

## Penguatan Kompetensi Guru SDN Julang dalam Meningkatkan Kemampuan Anak Berkebutuhan Khusus melalui Pembuatan E-LKPD Berbasis Genially

Ade Wijaya<sup>1</sup>, R. Teti Rostikawati<sup>2</sup>, Areis Maeyasa<sup>3</sup>, Haifa Nasywa Arafani<sup>4</sup>, Finna Rizkia Maulidya<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

Email: ade.wijaya@unpak.ac.id

### ABSTRACT

*Children with special needs need a special learning approach to optimize their potential. However, many teachers have difficulty adapting teaching materials. For this reason, technologies such as Genius-based Electronic Student Worksheets (E-LKPD) can be an innovative solution. This service aims to strengthen the competence of 22 SDN Julang teachers to put together interactive and adaptable E-LKPD to support Children with special needs learning. The training involving pre-test and post-test showed an increase in teachers' understanding from an average score of 62.5 to 89.3, with an average increase of 26.8 points. In implementation, 78% of Children with special needs students who used Genial-based E-LKPD showed an improvement in their learning outcomes. Interviews with teachers and students revealed that Genially-based E-LKPD helps increase the learning interest of Children with special needs students. Teachers feel more confident using this technology, while students enjoy interactive content that suits their needs. Teachers also suggest additional features, such as audio for students with hearing impairments. Genially-based E-LKPD has been shown to improve teacher competence and Children with special needs learning outcomes at SDN Julang. This program encourages the creation of inclusive and innovative learning. Long-term implementation and advanced training are highly recommended for the program's sustainability.*

**Keyword:** Teacher Competence; Children With Special Needs; E-LKPD; Genially; Educational Technology

### ABSTRAK

Penguatan Anak Berkebutuhan Khusus memerlukan pendekatan pembelajaran khusus untuk mengoptimalkan potensi mereka. Namun, banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan bahan ajar. Untuk itu, teknologi seperti Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis Genially dapat menjadi solusi inovatif. Pengabdian ini bertujuan memperkuat kompetensi 22 guru SDN Julang dalam menyusun E-LKPD interaktif dan adaptif untuk mendukung pembelajaran ABK. Pelatihan yang melibatkan pretest dan posttest menunjukkan peningkatan pemahaman guru dari rata-rata skor 62,5 menjadi 89,3, dengan kenaikan rata-rata 26,8 poin. Dalam implementasi, 78% siswa Anak Berkebutuhan Khusus yang menggunakan E-LKPD berbasis Genially menunjukkan peningkatan hasil belajar mereka. Wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan bahwa E-LKPD berbasis Genially membantu meningkatkan minat belajar siswa Anak Berkebutuhan Khusus. Guru merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi ini, sementara siswa menikmati konten interaktif yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru juga menyarankan tambahan fitur, seperti audio untuk siswa dengan gangguan pendengaran. Penggunaan E-LKPD berbasis Genially terbukti meningkatkan kompetensi guru dan hasil belajar anak berkebutuhan khusus di SDN Julang. Program ini

mendorong terciptanya pembelajaran yang inklusif dan inovatif. Implementasi jangka panjang serta pelatihan lanjutan sangat disarankan untuk keberlanjutan program.

**Kata Kunci:** Kompetensi Guru; Anak Berkebutuhan Khusus; E-LKPD; Genially; Teknologi Pendidikan

## PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif merupakan upaya untuk memberikan layanan pendidikan yang adil bagi semua siswa, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). ABK memiliki kebutuhan khusus yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mengoptimalkan potensi mereka secara maksimal. Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam pendidikan inklusif adalah kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar yang adaptif. Bahan ajar yang tidak sesuai dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi motivasi belajar ABK. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah kelompok siswa dengan karakteristik unik yang membutuhkan pendekatan pembelajaran berbeda untuk mengoptimalkan potensi mereka. Di tengah berkembangnya teknologi pendidikan, muncul tantangan baru bagi guru, khususnya dalam merancang bahan ajar yang interaktif dan adaptif. Tantangan ini semakin relevan di SDN Julang, yang mengedepankan pendidikan inklusif bagi siswa ABK. Namun, keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi penghambat utama dalam menghadirkan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan ABK.

