

PEMBERDAYAAN LITERASI ANAK DISABILITAS MELALUI KAMUS INTERAKTIF ADAPTIF: PROGRAM PENDAMPINGAN DI DESA SUMBANG, BOJONEGORO

Muhammad Rinov Cuhanazriansyah¹, Junarti², Day Ramadhani Amir³, Arrori Ashar
Hidayad⁴, Boedhy Irhadtanto⁵, Novi Mayasari⁶, Puput Suriyah⁷
^{1,3,4,5}Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
^{2,6,7}Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

*Email korepondesi: muhrinov15@gmail.com

Abstrak

Literasi merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif, komunikasi, dan partisipasi sosial anak, termasuk anak disabilitas. Penyajian rancangan dan hasil program pendampingan literasi melalui pemanfaatan kamus interaktif adaptif bagi anak disabilitas di Sumbang, Bojonegoro. Program ini dirancang untuk menjawab kebutuhan belajar peserta yang beragam melalui media berbasis gambar, audio, teks berukuran besar, dan latihan sederhana yang dapat digunakan secara fleksibel di rumah maupun di lingkungan belajar. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, penyusunan media, pelatihan pendamping, implementasi pendampingan, dan evaluasi perkembangan. Hasil evaluasi ilustratif menunjukkan adanya peningkatan pada aspek pengenalan huruf, penguasaan kosakata, pemahaman instruksi sederhana, keaktifan belajar, dan kemandirian menggunakan media. Peningkatan tertinggi tampak pada indikator kemandirian menggunakan media, yang menunjukkan bahwa desain media yang sederhana dan aksesibel berpengaruh positif terhadap keterlibatan anak dalam belajar. Respons orang tua dan guru juga menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, membantu pendampingan di rumah, dan layak dikembangkan lebih lanjut. Temuan ini menegaskan bahwa pemberdayaan literasi anak disabilitas membutuhkan integrasi antara teknologi adaptif, dukungan keluarga, dan pendampingan komunitas agar proses belajar menjadi lebih inklusif, kontekstual, dan berkelanjutan.

Kata kunci: literasi anak disabilitas, kamus interaktif adaptif, pendampingan, teknologi asistif, pendidikan inklusif

Abstract

Literacy is a vital foundation for children's cognitive development, communication and social participation, including for children with disabilities. This paper presents the design and outcomes of a literacy support programme utilising an adaptive interactive dictionary for children with disabilities in Sumbang, Bojonegoro. This programme is designed to meet the diverse learning needs of participants through the use of image-based materials, audio, large-print text and simple exercises that can be used flexibly both at home and in a learning

environment. The programme is implemented through the following stages: needs assessment, development of learning materials, training for mentors, delivery of mentoring support, and evaluation of progress. The illustrative evaluation results indicate improvements in letter recognition, vocabulary acquisition, comprehension of simple instructions, engagement in learning, and independence in using the media. The greatest improvement was observed in the indicator of independence in using the media, suggesting that a simple and accessible media design has a positive impact on children's engagement in learning. Feedback from parents and teachers also indicates that this tool is easy to use, supports learning at home, and is worth developing further. These findings underscore that promoting literacy among children with disabilities requires the integration of adaptive technology, family support and community support to ensure that the learning process is more inclusive, contextual and sustainable.

Keyword: literacy for children with disabilities, adaptive interactive dictionary, support, assistive technology, inclusive education

Artikel Info:

Submit : April 2026

Revisi : April 2026

Terima : April 2026

Cite :

Cuhanazriansyah et al. (2026). Pemberdayaan Literasi Anak Disabilitas Melalui Kamus Interaktif Adaptif: Program Pendampingan Di Desa Sumbang, Bojonegoro. *Journal Of Educational Research And Community Service (JERCS)*, 2(2), 76-85.

PENDAHULUAN

Literasi dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan belajar anak karena membantu mereka memahami simbol, kata, instruksi, dan makna yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi anak disabilitas, literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan akademik, tetapi juga dengan akses terhadap komunikasi, partisipasi sosial, dan kemandirian. Analisis UNICEF Indonesia menunjukkan bahwa anak penyandang disabilitas dan pengasuhnya masih menghadapi hambatan dalam mengakses layanan dasar, termasuk pendidikan, kesehatan, gizi, layanan sosial, dan perlindungan anak. Laporan yang sama juga mencatat bahwa 36% anak penyandang disabilitas tidak bersekolah, yang menegaskan bahwa penguatan literasi perlu ditempatkan sebagai bagian dari upaya pemenuhan hak atas pendidikan yang inklusif dan bermutu (UNICEF Indonesia, 2023).

