



Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus

ISSN: 2598-5183 (Print) ISSN: 2598-2508 (Electronic)

Journal homepage: <https://jpkk.ppi.unp.ac.id/index/jpkk>

Email: jpkk@ppi.unp.ac.id



Pengembangan Aplikasi Sciber (Screening Berkebutuhan Khusus) Bantuan Dana Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantu (Teknologi Asistif) untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus di Perguruan Tinggi

Arina Restian¹, Bustanol Arifin², Tyas Deviana³, Beti Istanti Suwandayani⁴, Kuncayono⁵, Vivi Kurnia Herviani⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Terkirim, 14 Dec 2022

Revisi, 11 April 2023

Diterima, 30 Nov 2023

Kata Kunci:

Aplikasi Sciber;
Teknologi Asistif;
Anak berkebutuhan
Khusus;
Perguruan Tinggi.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Aplikasi Sciber (Screening Berkebutuhan Khusus) 1) Akan menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, 2) Akan menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, 3) Akan menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus. Berdasarkan hasil pengembangan produk ditemukan kevaliditasan yang sangat tinggi 98% dengan data hasil akhir produk dengan temuan media mudah digunakan, Media memberi manfaat dalam asesmen diri secara bagus, media mengandung interaktivitas yang sangat tinggi, media sesuai dengan tujuan pengembangan media, dan desain sangat menarik dalam uji coba Publik di Universitas Muhammadiyah Malang.

ABSTRACT

This research aims to produce Sciber Application products (Screening with Special Needs). with Special Needs) for Regular Students and Students with Special Needs, 3) Will produce creative innovations in SCIBER Application Assistive technology (Screening with Special Needs) for Regular Students and Students with Special Needs. Based on the results of product development found a very high validity of 98% with the final product data with findings that the media is easy to use, the media provides benefits in good self-assessment, the media contains very high interactivity, the media is in accordance with the goals of media development, and the design is very attractive in Public trial at University Of Muhammadiyah Malang



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Corresponding Author:

Arina Restian
Universitas Muhammadiyah Malang
Email: arina.poenya@gmail.com

Pendahuluan

Pentingnya Program Bantuan Inovasi dan pembelajaran dan teknologi Bantu untuk mahasiswa Berkebutuhan khusus, Dorektoral pembelajaran dan kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan teknologi kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan teknologi, Hal ini tertuang pada UU No 2 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional pada pasal 5, (2) mengamanatkan bahwa warga negara yang memiliki fisik, emosional, mental, intelektual, dan social berhak memperoleh pendidikan khusus, inilah Perguruan Tinggi berperan sangat penting sebagai ruang-ruang menyampaikan ide, gagasan, dan wacana yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah untuk membangun bangsa. Wacana keberagaman di dalam kampus perlu terus dipelihara sebagai upaya menguatkan inklusi sosial dalam hidup berbangsa dan bernegara. Kampus perlu menjadi tempat yang nyaman bagi tumbuh dan berkembangnya insan-insan akademisi yang inklusif; Insan yang tidak lagi memandang perbedaan sebagai sebuah hambatan, namun menjadi sebuah kekuatan. Untuk itu, kampus perlu dilibatkan secara aktif dalam proses menumbuh kembangkan inklusi sosial dalam lingkungan Pendidikan, Membuka dialog di lingkungan kampus terkait inklusi sosial adalah sesuatu yang harus dilakukan. Sebagai ruang pemikiran dan gagasan, kampus harus inklusif terhadap keberagaman, tidak ada lagi diskriminasi atas dasar perbedaan pendapat, pemikiran, agama, suku, jenis.kelamin, disabilitas, dan lain lain. Selain itu hal ini sejalan dengan semangat PKBI dalam mewujudkan keluarga yang bertanggung jawab dan toleran. Pengertian dasar toleran adalah menghormati perbedaan yang ada. Ketika seseorang atau sekelompok orang merasa tidak aman dan merasa terancam oleh kelompok lainnya, maka akan lahir intoleransi.

