

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
DENGAN HAMBATAN *SLOW LEARNER***

(Penelitian Pengembangan di Satuan Pendidikan Penyelenggara Pendidikan
Inklusif (SPPPI) SD Negeri Parakan 01 Kabupaten Bogor)

TESIS

Diajukan untuk memenuhi syarat sidang Ujian Tahap I pada Program Studi
Pendidikan Dasar



Oleh:

Bayu Hidayat

NIM. 2208603

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

Bayu Hidayat, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN HAMBATAN
SLOW LEARNER.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
DENGAN HAMBATAN *SLOW LEARNER***

(Penelitian Pengembangan di Satuan Pendidikan Penyelenggara Pendidikan
Inklusif (SPPPI) SD Negeri Parakan 01 Kabupaten Bogor)

Oleh
Bayu Hidayat

S.Pd.SD Universitas Terbuka, 2013

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Bayu Hidayat
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya, sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Bayu Hidayat, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN HAMBATAN
SLOW LEARNER.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

BAYU HIDAYAT

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

***AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN
HAMBATAN *SLOW LEARNER***

**(Penelitian Pengembangan di Satuan Pendidikan Penyelenggara Pendidikan
Inklusif (SPPPI) SD Negeri Parakan 01 Kabupaten Bogor)**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



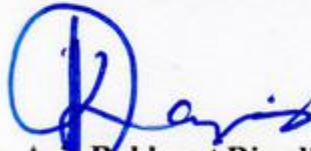
Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.
NIP. 19770828 200312 1 002

Pembimbing II



Dr. Cepi Riyana, M.Pd.
NIP. 19751230 200112 1 001

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Dasar



Dr. Aris Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 19820426 201012 1 005

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Hidayat

NIM : 2208603

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Hambatan *Slow Learner*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 30 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Bayu Hidayat

NIM. 2208603

ABSTRAK

Hidayat, Bayu. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Hambatan *Slow Learner*.

Kemampuan siswa dalam mempelajari dan memahami apa yang diajarkan tergantung pada penguasaan keterampilan pemahaman bacaannya. Namun demikian, masih banyak siswa menghadapi kesulitan membaca pemahaman khususnya siswa inklusi. Teknologi *Augmented reality (AR)* memiliki potensi yang sangat tinggi dalam efektifitas kegiatan belajar mengajar peserta didik berkebutuhan khusus untuk mempertajam memahami membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman Anak Berkebutuhan Khusus dengan hambatan *Slow learner* di Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusi SD Negeri Parakan 01. Siswa inklusi menjadi subjek penelitian ini, karena langsung mempraktikkan media AR dalam pembelajaran. Penelitian ini mengkaji keefektifan media AR dalam membaca Pemahaman Siswa Inklusi. Proses pengembangan dimulai dari analisis permasalahan, pengembangan media, siklus berulang dan refleksi. Pengembangan media AR berkolaborasi dengan dua ahli bahan ajar, dua ahli pembelajaran, dan seorang praktisi yang memberikan masukan untuk meningkatkan keefektifan media AR. Hasil akhir validasi oleh validator bahan ajar, pembelajaran, dan praktisi untuk media AR dalam meningkatkan membaca pemahaman dinyatakan valid. Hasil dari tes yang dilakukan oleh siswa menunjukkan rata-rata di atas KKM. Temuan ini memberikan informasi bahwa media AR dapat digunakan untuk menunjang membaca pemahaman siswa inklusi *slow learner*.

Kata Kunci : Media AR, Membaca Pemahaman, Siswa Inklusi, *Slow Learner*

ABSTRACT

Hidayat, Bayu. 2024. Development of Augmented Reality Learning Media to Improve the Reading Comprehension Ability of Children with Special Needs with Slow Learner Barriers.

Students' ability to learn and understand what is taught depends on their mastery of reading comprehension skills. However, many students still face difficulties in reading comprehension, especially inclusion students. Augmented reality (AR) technology has a very high potential in the effectiveness of teaching and learning activities for students with special needs to sharpen reading comprehension. This study aims to determine the reading comprehension ability of children with special needs with slow learner obstacles at the Inclusive Education Provider School SD Negeri Parakan 01. Inclusion students are the subject of this study, because they directly practice AR media in learning. This study examines the effectiveness of AR media in reading comprehension of inclusive students. The development process starts from problem analysis, media development, repeated cycles and reflection. AR media development collaborates with two teaching material experts, two learning experts, and a practitioner who provides input to improve the effectiveness of AR media. The final results of validation by teaching material validators, learning, and practitioners for AR media in improving reading comprehension.

Keywords: AR Media, Reading Comprehension, Inclusive Students, Slow Learner

KATA PENGANTAR

Tiada ciptaan yang tercipta atas segala kehendak *Allah Subhanahu Wa Ta'ala*, rasa syukur pada Pencipta, bershalawat kepada kekasih-Nya, Nabi dan Rasul akhir zaman *Nabiyullah Muhammad Shalallahau 'Alaihi Wassalam* dan berkat ridho orang tua, istri, anak dan keluarga, Peneliti akhirnya dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Berkebutuhan Khusus dengan Hambatan *slow learner* (Penelitian Pengembangan di Satuan Pendidikan Penyelenggara Pendidikan Inklusif (SPPPI) SD Negeri Parakan 01 Kabupaten Bogor)”. Tesis ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir studi magister Pendidikan dasar.

