



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Permainan Edukatif di Sekolah Inklusi

Deby M Malelak¹, Rocky P Sekoni²

^{1,2}Universitas Persatuan Guru 1945 NTT, Indonesia

E-mail: debymarisamalelak@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-10	Learning media needs to be specifically developed as teaching tools to support learning activities. Stimulating engagement with each lesson requires teacher creativity to facilitate interactive learning. Many teachers in inclusive schools often select learning media without analyzing student needs, despite the strong play-based character of children during this stage. Therefore, this research serves as a reference for developing appropriate teaching media and curricula based on student needs. Educational games have become one of the character education-based learning approaches widely used by teachers for interactive classroom instruction. However, teachers in inclusive schools often fail to recognize this trend, which increases the likelihood of learning processes falling short of their objectives. Using a qualitative descriptive and experimental approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), this study aims to analyze the development of interactive character education-based learning media tailored to English language learning needs using educational games in inclusive schools in Asumpta Kupang. The findings reveal an effectiveness rate of 84.97% based on positive student responses, an 80% implementation success rate for the learning media, and validated observation and interview phases throughout the research. These results demonstrate that the educational game *Word Fishing* can be developed as a creative and innovative solution to reduce boredom, enhance concentration, and stimulate students' imagination in inclusive classrooms.
Keywords: <i>Development;</i> <i>Media;</i> <i>Learning;</i> <i>Interactive;</i> <i>Inclusion.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-10	Media pembelajaran perlu dikembangkan secara khusus untuk digunakan sebagai alat pengajaran guna mendukung kegiatan pembelajaran. Memeberikan ragsangan terhadap setiap pelajran sangat membutuhkan kreatifitas guru agar pembelajaran interaktif dapat berjalan. Banyak guru pada sekolah inklusi memilih media pembelajaran tidak berdasarkan analisis kebutuhan siswa, padahal karakter bermain anak masih sangat kuat dalam proses ini. Untuk itu penelitian ini dapat menjadi referensi pengembangan media ajar dan kurikulum yang tepat berdasarkan kebutuhan siswa. Permainan edukatif saat ini menjadi salah satu pendekatan pembelajaran berbasis pendidikan karakter yang banyak dipakai oleh guru untuk pembelajaran interaktif di kelas, namun guru pada Sekolah inklusi sendiri tidak peka dalam melihat fenomena yang ada saat ini, sehingga besar kemungkinan proses pembelajaran tidak mencapai target pembelajaran. Melalui Metode Deskriptif kualitatif, ekperimental dengan pendekatan ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter terhadap kebutuhan belajar Bahasa Inggris menggunakan permainan edukatif pada sekolah inklusi di Asumpta Kupang. Hasil Ketercapaian efektif 84,97% dari respon positif siswa dan keterlaksana media pembelajaran mencapai 80%, dan tervalidasinya semua tahapan pelaksanaan penelitian observasi dan wawancara, membuktikan bahwa permaianan edukatif word fishing dapat dikembangkan sebagai solusi kreatif dan inovatif untuk menghilangkan kejenuhan, melatih konsentrasi dan imajinasi siswa pada kelas inklusi.
Kata kunci: <i>Pegembangan;</i> <i>Media;</i> <i>Pembelajaran;</i> <i>Interaktif;</i> <i>Inklusi.</i>	

I. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan dapat mulai dilakukan dari kurikulum yang digunakan, teknik pengajaran guru, hingga cara mengakses pelajaran (Urban, et. al., 2020). Media pembelajaran sebagai wujud implementasi dalam transformasi pendidikan saat ini sangat berdampak pada

pencapaian hasil belajar siswa, satu metode pengajaran tidak akan pernah mampu mencakup dan efektif secara pedagogis bagi semua siswa. Jalur pengajaran dan pembelajaran yang beragam akan diperlukan bagi setiap orang untuk mencapai tujuan (Carpenter, et. al., 2017). Pengembangan profesional berkelanjutan