Terkait dengan kampus ramah disabilitas, Universitas Muhammadiyah Malang berpedoman kepada Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 46 Tahun 2017 tentang Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus di Perguruan Tinggi, pasal 4 menyatakan bahwa Pendidikan inklusi merupakan Pendidikan bagi mahasiswa berkebutuhan khusus yang dilakukan bersama dengan mahasiswa lain. Selain itu, Universitas Muhammadiyah Malang terbuka terhadap keberagaman. Tujuan dari pada pengusulan proposal hibah inovasi pembelajaran khusus di perguruan tinggi ini adalah untuk Menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER Screening untuMahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus berupa Aplikasi Asistif SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus).

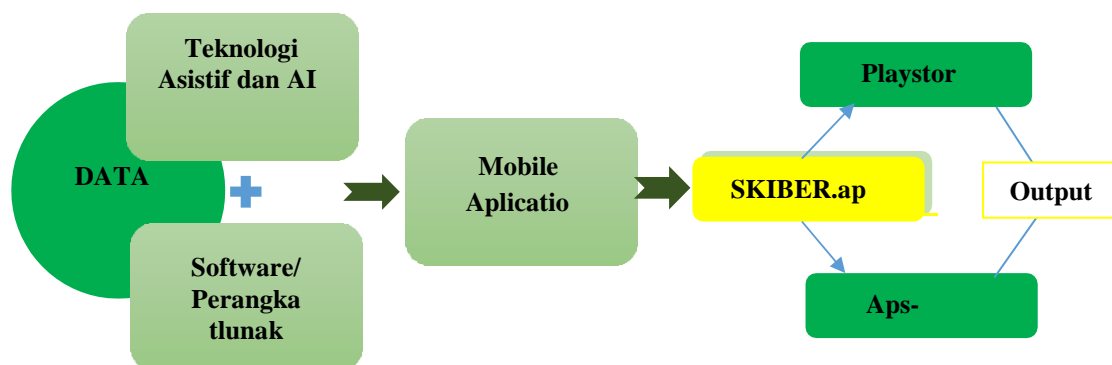
Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen dan mahasiswa dilingkungan Universitas Muhammadiyah Malang, diketahui kemungkinan mahasiswa reguler yang mengalami kebutuhan khusus namun tidak sadar bahwa dirinya mengalami kebutuhan khusus dalam segi akademik maupun non akademik, selain itu ada kemungkinan mahasiswa berkebutuhan khusus masuk jalur mahasiswa baru namun tidak terdeteksi sebagai mahasiswa berkebutuhan khusus karena takut adanya bullying dari teman sekelas mereka, sehingga banyak dosen yang mengeluhkan bahwa mereka kesulitan dalam memberikan materi serta sering terjadinya miskonsepsi antara dosen dengan mahasiswa tersebut. Selain dosen, untuk teman sejawat mahasiswa sendiri pun banyak mengeluhkan terkait kesulitan komunikasi dengan mahasiswa karena mereka tidak paham yang sedang dibicarakan bisa dari IQ yang kurang sehingga lamban dalam menangkap materi atau penyampaian serta komunikasi dua arah.Selain itu mahasiswa berkebutuhan khusus yang ada di lingkungan Universitas Muhammadiyah Malang yang ingin melakukan proses screening terkait kebutuhan khusus yang mereka alami bisa dengan mudah menggunakanteknologi asistif yang akan disusun sehingga memudahkan rekomendasi atau pendampingan bagi mereka. Berdasarkan masalah ini maka kebutuhan yang diperlukan oleh mahasiswa reguler dan berkebutuhan khusus antara lain: 1) Teknologi bantu yang dapat melakukan screening identifikasi dan asesmen bagi mahasiswa reguler dan mahasiswa berkebutuhan khusus. 2) Teknologi bantu tersebut dapat diakses

dengan mudah oleh mahasiswa reguler dan mahasiswa berkebutuhan khusus. 3) Teknologi bantu tersebut berbasis aplikasi yang tersedia di gadget atau smartphone masing-masing. Nama aplikasi ini adalah APLIKASI SCIBER yaitu berupa aplikasi screening identifikasi dan asesmen bagi mahasiswa reguler dan mahasiswa berkebutuhan khusus.