Topik utama yang dibahas pada tesis ini mengenai bagaimana pengembangan media teknologi pendidikan *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman Anak Berkebutuhan Khusus dengan hambatan *slow learner*

Oleh sebab itu, penelitian ini merupakan respon dan diharapkan dapat membantu memenuhi kebutuhan media pembelajaran untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Tak ada gading yang tak retak, tak ada tesis tanpa revisi. Peneliti sadar masih banyak kekurangan yang harus dikoreksi dalam tesis ini. Sehingga, peneliti memohon koreksi dan solusi untuk kemajuan tesis ini.

Bandung, 30 Januari 2025

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian tesis ini penulis banyak mendapat bantuan yang tidak terhingga dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan saya kekuatan dan kesabaran dalam menjalani tesis ini
2. Kepala BKPSDM Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk mendapatkan Beasiswa Strata II di Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor yang telah memberikan rekomendasi Tugas Belajar di Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Dr. Cepi Riyana, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing II, beliau yang dengan sabar telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Prof. Dr. H, Mubiar Agustin, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang senantiasa dengan bijak dan sabar mendampingi, memotivasi dan mendoakan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini
6. Prof. Dr. Johar Permana, M.A, selaku dosen penguji III yang telah memberikan saran motivasi.
7. Prof. Dr. Vismaia S. Damyanti, M.Pd, selaku dosen penguji yang telah memberikan kontribusi pada penelitian tesis ini.
8. Dr. Asep Deni, M.Pd, selaku validator 1 dalam media ajar.
9. Dr. Mubarak Somantri, M.Pd, selaku Validator 2 yang banyak memberikan kontribusi
10. Jamri, S.Pd.SD, sebagai kepala satuan Pendidikan, serta dukungan yang besar keluarga besar SPPI SD Negeri Parakan 01 yang banyak membantu penelitian ini.
11. Ibu dan ayahanda yang sudah tenang dalam barzah yang dengan do'a dan restunya dapat menghantarkan penulis hingga saat ini.
12. Neneng Yunengsih, S.Pd, selaku istri dan empat putri tercinta, yang selalu memberi semangat dan dukungan serta do'a dalam menjalankan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tesis ini, meskipun telah diusahakan sebaik mungkin. Hal ini semata-mata disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan kekhilafan dari penulis, namun penulis berharap semoga tesis ini ada manfaatnya bagi peneliti lainnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality*. Aamiin.

Bandung, 30 Januari 2025

Bayu Hidayat.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TESIS.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Tesis.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Konsep Dasar Pendidikan Inklusif	12
2.1.1 Pengertian Pendidikan Inklusif	14
2.1.2 Tujuan Pendidikan Inklusif.....	15
2.1.3 Prinsip Pendidikan Inklusif.....	16
2.1.4 Manfaat Pendidikan Inklusif.....	18
2.2 Karakter Anak.....	20
2.2.1 Instrumen Identifikasi Asesmen Awal	21
2.2.2 Manfaat Memahami Karakter Anak.....	22
2.2.3 Kesulitan Belajar	23
2.2.4 Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)	24
2.2.5 Anak Berkebutuhan Khusus dengan Hambatan <i>Slow Learner</i>	26
2.2.6 Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar	28
2.2.7 Faktor Penyebab Anak Lamban Belajar (<i>slow learner</i>).....	29

2.2.8	Persoalan yang Mungkin Dihadapi	31
2.2.9	Dukungan yang Diperlukan dalam Proses Belajar	31
2.3	Keterampilan Berbahasa.....	32
2.3.1	Manfaat Keterampilan Berbahasa.....	34
2.3.2	Membaca Pemahaman	35
2.4	Teori-teori Belajar yang Relevan	37
2.4.1	Teori Kognitif dalam Pembelajaran <i>Slow Learner</i>	37
2.4.2	Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran <i>Slow Learner</i>	39
2.5	Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	41
2.6	Hakikat Media dalam Pembelajaran.....	43
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	44
2.6.2	Manfaat Media Pembelajaran	44
2.6.3	Klasifikasi Media Pembelajaran	46
2.6.4	Paradigma Pembelajaran Virtual.....	48
2.7	Pengenalan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	50
2.7.1	Manfaat <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran	53
2.7.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i>	54
2.7.3	Penerapan <i>Augmented Reality</i> di Dunia Pendidikan.....	55
2.8	Penelitian yang Relevan	56
2.9	Definisi Operasional	58
BAB III METODE PENELITIAN		59
3.1	Metode Penelitian	59
3.2	Desain Penelitian	60
3.3	Prosedur Penelitian	64
3.4	Partisipan dan Tempat Penelitian	70
3.5	Pengumpulan data.....	72
3.6	Teknis Pengolahan Data	73
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		77
4.1	Analisis Masalah.....	78
4.2	Perancangan dan Solusi	81
4.3	Siklus Berulang.....	92
4.4	Refleksi	121

