

Nomor Daftar : 004/T/PGSD/8/VIII/2023

**PENERAPAN MEDIA DIGITAL ANDROID MABS
(MATERI AJAR BASA SUNDA) DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
DI SD LABORATORIUM UPI KAMPUS TASIKMALAYA**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

**Chusna Arifah
NIM 2105576**

**PROGRAM STUDI S2
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2023

CHUSNA ARIFAH

**PENERAPAN MEDIA DIGITAL ANDROID MABS
(MATERI AJAR BASA SUNDA) DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
DI SD LABORATORIUM UPI KAMPUS TASIKMALAYA**

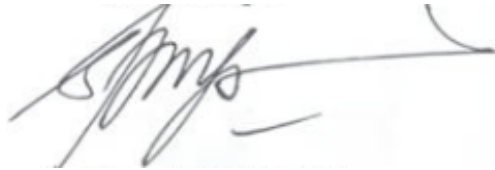
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Prof. Dr. H. Cece Rakhmat, M.Pd.
NIPT 920220519520422101**

Pembimbing II



**Dr. Sima Mulyadi, M.Pd
NIP 196002141982031003**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sekolah Pascasarjana UPI Kampus Tasikmalaya



**Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd
NIP 198007082005011002**

**Penerpaan Media Digital Android MABS
(Materi Ajar Basa Sunda) dalam Meningkatkan
Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus
di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya**

Oleh
Chusna Arifah
NIM 2105576

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi Pascasarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Chusna Arifah
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**PENERAPAN MEDIA DIGITAL ANDROID MABS
(MATERI AJAR BASA SUNDA) DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
DI SD LABORATORIUM UPI KAMPUS TASIKMALAYA**

Chusna Arifah
NIM 2105576
(*chusnarifah@upi.edu*)

Abstrak

Pelayanan pendidikan yang layak adalah hak seluruh warga negara Indonesia, termasuk anak berkebutuhan khusus. Salah satu modal dasar untuk menjadi manusia terhormat adalah dilihat dari keterampilan menyimaknya. Karena keterampilan menyimak merupakan *self of value* yang harus terpancar sebagai wujud diri adalah makhluk sosial. Keterampilan menyimak pada anak berkebutuhan khusus menjadi ranah fundamental yang jarang sekali disentuh dalam penelitian. Perlu media pembelajaran menarik dan bermakna serta sesuai dengan perkembangan budaya dan zaman saat ini. Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya berupaya memberikan pelayanan sekolah inklusif untuk anak berkebutuhan khusus. Upaya meningkatkan keterampilan menyimak bagi anak berkebutuhan khusus melalui media digital baru dilakukan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, fokus penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan media digital yang dipandang mengandung nilai dan daya tarik tinggi untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya dengan subjek penelitian lima anak berkebutuhan khusus autisme menggunakan *mix method*. Temuan penelitian ini berupa skenario pembelajaran dan hasil pelaksanaan pembelajaran setelah penerapan media digital android MABS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media ini dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak berkebutuhan khusus penyandang autisme.

Kata Kunci : Media digital, Keterampilan Menyimak, Anak Berkebutuhan Khusus

**IMPLEMENTATION OF DIGITAL MEDIA ANDROID MABS
(MATERI AJAR BASA SUNDA)
IN IMPROVING LISTENING SKILLS FOR CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS
IN UPI LABORATORY ELEMENTARY SCHOOL TASIKMALAYA CAMPUS**

Chusna Arifah
NIM 2105576
(chusnarifah@upi.edu)

Abstract

Adequate education services are the right of all Indonesian citizens, including children with special needs. One of the basic capital to become a respectable human being is seen from listening skills. Because listening skill is a self of value that must radiate as a form of self as a social being. Listening skills in children with special needs are a fundamental area that is rarely touched on in research. Learning media need to be interesting and meaningful and in accordance with current cultural developments and times. The Tasikmalaya Campus UPI Laboratory Elementary School strives to provide inclusive school services for children with special needs. Efforts to improve listening skills for children with special needs through digital media have only been carried out in this study. Therefore, the focus of this research is to find out how the application of digital media is seen as having high value and attractiveness to improve the listening skills of children with special needs. This research was conducted at the UPI Laboratory Elementary School, Tasikmalaya Campus, with five children with special needs autism using a mix method. The findings of this study are in the form of learning scenarios and the results of the implementation of learning after the application of MABS android digital media. The results of the study indicated that this media was declared effective in improving listening skills for children with special needs with autism.