Hasil Pengembangan Inovasi Pembelajaran

1. Nama Inovasi Pembelajaran/ Teknologi Bantu (Teknologi Asistif/Adaptif): Aplikasi Sciber (Screening Berkebutuhan Khusus).
2. Pengembangan teknologi asistif yang dihasilkan yaitu berupa aplikasi android yang dinamakan Aplikasi Asistif SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus). Produk teknologi asistif ini memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan/artificial intelligence (AI). Melalui aplikasi SCIBER ini ini untuk dapat memudahkan mahasiswa melakukan screening identifikasi kebutuhan khusus yang ada pada dirinya melalui smartphone atau mobile phone masing-masing, sehingga memudahkan mereka memperoleh rekomendasi yang seharusnya mereka peroleh. Melalui pemanfaatan aplikasi teknologi asistif berbasis androidini, mahasiswa reguler dan berkebutuhan khusus dapat mengakses 1) screening kebutuhan khusus, 2) kesimpulan hasil screening, 3) rekomendasi atau layanan tindak lanjut berdasarkan kesimpulan hasil screening dari tenaga ahli (profesional) dibidangnya.

Adapun rancangan pengembangan teknologi asistif berbasis android dapat dilihat pada diagram berikut



Gambar 1. Rancangan Teknologi Asistif Aplikasi SKIBER

Detail rancangan produk yang dihasilkan yaitu:

1. Data Input
Proses input data adalah proses memasukkan database computer secara lengkap melalui sistem dengan memanfaatkan teknologi komputer atau memanfaatkan jaringan internet. Input data tersebut kemudian diproses sedemikian rupa melalui unit processor untuk menghasilkan informasi yang diperlukan. Data-data yang dapat diinput atau diproses dapat berupa kata dan angka.
2. Penggunaan AI dan perangkat lunak
Penerapan kecerdasan buatan (AI) merupakan peran penting dalam membuat produk berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan tersebut, manusia (pengguna) akan lebih mudah terbantu dalam menyelesaikan tugas/pekerjaan sehari-hari. Pemanfaatansoftware yang bagus dan tepat tentunya dapat menghasilkan program/perangkat aplikasi yang bagus pula. Software yang digunakan yaitu aplikasi

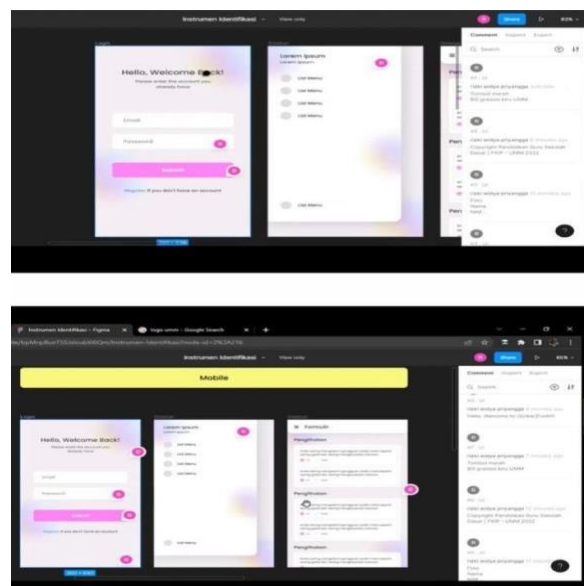
android creator, desain grafis dan editing lainnya, hal ini langsung diuji coba public pada mahasiswa baru di Prodi PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang.



Gambar 2. Dokumentasi: kegiatan Uji Coba Aplikasi Sciber di ruang Aula Masjid

3. Produk Aplikasi Mobile (SCIBER)

Aplikasi Mobile yang dimaksud dinamakan SCIBER yaitu aplikasi android yang dapat memudahkan mahasiswa melakukan screening identifikasi kebutuhan khusus yang ada pada dirinya melalui smartphone atau mobile phone masing-masing, sehingga memudahkan mereka memperoleh rekomendasi yang seharusnya mereka peroleh. Melalui pemanfaatan aplikasi teknologi asistif berbasis android ini, mahasiswa reguler dan berkebutuhan khusus dapat mengakses 1) screening kebutuhan khusus, 2) kesimpulan hasil screening, 3) rekomendasi atau layanan tindak lanjut berdasarkan kesimpulan hasil screening dari tenaga ahli (profesional) dibidangnya.