Permasalahan yang timbul Kebanyakan guru di SDN Julang masih kesulitan dalam menyusun bahan ajar berbasis teknologi, seperti Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Teknologi ini memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran ABK melalui penyajian konten yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sayangnya, kurangnya pelatihan teknologi bagi guru menjadi kendala utama dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini. Sebagai akibatnya, pembelajaran bagi ABK cenderung monoton dan kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik mereka.

Peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan sangat penting untuk mendukung keberhasilan pendidikan inklusif. Teknologi seperti Genially, sebuah platform digital untuk membuat bahan ajar interaktif, dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ABK. Platform ini memungkinkan guru menciptakan E-LKPD yang tidak hanya menarik, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan individual siswa. Hal ini sejalan dengan misi SDN Julang untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memberdayakan semua siswa. Tujuan dari pelaksanaan PKM ini adalah melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini, kompetensi 22 guru di SDN Julang ditingkatkan dalam menyusun E-LKPD berbasis Genially. Program ini dirancang untuk memberikan pelatihan intensif, pendampingan teknis, serta evaluasi

berkelanjutan agar guru mampu menghasilkan bahan ajar yang mendukung kebutuhan siswa ABK. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikan inovasi tersebut ke dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Berbagai program pengabdian sebelumnya menunjukkan dampak positif teknologi dalam pendidikan ABK. Adiwidjaja (2021) melaporkan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan kognitif, dan interaksi sosial siswa. Astuti et al. (2020) menambahkan bahwa pelatihan teknologi bagi guru dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain pembelajaran berbasis digital. Hasil pengabdian lainnya oleh Kusuma dan Hikmah et al. (2024) menunjukkan bahwa E-LKPD digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi ABK.

### METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini di laksanakan di SDN Julang Kota Bogor dengan melibatkan 22 orang guru dalam pelatihan tersebut. Metode yang dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui beberapa tahapan yaitu, identifikasi masalah dan kebutuhan, Penyusunan materi pelatihan, pelatihan guru, pendampingan pembuatan E-LKPD, uji coba dan evaluasi, tindak lanjut dan monitoring. sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada masyarakat

Tahapan Pelaksanaan	Permasalahan	Solusi	Target Capaian
<b>1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan</b>	Guru belum memahami kebutuhan khusus ABK dalam pembelajaran dan tidak memiliki bahan ajar yang adaptif.	Mengadakan survei awal dan wawancara untuk mengidentifikasi kendala serta kebutuhan guru dan siswa.	Diperoleh data kebutuhan guru dan siswa ABK di SDN Julang terkait pembelajaran yang lebih adaptif.
<b>2. Penyusunan Materi Pelatihan</b>	Guru tidak memiliki keterampilan membuat E-LKPD berbasis teknologi seperti Genially.	Menyusun modul pelatihan pembuatan E-LKPD interaktif berbasis Genially, mencakup teori dan praktik secara rinci.	Tersedianya modul pelatihan lengkap yang siap digunakan dalam program pelatihan.
<b>3. Pelatihan Guru</b>	Guru kurang memahami teknik dasar desain E-LKPD dan fitur dalam Genially.	Melaksanakan pelatihan intensif pembuatan E-LKPD berbasis Genially, mencakup langkah-langkah teknis dan praktiknya.	Guru memahami penggunaan Genially dan mampu membuat E-LKPD sederhana.
<b>4. Pendampingan Pembuatan E-LKPD</b>	Guru merasa kurang percaya diri dalam mengaplikasikan keterampilan baru secara mandiri.	Memberikan pendampingan individual kepada guru dalam proses pembuatan E-LKPD berbasis Genially.	Guru berhasil membuat E-LKPD interaktif yang sesuai dengan kebutuhan ABK.

<b>5. Uji Coba dan Evaluasi</b>	Belum ada evaluasi terhadap efektivitas E-LKPD berbasis Genially untuk pembelajaran ABK.	Melakukan uji coba E-LKPD pada siswa ABK, diikuti dengan evaluasi efektivitas melalui observasi dan umpan balik guru.	Terukur peningkatan pemahaman siswa ABK dan peningkatan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar.
<b>6. Tindak Lanjut dan Monitoring</b>	Kurangnya konsistensi guru dalam mengimplementasikan teknologi setelah pelatihan selesai.	Menyusun rencana monitoring dan evaluasi jangka panjang untuk memastikan implementasi teknologi secara berkelanjutan.	Guru secara konsisten menggunakan E-LKPD berbasis Genially dalam pembelajaran sehari-hari.

