

Pengalaman Belajar Peserta Didik melalui Video Interaktif Berbasis Experiential Learning dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Fungsional pada Tunagrahita Ringan di SLB Dharma Wanita Jiwan

Aprilia Wulan Warsatuti Pratami Wibowo*, Bayu Pamungkas
Universitas Negeri Yogyakarta, D.I.Y, Indonesia

*Corresponding Author: apriawulan.2025@student.uny.ac.id
Dikirim: 24-06-2026; Direvisi: 07-07-2026; Diterima: 08-07-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengalaman belajar peserta didik tunagrahita ringan serta perkembangan kemampuan membaca fungsional melalui penerapan video interaktif berbasis *Experiential Learning*. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan di SLB Dharma Wanita Jiwan. Subjek penelitian terdiri atas empat peserta didik tunagrahita ringan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi, dan tes unjuk kerja pretest-posttest. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video interaktif berbasis *Experiential Learning* meningkatkan kemampuan membaca fungsional seluruh peserta didik, dengan peningkatan skor tertinggi mencapai tujuh poin. Selain itu, peserta didik menunjukkan kemampuan membaca tulisan fungsional secara lebih mandiri dalam berbagai situasi di lingkungan sekolah maupun rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa video interaktif berbasis *Experiential Learning* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan kemampuan membaca fungsional peserta didik tunagrahita ringan, terutama apabila didukung oleh pendampingan guru yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Kata Kunci: video interaktif; experiential learning; literasi fungsional; tunagrahita ringan; pendidikan khusus.

Abstract: This study aimed to describe the learning experiences of students with mild intellectual disabilities and the development of their functional reading skills through the implementation of interactive videos based on Experiential Learning. The study employed a qualitative descriptive approach with a case study design conducted at SLB Dharma Wanita Jiwan. The participants consisted of four students with mild intellectual disabilities. Data were collected through participant observation, indepth interviews, documentation, and pretest posttest performance assessments. Data were analysed using an interactive model involving data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of Experiential Learning based interactive videos improved the functional reading skills of all participants, with the highest score increase reaching seven points. Furthermore, the students demonstrated greater independence in reading functional texts in various situations at school and at home. These findings suggest that Experiential Learning based interactive videos provide an effective instructional medium for enhancing the functional reading skills of students with mild intellectual disabilities, particularly when supported by adaptive teacher guidance tailored to students' learning needs.

Keywords: interactive video; Experiential Learning; functional literacy; mild intellectual disability; special education.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca fungsional merupakan salah satu keterampilan adaptif yang menentukan kemandirian peserta didik tunagrahita ringan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. secara lebih luas, yang menurut

(Mumpuniarti et al., 2023) masih menjadi area yang pemahamannya belum optimal di kalangan guru pendidikan khusus, khususnya dalam mengintegrasikan akademik fungsional ke dalam pengajaran aktivitas sehari-hari. Berbeda dari membaca konvensional yang berorientasi pada teks akademik atau sastra, membaca fungsional menekankan pemahaman praktis terhadap informasi yang ditemui sehari-hari, seperti label kemasan, tanda peringatan bahaya, serta teks sederhana mengenai anggota dan fungsi tubuh. Kegagalan menguasai keterampilan ini menyebabkan peserta didik terus bergantung pada orang lain untuk hal-hal yang seharusnya dapat mereka lakukan secara mandiri (Lindström & Lemons, 2021).

Peserta didik tunagrahita ringan memiliki karakteristik kognitif konkret operasional yang ditandai dengan keterbatasan memori jangka pendek dan rendahnya kemampuan berpikir abstrak (Jacob, Pillay, et al., 2022). Karakteristik ini membuat mereka kesulitan menghubungkan simbol tulisan dengan realita fisik di sekitarnya, sehingga proses pemaknaan teks kontekstual menjadi hambatan tersendiri. Di SLB Dharma Wanita Jiwan, hambatan ini diperparah oleh pendekatan pengajaran yang masih didominasi ceramah berulang (drilling) dan media cetak statis. Pendekatan tersebut menciptakan suasana belajar yang sangat monoton, memicu ketidakaktifan peserta didik, dan menurunkan motivasi belajar mereka. Pemanfaatan video sebagai media ajar pun masih terbatas pada pemindahan teks cetak ke layar digital, belum dirancang secara sistematis, dan belum menyentuh aspek pengalaman belajar langsung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara adaptif mampu meningkatkan keterlibatan belajar, partisipasi, dan aksesibilitas pembelajaran bagi peserta didik dengan hambatan intelektual (Heitplatz, V. N., Bühler, C., & Hastall, 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan unsur visual dan aktivitas interaktif terbukti membantu peserta didik dengan hambatan intelektual memahami informasi secara lebih konkret dan bermakna (Lee, 2022)

Teori Experiential Learning yang dikembangkan oleh (Kolb et al., 2014) menawarkan kerangka belajar melalui empat tahap siklus, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif. Kerangka ini sejalan dengan karakteristik kognitif peserta didik tunagrahita ringan yang membutuhkan stimulasi sensorik dari pengalaman nyata, bukan instruksi pasif satu arah. Namun, integrasi teori ini ke dalam teknologi instruksional bagi anak berkebutuhan khusus masih jarang dilakukan secara sistematis, sehingga sebagian besar praktik pengajaran tetap mengandalkan pendekatan instruksi langsung yang pasif (Jacob, Edozie, et al., 2022). Peningkatan skor pretest-posttest yang bervariasi dari peningkatan tajam pada peserta didik AT dan GP hingga peningkatan cukup signifikan pada peserta didik AP dan AF menunjukkan bahwa efektivitas video interaktif berbasis experiential learning tidak bersifat seragam, melainkan dipengaruhi oleh karakteristik individual masing-masing peserta didik, khususnya kemampuan awal dalam mengenali huruf dan tingkat kebutuhan bimbingan. Temuan ini memperkuat pentingnya pendampingan guru yang adaptif selama proses eksperimentasi aktif, alih-alih mengandalkan media video sebagai intervensi tunggal.



Hasil tersebut sejalan dengan temuan (Lee, 2022) yang menegaskan bahwa karakteristik individual peserta didik dengan hambatan intelektual berpengaruh terhadap keberhasilan intervensi pendidikan dan perkembangan keterampilan adaptif mereka.

Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh (Richard E. Mayer & Logan Fiorella, 2011) menegaskan bahwa perpaduan stimulus visual dan audio secara proporsional dapat menekan beban kognitif anak ketika menyerap informasi baru. Pemanfaatan media digital juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar peserta didik dengan hambatan intelektual, sebagaimana dibuktikan oleh (Heitplatz, V. N., Bühler, C., & Hastall, 2023) Penelitian lain menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran digital yang dirancang secara inklusif dapat membantu peserta didik dengan hambatan intelektual mengembangkan keterampilan akademik dan sosial secara lebih efektif (Al-Zboon, 2024). Selain itu, penggunaan teknologi berbasis simulasi dan pengalaman virtual juga terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut penerapan keterampilan fungsional secara langsung (Shin et al., 2024). Meskipun demikian, kombinasi sistematis antara video interaktif dan tahapan experiential learning untuk melatih kemampuan membaca fungsional masih jarang dieksplorasi, dan penelitian di Indonesia masih dominan mengukur hasil akhir kognitif tanpa menelaah dinamika proses belajar yang dialami peserta didik selama intervensi berlangsung. Meskipun demikian, kombinasi sistematis antara video interaktif dan tahapan experiential learning untuk melatih kemampuan membaca fungsional masih jarang dieksplorasi. (Frei-Landau et al., 2026) menunjukkan bahwa penggabungan video-based learning dengan simulasi efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar pada konteks pendidikan inklusif, namun kajian tersebut belum secara khusus mengembangkan kemampuan membaca fungsional pada peserta didik tunagrahita ringan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut melalui pengintegrasian video interaktif dengan tahapan Experiential Learning.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dinamika pengalaman belajar peserta didik tunagrahita ringan serta dampak instruksional dari penerapan video interaktif berbasis *Experiential Learning* terhadap perkembangan kemampuan membaca fungsional mereka di SLB Dharma Wanita Jiwan. Desain media video dalam penelitian ini mengintegrasikan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* untuk menekan beban kognitif peserta didik melalui stimulus visual audio yang seimbang, sekaligus mengintegrasikan empat tahap siklus Kolb agar proses belajar berlangsung secara aktif, bermakna, dan kontekstual (Kolb's, 2014). Efektivitas siklus Kolb dalam meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar juga telah dibuktikan pada konteks pendidikan tinggi, di mana penerapan empat tahap experiential learning melalui studi kasus, jurnal refleksi, dan simulasi sejawat terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kepuasan belajar peserta didik secara signifikan (Cheng et al., 2025), memperkuat relevansi kerangka ini untuk diterapkan lintas jenjang dan konteks pendidikan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus (Creswell & David Creswell, 2018). Pendekatan ini dipilih untuk



menyelidiki dan menggambarkan secara natural serta mendalam bagaimana karakteristik respon, emosi, dan partisipasi aktif peserta didik tunagrahita ringan ketika berinteraksi langsung dengan video interaktif berbasis Experiential Learning. Fokus penelitian mencakup dua aspek, yaitu dinamika pengalaman belajar peserta didik sebagai fokus proses, dan perkembangan kemampuan membaca fungsional sebagai fokus dampak. Penelitian dilaksanakan di SLB Dharma Wanita Jiwan dengan subjek penelitian yang dipilih secara purposif, yaitu peserta didik tunagrahita ringan yang terdaftar aktif di sekolah tersebut dan menunjukkan hambatan dalam memaknai teks kontekstual sehari-hari. Sebanyak empat subjek dilibatkan dalam penelitian ini, terdiri atas peserta didik berinisial GP, AT, AP, dan AF. Informan pendukung dalam penelitian ini meliputi satu guru kelas serta orang tua dari masing-masing peserta didik, yang dilibatkan untuk memperoleh sudut pandang tambahan mengenai perkembangan kemampuan membaca fungsional anak di luar konteks observasi langsung di sekolah.

Data dikumpulkan melalui empat teknik utama. Pertama, observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung respon, ekspresi emosi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan video interaktif. Kedua, wawancara mendalam dilakukan terhadap guru kelas dan orang tua peserta didik. Ketiga, dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk foto aktivitas, rekaman video pembelajaran, dan catatan perkembangan peserta didik sepanjang proses penelitian berlangsung. Keempat, tes unjuk kerja membaca fungsional dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) intervensi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membaca benda-benda yang terdapat di kantin sekolah, dengan skor maksimal 10 pada masing-masing pengukuran. Intervensi video interaktif dilaksanakan dalam sepuluh sesi pembelajaran.

Instrumen video interaktif yang digunakan dirancang dengan mengintegrasikan empat tahap siklus Experiential Learning Kolb, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif, serta mengintegrasikan prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning untuk menjaga keseimbangan stimulus visual dan audio agar beban kognitif peserta didik tetap terkendali.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, 2023), yang terdiri atas tiga tahapan. Pertama, kondensasi data dilakukan melalui transkripsi hasil wawancara, perangkuman catatan lapangan, serta pemilahan data dokumentasi yang relevan dengan fokus membaca fungsional. Kedua, penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi yang telah dikondensasi ke dalam bentuk narasi deskriptif kronologis serta tabel rekapitulasi skor pretest-posttest setiap subjek. Ketiga, penarikan dan verifikasi kesimpulan dilakukan melalui interpretasi konseptual terhadap pola-pola yang muncul dari data untuk menemukan makna esensial dari pengalaman belajar peserta didik. Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan dua teknik triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi peneliti, wawancara guru, dan keterangan orang tua. Triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan konsistensi data hasil observasi dengan hasil tes unjuk kerja dan dokumentasi peserta didik.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan untuk menggambarkan pengalaman belajar peserta didik tunagrahita ringan selama mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis *Experiential Learning* serta perkembangan kemampuan membaca fungsional setelah intervensi dilaksanakan. Penyajian hasil disusun secara bertahap, dimulai dari kondisi awal kemampuan membaca fungsional peserta didik, pelaksanaan intervensi pada setiap tahapan *Experiential Learning*, hingga perubahan kemampuan membaca fungsional yang ditunjukkan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes unjuk kerja pretest posttest (Kolb et al., 2014). Penyajian tersebut memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran sekaligus perubahan yang terjadi pada setiap peserta didik selama penelitian berlangsung.

Profil Awal Kemampuan Membaca Fungsional Peserta Didik

Sebelum intervensi diberikan, keempat partisipan menunjukkan kemampuan membaca fungsional yang masih sangat terbatas. Hasil observasi awal dan tes unjuk kerja mengungkapkan bahwa seluruh peserta didik belum mampu membaca label produk, rambu lalu lintas, menu makanan, maupun petunjuk penggunaan alat secara mandiri. Peserta didik GP hanya mampu mengenali dua hingga tiga huruf tetapi tidak dapat menghubungkannya dengan makna kata. Peserta didik AT cenderung menebak-nebak gambar tanpa memperhatikan tulisan yang menyertainya. Peserta didik AP menunjukkan minat yang rendah terhadap teks tertulis dan cepat bosan ketika diajak membaca. Peserta didik AF memiliki kemampuan menghafal kata yang cukup baik tetapi tidak memahami makna kata tersebut dalam konteks nyata. Guru kelas (AW) menyatakan bahwa selama ini pembelajaran membaca lebih banyak menggunakan metode menyalin tulisan di papan tulis tanpa menghadirkan konteks kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan Intervensi Video Interaktif Berbasis *Experiential Learning*

Intervensi dilaksanakan dalam sepuluh sesi dengan tingkat kehadiran peserta didik mencapai 95%. Selama proses pembelajaran, seluruh partisipan menunjukkan respons positif terhadap video interaktif yang ditayangkan. Pada tahap pengalaman konkret, peserta didik GP, AT, AP, dan AF tampak antusias saat menyaksikan tayangan simulasi berbelanja di kantin dan menyeberang jalan. Peserta didik AP yang sebelumnya sering bosan justru duduk tenang dan fokus selama video diputar. Pada tahap observasi reflektif, seluruh peserta didik mulai mampu mengungkapkan kembali informasi sederhana yang diperoleh dari video melalui pertanyaan seperti "Apa yang kamu lihat di video?" dan "Apa saja yang ada di kantin?". Meskipun jawaban yang diberikan masih singkat dan belum konsisten, peserta didik AT menunjukkan kemampuan merespons dengan lebih cepat, sedangkan peserta didik AF masih memerlukan pengulangan pertanyaan sebanyak dua hingga tiga kali sebelum mampu memberikan jawaban yang sesuai. Hasil refleksi tersebut kemudian menjadi dasar untuk memasuki tahap konseptualisasi abstrak. Pada tahap ini, peneliti bersama guru membantu peserta didik menghubungkan objek dan aktivitas yang telah diamati dalam video dengan makna kata yang merepresentasikannya. Proses ini dilakukan melalui pemberian penjelasan, pengulangan, serta pengaitan antara kata dan pengalaman nyata yang telah diperoleh peserta didik selama menyaksikan video. Peserta didik GP dan AT lebih mudah memahami kosakata yang berkaitan dengan



benda konkret, seperti telur, susu, dan mie. Sebaliknya, peserta didik AP dan AF masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata yang bersifat prosedural, seperti beli dan ambil, sehingga memerlukan bantuan dan contoh yang diberikan secara berulang.

Peserta didik GP dan AT lebih mudah memahami kata-kata yang berkaitan dengan benda konkret seperti "telur", "susu", atau "mie". Sebaliknya, peserta didik AP dan AF mengalami kesulitan dengan kata-kata yang bersifat prosedural seperti "beli" atau "ambil". Pada tahap eksperimentasi aktif, seluruh peserta didik diminta melakukan simulasi langsung, misalnya menunjukkan produk yang sesuai dengan video atau menirukan bacaan nama benda. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik GP dan AT mampu melakukan eksperimentasi dengan bantuan minimal, sementara peserta didik AP dan AF masih memerlukan bimbingan penuh dari guru.

Perubahan Kemampuan Membaca Fungsional Setelah Intervensi

Setelah sepuluh sesi intervensi, keempat partisipan menunjukkan peningkatan kemampuan membaca fungsional meskipun dengan tingkat capaian yang bervariasi. Tabel 1 berikut menyajikan rekapitulasi hasil tes unjuk kerja sebelum dan sesudah intervensi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Unjuk Kerja Membaca Fungsional

Peserta Didik	Pretest	Posttest	Peningkatan
GP	2	7	+5
AT	1	8	+7
AP	1	5	+4
AF	3	6	+3

Keterangan: Skor maksimum tes unjuk kerja adalah 10

Berdasarkan Tabel 1, seluruh peserta didik mengalami peningkatan kemampuan membaca fungsional setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis *Experiential Learning*. Peningkatan tertinggi ditunjukkan oleh peserta didik AT dengan kenaikan skor dari 1 menjadi 8 atau bertambah 7 poin. Peserta didik GP juga memperlihatkan perkembangan yang baik dengan peningkatan skor dari 2 menjadi 7. Sementara itu, peserta didik AP dan AF mengalami peningkatan masing-masing sebesar 4 poin dan 3 poin. Perbedaan capaian tersebut menunjukkan bahwa setiap peserta didik memberikan respons yang berbeda terhadap intervensi, yang diduga dipengaruhi oleh kemampuan awal membaca serta kebutuhan pendampingan selama proses pembelajaran.

Pembahasan

Pembahasan ini menginterpretasikan temuan penelitian dengan mengaitkannya pada teori *Experiential Learning*, *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Analisis difokuskan pada bagaimana pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik melalui video interaktif berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan membaca fungsional, sekaligus menjelaskan variasi capaian yang ditunjukkan oleh masing-masing peserta didik berdasarkan karakteristik dan kebutuhan belajarnya.

Temuan ini memperlihatkan bahwa keempat tahap siklus experiential learning Kolb pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif berperan secara berjenjang dalam membentuk pemahaman peserta didik tunagrahita ringan terhadap teks fungsional. Antusiasme yang muncul



pada tahap pengalaman konkret menjadi pintu masuk yang menurunkan resistensi peserta didik terhadap aktivitas membaca, sebuah pola yang konsisten dengan karakteristik kognitif konkret-operasional anak tunagrahita ringan yang lebih responsif terhadap stimulus nyata dibandingkan instruksi verbal abstrak.

Variasi capaian antar peserta didik, khususnya kesulitan peserta didik AP dan AF dalam memahami kata-kata prosedural pada tahap konseptualisasi abstrak, menunjukkan bahwa tahap ini menjadi titik paling menantang dalam siklus Kolb bagi anak dengan keterbatasan penalaran abstrak. Pola ini sejalan dengan prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menekankan pentingnya stimulus visual-audio yang seimbang untuk menekan beban kognitif; peserta didik yang kesulitan pada tahap abstraksi tetap dapat terbantu sepanjang stimulus konkret pada tahap sebelumnya disajikan secara memadai.

Peningkatan skor pretest posttest yang bervariasi dari peningkatan tajam pada peserta didik AT dan GP hingga peningkatan yang relatif lebih rendah pada peserta didik AP dan AF menunjukkan bahwa efektivitas video interaktif berbasis experiential learning tidak bersifat seragam, melainkan dipengaruhi oleh karakteristik individual masing-masing peserta didik, khususnya kemampuan awal dalam mengenali huruf dan tingkat kebutuhan bimbingan. Temuan ini memperkuat pentingnya pendampingan guru yang adaptif selama proses eksperimentasi aktif, alih-alih mengandalkan media video sebagai intervensi tunggal. Kemampuan peserta didik untuk menerapkan keterampilan membaca yang diperoleh di kelas ke dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana dilaporkan oleh guru dan orang tua, menjadi indikator penting keberhasilan intervensi ini. Penerapan tersebut terlihat dari kemampuan peserta didik dalam membaca label kemasan, mengenali rambu di minimarket, serta memahami informasi pada papan pengumuman. Temuan ini menunjukkan bahwa membaca fungsional tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali simbol atau tulisan secara mekanis, tetapi juga dengan kemampuan memahami dan menggunakan informasi tertulis dalam situasi nyata. Dengan demikian, integrasi video interaktif berbasis experiential learning dapat menjadi pendekatan yang relevan dan efektif untuk mendukung pengembangan kemandirian fungsional peserta didik tunagrahita ringan, tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan video interaktif berbasis *Experiential Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik tunagrahita ringan sekaligus mendukung peningkatan kemampuan membaca fungsional mereka. Seluruh peserta didik mengalami perkembangan kemampuan membaca dengan tingkat capaian yang berbeda sesuai karakteristik dan kebutuhan belajarnya, sementara pengalaman belajar yang diawali melalui aktivitas konkret, dilanjutkan dengan refleksi, pembentukan konsep, dan praktik langsung membantu peserta didik memahami serta menerapkan informasi tertulis dalam situasi sehari-hari. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi video interaktif dengan pendampingan guru yang adaptif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan membaca fungsional sekaligus meningkatkan kemandirian peserta didik tunagrahita ringan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SLB Dharma Wanita Jiwan beserta seluruh guru yang telah memberikan izin, dukungan, serta memfasilitasi pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada peserta didik beserta orang tua atau wali yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan dukungan selama proses pengumpulan data sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Zboon, E. (2024). Online learning for students with intellectual disabilities during a coronavirus outbreak in Jordan. *International Journal of Inclusive Education*, 28(9), 1805–1821. <https://doi.org/10.1080/13603116.2022.2036828>
- Cheng, J., Wu, Y., Huang, L., Wu, Y., & Guan, Y. (2025). Integrating Kolb's experiential learning theory into nursing education: a four-stage intervention with case analysis, mind maps, reflective journals, and peer simulations for advanced health assessment. *Frontiers in Medicine*, 12(August), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fmed.2025.1616392>
- Creswell, J. W., & David Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Frei-Landau, R., Avidov-Ungar, O., Heaysman, O., Ron-Ezra, M., Schor Edelsztejn, H., Schwartz, N., & Abo-Sareya, A. (2026). Blending video-based learning and simulations to practise inclusion of children with neurodevelopmental disorders. *Technology, Pedagogy and Education*, 00(00), 1–26. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2026.2639404>
- Heitplatz, V. N., Bühler, C., & Hastall, M. R. (2021). (2023). A Systematic Literature Review of Social Media Usage among People with Intellectual Disability. *Journal of Culture and Values in Education*, 6(3), 42–61. <https://doi.org/10.46303/jcve.2023.19>
- Jacob, U. S., Edozie, I. S., & Pillay, J. (2022). Strategies for enhancing social skills of individuals with intellectual disability: A systematic review. *Frontiers in Rehabilitation Sciences*, 3(September). <https://doi.org/10.3389/fresc.2022.968314>
- Jacob, U. S., Pillay, J., & Oluwawumi, O. O. (2022). Correction to: Social Skills Development Among Adolescents with Mild Intellectual Disability: Predictive Factor Analysis. *Interchange*, 53(3–4), 475–475. <https://doi.org/10.1007/s10780-022-09479-z>
- Kolb's, D. A. (2014). David A. Kolb's. *EXPERIENTIAL LEARNING Experience as the Source of Learning and Development*, 1, 3–25.
- Kolb, A. Y., Kolb, D. A., Passarelli, A., & Sharma, G. (2014). On Becoming an Experiential Educator: The Educator Role Profile. *Simulation and Gaming*, 45(2), 204–234. <https://doi.org/10.1177/1046878114534383>



- Lee, T. S. (2022). (2022). Social Skills Development Among Adolescents with Mild Intellectual Disability: Predictive Factor Analysis. *Interchange*, 53(3–4), 457–473. <https://doi.org/10.1007/s10780-022-09465-5>
- Lindström, E. R., & Lemons, C. J. (2021). Teaching Reading to Students with Intellectual and Developmental Disabilities: An Observation Study. *Research in Developmental Disabilities*, 115, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.103990>
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, J. S. (2023). Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook. *Experiencing Citizenship: Concepts and Models for Service-Learning in Political Science*, 109–118.
- Mumpuniarti, Phytanza, D. T. P., Praptiningrum, N., & Sukinah. (2023). Teacher's Understanding of Domestic Activity Daily Living for Children with Intellectual Disabilities. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(2), 215–222. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.26>
- Richard E. Mayer & Logan Fiorella. (2011). Introduction to multimedia. *Introduction to Multimedia Learning*, 70(4), 532. <https://doi.org/10.1525/jsah.2011.70.4.532>
- Shin, H., Hong, S., So, H. J., Baek, S. M., Yu, C. R., & Gil, Y. H. (2024). Effect of Virtual Intervention Technology in Virtual Vocational Training for People with Intellectual Disabilities: Connecting Instructor in the Real World and Trainee in the Virtual World. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(3), 624–639. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2121560>