Gambar 3. Tampilan menu utama aplikasi (SCIBER)

Metode

Pengembangan produk Teknologi Bantuan (Teknologi Asistif) SCIBER menggunakan model pengembangan R & D (Research dan Development) jenis Lee and Owens. Penerapan model pengembangan ini sesuai dengan produk berupa pemanfaatan teknologi multimedia (Lee & Owens, 2004). Jabaran model pengembangan sebagaimana bagan berikut.



Gambar 4. Produk yang dikembangkan pada modul Aplikasi Asistif (Screening Berkebutuhan Khusus)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sampai saat ini proses penerapan masih dalam persiapan uji coba media ke mahasiswa. Hal ini dikarenakan produk masih dalam proses pengembangan agar siap diujicobakan. Pada tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk ke lapangan. Adapun target dan sasaran yaitu mahasiswa reguler dan mahasiswa berkebutuhan khusus yang ada di lingkungan Universitas Muhammadiyah Malang. Pada tahap ini untuk mengetahui keberhasilan dan keefektifan produk yang sudah dikembangkan. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan produk yaitu untuk membantu dan memfasilitasi mahasiswa reguler dan berkebutuhan khusus.

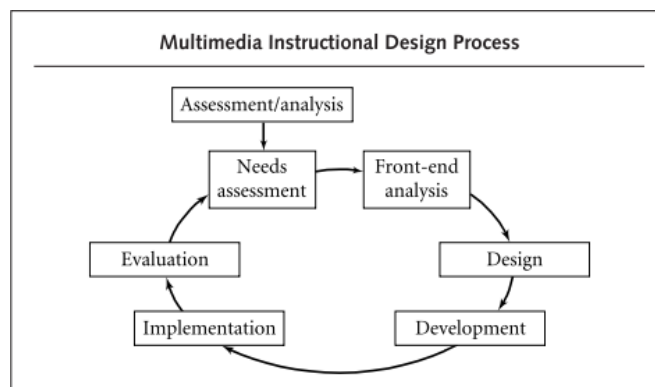
Proses pembuatan instrumen salah satunya kita mendatangkan dari UNESA dalam kemasan workshop Pengembangan Instrumen, Menyiapkan program kegiatan Workshop pengembangan Instrumen identifikasi mahasiswa bantuan Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Bantu Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, yang berlangsung dilaksanakan di ruang dosen PGSD- FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, pada tanggal 16 september 2022, dalam kegiatan Penyusunan Instrumen Identifikasi mahasiswa anak berkebutuhan khusus adalah suatu kegiatan persiapan dalam rangka pengembangan materi “Pengembangan Instrumen Identifikasi Mahasiswa Berkebutuhan Khusus” yang dilakukan sasarannya adalah pada pesmaba di Universitas Muhammadiyah Malang, Kegiatan ini berlangsung cukup interaktif mengingat pentingnya menyusun pengembangan instrument yang bekerjasama dengan UNESA (Universitas Negeri Surabaya) yang menjadi Partner

dua tahun terakhir dalam mengembangkan Aplikasi untuk anak Berkebutuhan Khusus, dan Ucapan terimakasih kepada Dikti-Kemendikbud atas support dalam mengembangkan Pendidikan Indonesia.

Kegiatan ini adalah bertujuan untuk memberikan produk inovasi pembelajaran khusus di perguruan tinggi ini adalah untuk menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, menghasilkan Aplikasi Asistif SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, Inilah pentingnya kegiatan ini adalah salah satu untuk mengetahui diketahui kemungkinan mahasiswa reguler yang mengalami kebutuhan khusus namun tidak sadar bahwa dirinya mengalami kebutuhan khusus dalam segi akademik maupun non akademik, selain itu ada kemungkinan mahasiswa berkebutuhan khusus masuk jalur mahasiswa baru namun tidak terdeteksi sebagai mahasiswa berkebutuhan khusus karena takut adanya bullying dari teman sekelas mereka, sehingga banyak dosen yang mengeluhkan bahwa mereka kesulitan dalam memberikan materi serta sering terjadinya miskonsepsi antara dosen dengan mahasiswa tersebut.