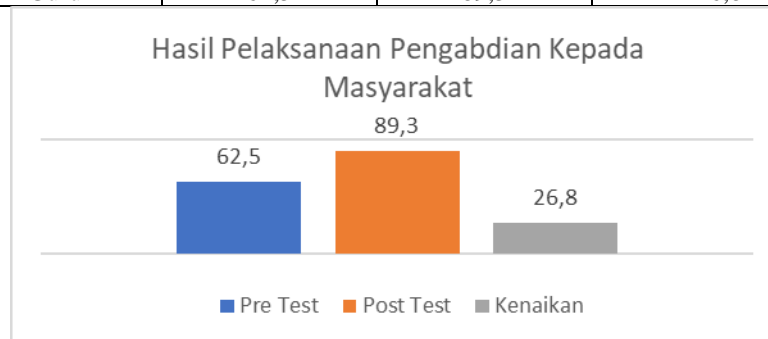
Data yang diperoleh selama pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diolah berdasarkan pengolahan data deskriptif dan kualitatif.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SDN Julang berhasil menunjukkan keberhasilan signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru dan memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa berkebutuhan khusus (ABK). Sebanyak 22 guru mendapatkan pelatihan intensif dalam menggunakan platform Genially untuk menyusun Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Pelatihan ini mencakup penguasaan teknis penggunaan Genially, desain pembelajaran interaktif, dan penerapan E-LKPD dalam kegiatan belajar-mengajar. Guru-guru yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menyesuaikan bahan ajar kini mampu menciptakan materi pembelajaran yang adaptif dan menarik. Hal ini dapat terlihat dari hasil berikut :

**Tabel 1. Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Julang**

Aspek	Pre Test	Post Test	Kenaikan
Guru	62,5	89,3	26,8



**Gambar 1. Grafik Kenaikan Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Julang**

Program ini juga memberikan dampak langsung pada siswa ABK, yang sebelumnya menghadapi tantangan dalam memahami materi pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan E-LKPD berbasis Genially, siswa dapat belajar melalui media digital yang lebih menarik secara visual dan interaktif. Perubahan positif terlihat pada kemampuan kognitif dan motorik mereka, seperti peningkatan dalam mengenali warna, bentuk, serta keterampilan berhitung. Selain itu, siswa juga menunjukkan kemajuan dalam interaksi sosial, seperti bekerja sama dengan teman sebaya dan berkomunikasi dengan lebih percaya diri di kelas.

Salah satu keberhasilan utama program ini adalah peningkatan keterlibatan siswa ABK dalam pembelajaran. Sebelum program, banyak siswa kesulitan memahami materi pembelajaran konvensional karena kurangnya media yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan penggunaan E-LKPD berbasis Genially, siswa kini dapat belajar melalui media yang lebih interaktif dan visual.

Misalnya, kegiatan belajar yang melibatkan pengenalan warna, bentuk, dan angka disajikan dalam bentuk permainan digital yang menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Peningkatan kemampuan kognitif dan motorik siswa juga menjadi salah satu indikator keberhasilan program ini. Dalam beberapa minggu setelah implementasi, terlihat peningkatan dalam kemampuan siswa untuk mengenali bentuk geometris, menghitung angka sederhana, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran kelompok. Selain itu, siswa ABK juga menunjukkan perkembangan dalam aspek sosial, seperti kemampuan untuk berkomunikasi lebih baik dengan teman sekelas dan berkolaborasi dalam tugas kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berdampak pada aspek akademik tetapi juga pada aspek sosial siswa.

Pendekatan inovatif ini didukung oleh teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya interaksi aktif siswa dengan materi pembelajaran untuk membangun pemahaman mereka. Vygotsky (1978) berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui kolaborasi antara siswa dan guru dalam konteks sosial. Hal ini sejalan dengan konsep E-LKPD berbasis Genially, yang tidak hanya mendorong siswa untuk belajar secara mandiri tetapi juga memfasilitasi kerja sama antar siswa melalui aktivitas yang dirancang secara interaktif.