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	124
5.1 Simpulan.....	124
5.2 Implikasi	125
5.3 Rekomendasi	128
DAFTAR PUSTAKA.....	129
DAFTAR LAMPIRAN	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbedaan <i>Augmented Reality</i> dengan <i>Virtual Reality</i>	51
Tabel 3.1 Kisi- Kisi Instrumen Penelitian.....	65
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	66
Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Awal	67
Tabel 3.4 Kisi-kisi Indikator Penilaian Produk oleh Ahli Materi	68
Tabel 3.5 Kisi-kisi Indikator Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran...	69
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Produk oleh Pengguna (Guru Inklusi).....	69
Tabel 3.7 Kriteria Validasi.....	75
Tabel 3.8 Kriteria Skor <i>Gain</i> Ternormalisasi	76
Tabel 4.1 Data Hasil Tes Awal	79
Tabel 4.2 Materi pada Media <i>Augmented Reality</i>	83
Tabel 4.3 Unsur Pendukung Media <i>Augmented Reality</i>	85
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Media <i>Augmented Reality</i>	86
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar oleh Validator 1	94
Tabel 4.6 Rekomendasi Ahli Bahan Ajar	94
Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Validator 2	96
Tabel 4.8 Rekomendasi Ahli Bahan Ajar	97
Tabel 4.9 Hasil Validasi Pembelajaran oleh Validator 1	98
Tabel 4.10 Temuan dari Ahli Pembelajaran	98
Tabel 4.11 Hasil Validasi Pembelajaran oleh Validator 2	100
Tabel 4.12 Temuan oleh Validator Pembelajaran 2.....	100
Tabel 4.13 Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Praktisi	102
Tabel 4.14 Hasil Tes Siswa Inklusi pada Siklus Pertama	104
Tabel 4.15 Analisis Hasil Tes Awal dan Siklus Pertama.....	105
Tabel 4.16 Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Validator 1	107
Tabel 4.17 Perubahan dan Perbaikan Pada Media <i>Augmented Reality</i>	108
Tabel 4.18 Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Validator 2	110
Tabel 4.19 Perbaikan dan Perubahan Pada Media <i>Augmented Reality</i>	111
Tabel 4.20 Hasil Validasi Pembelajaran Oleh Validator 1	112
Tabel 4.21 Hasil Validasi Pembelajaran oleh Validator 2	113

Tabel 4.22 Temuan dari Hasil Validasi Pembelajaran.....	114
Tabel 4.23 Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Praktisi	116
Tabel 4.24 Hasil Tes Siswa Inklusi pada Siklus Kedua.....	119
Tabel 4.25 Hasil Analisis Tes Awal dan Siklus Kedua	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Penelitian <i>Design Based Research</i> (DBR).....	61
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Pengembangan <i>Augmented Reality</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca pemahaman siswa	64
Gambar 3.3 Analisa Data Kualitatif (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014)	73
Gambar 3. 4 Formula untuk menghitung N-Gain.....	75
Gambar 4.1 Tampilan Depan <i>Augmented Reality</i>	88
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	88
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pengenalan Singa	88
Gambar 4.4 Tampilan Habitat Singa	89
Gambar 4.5 Menu Makanan Singa	89
Gambar 4.6 Menu Perilaku Sosial Singa	89
Gambar 4.7 Peran Singa	90
Gambar 4.8 Tampilan Kuis.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	151
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	159
Lampiran 3. Lembar Validasi Instrumen	169
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian	177
Lampiran 5. SK Pembimbing Tesis	180
Lampiran 6. Surat Pengantar Penelitian.....	182
Lampiran 7. Surat Bukti Penelitian dari SD atau Lokasi Penelitian.....	183
Lampiran 8. Riwayat Hidup.....	184

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal

- Abdullah, M. N., & Syahrani, A. I. (2024). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Respon Lambat Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Muhsin Makassar*. 4(2), 110–122.
- Admin Redaksi. (2022). *Hanya Miliki 6 SLB, Kabupaten Bogor Minim Sekolah Inklusif*. Rakyatbogar.Net. <https://rakyatbogar.net/hanya-miliki-6-slb-kabupaten-bogor-minim-sekolah-inklusif/>
- Administrator. (2024). *Menghadapi Tantangan dan Mencari Solusi untuk Pendidikan Inklusif di Lingkungan Multikultural*. Universitas Alma Ata. <https://almaata.ac.id/menghadapi-tantangan-dan-mencari-solusi-untuk-pendidikan-inklusif-di-lingkungan-multikultural/>
- Agung, A., Vira, A., Putri, W., Widiani, I. W., & Rini, M. G. (2024). *Media Augmented Reality Belajar Membaca untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini*. 8(3), 504–512.
- Akhadiyah, S. (1992). *Membaca sebagai Keterampilan Dasar*. Depdikbud.
- Alhamad, K., Manches, A., & McGeown, S. (2024). Augmented reality books: in-depth insights into children's reading engagement. *Frontiers in Psychology*, 15(August), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1423163>
- Amahoru, A., & Ahyani, E. (2023). Pentingnya Pendidikan Inklusif: Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Ramah Bagi Semua Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal (IMEIJ)*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.10>
- Amalia, D., Rahmadayanti, A., Supriatno, B., & Riandi. (2022). Potensial Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi Abad 21: Literatur Artikel dan Desain Inovasi Media. *BEST JOURNAL: Biologi Education Science & Technology*, 5(2), 43–48.
- Amelia, W. (2016). Karakteristik Dan Jenis Kesulitan Belajar Anak Slow Learner Characteristics and Type of Learning Difficulties of Student With Slow

- Learner. *Karakteristik Dan Jenis Kesulitan Belajar Anak Slow Learner Characteristics and Type of Learning Difficulties of Student With Slow Learner*, 1(2), 53–58.
- Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. *Handbook of Reading Research*, January, 255–292. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139524513.007>
- Anggadewi, B. E. T. (2017). Scaffolding: How it works for students with learning difficulties. *The 2017 International Conference on Research in Education*, 210–218. <https://usd.ac.id/seminar/icre/wp-content/uploads/2018/07/ICRE-2017-Proceedings.pdf>
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 01(01), 1–12.
- AR, M. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ariatmanto, D., & Dakhrisman, D. R. P. (2022). *Membuat Augmented Reality: Skala Proyek & Skripsi*. Andi.
- Arifah, C., Rakhmat, C., & Mulyadi, S. (2023). Media Digital Sebagai Upaya Optimalisasi Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1694–1698. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3375>
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Andi.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Asra, & Sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Rancaekek

Kencana.