Hasil Penerapan Inovasi Pembelajaran/Teknologi Bantu

Hasil penerapan Inovasi Pembelajaran/ Teknologi Bantu Sejauh ini sudah kami proses dalam membuat media dan sudah finalisasi, tinggal beberapa point sajian aplikasi kita aplikasikan, sambil persiapan ujicoba kelompok kecil, kelompok besar dan uji Publik, penerapan inovasi pembelajaran/teknologi.



Gambar 5. Model Pengembangan Lee and Owens (2004)

Prosedur pengembangan terbagi menjadi beberapa langkah yaitu

Assesment/Analysis

Analisis kebutuhan diperlukan untuk membantu proses perancangan dan menganalisis berbagai kebutuhan dan keterbatasan yang ada di lapangan. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara awal ke lapangan. Menentukan strategi pengembangan produk yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada. Hasil analisis kebutuhan kemudian diolah untuk mengakomodasi berbagai keterbatasan yang ada di lapangan kemudian ditindaklanjuti dengan mendesain pengembangan media yang cocok dan belum pernah di terapkan dalam pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah cara sistematis untuk menentukan kesenjangan antara keadaan nyata saat ini dengan keadaan yang diinginkan penilaian kebutuhan juga mengidentifikasi perbedaan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diinginkan. Analisis ini kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan teknologi asistif Aplikasi SCIBER

2. Analisis awal dan akhir (*Front-End Analysis*)

Merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi secara rinci dari analisis siswa, teknologi, analisis situasi, analisis isu, analisis tugas, analisis tujuan, analisis media, analisis data, dan analisis biaya.

Design

Pada tahap ini yaitu membuat rencana yang akan dilakukan setelah mendapatkan data awal. Proses desain berfokus pada tujuan instruksional yang akan dicapai. Pada tahap ini terdapat langkah yang dilakukan seperti berikut:

1. Menyiapkan materi pendukung dan menyusun materi sesuai dengan kebutuhan
2. Menyusun tujuan pembelajaran
3. Menyusun tugas-tugas yang dapat membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran
4. Menyiapkan aplikasi untuk mengolah dan membuat program media e-modul
5. Membuat draft prototype produk e-modul atau storyboard

Development

Menurut Lee dan Owens, prinsip dasar pengembangan pembelajaran berbasis komputer yaitu: (1) membuat kerangka, (2) mengembangkan elemen-elemen media yang sesuai dengan kerangka, (3) melakukan review dan merevisi produk, (4) mengimplementasikan produk. Langkah-langkah pengembangan yang telah dikemukakan di atas merupakan langkah yang harus diikuti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis komputer.

1. Spesifikasi Produk (Isi)

Produk Aplikasi Asistif SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) berupa pertanyaan screening awal, setelah semua dapat terjawab maka akan berlanjut pada pertanyaan screening lanjutan. Setelah semua pertanyaan screening terjawab dengan baik oleh masing-masing individu maka akan ada hasil kesimpulan screening dan rekomendasi serta layanan tindak lanjut. Pada website SCIBER akan diberikan beberapa kriteria rekomendasi yang dapat diberikan kepada setiap pengguna

2. Spesifikasi tampilan

Aplikasi SCIBER dapat dijalankan melalui perangkat smartphone baik android maupun ios/iphone. Terdapat menu-menu utama yang dapat diakses secara mudah oleh pengguna mahasiswa reguler maupun berkebutuhan khusus, sehingga pengguna juga lebih mudah mengaksesnya.

3. Validasi ahli

Proses ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan sebelum produk aplikasi diujicobakan ke lapangan. Proses validasi dilakukan ke beberapa ahli yaitu ahli teknologi AI, dan ahli desain perangkat. Setelah mendapat penilaian dari validator, kemudian produk dilakukan revisi dan tahap penyempurnaan kemudian siap untuk diujicobakan ke pengguna.

4. Implementation

Pada tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk ke lapangan. Adapun target dan sasaran yaitu mahasiswa reguler dan mahasiswa berkebutuhan khusus yang ada di lingkungan Universitas Muhammadiyah Malang. Pada tahap ini untuk mengetahui keberhasilan dan keefektifan produk yang sudah dikembangkan. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan produk yaitu untuk membantu dan memfasilitasi mahasiswa reguler dan berkebutuhan khusus.