Selain itu, program ini mendukung prinsip-prinsip pembelajaran berbasis multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Menurut Mayer, pembelajaran menjadi lebih efektif ketika elemen visual dan audio digabungkan untuk menyampaikan informasi. Dalam program ini, E-LKPD berbasis Genially memanfaatkan elemen multimedia untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa ABK. Sebagai contoh, video interaktif dan animasi digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Dari sisi guru, pelatihan yang diberikan tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Sebelumnya, banyak guru merasa terbebani dengan perkembangan teknologi yang cepat dan kurangnya pelatihan yang memadai. Program ini memberikan solusi dengan menyediakan panduan

praktis dan dukungan langsung selama proses pelatihan. Akibatnya, guru mampu mendesain dan mengimplementasikan E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan siswa ABK.

Keberhasilan program ini juga dapat dibandingkan dengan studi sebelumnya. Wahyuni (2020) menemukan bahwa penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran siswa ABK dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka. Meskipun berbeda dalam teknologi yang digunakan, program PKM di SDN Julang memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan Genially, yang memungkinkan guru untuk mendesain materi pembelajaran secara mandiri tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Hal ini membuat program ini lebih mudah diterapkan di lingkungan sekolah dasar.

Program ini sejalan dengan berbagai teori dan penelitian terkini tentang pembelajaran berbasis teknologi: Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky (1978) yang menyatakan Pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi. prinsip multimedia learning Mayer (2021) menyatakan elemen visual dan audio meningkatkan pemahaman siswa. teori *cognitive load theory* Sweller (2010) bahwa media interaktif membantu mengurangi beban kognitif siswa. Sedangkan menurut konsep pembelajaran inklusif Ainscow (1999) bahwa pendidikan harus mendukung semua siswa, termasuk siswa ABK. Studi Wahyuni et al. (2020) menghasilkan bahwa teknologi digital meningkatkan keterampilan kognitif siswa ABK. Sedangkan hasil penelitian Augmented Reality Chen et al. (2017) menyatakan bahwa teknologi digital membantu siswa memahami konsep abstrak. Studi Alhanachi et al. (2021) Desain pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan siswa. Teori *self-determination Theory* Deci & Ryan (1985) Pembelajaran yang melibatkan teknologi meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Teori *experiential learning* Kolb (1984) menyatakan pembelajaran melalui pengalaman langsung lebih efektif. Hasil penelitian Garrison (2011) Teknologi mendukung pembelajaran berbasis kolaborasi. Studi Clark & Feldon (2014) Media digital mempermudah siswa memahami konsep yang kompleks. Penelitian Moreno & Mayer (2007) bahwa Elemen multimedia meningkatkan pembelajaran siswa dengan kebutuhan khusus. Studi Lane & Lyle (2011) menyatakan teknologi mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa. Sedangkan Penelitian Anderson et al. (2021) Pembelajaran digital mendukung personalisasi dan adaptasi kebutuhan siswa. Studi Pappas (2021) teknologi pendidikan membantu menciptakan pengalaman belajar yang relevan.

Namun, program ini juga menghadapi tantangan, terutama dalam hal konsistensi implementasi teknologi di ruang kelas. Beberapa guru memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai platform Genially, terutama mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan perlu dilakukan untuk memastikan semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam mendesain dan menggunakan E-LKPD. Selain itu, monitoring dan evaluasi berkala diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas E-LKPD yang telah dibuat.

Sebagai langkah strategis ke depan, program ini dapat diperluas melalui kolaborasi dengan sekolah lain yang memiliki siswa ABK. Kolaborasi ini dapat menciptakan komunitas guru yang saling

berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam menggunakan teknologi untuk pendidikan inklusif. Selain itu, pengembangan modul digital berbasis Genially untuk berbagai mata pelajaran juga dapat menjadi fokus program lanjutan. Modul-modul ini dapat dirancang untuk mencakup berbagai topik, seperti sains, matematika, dan bahasa, sehingga siswa dapat mendapatkan manfaat yang lebih luas dari teknologi ini.

Secara keseluruhan, program PKM di SDN Julang telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dan memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa ABK. Dengan integrasi teori pembelajaran, teknologi, dan praktik inklusif, program ini menjadi contoh yang dapat direplikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah lain. Dampak jangka panjang dari program ini diharapkan dapat mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan inovatif, sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

Program PKM ini tidak hanya berfokus pada solusi jangka pendek tetapi juga membangun kapasitas guru dan siswa untuk menghadapi tantangan pendidikan inklusif di masa depan. Pendekatan berbasis teknologi yang digunakan memberikan landasan bagi sekolah-sekolah lain untuk mengadopsi praktik serupa. Dengan dukungan penelitian yang kuat, program ini menjadi model yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran inklusif di Indonesia.