memainkan peran penting dalam meningkatkan kinerja guru, komitmen dan kepuasan kerja (Schleicher, A, 2018) sehingga guru dituntut untuk mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang berdasarkan kebutuhan pembelajar. (Wildan, 2024) Efektivitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi penting karena menunjang keberhasilan tujuan. (Hooijdonk, 2023) Untuk memahami secara utuh pemecahan masalah kreatif pada siswa sekolah dasar, penting untuk mengetahui bagaimana hubungan antara indikator-indikator pemecahan masalah kreatif, hal tersebut menjadi tanggung jawab sekolah tak terkecuali sekolah berkebutuhan khusus yang sekarang ini memiliki kesenjangan dalam penerapan sekolah inklusif (Feirreira, et all., 2020) (Sailor, 2015) Membangun sekolah inklusif berarti melakukan restrukturisasi sekolah dan kurikulum secara signifikan. Para siswa membutuhkan dukungan yang berbeda karena kesulitan belajar yang dialami. (Oecd, 2018) Setiap sekolah harus menyadari nilai tambah dari keberagaman siswanya, mencari cara untuk menghadapi perbedaan tersebut, menyesuaikan proses pengajaran dengan karakteristik individu setiap siswa, mengerahkan sumber daya yang dimilikinya, sehingga setiap orang dapat belajar dan juga berpartisipasi dalam pembelajaran. (Ferreira, 2022) Praktek implementasi pendidikan inklusif yang efektif melibatkan hubungan kerja kolaboratif dengan setiap warga sekolah, baik penegelola, pendidik dan siswa.

Dengan alat yang dirancang khusus, informasi yang lebih holistik dan mendalam tentang setiap siswa inklusi dapat dikumpulkan, yang dapat digunakan untuk perencanaan pembelajaran yang lebih baik dan penempatan yang lebih akurat (Moriña, 2016). Mengingat fokus anak usia dini yang masih belum stabil sehingga membutuhkan media bantuan untuk menarik minat dan meningkatkan daya tangkap pada anak (Hidayat & Nur, 2022) maka pemilihan media ajar sangat berperan dalam menunjang hasil pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena menolong guru dapat menyampaikan materi dengan baik. Pemilihan media ajar yang tepat dapat membuat imajinasi berpikir siswa berjalan terarah, namun sebaliknya jika salah menggunakan media ajar maka kelas sangat jadi membosankan.

Siswa akan sulit berkonsentrasi dengan media ajar yang tidak sesuai, karena seharusnya guru mampu memberikan lebih dari sekedar fasilitas yakni informasi (Riikka Aurava, et. al., 2021).

Media pembelajaran sebagai alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, 2013). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa permainan edukatif word fishing dengan tujuan agar hasil produk dari media ajar dapat menjadi referensi media ajar yang sesuai dengan pendidikan karakter pada sekolah inklusi dalam belajar Bahasa Inggris yang sejatinya membutuhkan pengembangan khusus (Kassie Shifere Bishaw, 2012). Menurut (Alonso Fernandes & Cristina, 2019) melalui permainan edukatif telah terbukti menjadi alat paling ampuh dalam pendidikan untuk memotivasi dan membantu siswa belajar. Pada penelitian sebelumnya (Rakhmawati, R, 2022) juga menunjukkan bahwa alat permainan edukatif bermanfaat untuk memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan disekitarnya sehingga perkembangan sosial emosional anak akan tumbuh dengan baik. Dalam perkembangan penelitian (Veronica, 2018) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat berkembang melalui permainan edukatif yang modern maupun tradisional sehingga guru harus memilih permainan yang sesuai untuk perkembangan anak.

Belajar bahasa inggris dengan metode permainan seringkali menjadi pilihan yang tepat (Teemu Laine & Lindberg, 2020) namun tidak semua guru menyadarinya dan mengaplikasikan dalam pembelajaran, hal tersebut menurut (Soenarko, F. W., & Wandansari, Y, 2012) agar dapat mudah terserap dengan cara yang menyenangkan tetapi sangat optimal tanpa adanya paksaan ataupun tekanan. Penelitian ini dirancang di tengah isu akan kesenjangan pendidikan yang ada sebagai bentuk tanggungjawab ditengah krisisnya kepekaan guru dalam menyikapi media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

II. METODE PENELITIAN

Adapun tahapan penelitian dimulai dengan:

1. Tahap analisis beberapa literature dan kebutuhan
2. Tahap desain awal media atau produk sebagai kerangka acuan dalam penyusunan media yang hendak dikembangkan.
3. Tahap pengembangan, dalam tahap inilah dibuat media pembelajaran Bahasa Inggris sesuai dengan kriteria yang diharapkan, dan selanjutnya dinilai oleh ahli yang berkecimpung dalam pengalaman terkait guna

menvalidasi media yang akan dikembangkan dan kelayakan materi yang ada.