Dalam konteks tersebut, teknologi asistif menjadi sangat relevan karena dapat membantu anak mempertahankan atau meningkatkan fungsi, kemandirian, dan partisipasi dalam pendidikan. WHO menjelaskan bahwa teknologi asistif penting untuk mendukung hidup yang sehat, produktif, mandiri, dan bermartabat, sekaligus membuka peluang keterlibatan dalam pendidikan dan kehidupan sosial. WHO juga menekankan bahwa masih terdapat kesenjangan besar dalam akses terhadap teknologi asistif dan bahwa pelibatan pengguna serta keluarga harus menjadi bagian dari strategi peningkatan akses. Sejalan dengan itu, UNESCO menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan harus menempatkan peserta didik disabilitas dan guru sebagai pusat desain dan implementasi, bukan sekadar berfokus pada perangkatnya (World Health Organization, 2024; World Health

Organization & United Nations Children's Fund, 2022; Global Education Monitoring Report Team, 2024).

Secara lokal, Sumbang tercatat sebagai salah satu kelurahan di Kecamatan Bojonegoro. Dokumen resmi kecamatan menunjukkan bahwa Kecamatan Bojonegoro terdiri dari 11 kelurahan dan 7 desa, dan Sumbang termasuk di dalam daftar kelurahan tersebut. Data pendidikan Kemendikdasmen menunjukkan bahwa SLB Negeri Sumbang Bojonegoro beralamat di Jl. Patimura No. 28, Kelurahan Sumbang, Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro dan menyelenggarakan layanan TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMLB. Kondisi ini menunjukkan bahwa Sumbang memiliki basis kelembagaan yang relevan untuk pengembangan program literasi berbasis komunitas (Pemerintah Kecamatan Bojonegoro, n.d.; Pusat Data dan Teknologi Informasi, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, n.d.).

Ekosistem literasi lokal juga tampak dari kegiatan kunjungan siswa SLB Negeri Sumbang ke Perpustakaan Daerah Bojonegoro. Berita resmi Pemerintah Kabupaten Bojonegoro mencatat bahwa 30 pelajar SLB Negeri Sumbang yang didampingi enam guru pembimbing melakukan kunjungan ke Perpustakaan pada 21 Januari 2020. Data ini penting karena menunjukkan adanya pengalaman awal interaksi antara peserta didik disabilitas dan ruang literasi publik. Hal tersebut dapat menjadi landasan untuk merancang program yang lebih terstruktur, terarah, dan berkelanjutan di tingkat komunitas (Pemerintah Kabupaten Bojonegoro, 2020).

Pemanfaatan kamus interaktif adaptif relevan karena media semacam ini mampu menghubungkan kata, gambar, bunyi, dan latihan sederhana dalam satu pengalaman belajar yang lebih konkret. Tinjauan sistematis Chuang dan Jamiat menunjukkan bahwa aplikasi membaca interaktif dapat mendukung literasi awal anak bila fitur multimediana dirancang secara tepat. Meta-analisis Takacs, Swart, dan Bus juga menunjukkan bahwa fitur multimedia dalam buku digital dapat memberi manfaat pada pemahaman cerita dan penguasaan kosakata, walaupun fitur interaktif yang berlebihan dapat mengganggu fokus. Di sisi lain, Coyne dkk. menunjukkan bahwa pendekatan Universal Design for Learning berbasis teknologi dapat mendukung capaian literasi peserta didik dengan disabilitas intelektual yang signifikan (Chuang & Jamiat, 2023; Takacs et al., 2015; Coyne et al., 2012).

Aspek pendampingan keluarga juga sangat penting. Penelitian Li dkk. menunjukkan bahwa program membaca awal yang dibantu anggota keluarga dapat meningkatkan keterampilan membaca awal peserta didik dengan hambatan intelektual. Heidlage dkk. juga menunjukkan bahwa orang tua dapat melaksanakan intervensi membaca dengan baik apabila memperoleh pelatihan, coaching, dan umpan balik yang memadai. Selain itu, Martin dkk. menunjukkan bahwa pendamping non-guru atau para educator juga dapat membantu akuisisi keterampilan literasi bila diberikan pelatihan dan supervisi yang sesuai. Dengan demikian, keberhasilan program literasi anak disabilitas tidak hanya terletak pada media, tetapi juga pada kualitas pendampingan yang menyertainya (Li et al., 2024; Heidlage et al., 2024; Martin et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan rancangan dan hasil program pendampingan literasi anak disabilitas melalui kamus interaktif adaptif di Sumbang, Bojonegoro. Fokus pembahasan diarahkan pada kondisi awal peserta, desain media, proses pendampingan, hasil evaluasi program, serta implikasi pengembangan program literasi inklusif di tingkat komunitas. Pendekatan ini juga sejalan dengan perspektif yang melihat anak disabilitas bukan semata-mata dari sudut kekurangan, melainkan dari