5. Evaluation

Pada evaluasi instrument ini dihasilkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 6. Tabel Evaluasi: Status pengguna keterterapan Aplikasi

Untuk hasil evaluasi multimedia pembelajaran, ada beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut: mengetahui kualitas produk, maka dilakukan kegiatan evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari angket validasi ahli, angket hasil uji coba ke siswa. Data Kuantitatif didapatkan dari hasil skor uji coba yang diperoleh. Adapun gambaran tahap evaluasi yaitu sebagai berikut: 1) Evaluasi uji cobaproduk, 2) analisis data deskriptif, 3) revisi produk akhir, dan 4) hasil akhir produk dengan temuan media mudah digunakan, Media memberi. manfaat dalam asesmen diri secara bagus, media mengandung interaktivitas yang sangat tinggi, media sesuai dengan tujuan pengembangan media, dan desain sangat menarik, sehingga kesimpulan validitasnya mencapai 98% dilihat dari prosentasi kesimpulan diatas.

Kesimpulan

Penggunaan Aplikasi Sciber dalam pengembangan produk Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Aplikasi Sciber (Screening Berkebutuhan Khusus) 1) menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, 2) menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, 3) menghasilkan Inovasi kreatif dalam teknologi Asistif Aplikasi SCIBER (Screening Berkebutuhan Khusus) untuk Mahasiswa Reguler dan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus. Berdasarkan hasil pengembangan produk ditemukan kevaliditasan yang sangat tinggi 98% dalam uji coba Publik di Universitas Muhammadiyah Malang. hasil akhir produk dengan temuan media mudah digunakan, Media memberi manfaat dalam asesmen diri secara bagus, media mengandung interaktivitas yang sangat tinggi, media sesuai dengan tujuan pengembangan media, dan desain sangat menarik,

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih atas support KemendikbudRistek DIKTI atas Suport Hibah Asistif Teknologi, Terimakasih Kepada Universitas Muhammadiyah Malang, atas fasilitas yang telah diberikan dalam pengembangan yang sudah dilakukan selama mengembangkan media.

Daftar Rujukan

- Khusniyah, N. L., & Lustyantie, N. (2017). Improving English Reading Comprehension Ability through Survey, Questions, Read, Record, Recite, Review Strategy (SQ4R). *English Language Teaching*, 10(12), 202. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n12p202>
- Art learning combined with characters in films shows an increase in student concentration and stimulates more active motivation.
- Arikunto, S. (2004). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gettman, D. (2016). *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nuryati, S. (2007). *Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa di Kelas Awal Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, N., & Pandjaitan, L. N. (2020). Penerapan Metode Multisensori untuk Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD X Bangkalan. *Insight : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 16(2), 373–392. <https://doi.org/10.32528/ins.v16i2.2117>.
- Rohanah, R., Aprilia, I. D., & Khomdijah, O. S. (2022). Pembelajaran Program Vokasional di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* 6(1), 19–27.
- Sandjaja, M. (2022). Pengaruh Metode Fernald Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan dan Menulis Anak Tuna Grahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(1), 11–18. <https://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/613%0Ahttps://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/download/613/117>.
- Kemendikbud. (2016). *Gambaran sekolah inklusif di indone Menengah Pertama*. Jakarta ement pada g Disabilitas. *IJTIMAIYA*, 1(1). sia (Tinjauan Sekolah Komariyah, S. N.,
- Bagarkorowati, R., & Lianty, L. (2017). Pemahaman Guru Terhadap Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Inklusif Wilayah Kepulauan Seribu. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 29(2), 216222.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Lee, P., & Bierman, K. L. (2015). Classroom and teacher support in kindergarten: Associations with the behavioral and academic adjustment of low income students. *Merrill- Palmer quarterly (Wayne State University. Press)*, 61(3), 383.
- Lei, H., Cui, Y., & Chiu, M. M. (2018). The relationship between teacher support and students' academic emotions: A metapsychology, 8, 2288.
- Lent analysis. *Frontiers in , R.C.* (2014). Engagement the secret to sustainable learning. *Principal leadership*, 15(4), 2225.
- Malecki, C. K., & Demaray. (2002). Measuring perceived social support: Development of the child and adolescent social support scale (CASS). *Journal of Psychology in the school*, 39(1), 118.
- Somadayo, Samsu. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu