

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTISENSORIS DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SD INKLUSI

Mahilda Dea Komalasari^{a,1*}, Bayu Pamungkas^{b,2}

^a Universitas PGRI Yogyakarta

^b Universitas PGRI Yogyakarta

¹ mahilda_dea@yahoo.com, ^{*}; ² bayu.pamungkas@upy.ac.id

*Jl. PGRI Sonosewu No. 117 DIY

Informasi artikel

Sejarah artikel :
Submit : 29/09/2018
Revisi : 12/11/2018
Diterima : 17/11/2018

Kata kunci:

Multimedia interaktif,
Multisensoris,
Prestasi belajar,
Inklusi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis multisensoris dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar inklusi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan subjek siswa kelas II SDN Karanganyar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, wawancara, dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris dalam pembelajaran. (2) Multimedia interaktif berbasis multisensoris efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji coba lapangan yang diperoleh skor uji-t -19.061 dengan Sig. 0,000. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris. Adanya perbedaan prestasi belajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris, dapat dijadikan informasi dan bahan pertimbangan tentang pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga diharapkan siswa lebih mudah dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness of interactive multimedia based on multisensory to increase the achievement of student in inclusion elementary school. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method with the subjects of class II students of Karanganyar Elementary School. Data collection techniques used in this study are questionnaires, interviews, and observations. Data analysis used in this research is t test with a significance level of 0.05. The results showed that (1) there were differences in student achievement between those who used and did not use interactive multimedia based on multisensory learning. (2) Interactive multimedia is effective in improving student learning achievement. This is shown from the results of field trials which obtained the t-test score of -19.061 with Sig. 0,000. This shows that there is a significant increase in student achievement between before and after learning used interactive multimedia based on multisensory. The existence of differences in learning achievement using interactive multimedia based on multisensory, can be used as information and considerations about the use of media in accordance with student characteristics so that students are expected to be easier to learn and can improve student learning achievement.

Key word:

interactive multimedia,
multisensory,
learning achievement,
inclusion

Pendahuluan

Siswa merupakan penerus generasi keluarga dan bangsa, sehingga perlu mendapat pendidikan yang baik agar potensi dirinya dapat berkembang, dan tumbuh menjadi manusia yang tangguh, serta memiliki berbagai macam kemampuan dan keterampilan yang bermanfaat (Willis, 2009). Pendidikan yang baik tersebut harus dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, termasuk siswa yang mengalami kesulitan

belajar. Siswa yang mengalami kesulitan belajar apabila dibiarkan saja dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir (Rofiuddin, 2003) dan dapat mempengaruhi kehidupannya di masa depan.

Siswa yang mengalami kesulitan belajar masih banyak dijumpai. Hal itu sesuai dengan penelitian Fardana & Suprapti (Fardana & Tairas, 2012) yang menunjukkan bahwa 19,5% siswa SD terindikasi mengalami gangguan kesulitan belajar. Kesulitan belajar tersebut apabila tidak segera ditangani akan menimbulkan efek domino yang pada akhirnya dapat menurunkan daya saing bangsa di dunia internasional. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian khusus mengenai kualitas pembelajaran.

Tuntutan peningkatan kualitas pembelajaran tersebut telah tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Republik Indonesia, 2003) Hal tersebut telah didukung melalui Perpres RI No. 45 Tahun 2016 tentang Rencana Kerja Pemerintah Tahun 2017 (Presiden RI, 2016) bahwa salah satu arah kebijakan prioritas bidang pendidikan yaitu pengembangan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu upaya pengembangan pembelajaran yang berkualitas adalah pendidikan inklusif. Inklusif sendiri merupakan sebuah kata yang berasal dari istilah Bahasa Inggris yakni *inclusive* yang berarti termasuknya atau penyertaan. Sedangkan Olsen & Fuller (2003) menyatakan inklusif merupakan istilah umum yang digunakan untuk mendidik siswa baik yang memiliki maupun tidak memiliki ketidakmampuan tertentu di dalam suatu kelas reguler. Selain itu, Smith (2006) menjelaskan bahwa inklusif adalah istilah untuk mendeskripsikan penyatuan bagi anak-anak berkesulitan belajar ke dalam program-program sekolah.

Pendidikan inklusif merupakan sebuah proses pendidikan yang dapat merespon keberagaman anak (Alimin, 2013). Pendidikan inklusif digunakan untuk menggagas hak anak-anak yang memiliki ketidakmampuan tertentu untuk dididik dalam sebuah lingkungan pendidikan (sekolah) yang tidak terpisahkan dari anak-anak lain yang tidak memiliki ketidakmampuan tertentu. Tujuan pendidikan inklusif adalah mewujudkan pendidikan yang menyeluruh bagi siswa yang memiliki hambatan untuk dapat terlibat dalam kehidupan sekolah. Pendidikan inklusif dapat diartikan sebagai penerimaan anak-anak berkesulitan belajar ke dalam kurikulum, lingkungan, dan interaksi sosial di kelas. Pendidikan inklusif bertujuan untuk tidak memandang keberagaman dan perbedaan sebagai masalah. Pendidikan inklusif terbentuk didasari oleh amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1 bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan (Republik Indonesia, 1945a), tak terkecuali siswa yang berkesulitan belajar.

Melalui pendidikan inklusif, guru dan murid dapat merasa nyaman dalam keberagaman dan perbedaan, serta mendukung semboyan Indonesia “Bhineka Tunggal Ika” berbeda-beda tetapi tetap satu (*Unity in Diversity*) (Republik Indonesia, 1945b). Pemerintah telah memberlakukan sekolah inklusif sebagai wahana bagi pendidikan inklusif melalui Surat Edaran Dirjen Dikdasmen Depdiknas No.380/C.C6/MN/2003 tentang Pendidikan Inklusif (Dirjen Dikdasmen, 2003) bahwa setiap kota/kabupaten menyelenggarakan minimal 4 sekolah inklusif yang terdiri dari SD, SMP, SMA. Konsep utama sekolah inklusif adalah fokus pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Upaya sekolah inklusif diarahkan untuk: (1) mencegah faktor lingkungan menjadi hambatan belajar anak (upaya preventif); (2) menangani kesulitan belajar siswa (upaya intervensi); dan (3) menggantikan fungsi yang hilang atau mengalami hambatan dengan fungsi yang lain (upaya kompensasi) (Alimin, 2013). Kesulitan dan hambatan tersebut berupa hambatan fisik, sensorik, motorik, intelektual, emosi, dan/atau sosial (Arum, 2005). Sekolah inklusi yang diterapkan pada tingkat satuan pendidikan dasar disebut sekolah dasar inklusi. Sekolah dasar inklusi adalah sekolah dimana siswa yang berkesulitan belajar dapat belajar bersama-sama dengan siswa yang normal di kelas reguler, namun tetap mendapat bimbingan khusus dari guru pendamping.

Dalam hal keberagaman kemampuan dan kebutuhan siswa terutama siswa berkesulitan belajar khususnya pada tingkat Sekolah Dasar, upaya intervensi mutlak diperlukan. Intervensi guru dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan kesulitan dan hambatan yang siswa alami. Namun, kenyataan

di lapangan, guru mengalami dilema ketika siswa memerlukan intervensi tertentu dalam hal pembelajaran (Cook et al., 2000) karena banyak guru yang stres akibat siswa yang berkelakuan buruk terus-menerus, kurangnya motivasi, perhatian dan respon terhadap pembelajaran (Munandar, 1997). Adanya tekanan kurikulum, keterbatasan waktu dan pemahaman guru tentang keberagaman kemampuan siswa, semakin membuat siswa berkesulitan belajar 'tertinggal' dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu pengembangan media pendidikan inklusif yang memudahkan kinerja guru dalam menghadapi keberagaman kemampuan siswa dan mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa, sehingga siswa yang berkesulitan belajar dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Dalam pelaksanaan pendidikan inklusif di kelas, pembelajaran dapat dipadupadankan melalui metode yang mendukung keberagaman kemampuan siswa. Metode tersebut adalah metode multisensoris. Metode multisensoris dikenal juga sebagai metode sistem fonik-visual-auditori-kinestetik yang dikembangkan oleh Gillingham dan Stillman (Gearheart, 1976). Artinya, metode ini meliputi kegiatan melihat (visual), mendengarkan (auditori), menulis (gerakan), serta menelusuri (perabaan). Menurut Komalasari (2016; 2017), metode multisensoris merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan fungsi dari masing-masing alat indera. Apabila belajar dengan memanfaatkan berbagai modalitas yang dimiliki siswa, maka ia akan belajar dengan lebih baik. Modalitas tersebut adalah visual (penglihatan), auditori (pendengaran), kinestetik (gerakan), dan taktil (perabaan). Dalam pelaksanaannya, keempat modalitas tersebut harus ada agar belajar dapat berlangsung optimal.

Salah satu upaya intervensi tersebut adalah dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris untuk membantu siswa meningkatkan prestasi belajarnya. Philips (1997) menyatakan bahwa untuk menciptakan suatu lingkungan multisensoris yang mendukung cara belajar tertentu dapat digunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif bermanfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips (1997) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda.

Multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Definisi multimedia sebelum tahun 1980-an berbeda dengan definisi sesudah tahun 1980-an. Chee & Wong (2003) menyatakan bahwa multimedia secara tradisional sebelum tahun 1980-an merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer. Lebih lanjut, multimedia interaktif didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi (Hackbarth, 1996; Philips, 1997). Manfaat multimedia interaktif adalah membuat proses pembelajaran lebih bermakna, karena mampu menampilkan sound, animasi, video, teks dan grafis, warna, gerak, gambar serta mampu menyajikan proses yang interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Agnew, Kellerman & Meyer (1996) menyatakan bahwa istilah multimedia interaktif lebih terfokus pada interaktivitas antara media dengan pemakai media. Kelebihan multimedia interaktif adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak bergantung pada guru. Siswa bisa memulai belajar kapanpun dan dapat mengakhiri pembelajaran sesuai keinginannya, serta dapat mengulangi materi untuk penguasaan secara menyeluruh.

Multimedia interaktif berbasis multisensoris merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan respon pengguna (siswa) sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan tipe belajarnya. Multimedia interaktif berbasis multisensoris mampu mengakomodasi berbagai tipe belajar siswa (auditori, visual, kinestetik, taktil) dengan memanfaatkan semua indera siswa. Penggunaan multimedia interaktif berbasis multisensoris ini dapat memudahkan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian tersebut, multimedia interaktif berbasis multisensoris dapat membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi, serta memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa yang akhirnya meningkatkan konsentrasi siswa untuk belajar. Oleh

karena itu, diharapkan dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis multisensoris, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas multimedia interaktif berbasis multisensoris untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar inklusi. Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat bagi pendidik, bagi instansi pendidikan, serta bagi peneliti selanjutnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan model penelitian quasi eksperimen. Adapun desain penelitiannya yaitu menggunakan *pre-test and post-test group*. Di dalam desain ini, observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum *treatment* dan sesudah *treatment*. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan yaitu untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Selisih antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau perlakuan.

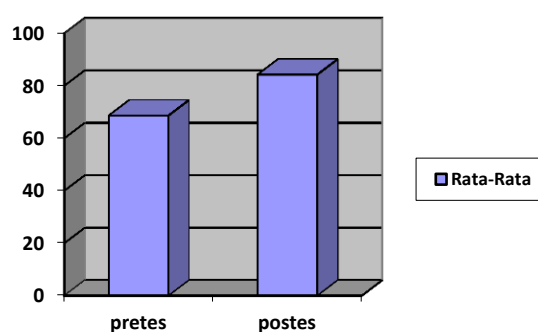
Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu: uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) dan uji beda dua rata-rata (*Paired Sample T-Test*). Pengujian ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (*paired*). Sampel yang berpasangan adalah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. Uji statistik dengan (*Paired Sample T-Test*) digunakan untuk menjelaskan ada atau tidaknya perbedaan signifikan pada prestasi belajar siswa dengan atau tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Karanganyar Yogyakarta.

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen dengan membandingkan hasil postes yang menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris dan hasil pretes yang belum menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris. Subyek yang dijadikan penelitian adalah siswa kelas II SDN Karanganyar Yogyakarta yang terdiri dari 11 siswa. Prestasi belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan rata-rata *pretest* siswa.

Nilai rata-rata pretest prestasi belajar siswa yaitu 68.64 dengan nilai terendah yaitu 57 dengan frekuensi 1 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 82.33 dengan frekuensi 1 siswa, sedangkan nilai rata-rata *posttest* prestasi belajar adalah 84.24 dengan nilai terendah yaitu 77.33 dengan frekuensi 2 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh dari yaitu 94 dengan frekuensi 1 siswa.

Rata-rata nilai pretes dan postes prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Rata-rata nilai pretes dan postes

Dilihat dari besarnya rata-rata nilai pretes dan nilai postes diketahui bahwa rata-rata postes lebih tinggi dari nilai pretes, sehingga terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Sebelum peneliti memberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas untuk mengetahui data kedua kelas normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov Z, pretes prestasi belajar siswa diperoleh 0,477 dan Asymp. Sig (2- tailed) diperoleh 0,977, maka H_0 diterima; dan Kolmogorov-Smirnov Z postes prestasi belajar siswa diperoleh 0,510 dan Asymp. Sig (2- tailed) diperoleh 0,957 maka H_0 diterima.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa Levene Statistic dan Sig. prestasi belajar diperoleh 2,369 dan 0,139, maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians dari kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen maka prasyarat uji hipotesis telah terpenuhi. Dengan demikian analisis untuk menguji hipotesis awal dapat dilakukan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung -19,061 dan Sig. (2-tailed) 0,000 maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil, nilai signifikansi adalah 0,000 dan 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga H_0 ditolak. Dari kedua pertimbangan yaitu melihat t hitung dan nilai signifikansi, menunjukkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar siswa antara siswa yang belajar menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif. Jadi hipotesis yang diajukan peneliti diterima.

Pembahasan

Multimedia interaktif berbasis multisensoris efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Meningkatnya prestasi belajar ini juga didukung oleh hasil penelitian Komalasari (2017: 14) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan metode multisensori. Hal itu ditunjukkan oleh peningkatan jumlah pengenalan kata, waktu membaca, serta jumlah banyak kata yang dibaca per menit. Sejalan dengan penelitian tersebut, hasil penelitian Praptiningrum & Purwandari (2009) berjudul menunjukkan bahwa: 1) metode multisensori dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak disleksia; 2) prosedur pembelajaran menggunakan metode multisensori dapat mengoptimalkan berbagai macam fungsi indera, seperti: indera visual, auditori, verbal, dan taktil; 3) metode multisensori dapat mengembangkan keaktifan dan interaktivitas siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, multisensoris dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, dengan meningkatnya kemampuan membaca siswa, siswa akan mudah dalam memahami materi dan pada akhirnya prestasi belajar siswa akan meningkat, sehingga berdasarkan kajian di atas, multimedia interaktif berbasis multisensoris dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian sejalan lainnya yaitu penelitian dari Sukadari & Komalasari (2017: 127) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian dari Komalasari & Wihaskoro (2018: 130) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. Dengan demikian, berdasarkan kajian hasil penelitian tersebut, multimedia interaktif berbasis multisensoris hasil pengembangan juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru, untuk menggunakan media pembelajaran inovatif, seperti multimedia interaktif berbasis multisensoris, untuk lebih memperhatikan sarana prasarana dan kebutuhan siswanya agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris menjadi pembelajaran yang menarik bagi siswa karena dengan media pembelajaran ini siswa dapat saling berkomunikasi, saling bertukar pendapat tentang materi serta ilustrasi dalam media tersebut lebih menyenangkan sehingga

siswa akan tertarik dan berkesan. Multimedia interaktif berbasis multisensoris bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran maupun tematik.

Simpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Multimedia interaktif berbasis multisensoris layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar inklusi; (2) Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa nilai signifikansi prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris adalah 0,000, maka terdapat peningkatan prestasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris, sehingga multimedia interaktif berbasis multisensoris efektif digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar inklusi.

Referensi

- Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J., (1996). *Multimedia in the classroom*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Alimin, Z. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PKh UPI.
- Arum, W., S., A. (2005). *Perspektif Pendidikan Luar Biasa dan Implikasinya Bagi Penyiapan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Direktorat Dikti.
- Cook, B., G., et al. (2000). *Teacher's Attitudes Toward their Included Students with Disabilities*. *ProQuest Education Journals*, 67 (1); 115.
- Dirjen Dikdasmen. (2003). Surat Edaran Dirjen Dikdasmen No. 380/C.C6/MN/2003, tentang Pendidikan Inklusif.
- Fardana, N., A., & Tairas, M., M., W. (2012). Pengembangan Model Parental Involvement sebagai Strategi Stimulasi Kemampuan Literasi pada Anak Usia 4-6 Tahun di Wilayah Pedesaan Kabupaten Gresik. *INSAN*, vol. 14, no. 03: 179-193.
- Gearheart, B. R. (1976). *Teaching the learning disabled: a combined task – process approach*. Saint Louis, MO: Mosby.
- Hackbarth, S. (1996). *The Educational Technology Handbook: A Comprehensive Guide*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publication, Inc.
- Komalasari, Mahilda Dea. (2016). Metode Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Peserta Didik Disleksia di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY dengan tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda Seorang Disleksia*.
- Komalasari, Mahilda Dea. (2017). Efektivitas Metode Multisensori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Peserta Didik Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary School*, vol. 4, No.1: 14-19.
- Komalasari, Mahilda Dea & Wihaskoro, Ahmad Maburi. (2018). Multimedia Interaktif Bermuatan Keanekaragaman Budaya Indonesia pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary School*, vol. 5, No.1: 130-137.
- Munandar, A. (1997). Hubungan antara Karakteristik Individual dan Lingkungan dengan Stress Kerja Guru di Sulawesi Utara. Disertasi. Malang: Program Pascasarjana Universitas Malang. Tidak Diterbitkan.
- Praptingrum N., & Purwandari. (2009). Metode Multisensori untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia di SD Inklusif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, vol. 02, no. 2: 179-193.
- Olsen, G. & Fuller, M. (2003). *Home School Relation. Working Successfully with Parents and Families*. Boston, MA: Allyn and Bacon
- Philips, R. (1997). *A Practical Guide for Educational Applications*. London: Kogan Page limited.
- Presiden RI. (2016). Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 45 Tahun 2016 tentang Rencana Kerja Pemerintah Tahun 2017.
- Republik Indonesia. (1945a). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia, Tahun 1945, Pasal 31, tentang Pendidikan dan Kebudayaan.

- Republik Indonesia. (1945b). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia, Tahun 1945, Pasal 36A, tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rofiuddin, A. (2003). Faktor Kreativitas dalam Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa dan Seni*, tahun 31, no 2: 172-196.
- Smith, J., D. (2006). *Inklusif, Sekolah Ramah untuk Semua (Terjemahan)*. Bandung: Nuansa.
- Sukadari & Komalasari, Mahilda Dea. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nilai Karakter UPY 'Karakterku' untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa UPY. *Jurnal G-Couns*, vol 1, no 2; 127-138.
- Chee, T., S. & Wong, A., F., L. (2003). *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Willis, S. (2009). *Konseling Keluarga*. Bandung: Alfabeta.