Keywords: *Digital media, Listening Skills, Children with Special Need*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan dan Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 <i>State Of The Art</i>	6
1.6 Struktur Organisasi Tesis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Keterampilan Menyimak.....	10
2.2 Anak Berkebutuhan Khusus.....	17
2.3 Anak Penyandang Autis	19
2.4 Media Digital Pendidikan.....	23
2.5 Skenario Pembelajaran dalam <i>Setting</i> Inklusif.....	26
2.6 Fungsi Konservasi Pendidikan	28
2.7 Kajian Multi dan Interdisiplin Keilmuan	28
2.8 Penelitian yang Relevan	31
2.9 Kerangka Berpikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	45
3.2 Pendekatan dan Metode Penelitian	45
3.3 Subjek Penelitian.....	46

3.4 Instrumen Pengumpul Data.....	46
3.5 Prosedur Penelitian.....	48
3.6 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Temuan	54
4.2 Pembahasan.....	97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	102
5.1 Simpulan	102
5.2 Implikasi	103
5.3 Rekomendasi.....	103
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel

1.1	State Of The Art Penelitian.....	7
2.1	Penelitian yang Relevan	31
3.1	Subjek Penelitian	46
3.2	Kisi-kisi Keterampilan Menyimak	46
3.3	Instrumen Observasi Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus (Autis).....	47
3.4	Kisi-kisi Wawancara.....	48
3.5	Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Menyimak	50
4.1	Skenario Pembelajaran Pertemuan 1 dan 2 “Tema Pangalaman”	54
4.2	Skenario Pembelajaran Pertemuan 3 dan 4 “Tema Sehat Tur Asri”	56
4.3	Skenario Pembelajaran Pertemuan 5 dan 6 “Tema Lingkungan”	57
4.4	Skenario Pembelajaran Pertemuan 7 dan 8 “Tema Kajadian Alam”	58
4.5	Rekapitulasi Catatan Anekdote Hasil Observasi Proses Penerapan Media Digital Android MABS dalam Pembelajaran yang dilakukan Guru 1 dan A1	60
4.6	Rekapitulasi Catatan Anekdote Hasil Observasi Proses Penerapan Media Digital Android MABS dalam Pembelajaran yang dilakukan Guru 2 dan A2	64
4.7	Rekapitulasi Catatan Anekdote Hasil Observasi Proses Penerapan Media Digital Android MABS dalam Pembelajaran yang dilakukan Guru 3 dan A3	68
4.8	Rekapitulasi Catatan Anekdote Hasil Observasi Proses Penerapan Media Digital Android MABS dalam Pembelajaran yang dilakukan Guru 4 dan A4	72
4.9	Rekapitulasi Catatan Anekdote Hasil Observasi Proses Penerapan Media Digital Android MABS dalam Pembelajaran yang dilakukan Guru 5 dan A5	77
4.10	Hasil <i>Pre-test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus (Autis)	82

4.11	Data Statistik <i>Pre-test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus (Autis).....	83
4.12	Hasil <i>Post-test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus (Autis)	83
4.13	Data Statistik <i>Post-test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus (Autis).....	84
4.14	Hasil Keterampilan Menyimak A1	85
4.15	Hasil Keterampilan Menyimak A2.....	86
4.16	Hasil Keterampilan Menyimak A3.....	88
4.17	Hasil Keterampilan Menyimak A4.....	89
4.18	Hasil Keterampilan Menyimak A5.....	9
4.19	Hasil Rerata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Menyimak Seluruh Anak Berkebutuhan Khusus.....	92
4.20	Uji Gain <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus (Autis).....	94
4.21	Rekapitulasi Uji Gain <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus Autis	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Korelasi Skema Multi Disiplin Keilmuan	28
2.2 Korelasi Skema Inter Disiplin Keilmuan	30
3.1 Prosedur Penelitian.....	48
3.2 Model Analisis Data Miles and Huberman.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Dosen Pembimbing Tesis	113
2. Surat Permohonan Izin Penelitian	116
3. Surat Pernyataan Perubahan Judul	117
4. SK Perubahan Dosen Pembimbing Tesis.....	118
5. Surat Permohonan Menjadi Subjek Penelitian.....	121
6. Surat Pernyataan Kesiediaan Menjadi Subjek Penelitian.....	122
7. Profil SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya	127
8. Lembar Validasi Ahli Instrumen Penelitian	128
9. Deskripsi Awal Anak Berkebutuhan Khusus	130
10. RPP Akomodatif.....	135
11. Catatan Anekdote.....	151
12. Dokumentasi.....	156
13. Data <i>Pre-Test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus	159
14. Data <i>Post-Test</i> Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus	173

DAFTAR PUSTAKA

- Alsmadi, M. K., Al-Marashdeh, I., Alzaqebah, M., Jaradat, G., Alghamdi, F. A., Mohammad, R. M. A., Alshabanah, M., Alrajhi, D., Alkhaldi, H., Aldhafeeri, N., Alqahtani, A., Badawi, U. A., & Tayfour, M. (2021). *Digitalization of learning in Saudi Arabia during the COVID-19 outbreak: A survey. Informatics in Medicine. 100632(25).*
- Arlina., I., H., & Gunawan, M. H. (2018). The Implementation of Blended Learning in Early Childhood Education Teacher's Training. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research.*, 293, 19–22.
- Aslanoglu, A. E. & Omer, K. (2009). *Factors Affecting The Listening Skill*. Artikel: disampaikan pada World Conference on Educational Sciences.
- Atmaja, J. (2018). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Barnes, S. R. (2016). Studies in the Efficacy of Motion Graphics: The Effects of Complex Animation on the Exposition Offered by Motion Graphics, Animation: an interdisciplinary journal. *Studies in the Efficacy of Motion Graphics: The Effects of Complex Animation on the Exposition Offered by Motion Graphics, Animation: An Interdisciplinary Journal*, 11 (2), 146–168.
- Bhavani, S., Mukherjee, D., Bhopal, S., Sharma, K. K., Dasgupta, J., Divan, G., Soremekun, S., Roy, R., Kirkwood, B., & Patel, V. (2021). The association of a novel digital tool for assessment of early childhood cognitive development, 'DEvelopmental assessment on an E-Platform (DEEP)', with growth in rural India: A proof of concept study. *EClinicalMedicine*, 37, 100964. <https://doi.org/10.1016/j.eclinm.2021.100964>
- Bordalba, M. M., & Bochaca, J. G. (2019). Digital Media for Family-School Communication Parents' and Teachers' Beliefs. *Computer & Education.*, 132, p., 44–62.
- Cambridge Dictionary. (2020). *Meaning of scenario in English*. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/scenario>, (Diakses pada 28 April 2020 pukul 13:08 WIB)
- Candeias, M., Reis, M. G. A. D., Escola, J., & Reis, M. J. C. S. (2019). *Using Android Tablets to develop handwriting skills: A case study: Heliyon.* 5, e02970.
- Chodijah, S., Fauzi, A., & Ratnawulan, R. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Guided Inquiry yang Dilengkapi Penilaian Portofolio pada Materi Gerak Melingkar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1 (1) pp 1 – 19.
Doi: <http://doi.org/10.1234/jppf.v1i1.603>

- Creswell, J. W. (2010). *Research Design; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terjemahan Achmad Fawaid, et.al. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Demir, K. A., Döven, G., & Sezen, B. (2019). Industry 5.0 and Human-Robot Co-working. *Procedia Computer Science*, 158, 688–695. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.104>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Keterampilan Menyimak*. Jakarta: Depdiknas.
- Epps & Dixon. (2017). A Comparative Content Analysis of Anti- and Prosocial Rap Lyrical Themes Found on Traditional and New Media Outlets. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 61 (2), 467-498,.
- Fleaca, E., & Stanciu, R. D. (2019). Digital-age Learning and Business Engineering Education-a Pilot Study on Students' E-skills. *Procedia Manufacturing*, 32, 1051–1057. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2019.02.320>
- Gandana, G. (2015). *Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak"*. Tesis: SPs Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gandana, G. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak" di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4 (1), 58–72.
- Gandana, G. (2017). *Alat Permainan Sulap Edukatif sebagai Media Stimulasi Pendidikan Anak*. Tasikmalaya: Laboratorium PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya.
- Gerwin, R. L. (2018). Development Child & Adolescent Psychiatric Clinics of North. *Child Adolescent Psychiatric Clinics of North*, 27 (2), p., 345–355.
- Gunawan, A. H. (2010). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanna Qurrotul Aini, dan Dewi Tresnawati. (2019). "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa". *Jurnal Algoritma* 16 (1) 51 - 57. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.16-1.51>.
- Hasdianah. (2013). *Autis pada Anak Pencegahan, Perawatan, dan Pengobatan*. Yogyakarta. Penerbit : Nuha Medika
- Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihmeideh, F., & Alkhawaldeh, M. (2017). Teachers and Parents Perceptions of the Role of Technology and Digital Media in Developing Child Culture in the Early Years. *Children and Youth Services Review*, 77, p., 139–146.

- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Konok, V., Peres, K. L., Bunford, N., Ferdinandy, B., Juranyi, Z., Ujfalussy, D. J., Reti, Z., Pogany, A., Kampis, G., & Miklosi, A. (2021). Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive skills in preschoolers. *Computer in Human Behavior*, *120*, 10675.
- Koswara. (2016). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Autis*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Lagos, P., Baeza, R., Pinto, O., Costa, G., Route, D., Fuentealba, D., & Gatica, G. (2021). L-PECS: Application for Inclusive Work Environments. *Procedia Computer Science*, *184*, p., 396–403.
- León, A. M., Bravo, C. B., & Fernández, A. R. (2017). Review of Android and iOS Tablet Apps in Spanish to improve reading and writing skills of children with dyslexia. *Procedia- Social and Behavioral Science*, *237*, 1383–1389.
- Lestari, T., Mulyana, E. H., Nurzaman, I., Gandana, G., & Apriyaningsih, E. (2019). Exploring the integrating potentials of role playing with Youtube in building student's self-confidence. *Journal of Physics: Conference Series* *1318*, (1). 012014.
- Mangen, A., Hoel, T., Jernes, M., & Moser, T. (2019). Shared, dialogue-based reading with books vs tablets in early childhood education and care: Protocol for a mixed-methods intervention study. *International Journal of Educational Research*, *97*(March), 88–98. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.07.002>
- Marciano, L., Schulz, P. J., & Camerini, A. L. (2021). How smartphone use becomes problematic: Application of the ALT-SR model to study the predicting role of personality traits. *Computers in Human Behavior*, *119*, 106731. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106731>
- Maschler, B., Braun, D., Jazdi, N., & Weyrich, M. (2021). Transfer learning as an enabler of the intelligent digital twin: 31st CIRP Design Conference 2021 (CIRP Design 2021). *Procedia CIRP*, *100*, 127–132.
- Meidenbauer, K. I., Stenfors, C. U. D., Ingram, M. P., & Berman, M. G. (2019). A tablet-based task for assessing environmental preferences in children and adults. *MethodsX*, *6*, 1901–1906.
- Milles dan Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mokhtarzadeh, M., Qomi, M. T., Nokafrooz, M., & Atashafrooz, A. (2020). Hearing Aids Maintenance Training for Hearing Impaired Preschool Children with the Help of Motion Graphic Tools. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, *14* (11).

- Mourlam et.al. (2019). Can They do it A Comparison of Teacher Candidates' Beliefs and Preschoolers' Actual Skills with Digital Technology and Media. *Computers & Education*, 129, 82–91.
- Mulyadi S. & Kresnawaty, A. (2019). *Manajemen Pendidikan Inklusi pada Usia Dini*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi
- Natalina, D. M., & Gandana, G. (2019). *Komunikasi dalam PAUD*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Naughton et.al. (2018). How Digital Environments in Schools Might be Used to Boost Social Skills Developing A Conditional Augmentation Hypothesis. *Computer & Education*, 126, 311–323.
- Nieuważny, J., Masui, F., Ptaszynski, M., Rzepka, R., & Nowakowski, K. (2020). How religion and morality correlate in age of society 5.0: Statistical analysis of emotional and moral associations with Buddhist religious terms appearing on Japanese blogs. In *Cognitive Systems Research* (Vol. 59, pp. 329–344). <https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2019.09.026>
- Nobre, J. N. P., Vinolas Prat, B., Santos, J. N., Santos, L. R., Pereira, L., Guedes, S. da C., Ribeiro, R. F., & Morais, R. L. de S. (2020). Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis. *Jurnal de Pediatria*, 96(3), 310–317. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2018.11.015>
- Nugraha, F. & Gandana, G. (2017). *Permainan Edukatif sebagai Media Stimulasi Keterampilan Menyimak Anak*. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Perjuangan
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nuriar Safarov. (2021). Personal experiences of digital public services access and use: *Older migrants' digital choices*. *Technology in Society*. 66 101627
- Nurjanah, N., Herlambang, Y.T., Hendrawan, B., & Gandana, G. (2020). Regional Language Education in the Era of the Industrial Revolution Era 4.0: An Idea about Education in the Techno-pedagogy Perspective. *Journal of Physics: Conference Series*. 1477 (4), 042068, 2020
- Nurzaman I., Gandana G., dan Wahidah A.S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif *Storytelling* Berbasis Aplikasi Android untuk Memfasilitasi Keterampilan menyimak Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini; Jurnal Pendidikan Anak Usi Dini*. Vol II (dua). p134-140.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh Dan Berkembang Edisi Keenam Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

- Ostrov, J. M., Gentile, D. A., & Crick, N. R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: a longitudinal study. *Social Development, 15*, 612–627.
- Peter, J., Kühne, R., & Barco, A. (2021). Can social robots affect children's prosocial behavior? An experimental study on prosocial robot models. *Computers in Human Behavior, 120*(January). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106712>
- Psomadaki, O. I., Dimoulas, C. A., Kalliris, G. M., & Paschalidis, G. (2019). Digital storytelling and audience engagement in cultural heritage management: A collaborative model based on the Digital City of Thessaloniki. In *Journal of Cultural Heritage* (Vol. 36, pp. 12–22). <https://doi.org/10.1016/j.culher.2018.07.016>
- Purwadi & Swandono. (2000). *BPK Menyimak Bahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 11*(2).
- Rakhmat, C., Gandana, G., & Ferisa, D. (2016). *Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak" untuk Meningkatkan Keterampilan Psikomotorik Anak*. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Perjuangan.
- Richards, T. G. (1962). *Office Management and Control, Fourth Edition*. Homewood: Richard D. Irwin Inc.
- Rosenberg, N. (1982). *Inside the Black Box; Technology and Economic*. New York: Cambridge University Press.
- Ruest, S., Gjelsvik, A., Rubinstein, M., & Amanullah, S. (2018). The Inverse Relationship between Digital Media Exposure and Childhood Flourishing. *Journal of Pediatrics, 197*, 268-274.e2. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2017.12.016>
- Sasrawan, H., 2016, *Tentang Psikologi*, UPT. BK UMM, Malang
- Siswantoyo. (2018). *Terapi Aktivitas & Relaksasi Olahraga untuk Autisme*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Subyantoro & Hartono, B. (2003). *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan, Berbicara, Membaca, dan Menulis*. Makalah Disampaikan pada Pelatihan Terintegrasi Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumantri, M. S., & Gandana, G. (2021). Ethno Pedagogy as a self-image Development Method of Sundanese, West Java in era Society 5.0. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 25 (6), 7876–7881.
- Sutari, dkk. (1997). *Menyimak*. Jakarta. Depdikbud.
- Syah, M. F. J., Harsono, & Luthiawatib, E. R. (2020). The Development of Motion-Graphic Media in Learning: An Advanced Use of PowerPoint in Schools for Baby Boomer, X and Y Generation Teachers. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12 (2).
- Tarigan, H. G. (1986). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, D. (1991). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, D. (1994). *Menyimak sebagai Suatu Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G., (2008). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Penerbit: Angkasa.
- Tilaar, H. A. R. (2007). *Mengindonesia: Etnisitas dan Identitas Bangsa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Urrohma, Syivaa. (2016). *Penerapan Medel Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) dengan Multimedia dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita pada Siswa Kelas VI SDN 1 Kalijarek Tahun Pelajaran 2015/2016*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Vasalou, A., Khaled, R., Holmes, W., & Gooch, D. (2017). Digital Games-Based Learning for Children with Dyslexia: A Social Constructivist Perspective on Engagement and Learning During Group Game-Play. *International Journal Computers & Education*, 114, 175–192.
- Wardani. Dkk (2013). *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Banten. Universitas Terbuka.
- Wilkinson, P., Taylor, J., & Readman, M. (2018). Mediating Family Play: Explorations of Digital Media Through A Mobile Application Designed to Facilitate Real-World Child-Parent Play. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 18, 90–99.
- Yasbiati, & Gandana, G. (2015). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Rizqi Press.
- Yasbiati, Y., Gandana, G., & Rahman, T. (2019). Educative and digital based game (PowerPoint) game games as a stimulation method of discussion skill development early childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012048>

- Yildirim, dkk. (2012). "The Factors That Predict The Frequency of Activities Developing Students Listening Comprehension Skills". WCES 2012
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Development of Interactive Multimedia Videos for Animated Gymnastics Cultural Based Typical West Kalimantan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1), 290–304.
- Zhang, X. (2018). Frugal Innovation and the Digital Divide: Developing an Extended Model of the Diffusion of Innovations. *International Journal of Innovation Studies*, 2, 53–64.
- Zulaeha, I. & Rahman, F. (2009). *Pengembangan Inovasi Pembelajaran dan Materi Ajar Bahasa Berbasis Information Communication Technology (ICT) yang Berorientasi pada Kebutuhan Kompetensi Komunikatif Siswa*. Semarang: Unnes

