

# Similarity

*by* Turnitin Check

---

**Submission date:** 26-Jun-2025 11:48AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2591875742

**File name:** 16\_Ardhianti\_et\_al\_168-179.docx (149.04K)

**Word count:** 6399

**Character count:** 43085

**THE APPLICATION OF INTERACTIVE DIGITAL SCREEN MEDIA IN EFFORTS TO IMPROVE THE LISTENING SKILLS OF INCLUSIVE STUDENTS AT THE JUNIOR HIGH SCHOOL LEVEL**

**PENERAPAN MEDIA LAYAR DIGITAL INTERAKTIF DALAM UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK INKLUSI TINGKAT SMP**

Vedra Dita<sup>1</sup>, Lestari<sup>1</sup>, Shafira Rizqi Aulia<sup>2</sup>, Suangga Nur Ramayanto<sup>3</sup>, Mimas Ardhianti<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Indonesia, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, vedradita1699@gmail.com

<sup>2</sup>Indonesia, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, shafirarizaulia@gmail.com

<sup>3</sup>Indonesia, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, suangganurramyanto@gmail.com

<sup>4</sup>Indonesia, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, mimasardhianti@unipasby.ac.id

\*Correspondence to: mimasardhianti@unipasby.ac.id

**Article History:** Submitted 16 Mei 2025

Revision: 17 Mei 2025

Accepted 24 Mei 2025

Available Online 28 Juni 2025

**ABSTRACT**

Technology has become an important element in facilitating engaging and interactive learning. Listening skills in Indonesian are essential for understanding information. Interactive digital media that present images, text, and sound can increase students' interest and comprehension when listening. This study aims to describe the results of implementing interactive digital screen media in efforts to improve listening skills among inclusive students in Grade VIII. This is a quantitative study using an experimental method with a Single Subject Research (SSR) design. The research subjects were inclusive Grade VIII students who had difficulties understanding the material and lacked motivation to learn. The activities were conducted in three sessions under baseline and intervention conditions. The results showed that baseline condition scores tended to be low (40–50) and did not experience significant improvement. After the intervention using interactive digital screen media, there was a significant increase with listening scores rising from 70 to 80. The innovation of using interactive digital media proved effective in inclusive education, as it was able to provide adaptive, multimodal learning that was more motivating for students with special needs to actively engage in the learning process.

**Keywords:** listening ability, interactive digital screen media, inclusion

**ABSTRAK**

Teknologi kini menjadi elemen penting dalam membantu pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kemampuan menyimak dalam bahasa Indonesia sangat penting untuk memahami informasi. Media layar digital interaktif yang menyajikan gambar, teks, dan suara dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik saat menyimak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil penerapan media layar digital interaktif dalam upaya peningkatan keterampilan menyimak peserta didik inklusi di kelas VIII. Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *Single Subject Research* (SSR). Subjek penelitian adalah peserta didik inklusi kelas VIII yang memiliki keterbatasan dalam memahami materi dan motivasi belajar. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga sesi pada masing-masing kondisi baseline dan intervensi. Hasil menunjukkan bahwa skor kondisi baseline cenderung rendah (nilai 40–50) dan tidak mengalami peningkatan signifikan. Setelah intervensi menggunakan media layar digital interaktif, terjadi peningkatan signifikan dengan skor menyimak meningkat dari 70 menjadi 80. Inovasi penggunaan media digital interaktif terbukti efektif dalam pendidikan inklusi karena mampu menghadirkan pembelajaran yang adaptif, multimodal, dan lebih memotivasi siswa dengan kebutuhan khusus untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

**Kata Kunci:** kemampuan menyimak, media layar digital interaktif, inklusi

**DOI:** 10.25299/geram.2025.22472

168

**Citation:** Lestari, V. D., Aulia, S. R., Ramayanto, S. N., Ardhianti, M. (2025). Penerapan Media Layar Digital Interaktif dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Inklusi Tingkat SMP, 13(1), 168-179. 10.25299/geram.2025.22472

## PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Peran teknologi terlihat dalam pengembangan dan penyediaan media pembelajaran, di mana integrasi teknologi mampu membawa dampak positif dalam kegiatan pembelajaran (Aliyah & Masyithoh, 2024). Akan tetapi, di tengah kemajuan teknologi yang telah membawa banyak perubahan positif, masih ada beberapa fenomena yang memprihatinkan dalam konteks pendidikan inklusi. Pendidikan inklusi adalah suatu sistem dalam penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan setara bagi semua peserta didik, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus maupun keunggulan tertentu dalam kecerdasan atau bakat, untuk belajar bersama dalam lingkungan pendidikan yang sama dengan peserta didik pada umumnya. (Khairuddin, 2020). Namun, kenyataannya masih terdapat berbagai kendala, seperti kurikulum yang belum terdiferensiasi, peserta didik berkebutuhan khusus yang tidak mendapatkan pendampingan memadai, serta tidak adanya identifikasi dan asesmen yang tepat dari pihak sekolah (Nurhayati, 2024).

Permasalahan utama tersebut berdampak pada belum optimalnya layanan pendidikan bagi peserta didik inklusi. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pendekatan yang terintegrasi secara individual untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka. Pendidikan inklusi tidak hanya menekankan pada penggabungan fisik peserta didik berkebutuhan khusus di dalam kelas umum, tetapi juga memastikan adanya dukungan dan adaptasi pembelajaran agar proses belajar berlangsung efektif (Salma & Najibah, 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peserta didik inklusi yang mendapatkan layanan pembelajaran yang sesuai dan menarik, seperti penggunaan media interaktif, menunjukkan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar (Yuwono et al., 2021). Namun, masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi interaktif secara khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak yang merupakan keterampilan dasar yang penting dalam memahami informasi, namun sering kali terabaikan dalam konteks inklusi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi penerapan media layar digital interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik inklusi di tingkat SMP. Fokus ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, responsif, dan setara bagi seluruh peserta didik.