Sebagai rekomendasi, pelatihan lanjutan perlu dilakukan untuk menjaga konsistensi implementasi teknologi di ruang kelas. Selain itu, kolaborasi dengan sekolah lain dapat memperluas dampak program ini, menciptakan jaringan guru yang saling mendukung dalam mengembangkan praktik terbaik untuk pendidikan inklusif. Pengembangan modul digital berbasis Genially yang lebih variatif juga menjadi langkah strategis untuk memperkuat integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah.

### **PENUTUP**

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SDN Julang berhasil meningkatkan kompetensi guru dan memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa berkebutuhan khusus (ABK) melalui pelatihan penggunaan platform Genially untuk menyusun Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Guru-guru yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menyusun bahan ajar kini mampu menghasilkan materi yang adaptif dan menarik, terbukti dengan kenaikan hasil pelatihan dari 62,5 menjadi 89,3. Siswa ABK juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif, motorik, dan sosial melalui penggunaan E-LKPD berbasis teknologi yang interaktif dan visual. Keberhasilan ini didukung oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky, prinsip multimedia learning Mayer, serta berbagai penelitian lain yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan inklusif. Meskipun menghadapi tantangan dalam konsistensi implementasi, program ini menjadi model yang relevan untuk meningkatkan pendidikan inklusif dan diharapkan dapat diterapkan lebih luas dengan pelatihan lanjutan, kolaborasi antar sekolah, dan pengembangan modul digital yang lebih variatif.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPM Universitas Pakuan, Universitas Pakuan, Yayasan Pakuan Siliwangi, dan Kepala sekolah serta guru-guru SDN Julang yang telah mendukung dalam kegiatan PKM ini baik dalam bentuk pendanaan maupun partisipasinya.

### REFERENSI

- Adiwidjaja, D. (2021). Penerapan Game Edukatif dalam Meningkatkan Potensi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 7(1), 45–58.
- Ainscow, M. (1999). *Understanding the Development of Inclusive Schools*. <https://doi.org/10.4324/9780203029519>
- Alhanachi, S., de Meijer, L. A. L., & Severiens, S. E. (2021). Improving culturally responsive teaching through professional learning communities: A qualitative study in Dutch pre-vocational schools. *International Journal of Educational Research*, 105(July 2020), 101698. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101698>
- Anderson, J., Brown, R., & Smith, K. (2021). The Power of Local Stories in Developing Critical Thinking in Students. *Journal of Education and Culture*, 56(2), 67–80.
- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. (2020). the Important of Creative Thinking Ability in Elementary School Students for 4.0 Era. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v1i1.1512>
- Chen, C.-H., Liu, H.-C., & Lin, Y.-L. (2017). Augmented reality in education. *Educational Technology & Society*, 20(2), 69–77. <https://doi.org/10.1111/jcal.12345>
- Clark, R. C., & Feldon, D. F. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Self-determination theory*. *Psychological Inquiry*.
- Garrison, D. R. (2011). *E-learning in the 21st century*. <https://doi.org/10.4324/9780203846932>
- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Dendy, ), Zen, S., Destiana, D., Wijaya, A., Resyi, ), Gani, A., Nurafifah, ), Maharani, D., & Mulyawati, Y. (2024). *Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru DiSDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor*. 5(1), 453–459.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. <https://doi.org/10.2307/4279423>
- Lane, H. B., & Lyle, K. (2011). Impact of digital media on learning outcomes. *Learning and Instruction*, 21(3), 405–417. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2010.06.005>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Pappas, C. (2021). *The Impact of Educational Games on Student Engagement*. *Educational Insights*.

## Prosiding the 10th Seminar Nasional ADPI Mengabdikan untuk Negeri

Vol. 5 No.2

Tahun 2025

Hal : 138-146

eISSN : 2746-1246

DOI : 10.47841/semnasadpi.v5i2.185



Sweller, J. (2010). Cognitive load theory: Recent theoretical advances. *Cognitive Load Theory*, 9780521860239, 29–47. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511844744.004>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wahyuni, S. (2020). Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran siswa ABK. *Jurnal Pendidikan Khusus*. <https://doi.org/10.3102/JK.2020.06>

Wahyuni, S., Supriyadi, T., & Rini, N. (2020). Multi-disciplinary collaboration in the education of children with special needs. *Journal of Inclusive Education Research*.