4. Tahap Implementasi, setelah media dinyatakan valid oleh tim ahli, selanjutnya akan ada uji coba lapangan yang dilakukan secara terbatas.
5. Tahap evaluasi pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang ada. Penilaian dilakukan oleh ahli untuk memperoleh nilai validitas dari media pembelajaran. Evaluasi juga diberikan kepada siswa untuk mengukur segi kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan.
6. Tahap implementasi kedua yang dilakukan dalam skala luas sebagai tahap akhi ruji coba sebelum produksi words fishing dalam bentuk paket yang pasti

Instrumen pengumpulan data melalui lembar angket, wawancara dan observasi, kemudian data dianalisis. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil komentar atau saran yang diberikan oleh para ahli media dan ahli materi untuk perbaikan, sedangkan analisis data kuantitatif untuk menghitung skala valid dan praktis produk yang dihasilkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Adapun hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran menggunakan permainan edukatif dapat dilihat di tabel berikut:

No	Kriteria	skor
1	Pengajaran Bahasa Inggris pada pokok bahasan kata benda, kata kerja dan kata sifat sangat ditunjang dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif	5
2	Media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif dapat memudahkan dalam belajar Bahasa Inggris pada semua pokok bahasan	5
3	Merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif	4
4	Contoh kata pada gambar dalam media word fishing menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami	5
5	Alat pancing magnet yang dirancang dapat digunakan dengan nyaman	4
6	Media gambar dari kain flannel aman digunakan	4
7	Kesulitan dalam memberikan insrtuksi	4
8	Keefektifan waktu dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang maksimal	5
9	Penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4
10	Penampilan (tulisan/ilustrasi/tabel/gambar) pada media jelas dan mudah dipahami	4
	Rata-rata penilaian <u>jumlah skor yang didapat</u> Jumlah aspek	4.2

Untuk hasil respon siswa, guru kelas mealakukan pengamatan dalam tiga kali pengajaran terhadap perkembangan dan hasil siswa dalam menulis dan mengucapkan kata dengan baik dan benar. Hasil respon siswa dapat terlihat pada tabel berikut:

No	Kriteria	Alternative skala					Presentase (%) respon positif	keterangan
		5	4	3	2	1		
1	Mampu mendengarkan instruksi dengan baik	20	4	2	1	0	92,59 %	Positif
2	Mengucapkan kata benda dengan baik	20	4	2	1	0	92,59 %	Positif
3	Menuliskan kata benda dengan baik	18	5	3	1	0	81,48 %	Positif
4	Mengucapkan kata kerja dengan baik	20	4	2	1	0	92,59%	Positif
5	Menuliskan kata kerja dengan baik	18	5	3	1	0	92,59%	Positif
6	Mengucapkan kata adjektif dengan baik	19	5	2	1	0	85,18%	Positif
7	Menuliskan kata adjektif dengan baik	19	5	3	0	0	92,59%	Positif
8	Menyebutkan anggota tubuh/ parts of body dengan baik	20	4	3	0	0	96,29%	Positif
9	Menuliskan parts of body dengan baik	20	4	3	0	0	96,29%	Positif
10	Menggunakan alat pancing magnet dengan baik	20	4	3	0	0	96,29%	Positif
	Rata-Rata						84,97	

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan edukatif. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem pembelajaran, yaitu terdiri atas lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

1. Analysis (Analisis) Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di sekolah Inklusi Asumpta Kupang. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif permainan edukatif ini. Dai hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas obervasi dan 5-6, yang dalam proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berupa audio visual. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengebangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

2. Design (Perencanaan) Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada proses perancangan (design) media pembelajaran dibutuhkan sebuah desain untuk membantu pembuatan media pembelajaran. desain tersebut dituangkan dalam sebuah kreatifitas gambar dari kan flannel berupa benda yang ada disekitar, anggota tubuh, dan kata kerja sederhana. Masing masing media gambar berjumlah 20 buah gambar dengan dilengkapi stik pancing sesuai jumlah siswa 27 orang

3. Development (Pengembangan) Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya: a. Pembuatan Media Pembelajaran Media yang di telah dirancang oleh peneliti dan menghasilkan prototype I kemudian dibuat dan dikembangkan. Media ini dikembangkan dengan menggunakan gambar kreatif kain flanel. Isi dari media pembelajaran ini terdiri dari materi-materi yang didapatkan berhubungan erat dengan lingkungan sekitar siswa.

Validasi Kelayakan Produk media dan ahli materi.

a) Validasi Ahli Materi Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli Ahli materi dalam proses validasi media pembelajaran menggunakan word fishing ini sebanyak 2 orang ahli. Validasi yang dilakukan ahli materi terkait dengan aspek relevansi materi. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat di tabel 4.1 berikut:

Tabel 1. Hasil validasi produk di lihat dari aspek materi

Aspek yang dinilai	Hasil penilaian		
	Validator I	Validator II	Rata-rata
I Komponen Kelayakan Isi			
A. Cakupan Materi			
B. Keterkaitan kompetensi dasar			
1. Relevansi tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	3	3	3
2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	3	3,5
C. Akurasi Materi			
1. Kebenaran dan ketetapan konsep	3	4	3,5
2. Kebenaran dan ketepatan teori	3	3	3
II Komponen penyajian			
A. Penyajian Pembelajaran			
1. Mendorong siswa untuk mengetahui isi media pembelajaran	3	4	3,5
2. Merangsang keterlibatan siswa untuk belajar mandiri	3	3	
3. Sistematis /logika jelas	3	3	3
4. Kemudahan untuk dipelajari			
B. Aspek Bahasa			
1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	3	4	3,5
2. Tidak bermakna ganda	3	4	3,5
	Rata-Rata		3,5

b) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam validasi media pembelajaran menggunakan permainan edukatif ini adalah sebanyak 2 orang

ahli. Validasi yang dilakukan ahli media terkait dengan aspek tampilan media. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat di table 4.2 berikut:

Tabel 2. Hasil validasi produk di lihat dari aspek media

Aspek yang dinilai	Hasil penilaian		
	Validator I	Validator II	Rata-rata
A. Efisiensi Kelayakan Isi			
1. Kesesuaian media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik	3	4	3,5
2. Kesesuaian media untuk individu/kelompok	3	3	3
A. Keefektifan dari media yang digunakan			
1. Efektif dan efisien dalam pengroangan dan penggunaan media pembelajaran	3	3	3
2. Kreatif dalam ide dan penguangan gagasan	3	3	3
B. Kualitas media			
1. Dapat dikontrol dengan mudah	4	3	3,5
2. Seherhana dalam mengerjakannya	4	3	3,5
3. Dapat di perbaiki	3	3	3
4. Dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran lain	3	4	3,5
5. Tepat sasaran dan sesuai harapan	3	4	3,5
	Rata-Rata		4,1

4. Implementation (Implementasi) Tahap ini adalah lanjutan dari tahap Pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran menggunakan perainan edukatif word fishing yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Namun dalam tahap ini, peneliti hanya sampai melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas) dengan melihat respon dari guru dan respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut. Uji coba terbatas ini terdiri dari tiga orang guru mata pelajaran dan 27 orang siswa kelas inklusi di sekolah Asumpta Kupang. Dengan dibantu satu orang anggota peneliti, implementasi penelitian ini dilakukan dengan penggabungan tiga kelas, yakni kelas observasi, kelas3-4, dan 5-6. Sebelum melakukan uji coba tersebut, siswa diberikan petunjuk mengenai media pembelajaran menggunakan alat pancing magnet. Pada saat pelaksanaan uji coba terbatas, peneliti/pengembang menjelaskan apa-apa yang saja yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan pengembang agar siswa lebih semangat

ketika mempelajari materi pada media. Setelah guru dan siswa selesai memperhatikan media pembelajaran tersebut, maka pada hari terakhir uji coba, guru diminta untuk mengisi lembar angket. Angket ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan word fishing yang sudah dikembangkan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif pada materi kata benda, kata kerja, kata sifat, anggota tubuh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dilakukan dengan 5 tahap yaitu: (1) Analisis (analysis); (2) Perancangan (Design); (3) Pengembangan (Development); (4) Implementasi (Implementation); (5) Evaluasi (Evaluation). Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di sekolah Asumpta Kupang dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran dan juga koordinator atau penanggungjawab kelas inklusi. Selanjutnya tahap perancangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif dengan mempertimbangkan hasil observasi tersebut, dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif dengan materi kata benda, kata kerja, kata sifat dan anggota tubuh.

Media pembelajaran telah divalidasi oleh para ahli, dalam hal ini ahli materi dan ahli media. Setelah media dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, maka tahap implementasi yaitu uji coba terbatas kepada 27 siswa kelas inklusi Asumpta Kupang, setelah uji coba guru diberikan lembar angket untuk menilai dan memberikan saran untuk media pembelajaran interaktif tersebut. Kemudian tahap terakhir yaitu tahap evaluasi setelah diuji cobakan maka media pembelajaran akan di evaluasi.

2. Hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 3,5 berada pada kategori sangat valid, karena $3 \leq M \leq 4$ sehingga materi pada media tersebut dikatakan sangat valid,

sedangkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 4,1 berada pada kategori sangat valid, karena $3 \leq M \leq 4$ sehingga media pembelajaran dikatakan sangat valid. Media word fishing dikatakan efektif berdasarkan hasil uji coba dan respon guru yang positif dengan rata-rata persentase respon positif siswa sebesar 84,97% dengan rata-rata respon guru sebesar 4,2 dikatakan efektif karena persentase respon siswa lebih dari 50%. Praktis karena diperoleh hasil keterlaksanaan media pembelajaran sebesar 80,0% dikatakan praktis karena persentase keterlaksanaan media pembelajaran lebih besar dari 70%.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Permainan Edukatif di Sekolah Inklusi.

DAFTAR RUJUKAN

- Alonso Fernandes, Cristina. Predicting Students's knowledge after playing a serious game based on Learning analytics data: A case Study. *Journal of Computer Assisted Learning* 36 (3): 2019 (December)
- Carpenter, B., Ashdown, R. & Bovair, K. (Eds.) (2017). *Enabling access: Effective teaching and learning for pupils with learning difficulties* (2nd ed.). London: Routledge
- Ferreira, M., Gonçalves, C., Silva, C., & Olcina-Sempere, G. (2020). Inclusión y diferenciación pedagógica: dos estudios cualitativos en el sistema educativo portugués. *Revista Colombiana de Educación*, 78, 321-342. <https://doi.org/10.17227/rce.num78-9922>
- Ferreira, M. (2022). A Theoretical Essay about Inclusion and the Role of Teachers in Building an Inclusive Education. *European Journal of Education and Pedagogy*, 3(3). <https://doi.org/10.24018/ejedu.2022.3.3.353>
- Hidayat & Nur, (2022). Hidayat, A., & Nur, M. (2022). *Game Animasi Animal Karambol*

- Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5863–5872. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3277>
- Hooijdonk, M.van ,Mainhard, M.T.,Kroesbergen, E.H.,Tartwijk, J.W.F. van, *Learning and Instruction*, 88, (2023), article 101823 ISSN 0959-4752 DOI <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101823>
- Kassie Shifere Bishaw. Inclusive Teaching in the context of English Language Teaching. *IJPSS*:2012, 2 (November) 2249-8594
- Mathias Urban, Elin Reikerås, and Carolina Semmoloni Nordic approaches to evaluation and assessment in early childhood education and care. Volume 13, Issue 3 <https://doi.org/10.1177/20436106231179617>
- Moriña, A. (2016). Inclusive education in higher education: challenges and opportunities. *European Journal of Special Needs Education*, 32(1), 3–17. <https://doi.org/10.1080/08856257.2016.1254964>
- OECD (2018). *Education Policy Outlook 2018: Putting Student Learning at the Centre*, OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/9789264301528>
- Rakhmawati, R. Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan perkembangan social Emosional Anak. *Buletin of Counseling and Psychotherapy*:2022,4(2),381-387. [HTTPS://DOI.ORG/10.51214/BOCP.V4I2.293](https://doi.org/10.51214/BOCP.V4I2.293)
- Riikka Aurava, Mikko Meriläinen, Ville Kankainen, Jaakko Stenros: Game jams in general formal education. *International Journal of Child-Computer Interaction*. Volume 28, June 2021, 100274 <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100274>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers:2013
- Sailor. *Advances in schoolwide inclusive school reform*. *Remedial and Special Education*, 36(2), 94–99. 2015 <https://doi.org/10.1177/07419325145550>
- Schleicher, A. (2018), *Valuing our Teachers and Raising their Status: How Communities Can Help*. International Summit on the Teaching Profession, OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/9789264292697>
- Soenarko, F.W., & Wandansari, Y. Penerapan Prinsip Adult Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Orangtua Mengenai Pentingnya Bermain Sambil Belajar Bagi anak. *Jurnal Pendidikan Prasekolah*: 2012. 3(1),30-42
- Teemu Laine, Lindberg. *Designing Engaging Games for Education: Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles*. *Transactions on Learning Technologies*: 2020:99 (1):3018503
- Veronica, N. Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pedagogy. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* :2018,4(2),49. [HTTPS://DOI.ORG/10.30651/PEDAGOGI.V4I2.193](https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.193)
- Wildan, widyastuti *journal of islamic primary education*. Penerapan media pembelajaran berbasis it terhadap anak berkebutuhan khusus di lab school unnes. 5(1) doi: [HTTPS://DOI.ORG/10.51875/JISPE.V5I01.296](https://doi.org/10.51875/jispe.v5i01.296)