi pengucapan suku kata (dari baseline 50% menjadi minimal 80% setelah intervensi) dan pengurangan waktu respons membaca (dari rata-rata 10 detik per suku kata menjadi kurang dari 5 detik). Tujuan ini secara langsung menjawab celah penelitian sebelumnya yang belum banyak menguji efektivitas Canva untuk populasi anak disabilitas daksa, sehingga memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan media inklusif di SLB. Pertanyaan penelitian yang mendasari adalah bagaimana efektivitas media berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak disabilitas daksa pada suku kata KV-KVK? dan seberapa besar peningkatan kemampuan membaca yang dicapai setelah penggunaan media tersebut, diukur melalui skor akurasi dan waktu respons?

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan desain SSR (*Single Subject Research*). SSR (*Single Subject Research*) adalah bagian dari proses modifikasi pada perilaku (*behavior modification*) dimana strategi penelitiannya dikembangkan dengan mendokumentasikan semua perubahan perilaku subyek secara individual. Perbandingan dilakukan tetap pada subyek yang sama namun dalam kondisi yang berbeda (Imam, 2020).

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B yaitu desain terdiri fase baseline dan intervensi. Pola desain penelitian subjek tunggal yang dipakai dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A-B. Berikut penjelasan mengenai pola desain A-B. tahap A atau baseline yaitu kemampuan awal anak disabilitas daksa dalam kemampuan membaca sebelum diberi perlakuan atau intervensi. Sedangkan yang menjadi tahap B atau intervensi yaitu meningkatkan kemampuan membaca kata berpola KV-KVK pada

anak disabilitas daksa setelah diberi perlakuan atau intervensi menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan canva kepada subjek dengan cara berulang ulang sampai didapat hasil yang stabil (Marlina, 2023).

Subjek Penelitian

Pada pelaksanaannya penelitian single subject research dapat dilakukan kepada seorang ataupun sekelompok subjek dengan permasalahan yang sama. Pada penelitian ini subjeknya terdiri dari satu orang anak disabilitas daksa yang berjenis kelamin perempuan dan bersekolah di SLBN 1 Pariaman Kelas VI.

Teknik dan Alat Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data mencakup tes, wawancara, dan observasi. Wawancara dilakukan dengan berbicara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan peserta didik di sekolah, seperti guru kelas, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan membaca permulaan. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi berbentuk ceklis untuk mencatat kemampuan anak dalam membaca permulaan. Peneliti mengukur kemampuan tersebut berdasarkan pola suku kata KV-KVK yang kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Persentase ini digunakan untuk memperoleh data hasil tes kemampuan membaca anak secara kuantitatif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa prosedur. Pertama, analisis data pada setiap kondisi yang meliputi penentuan panjang kondisi, kecenderungan stabilitas, jejak data, level atau tingkatan rentang stabilitas, serta level atau tingkatan perubahan yang terjadi. Kedua, dilakukan analisis antar kondisi yang mencakup penentuan banyaknya variabel perubahan antar kondisi, arah kecenderungan berdasarkan data, perubahan data, dan hasil analisis. Selain itu, juga ditentukan arah perubahan kecenderungan stabilitas yang dapat diamati dari fase baseline sebelum dilakukan intervensi. Penentuan level perubahan diperoleh melalui perbandingan antara skor pada tahap akhir kondisi baseline dengan skor pada tahap awal kondisi baseline.

Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan kisi - kisi instrumen untuk menjadi pedoman pada penelitian, kisi - kisi instrumen dapat dilihat pada tabel 1.

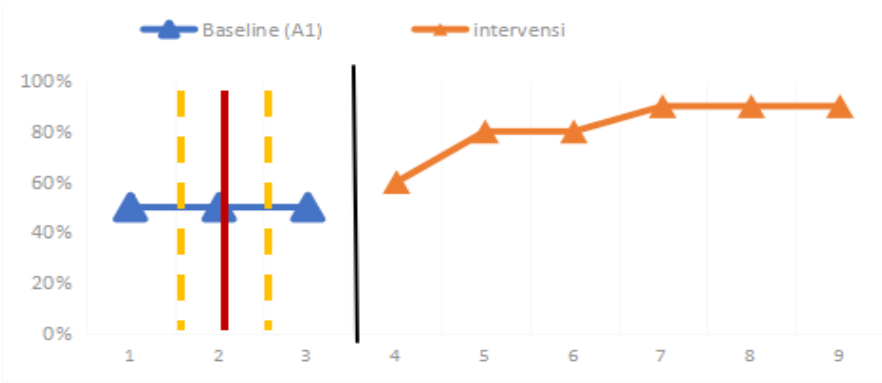
Tabel 1 Kisi - Kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan membaca permulaa kata melalui media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva	Anak mampu membaca kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih	Anak mampu membaca kata dengan gambar hewan yang berpola KV- KVK (10 kata nama hewan)

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Visual Data dan Tren Kemampuan Membaca

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat bahwa kemampuan membaca subjek Z berada pada level stabil 50% selama fase baseline (A). Setelah intervensi (B) dimulai, terjadi peningkatan signifikan pada pertemuan kedua dan terus menanjak hingga mencapai kestabilan baru di level 90% pada tiga pertemuan terakhir.