- Asri, D. N., Cahyono, B. E. H., & Trisnani, R. P. (2023). Individualized Education Program (IEP) Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). UNIPMA PRESS. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regscuirbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Bakar, U. A. (2012). Pendidikan Islam Inklusif-Integratif, Manifestasi HAM. In T. Suharto & Purwanto (Eds.), *Prosiding Seminar Internasional Pendidikan Islam dan Hak Asasi Manusia* (pp. 115–156). FATABA PRESS.
- Banowati, E. N., Mudrikatunnisa, Maula, A. R., & Fajrie, N. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Kelas II Di SDN 2 Kedungsarimulyo. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 116–127. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.448>
- BPS Kabupaten Bogor. (2019). *Data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Bogor*. Pemerintah Kabupaten Bogor.
- BPS Provinsi Jawa Barat. (2024). *Jumlah Penduduk Disabilitas Jawa Barat menurut Kabupaten/Kota (Jiwa), 2021-2022*. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. <https://jabar.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODk4IzI=/jumlah-penduduk-disabilitas-jawa-barat-menurut-kabupaten-kota.html>
- Budiningsih, C. A. (2017). *Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Pembelajaran*. UNY Press.
- Bujak, K. R., Radu, I., Catrambone, R., MacIntyre, B., Zheng, R., & Golubski, G. (2013). A psychological perspective on augmented reality in the mathematics classroom. *Computers and Education*, 68(October), 536–544. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.017>
- Burhanudin, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality*

- Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3), hlm.267. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Caudell, T. P., & Mizell, D. W. (1992). Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*, ii, 659–669 vol.2. <https://doi.org/10.1109/HICSS.1992.183317>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, December, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Crystal, D. (2008). A Dictionary of Linguistics and Phonetics. In *The Modern Language Journal* (6th ed., Vol. 76, Issue 3). Blackwell Publishing.
- Dalman, H. (2013). *Keterampilan Membaca*. Rajawali Pers.
- Damaianti, V. S. (2017). Volitional strategies through metacognitive development in fostering reading motivation. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(2), 274–284. <https://doi.org/10.17509/ijal.v7i2.8130>
- Damaianti, V. S. (2021). Strategi Regulasi Diri dalam Peningkatan Motivasi Membaca. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 52. <https://doi.org/10.33603/dj.v8i1.4613>
- Danaei, D., Jamali, H. R., Mansourian, Y., & Rastegarpour, H. (2020). Comparing reading comprehension between children reading augmented reality and print storybooks. *Computers & Education*, 153, 103900. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103900>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus* (1st ed.). Psikosain.

- Dewi, M. S., Rukayah, R., & Kurniawan, S. B. (2023). Analisis kesulitan membaca tingkat lanjut dalam pembelajaran bahasa indonesia kurikulum merdeka. *Didaktika Dwija Indria*, 11(5), 35. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i5.77736>
- Dhiyatmika, I. D. G. W., Putra, I. K. gede D., & Mandenni, N. made I. M. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Jurnal Lontar Komputer*. *Lontar Komputer*, 6(2), 120–127.
- Direktorat PPK-LK. (2011). Pedoman umum penyelenggaraan pendidikan inklusif. *Departement Pendidikan Nasional*, 70, 1–36.
- Direktorat PPK-LK. (2017). *Anak Berkebutuhan Kbusus: SPIRIT* (1st ed.). Direktorat PPK-LK Dirjen Dikdasmen Kemdikbud.
- Duke, N. K., & Pearson, P. D. (2002). Effective Practices for Developing Reading Comprehension. *Scholastic Red*, 1–27. <https://doi.org/10.1598/0872071774.10>
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Using Augmented Reality Tools to Enhance Children’s Library Services. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *The Handbook of Research for Educational Communications and Technology* (4th ed., Vol. 20, Issue 1, pp. 71–77). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10758-014-9234-4>
- Fakouri, M. E. (1991). Learning disabilities: A Piagetian perspective. *Psychology in the Schools*, 28(1), 70–76. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(199101\)28:1<70::AID-PITS2310280111>3.0.CO;2-7](https://doi.org/10.1002/1520-6807(199101)28:1<70::AID-PITS2310280111>3.0.CO;2-7)
- Farah, A., Agustiyawati, Rizki, A., Widiyanti, R., Wibowo, S., Tulalessy, C., Herawati, F., & Maryanti, T. (2022). Panduan Pendidikan Inklusif. In *Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/08/Panduan-Pelaksanaan-Pendidikan-Inklusif.pdf>
- Fauzi, F. (2018). Karakteristik Kesulitan Belajar Membaca Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(2), 95–105. <https://doi.org/10.21009/pip.322.2>

- Febrita, R. E., Ratri, A. A., & Ratri, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Berbasis Augmented Reality Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 8(2), 224–231. <https://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/view/1241%0Ahttps://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/download/1241/602>
- Firdaus, A. Y. (2021). Penggunaan Media MBB AR dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Karakter Siswa Slow Learner. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 781–800. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.354>
- Fitria, F. (2018). Modalitas Belajar. *Repository Universitas Muhammad Sidoarjo*, 1–8. http://eprints.umsida.ac.id/1534/1/resume_p.nur.pdf
- Furoidah, A., & Zuhriyah, H. (2024). Implementasi Metode Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Al-Ikhlas Assunniyyah Kencong Jember. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(3), 8–15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13883709> Implementasi
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design* (4th ed.). Harcourt Brace College Publisher.
- Garnett, S. (2020). *Cognitive Load Theory: a handbook for teachers* (1st ed.). Crown House Publishing Limited and Crown House Publishing Company LLC.
- Garnida, D. (2015). *Pengantar Pendidikan Inklusif*. Refika Aditama.
- Google Scholar. (2024). *Pencarian “Augmented Reality in Education.”* https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Augmented+Reality+in+Education&btnG=
- Gough, P. B., & Tunmer, W. E. (1986). Decoding, Reading, and Reading Disability. *Remedial and Special Education*, 7(1), 6–10. <https://doi.org/10.1177/074193258600700104>
- Gunawan, D. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang PLB Tunarungu Kelompok Kompetensi A* (2nd ed.). PPPPTK TK DAN PLB.