Peserta didik inklusi yang memiliki kebutuhan khusus seperti gangguan fisik, gangguan intelektual, dan gangguan emosi dan perilaku seringkali mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam mengembangkan keterampilan menyimak (Mardiansah et al., 2024). Dari empat keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak dipilih karena merupakan suatu keterampilan dasar yang penting untuk dikuasai seseorang (Rahman et al., 2019). Menyimak adalah proses aktif dan kompleks dalam menerima, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan merespons pesan lisan. Berbeda dengan mendengar yang bersifat pasif, menyimak merupakan kegiatan yang disengaja dan melibatkan proses mental yang aktif. Menyimak adalah kegiatan memahami ujaran secara aktif dengan cara mendengarkan secara cermat, menafsirkan maknanya, serta menghargai isi pesan yang disampaikan pembicara, guna memperoleh informasi dan menangkap inti komunikasi lisan yang disampaikan. (Septya et al., 2022; Tarigan, 1987).

Melalui aktivitas menyimak, seseorang dapat memperoleh informasi yang akurat, jelas, dan tepat. Hal tersebut merupakan fondasi penting bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Selain itu, keterampilan menyimak juga merupakan keterampilan yang lebih banyak dilakukan dibandingkan keterampilan bahasa lainnya (Maryanti & Mukhidin, 2017). Oleh karena itu, kemampuan menyimak menjadi salah satu keterampilan yang esensial untuk dikuasai sehingga pendidik harus membuat lingkungan pembelajaran yang kondusif dan interaktif untuk mendukung peningkatan pemahaman peserta didik khususnya inklusi dalam menerima informasi.

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu metode yang dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, seperti layar digital interaktif. Layar digital interaktif merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual. Media audiovisual adalah alat yang menyajikan gambar bergerak yang berwarna dan disertai dengan penjelasan berupa tulisan dan suara (Serungke et al., 2023). Media audiovisual sangat penting untuk memberikan informasi dan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Tujuannya untuk menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, membuat konsep/materi pelajaran lebih jelas, dan merangsang indra peserta didik (Nadlir et al., 2024).

Berdasarkan data lapangan yang ditemukan peserta didik inklusi di SMPN 41 Surabaya menghadapi tantangan signifikan dalam mengembangkan keterampilan menyimak, khususnya pada materi teks fiksi yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap unsur intrinsik. Keterbatasan metode pembelajaran konvensional belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam dari peserta didik inklusi, sehingga menyebabkan kesenjangan pencapaian kompetensi dibandingkan dengan peserta didik reguler. Media pembelajaran yang tersedia saat ini cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik inklusi, sehingga proses penyerapan informasi menjadi kurang optimal. Selain itu, kurangnya stimulus yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik inklusi menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan tingkat konsentrasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun teknologi digital telah berkembang pesat, belum banyak penelitian yang mengkaji efektivitas penerapan media layar digital interaktif secara spesifik untuk memperbaiki keterampilan menyimak pada peserta didik inklusi di tingkat SMP, berbagai pendekatan yang mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif dapat diterapkan, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks fiksi. Permasalahan ini semakin kompleks mengingat keberagaman kebutuhan belajar peserta didik inklusi yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan personalisasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Peserta didik inklusi merasa kesulitan untuk fokus dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui metode konvensional, seperti ceramah atau penggunaan media statis seperti buku teks. Peserta didik inklusi lebih tertarik dengan video-video interaktif bergambar yang bergerak. Dengan demikian, media layar digital dipilih agar dapat meningkatkan kemampuan menyimak dalam salah satu materi pelajaran yaitu menelaah unsur intrinsik dalam cerita fiksi.

Cerita fiksi merupakan narasi yang berasal dari kreativitas dan imajinasi pengarang, yang melibatkan tokoh, perkembangan cerita, serta aksi yang terjadi dalam alur cerita tersebut. (Napitu, et al, 2020). Teks fiksi adalah jenis karya naratif yang dikembangkan dari unsur imajinasi, menciptakan dunia yang koherensinya tidak bergantung pada kesesuaian dengan kenyataan (N. I. Sari et al., 2022). Teks fiksi sebagai bagian dari karya sastra menyajikan cerita yang bersifat rekaan atau dilandasi oleh khayalan (fantasi), dan tidak didasarkan pada kejadian nyata, melainkan hasil dari imajinasi penulis. (M, 2020).

Ada berbagai jenis cerita fiksi seperti dongeng, novel, cerpen, fabel, dan lain-lain. Cerita fabel kemudian dipilih untuk diterapkan dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik inklusi. Fabel merupakan cerita pendek yang menyampaikan nilai-nilai moral, dengan alam digunakan sebagai simbol untuk mewakili karakter-karakternya. Karakter dalam cerita ini bisa berupa hewan atau tumbuhan (Fahmy et al., 2020). Nilai-nilai karakter dalam cerita fabel pada dasarnya termuat dalam unsur intrinsik. Unsur intrinsik merujuk pada komponen-komponen yang menyusun sebuah karya, seperti alur, setting, dan pesan moral yang ada dalam cerita. (Sardiana et al., 2020).

Sejalan dengan hal itu, penelitian dengan menggunakan media audiovisual dengan subjek peserta didik inklusi pernah dilakukan oleh Telaumbanua & Bu'ulolo (2024) dengan menitikberatkan pada eksplorasi penerapan metode pembelajaran audio visual pada ABK menggunakan metode kualitatif. Penelitian lain dilakukan oleh Sari et al. (2022) penelitian ini dititikberatkan pada pengaruh media audiovisual keterampilan menyimak peserta didik reguler tingkat sekolah dasar dengan metode eksperimen. Penelitian lain yang sejenis dilakukan oleh Aisyah et al. (2023) penelitian ini menitikberatkan pemanfaatan media audio visual sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak dengan autisme di sekolah luar biasa. dengan menggunakan metode kuantitatif.

Berbeda dengan penelitian Telaumbanua & Bu'ulolo (2024) yang mengeksplorasi metode pembelajaran audio visual pada ABK secara umum, Sari et al. (2022) yang fokus pada peserta didik reguler tingkat SD, dan Aisyah et al. (2023) yang mengkaji pengembangan bahasa ekspresif anak autis di SLB, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan teknologi layar digital interaktif untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks fiksi dengan penekanan pemahaman unsur intrinsik pada peserta didik inklusi di jenjang SMP. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan media digital interaktif yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik, penerapan metode eksperimen Single Subject Research (SSR) yang memungkinkan pengamatan mendalam terhadap perkembangan individual, serta konteks pendidikan inklusif di sekolah reguler yang menggambarkan implementasi praktis dalam kondisi pembelajaran yang terintegrasi. Media pada penelitian ini disusun dengan merancang salindia berbasis powerpoint yang di dalamnya terdapat gambar bergerak dan berwarna

disertai penjelasan dengan tulisan dan audio beserta video teks fiksi kemudian ditampilkan dalam bentuk layar digital interaktif. Penelitian ini mengisi kesenjangan dalam kajian tentang pemanfaatan teknologi interaktif untuk mengembangkan keterampilan literasi ting<sup>40</sup> lanjut pada peserta didik berkebutuhan khusus dalam setting pendidikan inklusif, sekaligus memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik inklusi pada jenjang pendidikan menengah.

Berdasarkan pemaparan di atas, media layar digital interaktif dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, terutama untuk mendukung peserta didik inklusi. Media layar digital interaktif ini kemudian diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi di SMPN 41 Surabaya kelas VIII. Oleh karena itu, tu<sup>41</sup>an diadakannya penelitian ini agar dapat mendeskripsikan penerapan media layar digital interaktif dalam upaya peningkatan keterampilan menyimak peserta didik inklusi di kelas VIII SMPN 41 Surabaya dan hasil penerapan media layar digital interaktif dalam upaya peningkatan keterampilan menyimak peserta didik inklusi di kelas VIII SMPN 41 Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan t<sup>42</sup>ode eksperimen dengan satu subjek (*Single Subject Research/SSR*). Pendekatan eksperimen dipilih dalam penelitian ini karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk memperoleh pemahaman langsung mengenai fenomena yang diteliti yaitu penerapan media layar dig<sup>43</sup> interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik inklusi di SMPN 41 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen subjek t<sup>44</sup> tunggal (*Single Subject Research/SSR*), yang dirancang untuk mengumpulkan data terkait dampak perlakuan yang diberikan berulang kali dalam periode waktu tertentu, guna menentukan ada atau tidak<sup>45</sup> pengaruh dari perlakuan tersebut. (Mudalifa, 2022).

Subjek penelitian ini adalah satu peserta didik inklusi kelas VIII SMPN 41 Surabaya yang memiliki keterbatasan dalam memahami sebuah materi dan motivasi belajar. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 sesi pada setiap kondisi *baseline* dan intervensi pada tanggal 17, 1<sup>46</sup> dan 24 Februari 2025 kemudian dilanjutkan pada 3, 10 dan 17 Maret 2025 yang dilaksanakan di SMPN 41 Surabaya, Jl. Gembor<sup>47</sup> sekolahan No. 5, Kota Surabaya.

Penelitian ini menggunakan desain subjek tunggal dengan pola A-B yang merupakan bentuk dasar dari desain dalam penelitian SSR (Widodo et al., 2021; Sunanto et al., 2005). Desain ini melibatkan dua tahapan utama, t<sup>48</sup>ahap A (*baseline*) dan tahap B (intervensi). Pada tahap A, peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan perlakuan, sehingga dapat diperoleh informasi mengenai karakteristik atau kemampuan subjek sebelum intervensi. Setelah itu, pada tahap B, perlakuan mulai diberikan, dan proses pengukuran tetap dilanjutkan guna mengamati adanya perubahan yang terjadi<sup>49</sup> pasca intervensi. Perbandingan antara hasil pada kedua tahap tersebut memungkinkan peneliti menilai sejauh mana intervensi yang dilakukan memberikan dampak terhadap<sup>41</sup> subjek.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah melalui observasi terhadap peserta didik inklusi dan pengamatan langsung, wawancara dengan guru bahasa I<sup>48</sup>nesia, peneliti melakukan tatap muka secara langsung dengan responden dan menyampaikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau ditanggapi oleh responden, dan tes lisan yang dilakukan 2 tahap yaitu *baseline* dan intervensi. Setelah melakukan observasi, peneliti menyusun instrumen yang berfokus pada keterampilan menyimak berupa beberapa soal mengenai unsur intrinsik karya fiksi. Soal-soal tersebut disusun untuk mengukur unsur intrinsik karya fiksi yang disampaikan melalui media digital interaktif. Jawaban peserta dinilai ber<sup>41</sup>dasarkan kriteria ketepatan isi dan tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan secara lisan. Penelitian ini menggunakan desain subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)* dengan pola A-B. Peneliti mengamati persentase keterampilan menyimak pada subjek yang diteliti. Data dikumpulkan melalui interaksi langsung dengan subjek. Setelah melakukan observasi, peneliti menyusun instrumen yang berfokus pada keterampilan menyimak, yang kemudian disesuaikan dengan penggunaan layar digital interaktif. Instrumen tersebut kemudian dikonsultasikan dengan guru kelas untuk memastikan kelayakannya, sebelum dituangkan dalam desain penelitian SSR dengan pola A-B.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menganalisis kondisi serta perbandingan antar kondisi yang ada (Prahmana, 2021). Ada enam tahapan dalam analisis kondisi. Analisis dalam kondisi meliputi komponen panjang kondisi (panjang interval) yang menyatakan jumlah sesi yang

dilakukan selama penelitian dalam fase *baseline* dan intervensi, kecenderungan arah digunakan untuk melihat gambaran subjek yang diteliti, tingkat stabilitas digunakan untuk mengetahui kestabilan tiap fase, kecenderungan jejak digunakan data menurun atau menaik, level stabilitas dan rentang seberapa besar kisaran kelompok data dalam fase *baseline* atau intervensi, dan perubahan level digunakan untuk melihat level besarnya perubahan data dalam satu periode.

Analisis antarkondisi hampir sama dengan analisis kondisi. Pertama, jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas dan efeknya, perubahan level digunakan untuk melihat level besarnya perubahan data dalam satu periode, serta data yang tumpang tindih (*overlap*) digunakan untuk mengamati dampak intervensi terhadap perubahan, baik yang menunjukkan perbaikan maupun penurunan pada perilaku yang menjadi fokus. Hasil kondisi *baseline* dan intervensi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Menentukan Persentase Stabilitas  $p = \frac{q}{n} \times 100\%$

Keterangan:

$p$  = persentase stabilitas

$q$  = banyaknya data poin dalam rentang

$n$  = banyaknya semua data poin

Menentukan *Overlap*  $v = \frac{e}{b} \times 100\%$

terangan:

$v$  = persentase overlap

$e$  = data poin suatu kondisi dalam rentang kondisi A

$b$  = banyak kondisi data poin dalam kondisi B

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil observasi peserta didik inklusi sebelum adanya intervensi menunjukkan peserta didik inklusi memiliki kebutuhan belajar yang beragam, yang sering kali tidak terpenuhi secara optimal melalui pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah, membaca teks panjang, atau penugasan tertulis yang kaku, cenderung kurang menarik bagi mereka. Metode tersebut tidak selalu mampu menyesuaikan dengan gaya belajar individual yang dimiliki peserta didik inklusi, seperti gaya belajar visual, kinestetik, atau auditorial yang lebih dominan. Selain itu, peserta didik inklusi juga bisa mengalami hambatan dalam konsentrasi, pemrosesan informasi, atau interaksi sosial, yang membuat mereka kesulitan untuk mengikuti pelajaran dalam format yang tidak fleksibel.

Ketidaktertarikan terhadap pembelajaran konvensional ini sering berdampak pada rendahnya partisipasi aktif, kurangnya motivasi belajar, serta hasil belajar yang tidak optimal. Dalam konteks ini, pembelajaran konvensional tidak hanya kurang efektif, tetapi juga berpotensi menimbulkan rasa terpinggirkan bagi peserta didik inklusi, karena mereka merasa metode yang digunakan tidak mempertimbangkan kebutuhan serta potensi unik mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan interaktif serta pemanfaatan media berbasis teknologi digital yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik unik dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memperhatikan kenyamanan, partisipasi, serta kebutuhan khusus dari peserta didik inklusi. Pendekatan yang lebih kreatif, interaktif, dan adaptif sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan sesuai dengan kebutuhan mereka, salah satunya dengan memanfaatkan media layar digital interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, media layar digital interaktif menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik inklusi. Media ini mampu menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, disertai audio yang jelas, dan teks yang mendukung sehingga memudahkan peserta didik menangkap dan memahami informasi yang disampaikan. Karakteristik media layar digital interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses menyimak, bukan hanya sebagai pendengar pasif, melainkan sebagai

pengamat dan penelaah yang terlibat langsung. Hal ini sangat penting bagi peserta didik inklusi yang memiliki kebutuhan khusus dalam hal perhatian dan pemahaman bahasa.

Efektivitas media ini juga telah divalidasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan penggunaan media layar digital interaktif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik tampak lebih fokus, responsif, dan antusias dalam mengikuti aktivitas menyimak. Selain itu, guru juga mencatat adanya peningkatan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui media tersebut, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan. Validasi dari guru ini memperkuat bahwa media layar digital interaktif tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan untuk mendukung proses belajar menyimak yang lebih inklusif, efektif, dan menyenangkan.

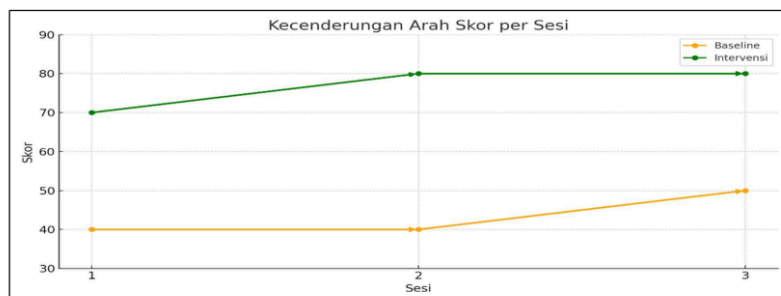
Data pengukuran keterampilan menyimak yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek selama tiga hari dapat dilihat pada Tabel 1. Terdapat dua kondisi utama dalam proses penelitian ini, yaitu kondisi baseline (A) dan intervensi (B).

**Tabel 1. Hasil Kondisi Baseline dan Intervensi**

Baseline			Intervensi		
Waktu	Sesi	Skor	Waktu	Sesi	Skor
17 Februari 2025	1	40	3 Maret 2025	1	70
18 Februari 2025	2	40	10 Maret 2025	2	80
24 Februari 2025	3	50	17 Maret 2025	3	80

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas penggunaan media layar digital interaktif dalam memperkuat keterampilan menyimak pada peserta didik inklusi. Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 1, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor yang diperoleh peserta didik selama kondisi baseline dan kondisi intervensi. Pada tahap baseline, pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan penugasan lisan tanpa dukungan media visual atau interaktif. Skor yang diperoleh pada sesi pertama dan kedua, masing-masing tanggal 17 dan 18 Februari 2025, adalah sebesar nilai 40. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum menunjukkan peningkatan kemampuan menyimak secara berarti. Pada sesi ketiga, tanggal 24 Februari 2025, terjadi peningkatan skor menjadi nilai 50. Namun, peningkatan tersebut belum cukup signifikan jika dibandingkan dengan hasil pada saat intervensi diterapkan.

Setelah diberikan intervensi berupa penggunaan media layar digital interaktif, peserta didik menunjukkan respons positif yang tercermin dari peningkatan skor secara bertahap di setiap sesi. Pada sesi intervensi pertama yang dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2025, skor meningkat menjadi nilai 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan fokus dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diberikan. Pada sesi kedua dan ketiga, skor kembali naik menjadi nilai 80. Peningkatan skor yang stabil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan menyimak peserta didik inklusi. Hasil skor subjek pada dua kondisi juga dapat dilihat melalui grafik pada Gambar 1.



**Gambar 1. Analisis Visual Baseline dan Intervensi**

Gambar 1 menunjukkan grafik analisis visual mengenai peningkatan hasil kemampuan menyimak peserta didik inklusi pada tiga sesi pembelajaran yang terdiri dari kondisi *baseline* dan intervensi. Grafik tersebut memperlihatkan dua garis berbeda yang merepresentasikan hasil skor peserta didik dalam dua kondisi yang berbeda. Garis berwarna oranye menunjukkan skor pada kondisi *baseline*, sedangkan garis berwarna biru menunjukkan skor pada kondisi intervensi dengan penggunaan media layar digital interaktif. Dari grafik tersebut, dapat diamati bahwa pada sesi 1 dan sesi 2 saat kondisi *baseline*, skor menyimak peserta didik tetap berada di angka 40. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan pada saat itu tidak memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan kemampuan menyimak peserta didik inklusi. Baru pada sesi 3 terjadi sedikit peningkatan, yaitu skor mencapai angka 50. Akan tetapi, peningkatan tersebut masih tergolong rendah dan belum mencerminkan adanya perkembangan signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan secara lisan. Berbeda halnya dengan kondisi intervensi yang menggunakan media layar digital interaktif. Pada sesi 1 intervensi, skor meningkat menjadi nilai 70 dan terus mengalami kenaikan pada sesi 2 dan 3, yakni nilai 80. Pola peningkatan ini menunjukkan tren yang positif dan konsisten, serta memberikan bukti bahwa media layar digital interaktif dapat secara efektif memperkuat keterampilan menyimak peserta didik.

#### Analisis dalam Kondisi

Beberapa elemen penting yang perlu dianalisis dalam kondisi meliputi durasi kondisi (panjang interval), arah kecenderungan, stabilitas, perubahan, pola data, dan rentang. Semua elemen ini dianalisis untuk menilai kondisi awal subjek penelitian. Peneliti perlu memastikan bahwa kondisi awal subjek berada dalam keadaan yang konsisten dan stabil sebelum pelaksanaan intervensi. Adapun analisis dalam kondisi pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Temuan dari Analisis Visual dalam Kondisi

No	Kondisi atau Fase	A	B
1.	Panjang Kondisi	3	3
2.	Kecenderungan arah	Meningkat	Meningkat lalu stabil
3.	Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil
4.	Kecenderungan jejak	(-) 2 dari 3 Data Tetap → Stabil	(-) 3 dari 3 Data dalam Rentang $\pm 15\%$ → Stabil
5.	Level stabilitas dan rentang	50-40 (10 poin)	80-70 (10 poin)
6.	Perubahan level	-	-30 poin (50 → 80)

#### Analisis Antar Kondisi

Dalam analisis antar kondisi, data yang stabil harus ada sebelum kondisi yang akan dianalisis. Sebagai ilustrasi, apabila data pada fase *baseline* menunjukkan ketidakstabilan atau fluktuasi, maka akan muncul kesulitan dalam menafsirkan dampak intervensi terhadap variabel terikat. Selain stabilitas data, pengaruh intervensi terhadap variabel terikat juga dipengaruhi oleh perubahan level dan besarnya overlap antara kedua kondisi yang dianalisis. Semakin kecil persentase overlap, semakin jelas pengaruh intervensi terhadap peningkatan kemampuan menyimak target. Komponen-komponen antar kondisi tersebut dapat dirangkum dan terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Temuan dari Analisis Visual antar Kondisi

No.	Aspek	Hasil Analisis
1.	Jumlah variabel yang diubah	1 variabel diubah → pemberian intervensi (perlakuan diberikan setelah <i>baseline</i> )
2.	Perubahan kecenderungan arah	Dari meningkat (perlahan) menjadi meningkat lalu stabil → efek positif terlihat
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Dari cukup stabil (2 dari 3 tetap) menjadi lebih stabil (3 dari 3 skor dalam rentang $\pm 15\%$ )
4.	Perubahan level	Naik 30 poin (dari 50 pada akhir <i>baseline</i> ke 80 di akhir intervensi)
5.	Persentase overlap (PO)	0% (tidak ada skor pada fase intervensi yang tumpang tindih dengan fase <i>baseline</i> )

Visualisasi data menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan setelah penerapan media layar digital interaktif. Meskipun pada fase baseline terdapat kecenderungan skor yang meningkat, namun setelah intervensi diberikan, terjadi peningkatan skor yang lebih tinggi (30 poin) dan kemudian stabil pada nilai 80. Persentase overlap 0% mengindikasikan bahwa intervensi memiliki efek yang kuat terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik inklusi. Tidak adanya tumpang tindih nilai antara fase baseline dan intervensi menunjukkan bahwa media layar digital interaktif efektif dalam membantu peningkatan keterampilan menyimak pada subjek penelitian. Stabilitas data yang meningkat pada fase intervensi (dari cukup stabil menjadi sangat stabil) menunjukkan bahwa pengaruh intervensi tidak hanya meningkatkan keterampilan menyimak tetapi juga memberikan konsistensi dalam kemampuan tersebut.

#### **Pembahasan**

Dalam pelaksanaan penelitian, peserta didik inklusi diberikan tes lisan untuk mengukur kemampuan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan media layar digital interaktif. Tes lisan dipilih sebagai instrumen yang sesuai, mengingat karakteristik peserta didik inklusi yang mungkin mengalami kesulitan dalam membaca atau menulis secara konvensional. Melalui tes lisan, peneliti dapat menilai secara langsung sejauh mana peserta didik mampu memahami isi pesan yang disampaikan melalui media, baik dalam bentuk audio, visual, maupun teks yang saling mendukung.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu fase baseline dan intervensi. Fase baseline berlangsung selama 3 hari, dengan durasi 30 menit per sesi setiap harinya. Pada fase ini, seorang peserta didik inklusi diberikan tes lisan kemampuan menyimak pada materi unsur intrinsik karya fiksi. Hasil tes ini dimanfaatkan sebagai data awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, tahap intervensi dilakukan selama tiga hari berturut-turut, dengan durasi setiap sesi pembelajaran selama 45 menit per hari. Pada tahap ini, peserta didik inklusi menerima perlakuan menggunakan media layar digital interaktif yang membahas unsur intrinsik dalam karya fiksi, kemudian diikuti dengan tes lisan untuk mengukur keterampilan menyimak setelah perlakuan tersebut.

Fase *baseline* dilaksanakan sebanyak tiga kali. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal subjek, yaitu kemampuan menyimak pada materi unsur intrinsik untuk subjek dengan kategori inklusi. Skor persentase yang diperoleh pada fase *baseline* dihitung dengan membagi jumlah skor yang diperoleh subjek dengan skor maksimal, lalu dikalikan dengan 100%. Pengumpulan data pada fase *baseline* dilakukan dalam tiga pertemuan. Tahap *baseline* ini berlangsung di ruang sumber, peneliti menyiapkan serangkaian pertanyaan tes lisan yang akan diajukan kepada subjek untuk mengukur keterampilan menyimak pada materi unsur intrinsik karya fiksi. Pada setiap pertemuan, dilakukan pengumpulan data melalui tes menyimak yang disajikan secara lisan. Selama fase *baseline*, subjek diberikan durasi 30 menit untuk menyelesaikan tes menyimak. Sementara itu, pada tahap intervensi dalam penelitian SSR ini, pembelajaran unsur intrinsik karya fiksi dilakukan dengan memanfaatkan media layar digital interaktif. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa subjek hanya mampu menjawab 4 dari 10 butir soal, sementara 6 soal lainnya tidak berhasil dijawab dengan benar. Ini mengindikasikan bahwa pada tahap awal, kemampuan menyimak subjek masih tergolong rendah. Ketidakmampuan menjawab sebagian besar soal menunjukkan bahwa subjek mengalami kesulitan dalam menangkap informasi penting yang disampaikan secara lisan, serta belum mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam cerita fiksi dengan baik.

Hasil temuan ini menjadi landasan penting sebelum perlakuan (intervensi) diberikan, karena mencerminkan tingkat pemahaman dan kemampuan menyimak subjek dalam keadaan tanpa penerapan strategi pembelajaran tertentu. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Farepi & Murni (2019) yang menjelaskan bahwa fase baseline memiliki fungsi sebagai titik awal pengukuran untuk mengevaluasi efektivitas intervensi dalam penelitian Single Subject Research (SSR), khususnya dalam aspek kebahasaan. Fase *baseline* berperan sebagai indikator utama dalam melihat perbedaan antara kondisi awal dan hasil setelah intervensi diterapkan, terutama dalam peningkatan keterampilan menyimak siswa di jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, data pada fase ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk membandingkan hasil yang akan diperoleh pada fase intervensi selanjutnya.

Pada fase intervensi ini peserta didik inklusi mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan lisan yang berkaitan dengan pemahaman alur cerita, yaitu alur secara umum, konsep alur maju, mundur, dan campuran, meskipun telah diberikan stimulus berupa media video digital interaktif. Video yang

ditampilkan telah dirancang dengan narasi visual, animasi tokoh, dan transisi waktu yang menandai perubahan alur, tetapi peserta didik inklusi tampak kesulitan menginterpretasikan urutan peristiwa dan jenis alur yang digunakan. Hal ini menunjukkan meskipun media interaktif dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan, tidak serta-merta menjamin pemahaman mendalam terhadap konsep naratif yang bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mahmudah & Fitriyani (2020) yang mengungkapkan bahwa peserta didik inklusi sering kali memerlukan penjelasan eksplisit dan pembelajaran berulang untuk memahami konsep yang melibatkan perubahan waktu atau kronologi. Selain itu, penelitian dari Prayoga et al., (2022) menyatakan bahwa media digital interaktif cenderung lebih efektif untuk membangun pemahaman faktual atau prosedural, tetapi masih perlu penguatan dalam pengembangan konsep-konsep literasi naratif yang kompleks. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah & Fitriyani (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kategori siswa berkebutuhan khusus dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Meskipun media yang tepat diterapkan, masih ada tantangan dalam memastikan siswa dapat memahami dan menginternalisasi unsur-unsur intrinsik cerita, seperti alur. Hal ini disebabkan oleh perlunya penyesuaian metode dan strategi pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peserta didik inklusi mampu menjawab 8 pertanyaan lainnya dengan benar. Hal ini tentunya menunjukkan adanya peningkatan dari hasil *baseline* yang hanya mampu menjawab 5 pertanyaan dengan benar. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui peserta didik merasa senang melakukan pembelajaran menyimak cerita fiksi menggunakan media layar digital interaktif. Hal ini dikarenakan pembelajaran menyimak menjadi menarik dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tabina et al., 2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik. Berdasarkan data yang terkumpul, keterampilan menyimak peserta didik menunjukkan peningkatan setelah diberikan perlakuan. Rata-rata skor peserta didik lebih tinggi setelah diajarkan menggunakan media layar digital interaktif, yaitu 76,66, dibandingkan dengan rata-rata nilai yang diperoleh dengan media konvensional, yaitu 43,33.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, data terlihat mengalami peningkatan sebanyak 33,33 setelah dilakukan intervensi sehingga membuktikan bahwa pemanfaatan media layar digital interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah & Zunidar (2024) menyatakan media audio visual mampu menarik perhatian serta meningkatkan fokus peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Media ini menjadi salah satu pilihan yang disukai peserta didik, terutama di tingkat sekolah, karena selain berfungsi sebagai alat pembelajaran, media ini juga menjadi sarana komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik (Safitri & Kasrman, 2022). Dengan demikian, penggunaan media audio visual mendukung pendidik dalam memperdalam pemahaman peserta didik. Melalui media ini, peserta didik dapat langsung melihat cerita fiksi secara lebih jelas dan visual, yang memudahkan mereka untuk memahami materi yang disampaikan.

Beberapa faktor yang memengaruhi peningkatan keterampilan menyimak dengan menggunakan media layar digital interaktif yaitu keterlibatan multimodal (Visual dan Auditori). Media audiovisual menstimulasi lebih dari satu saluran sensorik, yang memungkinkan pemrosesan informasi yang lebih kuat. Orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja. Ketika informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal, pemahaman dan retensi meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tela'wanua & Bu'ulolo (2024) yang menyatakan proses pembelajaran dengan media audiovisual dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan visualisasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir. Melalui media audiovisual juga dapat membantu meningkatkan interaksi dengan guru, peserta didik berkebutuhan khusus menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media layar digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik inklusi, khususnya dalam memahami unsur intrinsik dalam teks fiksi. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan media layar digital interaktif secara spesifik untuk peserta didik inklusi dalam konteks pembelajaran menyimak cerita fiksi dalam materi menganalisis unsur intrinsik dalam cerita. Penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi

temuan sebelumnya yang menyebutkan bahwa media audiovisual efektif dalam pembelajaran, tetapi juga memperluas pemahaman dengan mengaitkannya secara langsung pada populasi peserta didik berkebutuhan khusus. Penggunaan pendekatan multimodal (visual dan auditori) memberi pengalaman belajar yang lebih holistik dan mendalam, memfasilitasi keterlibatan aktif serta pemrosesan informasi yang lebih kuat. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi sebagai data empiris terbaru yang mendukung bahwa media layar digital interaktif bukan hanya alat bantu pembelajaran, melainkan juga jembatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan inklusivitas dalam proses belajar mengajar, terutama pada ranah keterampilan menyimak teks fiksi bagi peserta didik inklusi.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media layar digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik inklusi. Penelitian ini melibatkan dua kondisi utama, yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi intervensi (B), yang masing-masing terdiri dari tiga sesi pembelajaran. Pada kondisi *baseline* yang dilaksanakan pada tanggal 17, 18, dan 24 Februari 2025, pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media digital. Skor kemampuan menyimak peserta didik pada sesi 1 dan 2 berada pada angka 40 dan baru mengalami peningkatan menjadi nilai 50 pada sesi 3. Peningkatan ini tergolong minim dan menunjukkan bahwa metode konvensional belum mampu secara optimal mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik inklusi. Sebaliknya, pada kondisi intervensi yang dilaksanakan pada tanggal 3, 10, dan 17 Maret 2025, peneliti menggunakan media layar digital interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan konsisten, yaitu skor menyimak meningkat dari nilai 70 pada sesi pertama menjadi nilai 80 pada sesi kedua dan sesi ketiga. Perbedaan hasil antara kondisi *baseline* dan intervensi memperlihatkan dampak positif yang nyata dari penerapan media interaktif terhadap peningkatan kemampuan menyimak peserta didik.

Media layar digital interaktif ini bekerja secara efektif dengan menyajikan konten pembelajaran secara multimodal, yaitu melalui kombinasi visual yang dinamis, audio naratif, dan teks yang mendukung pemahaman. Pendekatan ini terbukti mampu menarik perhatian peserta didik inklusi, meningkatkan fokus mereka terhadap materi yang disampaikan, serta membantu proses penyimpanan dan pengolahan informasi yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran inklusif, media ini juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, mudah diakses, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar yang beragam. Selain itu, validasi yang diberikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia semakin memperkuat temuan bahwa media layar digital interaktif mampu menjadi media yang efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Guru mengamati bahwa peserta didik lebih aktif merespon, lebih mudah memahami isi pesan yang disampaikan, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan saat pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media layar digital interaktif bukan hanya alternatif, tetapi juga solusi strategis dalam mendukung pengembangan keterampilan menyimak peserta didik inklusi. Implementasi media ini tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran secara kuantitatif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, pendekatan berbasis teknologi seperti ini sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diintegrasikan dalam praktik pendidikan yang inklusif dan berorientasi pada kebutuhan individual peserta didik. Sebagai pendidik disarankan untuk mulai mengintegrasikan media layar digital interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya untuk keterampilan menyimak, dengan memanfaatkan konten visual-audio yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik inklusi. Pelatihan penggunaan teknologi, pemilihan media yang relevan, dan perencanaan pembelajaran yang terstruktur akan menjadi kunci keberhasilan implementasi di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Sulasminah, D., & Kasmawati, S. (2023). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autis di Sekolah Luar Biasa. *Journal of Education*, 3(6), 240–250.
- Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan ...*, 01(04), 681–687. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/153%0Ahttps://jurnal.kopusindo.com/i>

- ndex.php/jtpp/article/download/153/152
- Fahmy, Z., Surahmat, S., & Karina, A. Z. D. (2020). Fabel Penumbuh Sensitivitas Moral. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 102–106. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JP-BSI/article/view/1898>
- Farepi, P. S., & Murni, I. (2019). Efektivitas Prosedur Pengukuhan Negatif Untuk Mengurangi Perilaku Menyimpang Anak Autis. *Ranah Research: Journal of ...*, 1(4), 1100–1105. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/176%0Ahttps://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/download/176/163>
- Khairuddin. (2020). Pendidikan Inklusif Di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Tazkiya, Vol. 9*(No. 1), 82–104.
- M, E. F. (2020). | Jurnal Dikstrasia Volume 4 | Nomor 2 | Juli 2020. *Jurnal Dikstrasia*, 4(2), 77–84.
- Mahmudah, S., & Fitriyani, H. (2020). Pengaruh pendekatan rigorous mathematical thinking (RMT) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 11–23. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i1.665>
- Mardiansah, Ramadhan, R. A., & Suryani, R. (2024). Mengenal anak berkebutuhan khusus dan klasifikasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(No. 1).
- Maryanti, I., & Mukhidin, M. (2017). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri Lengkong. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(2), 357–366. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v2i2.50>
- Musdalifa. (2022). Penggunaan Media Kancing Genetika Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Pewarisan Sifat Peserta Didik Kelas IX SD-SMP Satap Negeri 13 Kabaena Tengah. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(4), 426–432. <https://doi.org/10.51878/action.v2i4.1762>
- Nadlir, N., Nurkhasanah, M., & Rochmahtika, A. S. (2024). Peran Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 116–124. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5947>
- Nurhasanah, S., & Zunidar. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497–3504. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1123>
- Nurhayati, R. (2024). Fenomena Pendidikan Inklusif, Antara Kebijakan dan Kenyataan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 66–80. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/153%0Ahttps://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/download/153/152>
- Pertiwi, E. P., Ali, A. Z., & Pudjiastuti, E. (2025). Filosofi dan Prinsip Dasar Pendidikan Inklusi: Implikasi terhadap Masalah Sosial Masyarakat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 329–346.
- Prahmana, R. C. I. (2021). *Single Subject Research (teori dan implementasinya: suatu pengantar)*. UAD Press.
- Prayoga, T., Suharto, Y., & Taryana, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital Interaktif pada Materi Persebaran Flora dan Fauna. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 816–830. <https://doi.org/10.17977/um063v2i9p816-830>
- Rahman, Widya, R. N., & Yugafiaty, R. (2019). *Menyimak dan Berbicara* (1st ed.). Alwaprnt Jatnagor.
- Safitri, R. L., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746–8753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>
- Salma, Q. A., & Najibah, F. (2025). *Pendidikan Inklusi di SDN Ciracas Jakarta Timur: Tantangan dan Implementasi di Sekolah*. 2(2), 1–20.
- Sardiana, E., Marliani, C., & Fuad, Z. Al. (2020). Analisis Nilai Karakter yang Terkandung pada Buku Fabel Anak. *Jurnal Basic Education Studies*, 1(1), 18.
- Sari, N. I., Rukayah, R., & Kamsiyati, S. (2022). Analisis kesulitan dalam Memahami Teks Fiksi Bahasa Indonesia kelas III di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(1), 19–24. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i1.49858>
- Sari, W. P., Armariena, D. N., & Prasrihami3, M. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Siswa Kelas Vi Sdn Talang Kelapa. *Parole: Jurnal*

- Septya, J. D., Widyarningsih, A., Khofifah Br. BB, I. N., & Harahap, S. H. (2022). Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 365–368. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2616>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>
- Tabina, M. H. C. T., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo Melia. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Telaumbanua, P., & Bu'ulolo, B. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Audio Video Visual Terhadap Anak Berkebutuhan Kusus (ABK) Perlius. *Indo Green Journal*, 2(2), 81–86.
- Widodo, S. A., Kustantini, K., Kuncoro, K. S., & Alghadari, F. (2021). Single Subject Research: Alternatif Penelitian Pendidikan Matematika di Masa New Normal. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(2), 78–89. <https://doi.org/10.37640/jim.v2i2.1040>
- Yuwono, J., Purbasari, A., Aprilia, I. D., Sandi, F. A., Suryana, D., Simamora, R. P., Fatimatuzzahra, A., Chusnah, L., Manullang, T. I. B., Fitri, N. F., Rahmy, A. V., Marpaung, N., Taufiqurrahman, M., Yuhanda, Y., Sumarsono, Komalasari, Idawanto, Y., & Ruslan. (2021). *Buku Saku Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar*. Direktorat Sekolah Dasar. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/>

# Similarity

## ORIGINALITY REPORT

<b>21</b> %	<b>18</b> %	<b>12</b> %	<b>4</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>jurnalbeta.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>2</b>	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>3</b>	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>ejournal.unesa.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>Shahifa Putri Maghfiroh, Vevy Liansari.</b> "Efektivitas Video Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Keterampilan Menyimak Pada Peserta Didik Sekolah Dasar", <i>Educatio</i> , 2025 Publication	<b>1</b> %
<b>7</b>	<b>jim.unindra.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>8</b>	<b>Submitted to Universitas Negeri Padang</b> Student Paper	<b>1</b> %
<b>9</b>	<b>repository.uinsaizu.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>10</b>	<b>Padhila Angraini, Rully Charitas Indra Prahmana, Ardhi Ardhan.</b> "PERKEMBANGAN SISWA SMK KELAS X DALAM PEMBELAJARAN	<b>&lt;1</b> %

OPERASI BILANGAN", JPMI (Jurnal  
Pembelajaran Matematika Inovatif), 2018

Publication

---

11	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://romiariyanto.blogspot.com">romiariyanto.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	Faizal Baehaqi, M. Misbah. "Optimalisasi Pembelajaran Agama Islam Integratif Inklusif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 Publication	<1 %
17	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
18	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://takterlihat.com">takterlihat.com</a> Internet Source	<1 %
20	Rahiswarie Kresnawati Silvestri. "KETERBATASAN PENDIDIKAN IKLUSIF BAGI PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI INDONESIA", PsyArXiv, 2024 Publication	<1 %
21	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

22	id.scribd.com Internet Source	<1 %
23	journal.uml.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
25	Aura Syfa Fitriani, Roza Eva Susanti. "Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Disleksia: Single Subject Research di SDN 28 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar", YASIN, 2025 Publication	<1 %
26	Laurensia Ndraha, Noibe Halawa, Noveri Amal Jaya Harefa, Mastawati Ndruru. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERPEN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 1 HILISERANGKAI TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025", Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 2025 Publication	<1 %
27	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
28	iqbalunimed.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
29	Submitted to College of the Canyons Student Paper	<1 %
30	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
31	Submitted to Universitas Sains Alquran Student Paper	<1 %

32	docplayer.info Internet Source	<1 %
33	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	<1 %
34	binapatricia.id Internet Source	<1 %
35	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
36	Fatonah Isnaini Wandhani, Agustina Intan Niken Tari, Iin Marlina. "Optimalisasi Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Jigsaw Dengan Media Quizizz Di Kelas XI APHP SMKN 2 Sukoharjo", Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 2025 Publication	<1 %
37	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah Student Paper	<1 %
38	Lailatul Isnaini, Nana Triana Winata, Dadun Kohar, Komariah. "Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII", Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran, 2025 Publication	<1 %
39	ummaspul.e-journal.id Internet Source	<1 %
40	I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, Kadek Nicelia Pramesti, Putu Dian Karlina Dewi. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Implementasi Pembelajaran Dengan Hybrid Text-Book", Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis	<1 %

# Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika, 2024

Publication

41	<a href="https://gedesedana.wordpress.com">gedesedana.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="https://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="https://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="https://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="https://www.utakatikotak.com">www.utakatikotak.com</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
47	Veronika Vinny K. Zagoto, Arianto Lahagu. "Penerapan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Swasta Kristen BNKP", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023 Publication	<1 %
48	<a href="https://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="https://jurnal.unmuhjember.ac.id">jurnal.unmuhjember.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="https://www.kuttabalfatih.com">www.kuttabalfatih.com</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="https://www.sps.itb.ac.id">www.sps.itb.ac.id</a> Internet Source	<1 %

<1 %

---

53 [yustifristisa.blogspot.com](http://yustifristisa.blogspot.com)  
Internet Source

<1 %

---

54 Arcelya Aschary Putri Nugroho. "Filosofi Pendidikan Inklusif Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Menuju Merdeka Belajar", PsyArXiv, 2024  
Publication

<1 %

---

55 Submitted to Hoa Sen University  
Student Paper

<1 %

---

56 Suparmi Suparmi, Putri Rahmawati, Ridwan Widakdo, Rachel Calista Gusparenady, Rafa Azzahra Fathina. "PERAN BUKU KOMIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK", Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2024  
Publication

<1 %

---

57 [edu.pubmedia.id](http://edu.pubmedia.id)  
Internet Source

<1 %

---

58 [edunesia.org](http://edunesia.org)  
Internet Source

<1 %

---

59 [ejournal.indo-intellectual.id](http://ejournal.indo-intellectual.id)  
Internet Source

<1 %

---

60 [id.123dok.com](http://id.123dok.com)  
Internet Source

<1 %

---

61 [journal3.um.ac.id](http://journal3.um.ac.id)  
Internet Source

<1 %

---

62 [lsipuho.wordpress.com](http://lsipuho.wordpress.com)  
Internet Source

<1 %

---

63 [www.alapakguru.com](http://www.alapakguru.com)  
Internet Source

<1 %

---

64

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

Internet Source

&lt;1 %

65

[jurnal.ikipjember.ac.id](http://jurnal.ikipjember.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

66

Fadilah, Nafidatul. "Implementasi P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Dimensi Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia di SDN 4 Tlahab Lor dan SDN 1 Gembong Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)

Publication

&lt;1 %

67

Nahrowi Adjie, Suci Utami Putri, Finita Dewi. "Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematika melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

&lt;1 %

68

[bagawanabiyasa.wordpress.com](http://bagawanabiyasa.wordpress.com)

Internet Source

&lt;1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# Similarity

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/100**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---