Grafik 1 Estimasi Kecenderungan Kondisi Stabilitas

Tabel 2 Perolehan Skor Pada Kondisi Baseline (A1)

Pertemuan	Persentase	Hari, Tanggal
1	50%	Senin 20 Juli 2025
2	50%	Selasa 21 Juli 2025
3	50%	Rabu 22 Juli 2025

Tabel 3 Perolehan Skor pada kondisi intervensi (B)

Pertemuan	Persentase	Hari, Tanggal
1	60%	Kamis 24 Juli 2025
2	80%	Senin 28 Juli 2025
3	80%	Selasa 29 Juli 2025
4	90%	Rabu 31 Juli 2025
5	90%	Rabu 6 agustus 2025
6	90%	Kamis 7 Agustus 2025

Pada fase baseline (A) pada gambar 1, grafik menunjukkan garis data yang mendatar, menandakan tidak ada peningkatan kemampuan membaca. Seluruh data pada tiga pertemuan pertama menunjukkan hasil 50%, yang berarti anak belum mengalami perubahan kemampuan secara signifikan sebelum perlakuan diberikan.

Memasuki fase intervensi (B), garis grafik menunjukkan tren menanjak secara konsisten. Pada pertemuan pertama nilai meningkat menjadi 60%, kemudian mencapai 80% pada pertemuan kedua dan ketiga, hingga akhirnya mencapai 90% pada tiga pertemuan terakhir. Kenaikan ini menggambarkan bahwa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media Canva, kemampuan anak dalam membaca kata berpola KV-KVK meningkat dan stabil di tingkat yang lebih tinggi.

Data tabel dan grafik juga memperlihatkan bahwa pada kondisi baseline, anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan melafalkan suku kata. Namun setelah penerapan media Canva, anak menunjukkan peningkatan dalam mengenali huruf, menggabungkan bunyi suku kata, serta membaca kata berpola KV-KVK dengan lebih lancar dan percaya diri.

Efektivitas Intervensi Media Canva

Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada subjek Z dapat dijelaskan melalui landasan teori pembelajaran multimedia dan teori membaca permulaan. Pada tahap peningkatan awal (60% → 80%), hasil ini dapat dikaitkan dengan Teori Multimedia Mayer (Said et al., 2015), khususnya *Prinsip Signaling* dan *Modality*. Fitur visual seperti ikon, gambar besar, dan warna kontras dalam media Canva membantu anak fokus pada pola suku kata KV-KVK yang diajarkan. Visualisasi yang menarik ini juga mengurangi beban kognitif anak saat memproses informasi baru, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan mengucapkan kombinasi huruf dengan benar. Hal ini sejalan dengan temuan Rizki et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual interaktif mampu meningkatkan fokus dan retensi memori siswa dalam pembelajaran membaca huruf) dan fonem (bunyi), yang sangat penting dalam membaca permulaan.

Visualisasi menarik dalam Canva, seperti ilustrasi huruf dan animasi ringan, juga membantu anak memahami pola suku kata KV-KVK dengan lebih baik. Menurut Mat (2020), pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui penggabungan teks, suara, dan gambar. Dengan dukungan audio, anak dapat menghubungkan grafem (huruf) dengan fonem (bunyi), sebagaimana dijelaskan oleh teori *Phonological Awareness* oleh Snow pada tahun 1998 yang menjadi dasar penting dalam membaca permulaan (Kartika et al., 2025). Hasil ini sejalan dengan penelitian Hidayat et al. (2024) yang menemukan bahwa media digital

interaktif dengan kombinasi teks dan suara meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bunyi huruf dan membentuk kata sederhana.

Sementara itu, kestabilan di level tinggi (90%) dapat dijelaskan dengan menggunakan Teori Phonics (Adams, 1994) dan prinsip Universal Design for Learning (CAST, 2018). Melalui pengulangan visual, penyusunan materi secara bertahap, dan latihan fonologis yang sistematis, media Canva membantu anak mengenali pola huruf-bunyi secara konsisten. Pendekatan ini memperkuat pemahaman anak terhadap struktur bahasa tertulis.

Dari perspektif UDL, Canva memenuhi prinsip *multiple means of representation* serta *action and expression* yang memungkinkan anak belajar dengan berbagai cara dan mengekspresikan pemahaman tanpa keterbatasan fisik yang signifikan. Anak disabilitas daksa, misalnya, dapat berpartisipasi aktif melalui aktivitas klik, drag, atau mendengarkan suara tanpa memerlukan koordinasi motorik halus yang kompleks. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmawati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa desain media sederhana namun interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar pada anak berkebutuhan khusus.