- Gusty, S., Nurmiaati, Muliana, Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, Sahabuddin, A. A., Hastuti, P., Setianto, A. Y., Metanfanuan, T., Uktolseja, L. J., Jamaludin, Gasper, S., Karwanto, Bungin, E. R., Jamaludin, & Warella, S. Y. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hafiz, A. (2017). Sejarah dan Perkembangan Pendidikan Inklusif di Indonesia. *Jurnal As-Salam*, 1(3), 9–15.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Haller, M., Billingham, M., & Thomas, B. (2007). *Emerging Technologies of Augmented Reality Interface and Design*. Idea Group Pub.
- Hanifah, D. S., Haer, A. B., Widuri, S., & Santoso, M. B. (2022). Tantangan Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Dalam Menjalani Pendidikan Inklusi Di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(3), 473. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i3.37833>
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital. In *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* (Vol. 1, Issue 1). <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74Ilpzc4/4>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Pearson Education, Inc.
- Heward, W. L. (2009). *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*

(9th ed.). Pearson.

Hidayat, B., & Agustin, M. (2024). Axiological Dimensions of Elementary School Teachers' Language Attitudes Towards Indonesian in Ciomas District. *Improving Quality of Education in Elementary School: Overcoming Any Issues of Elementary Education in Smart Society 5.0*, 6(1), 99–103.

Hidayat, B., Agustin, M., & Riyana, C. (2024). Penerapan Metode Demonstrasi dan Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Surat Resmi pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5313–5324.

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Pembelajaran Berbasis Masalah : Apa dan Bagaimana Siswa Belajar ? Tinjauan PBL tepat waktu karena masalah pemikiran fleksibel dan (Bransford et al ., 2000 ; Hijauet al ., 1996). PBL semakin menarik bagi pendidik apa yang perlu mereka ketahui untuk memec. *Ulasan Psikologi Pendidikan*, 16(3).

Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.

Indrawan, I. W. A., Saputra, K. O., & Linawati. (2021). Augmented Reality sebagai Media Pendidikan Interaktif dalam Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 61. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p07>

Indrawaty, Y., Ichwan, M., & Putra, W. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality. *Jurnal Itena Library*, 4(4). <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>

Indy, R. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>

Jaya, H. (2022). *Konsep Dan Desain Virtual Reality: Untuk Program Pelatihan Di Sekolah Menengah Kejuruan* (1st ed.). Universitas Negeri Makassar.

Johnson, P. (2012). *Why Mobile Will Transform Learning: The Classroom of the Future*. Qualcomm. <https://www.qualcomm.com/news/onq/2012/10/why-mobile-will-transform-learning-classroom-future>

- Jonassen, D. (2013). Designing constructivist learning environments. *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*, 2, 215–239. <https://doi.org/10.4324/9781410603784-16>
- Juliati, Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 578–597.
- Kartika, V. D., Sokibi, P., Daiman, A. N., Informatika, T., Catur, U., Cendekia, I., Cirebon, K., & Akademik, M. P. (2024). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK*. 8(6), 11499–11506.
- Kasman, O. : (2020). Pendidikan Inklusif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 514–519.
- KBBI. (2024). *Lamban*. <https://kbbi.web.id/lamban>
- Kemdikbud. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2023). PISA 2022 dan Pemulihan Pembelajaran di Indonesia. *Laporan PISA Kemendikbudristek*, 1–25.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (5th ed.). Harper & Row Publisher.
- Kennedy-Clark, S. (2015). Reflection: Research by design: Design-based research and the higher degree research student. *Journal of Learning Design*, 8(3). <https://doi.org/10.5204/jld.v8i3.257>
- Konvensi Mengenai Hak-Hak Penyandang Disabilitas), 1 (2011). <https://pakis.id/wp-content/uploads/2018/07/konvensi-hak-hak-penyandang-disabilitas.pdf>
- Krashen, S. (2008). We learn to write by reading, but writing can make you smarter. *Ilha Do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 0(44), 27–38. <https://doi.org/10.5007/2175->

8026.2003n44p67

- Krissandi, A., Widharyanto, & Dewi, R. P. D. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis. In *Media Maxima*. Penerbit Media Maxima.
- Kustawan, D. (2012). *Pendidikan Inklusif & Upaya Implementasinya*. PT Luxima Metro Media.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Lisdiana, A., Supriyanto, D., & Tarsidi, D. (2018). Sikap Guru Terhadap Pendidikan Inklusif - Kecenderungan Internasional. *JASSI_anakku*, 19(1), 25–31.
- Ma, J. Y., & Choi, J. S. (2007). The virtuality and reality of Augmented reality. *Journal of Multimedia*, 2(1), 32–37. <https://doi.org/10.4304/jmm.2.1.32-37>
- Maisyal, R. T. (2018). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/46887/>
- Makmun, A. S. (2016). *Psikologi Pendidikan* (12th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Mandagani, D. E., Khusnaini, Z. N., Aryati, N. I., Prasetyo, S., & Kamala, I. (2022). Karakteristik dan Proses Pembelajaran Siswa Slow Learner. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 9(1), 46–59. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v9i1.4136>
- Mann, S., Furness, T., Yuan, Y., Iorio, J., Wang, Z., Havens, J. C., Iorio, J., Yuan, Y., & Furness, T. (2018). All Reality: Values, taxonomy, and continuum, for Virtual, Augmented, eXtended/MiXed (X), Mediated (X,Y), and Multimeditated Reality/Intelligence. *Awe* 2018, X, 10. <https://arxiv.org/pdf/1804.08386.pdf> [39].
- Mascolo, M. F., & Fischer, K. W. (2005). Constructivist Theories. In *Cambridge Encyclopedia of Child Development* (pp. 49–63). Cambridge University Press.

- Mastur, & Haryanti, N. (2022). Layanan Pendidikan Anak Lamban Belajar (Slow Learner) di Sekolah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 437. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1006>
- Maulinawati, L. A. dan R. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Kelompok B Tk Tut Wuri Handayani Samahani Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–13.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- McFadzean, E. (2001). Supporting virtual learning groups. Part 1: a pedagogical perspective. *Team Performance Management: An International Journal*, 7(3/4), 53–62. <https://doi.org/10.1108/13527590110395658>
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009* (Issue 70, p. 19). Kementrian Pendidikan Nasional.
- Mergendoller, J. R., Maxwell, N. L., & Bellisimo, Y. (2006). The Effectiveness of Problem-Based Instruction: A Comparative Study of Instructional Methods and Student Characteristics. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1026>
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Miles, M., Huberman, M., & Saldaña, J. (2013). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. In *Zeitschrift fur Personalforschung* (Vol. 28).
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). Special Issue on Networked Reality. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321–1329.
- Mitchell, D. (2015). Inclusive education is a multi-faceted concept. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 5(1), 9–30. <https://doi.org/10.26529/cepsj.151>

- Mukti, H., Arnyana, I. B. P., & Dantes, N. (2023). Analisis Pendidikan Inklusif: Kendala dan Solusi dalam Implementasinya. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 761–777. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.8559>
- Mulyah, S., & Khoiri, Q. (2023). Kebijakan Pemerintah Terhadap Pendidikan Inklusif. *Journal on Education*, 5(3), 8270–8280. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i3.1369>
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. In *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD* (pp. 1–34).
- Munazalah, N. L. (2019). *Adakah ABK di Kelasku, Bagaimana Guru Mengenal ABK di Sekolah* (R. I. Media (ed.); 1st ed.). Relasi Inti Media.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Mustika, D., Afta, I., Aini, K., Auliya, N., & Febrianti, S. (2024). Studi Literatur: Peran Orang Tua Dalam Pelaksanaan Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 11409–11415.
- Nainggolan, R., Nababan, R. D., Sianturi, S. L. J., Habibah, N., Ishadi, I. F., & Siallagan, L. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Nengsi, R., Malik, A., & A Natsir, A. F. (2021). Analisis Perilaku Peserta Didik Slow Learner (Studi Kasus Di MTsN Makassar). *Education and Learning Journal*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i1.93>
- Noermanzah. (2017). Struktur Kalimat Tunggal Bahasa Sindang di Kota Lubuklinggau dan Pengaruhnya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *AKSIS Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 92–105. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.010101> STRUKTUR
- Nugraha, R. S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*,

- 1(1), 34. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7495>
- Nurfadhillah, S., Anjani, A., Devianti, E., Suci Ramadhanty, N., & Amalia Mufidah, R. (2021). Lamban Belajar (Slow Learner) Dan Cepat Belajar (Fast Learner). *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 416–426. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhadi. (2008). *Membaca cepat dan efektif teori dan latihan* (H. Suryana (ed.)). Sinar Baru Algensindo.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 141–151.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Open Data Bogorkab. (2024). *Jumlah Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (orang) di Kabupaten Bogor 2023-2024*. Open Data Bogorkab. <https://opendata.bogorkab.go.id/dataset/jumlah-penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-orang-di-kabupaten-bogor>
- Pagarra, H., Syawaludin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Papert, S. (1980). Mindstorms: children, computers, and powerful ideas. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Basc Books, Inc. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Papotot, G. S., Rompies, R., & Salendu, P. M. (2021). Pengaruh Kekurangan Nutrisi Terhadap Perkembangan Sistem Saraf Anak. *Jurnal Biomedik:JBM*, 13(3), 266. <https://doi.org/10.35790/jbm.13.3.2021.31830>
- Perfetti, C. A. (1985). Reading ability. In *Reading ability*. Oxford University Press.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research Educational Design

- Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206.
<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Pujabakti, R. R., Hartati, T., & Mulyasari, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran CIRC untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(No. 2), 84–93.
- Putri, A., Prastiwi, A. E., & Hidayani, S. (2024). The Effectiveness of Jerome Bruner’S Scaffolding Method in Improving Speaking Skills in Primary Education. *Adiba: Journal of Education*, 4(3), 463–473.
- Rahman, B., & Haryanto. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Rahman, M., Mu’min, M., Retnanto, A., Sulthon, Sholihuddin, M., Saliyo, Nida, F. L. K., Jalil, M., Listiana, A., Karim, A., Nofiaturrehman, F., Kusmiarsih, S., Efferi, A., Rosyid, M., & Miftah, M. (2023). *Pendidikan Inklusi Kebijakan dan Evaluasi dalam Pendidikan Inklusi*. Duta Dinamika.
- Rahman, Widya, R. N., & Yugafiati, R. (2020). *Membaca dan Menulis Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*. Alqaprint Jatinangor.
- Rahmawati. (2020). Komunitas Baca Rumah Luwu Sebagai Inovasi Sosial Untuk Luwu House Reading Community as a Social Innovation to Increase Reading Interest in Luwu Regency. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 158–168.
- Rama, R. (2011). Perlindungan Hukum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Pelaksanaan Program Pendidikan. *Perlindungan ABK*, 4, 64–79.
- Reddy, G. L., Ramar, E., & Kusuma, A. (1997). *Slow Learners: Their Psychology And Instruction*. Discovery Publising House.
- Reeves, T. C. (2006). *Design research from a technology perspective* (J. van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (eds.)). Routledge.
- Reeves, T. C., Herrington, J., & Oliver, R. (2005). *Design Research: A Socially*

- Responsible Approach to Instructional Technology Research in Higher Education. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 96–115. <https://www.learntechlib.org/p/67987>
- Rizki, F., & Fatimah, N. (2024). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Keterampilan Membaca Pemahaman di Kelas V SDN Purworejo 02*. 3(3), 314–321.
- Rosdiana, Y. (2021). *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Rosser, P. L. (1978). Minimal brain dysfunction in children. *Comprehensive Therapy*, 4(9), 22–28. <https://doi.org/10.1136/jnnp.35.3.419-a>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sabirin, M. (2022). *Implementasi Budaya Membaca Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah*. 1–11. <https://doi.org/10.31237/osf.io/h4ufy>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Sadownik, A. R. (2023). Bronfenbrenner: Ecology of Human Development in Ecology of Collaboration. *International Perspectives on Early Childhood Education and Development*, 40, 83–95. https://doi.org/10.1007/978-3-031-38762-3_4
- Samrin. (2016). Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai). *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(1), 122–123.
- Sangeeta, C. (2011). Slow Learners: Their Psychology And Educational Programmes. *International Journal of Multidisciplinary Research*, 1(8), 279–289. www.zenithresearch.org.in
- Santo. (2024). *Pentingnya Pendidikan Inklusif bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Indonesia*. Universitas Medan Area. <https://pemerintahan.uma.ac.id/2024/03/pentingnya-pendidikan-inklusif->

bagi-anak-berkebutuhan-khusus-di-indonesia/#:~:text=Mereka memiliki hak yang sama,lebih baik bagi generasi mendatang.

- Santos, M. E. C., Lübke, A. in W., Taketomi, T., Yamamoto, G., Rodrigo, M. M. T., Sandor, C., & Kato, H. (2016). Augmented reality as multimedia: the case for situated vocabulary learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 11(1), 1–28. <https://doi.org/10.1186/s41039-016-0028-2>
- Santosa, P., Sutejo, Rosdiana, Y., Suratinah, Prakoso, T., Zuleha, & Sugito, E. (2010). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Universitas Terbuka.
- Santrock, J. W. (2012). *Child Development*. McGraw Hill.
- Santrock, J. W., & Roehrig, A. D. (2024). *Educational psychology* (8th ed.). McGraw Hill.
- Sari, M. N., Zulaikha, P., Fadilah, S., Syahputri, I., & Putri, N. F. (2024). Analisis Kebijakan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan / atau Bakat Istimewa. *Indonesian Journal of Administration or Management in Education (IJAM-Edu)*, 1(3), 265–275.
- Sari, N. P. D. P., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Model Semoga dan Tebak Kata di SDN Benua Anyar 8. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2019), 11822–11829.
- Sauqi, I., & Harsiwi, N. E. (2024). Menganalisis Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner di Sekolah Dasar Negeri Keleyan 1. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 29–42. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.797>
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). *Intellectual disability: Definition, diagnosis, classification, and systems of supports*. American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.
- Septiana, Tina & Ginanjar, H. (2023). PENGGUNAAN MEDIA SEARCH ENGINE DALAM MENINGKATKAN CIVIC INTELLIGENCE SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN (Studi Deskriptif Siswa Kelas VII di SMP Islam Fathia Kota Sukabumi). *Journal of Education and Culture*, 3(2), 29–37.

<https://ejournal.indrainstitute.id/index.php/jec/index>

- Setiawan, H., Aji, S. M. W., Oktavianti, I., Jiwandono, I. S., Rosyidah, A. N. K., & Gunayasa, I. B. K. (2021). Pemanfaatan Sumber Bacaan Berbasis Augmented Reality Untuk Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(1), 146. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i1.554>
- Setyawan, B., Rofi'i, & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan, Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90> AUGMENTED
- Sidiq, Z., Latif, A., & Nurfaidah. (2022). Pendidikan Inklusif: Suatu Strategi Menuju Pendidikan untuk Semua. *Journal of Disability Studies and Research (JDSR)*, 1(2), 12–22.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3.
- Slavin, R. E. (2014). Educational Psychology Theory and Practice. In *Pearson Education* (10th ed.). Pearson.
- Smart, A. (2014). *Anak cacat bukan kiamat: metode pembelajaran & terapi untuk anak berkebutuhan khusus*. Katahati.
- Smith, J. D. (2009). *Inklusi: Sekolah Ramah Untuk Semua*. Nuansa.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan teknik pembelajaran membaca*. Graha Ilmu.
- Subadiyono. (2014). *Pembelajaran Membaca* (R. Anggraini (ed.); 1st ed.). Noer Fikri Offset.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sudarman. (2008). Problem Based Learning : Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 2(2), 68–73.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsiwati. (2017). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. CV Prima Print.
- Sujatmoko, E. (2016). Hak Warga Negara Dalam Memperoleh Pendidikan. *Jurnal Konstitusi*, 7(1), 181. <https://doi.org/10.31078/jk718>
- Sukardari. (2019). Model Pendidikan Inklusi Dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. In *Kanwa Publisher*. Kanwa Publisher. <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/JGP/article/view/1326>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Penerbit Suryacahya.
- Sukma, H. H. (2021). Pembelajaran Slow Learner di Sekolah Dasar. In L. A. Puspita & M. Sintawati (Eds.), *Beginnings (American Holistic Nurses' Association)* (Vol. 16, Issue 1). K-Media.
- Sunardi, & Sunaryo. (2011). Manajemen Pendidikan Inklusif (Konsep, Kebijakan, dan Implementasinya). *Jassi Anakku*, 10(2), 184–200.
- Sunaryo. (2009). MANAJEMEN PENDIDIKAN INKLUSIF (Konsep, Kebijakan, dan Implementasinya dalam Perspektif Pendidikan Luar Biasa). *Jurusan PLB FIP UPI*, 1–15.
- Suryaningsih, A. (2019). Ideas for Developing Augmented Reality in Books As an Effort to Increase Student Reading Interest (Adaptation to Literacy Acceleration from South Korea). *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 35–42. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v4i1.80>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Susilowati, Mastur, Z., & Suratinah. (2022). Efektivitas Model Problem Based Learning Bernuansa Budaya Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(2), 185–192. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Sweller. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning - Sweller. *Cognitive Science*, 285, 257–285. <https://doi.org/10.1016/0364->

0213(88)90023-7

- Syam, F., Zelfia, & Mustari, A. M. (2022). Pola Komunikasi Pendidikan Softskill Berbasis Digital Augmented Reality Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita pada SLBN 01 Makassar. *Jurnal Ilkom*, 3 (1)(2), 174–185. <https://jurnal.ilkom.fs.umi.ac.id/index.php/respon/article/view/110/93>
- Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Acarya Pustaka*, 2(1), 1–29.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tinoca, L., Piedade, J., Santos, S., Pedro, A., & Gomes, S. (2022). Design-Based Research in the Educational Field: A Systematic Literature Review. *Education Sciences*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/educsci12060410>
- Tirtonegoro, S. (1995). Cara Mengatasi Kesulitan Belajar Akibat Disfungsi Minimal Otak (DMO). *Cakrawala Pendidikan*, 1(XIV), 103–121.
- UNESCO. (1994). *Salamanca Statement and Framework for Action on Special Needs Education* (Issue June). https://bice.org/app/uploads/2014/10/unesco_the_salamanca_statement_and_framework_for_action_on_special_needs_education.pdf
- Utami, R., Mustakim, N., Taufiq, A., Pebrianingsih, D., Rahmi, S., Bahtiar, I. R., Amzama, N., Ulfah, M., & Surur, M. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (T. Rasyidin (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Vallino, J. R. (1998). *Interactive Augmented Reality*. University of Rochester.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (eds.)). Harvard University Press.
- Wafiqni, N., Rahmaniah, N., & Supena, A. (2023). Strategi Pembelajaran Untuk Anak Berkesulitan Belajar Di Sekolah Inklusif. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 15(1), 95–112. <https://doi.org/10.32678/primary.v15i1.7800>

- Wahyu, M., Hanifah, N., Rikhayana, N. A., & Ruby, A. C. (2024). *Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Slow Learner pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila di Sekolah Dasar*. 4, 34–44.
- Westwood, P. (2004). *Learning and Learning Difficulties : a handbook for teachers* (1st ed.). ACER Press.
- WHO. (2001). *International Classification of Functioning, Disability and Health: ICF*. WHO Library Cataloguing-in-Publication Data.
- Widodo, A., & Nurhayati, L. (2005). Tahapan pembelajaran yang konstruktivis: bagaimanakah pembelajaran sains di sekolah? *Seminar Nasional Pendidikan IPA, September*, 1–11.
- Wijaya, C., Siregar, M. F. Z., Iman, M., Nasution, A. N. K., Harahap, H. S., Prayuni, A., Nurdiana, Nurojiyah, S., Ramud, F., Budimansyah, B. L., Diana, Irwansyah, Nasution, R. H., Wirtati, I., & Safitri, A. (2024). *Membangun Pendidikan Berkualitas: Analisis dan Inovasi Kebijakan* (E. S. Gajah (ed.)). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Winkel, W. S. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan* (4th ed.). Media Abadi.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yunus, A. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama.
- Yusuf, M. (2009). *Identifikasi dan Pemahaman Anak Berkebutuhan Khusus untuk Keperluan Pembelajaran*. Yuma Pressindo.
- Yusuf, M., Sunardi, & Abdurrahman, M. (2019). *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Yuwono, I., & Utomo. (2021). *Pendidikan Inklusi*. Deepublish.

Zahroh, S. (2019). Pengembangan Sekolah Inklusi dan Pengaruhnya Terhadap Strategi Asesmen Anak Difabel. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 83–99. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5739>

Zare, P., & Othman, M. (2013). The relationship between language learning strategy use and reading comprehension achievement among iranian undergraduate EFL learners. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(13), 187–193.

2. Peraturan Perundangan:

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat.

UU Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Surat Edaran Dirjen Dikdasmen No. 380/C.C6/MN/2003 Tanggal 20 Januari 2003 Perihal Pendidikan Inklusif: Menyelenggarakan dan mengembangkan di setiap Kabupaten/Kota sekurang-kurangnya 4 (empat) sekolah yang terdiri dari SD, SMP, SMA, dan SMK.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2011 tentang Pengesahan *Convention of The Rights of Person with Disabilities* (Konvensi Mengenai Hak-hak Penyandang Disabilitas).

Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.