Oleh karena itu, peningkatan kemampuan membaca permulaan pada subjek Z bukanlah hasil kebetulan, melainkan konsekuensi logis dari penerapan prinsip desain pembelajaran berbasis multimedia dan fonik yang terintegrasi dalam media Canva. Kombinasi teori *Multimedia Learning*, *Phonics Instruction*, dan *Universal Design for Learning* memberikan dasar ilmiah yang kuat terhadap efektivitas intervensi ini, sebagaimana juga diperkuat oleh hasil penelitian sejenisnya.

Implikasi Praktis dan Keterbatasan

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru pendidikan khusus di SLB dalam meningkatkan kemampuan membaca anak dengan hambatan. Guru disarankan untuk menggunakan template Canva dengan desain visual yang sederhana, ukuran huruf yang besar, warna dengan kontras tinggi, serta elemen gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, guru dapat memanfaatkan fitur interaktif Canva seperti animasi ringan atau audio pengucapan huruf dan suku kata untuk mendukung pemahaman fonologis peserta didik. Intervensi sebaiknya dilaksanakan secara konsisten minimal selama enam pertemuan agar anak dapat mencapai kestabilan kemampuan membaca pada level tinggi. Guru juga perlu

menyesuaikan navigasi media agar mudah digunakan oleh anak dengan hambatan fisik, misalnya dengan menempatkan tombol berukuran besar dan mudah dijangkau.

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan efektivitas media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan disabilitas daksa kelas VI di SLB Negeri 1 Pariaman. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan *single subject research* (SSR) dengan menggunakan desain A-B. Proses penelitian berlangsung selama 9 kali pertemuan yang terdiri dari dua kondisi yaitu kondisi baseline A dengan 3 kali pertemuan, dan kondisi intervensi B dengan 6 kali pertemuan dengan subjek yang berinisial Z. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak disabilitas daksa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva. Hal ini dapat terlihat dari kondisi baseline A anak stabil pada presentase 50%, kemudian mengalami peningkatan pada kondisi intervensi B pada presentase 90%. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disabilitas daksa

Referensi

- Adams, M. J. (1994). *Beginning to read: Thinking and learning about print*.
- CAST, C. (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2. [Http://Udlguidelines.Cast.Org](http://Udlguidelines.Cast.Org).
- GINAYAH, R., ISWARA, P. D., & KARLINA, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424–430. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>
- Imam, Y. (2020). *Penelitian SSR (Single Subject Research) Buku 2*. Program Studi Pendidikan Luar Biasa FKIP ULM.
- Inzani, Vidia, & Nur. (2022). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN JEJAK ABJAD PADA MURID AUTIS KELAS I DI SLB-C YPPLB MAKASSAR*.
- Kartika, S. D., Rahmi, S., & Wibowo, N. A. (2025). Pemanfaatan Permainan Edukatif

- Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Fonologis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 31–37.
- Kementerian Pendidikan dan Budaya. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F Untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB. Kemendikbud, hal 6.
- Maghfiroh, R., & Hendratno, H. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7). <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1.15263>
- Marlina, S. P. (2023). *Single Subject Research (Penelitian Subjek Tunggal)-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Mat, R. C. (2020). *Inovasi dan Kreativiti Berteraskan Teknologi (UUM Press)*. UUM Press.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171–173. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>
- Nurhastuti, N. (2024). Kesadaran Anti-Bullying Siswa Normal Terhadap Siswa Berkebutuhan Khusus Kelas XI di SMKN 7 Padang. *Orasi: Jurnal Ilmu Politik Dan Sosial*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.63217/orasi.v1i1.6>
- Oliver, M. (1990). The politics of disablement—New social movements. In *The politics of disablement* (pp. 112–131). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-349-20895-1_8
- Pramesti, T., & Alwi, N. A. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 134–139.
- Rahmawati, S. T., Wijayama, B., Rahmayanti, N., & Utami, C. P. C. (2023). *Media pembelajaran matematika di sekolah dasar era digital*. Cahya Ghani Recovery. <https://doi.org/10.31237/osf.io/37z5r>
- Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Sari, I. W., & Pesak, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3140–3145. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1516>
- Said, C. S., Umar, I. N., Muniandy, B., & Desa, S. (2015). Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Sains Biologi: Kesan Terhadap Pelajar Berbeza Tahap Keupayaan Spatial: Multimedia Technology Application in Biology Science Learning: Effects on Students with Different Levels of Spatial Ability. *Journal of ICT in Education*, 2, 12–25.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan melalui metode Scramble di kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713–726. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>