potensi keterlibatan literasi yang beragam dan multimodal (Bhattacharya & Pradana, 2024; Beneke et al., 2025).

METODE

Penelitian ini merupakan program pendampingan berbasis komunitas dengan pendekatan partisipatif. Program dilaksanakan selama delapan minggu melalui lima tahap, yaitu identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan kamus interaktif adaptif, pelatihan orang tua dan guru pendamping, implementasi pendampingan, serta evaluasi akhir. Pendekatan partisipatif dipilih karena literasi anak disabilitas tidak cukup ditopang oleh media belajar saja, tetapi juga membutuhkan keterlibatan keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar agar penggunaannya menjadi konsisten dan bermakna. Prinsip ini sejalan dengan rekomendasi WHO dan UNESCO yang menempatkan pengguna, keluarga, guru, dan lingkungan belajar sebagai bagian penting dari ekosistem teknologi asistif dan pendidikan inklusif (World Health Organization, 2024; Global Education Monitoring Report Team, 2024).

Lokasi kegiatan berada di Sumbang, Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro. Sasaran utama program adalah anak disabilitas usia sekolah dasar hingga awal remaja yang mengalami hambatan dalam pengenalan huruf, penguasaan kosakata, pemahaman instruksi sederhana, dan kemandirian belajar. Pendampingan program terdiri atas orang tua, guru, dan relawan lokal. Evaluasi dilakukan melalui observasi, pretest dan posttest sederhana, lembar perkembangan mingguan, serta angket respons pendamping. Informasi kelembagaan lokal mengacu pada data resmi wilayah dan data resmi satuan pendidikan SLB Negeri Sumbang Bojonegoro (Pemerintah Kecamatan Bojonegoro, n.d.; Pusat Data dan Teknologi Informasi, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, n.d.).

Tabel 1. Profil Peserta Program

Kelompok peserta	Jumlah	Keterangan
Anak disabilitas	20	Peserta utama program
Orang tua/wali	20	Pendamping belajar di rumah
Guru/relawan	6	Fasilitator pendampingan
Total	46	Terlibat langsung dalam program

Sedangkan dalam perjalanannya terdapat berbagai ragam hambatan yang diderita oleh peserta didik sesuai dengan tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Ragam Hambatan Peserta Anak

Jenis hambatan	Jumlah anak	Persentase
Hambatan intelektual ringan	7	35%
Tunarungu	4	20%
Autisme	4	20%
Low vision/tunanetra ringan	3	15%
Hambatan motorik ringan	2	10%
Total	20	100%

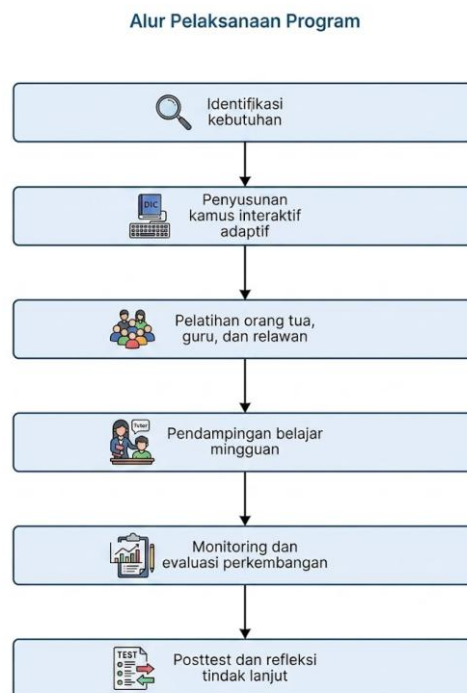
Kamus interaktif adaptif disusun berbasis tema yang dekat dengan kehidupan anak, seperti rumah, keluarga, anggota tubuh, sekolah, hewan, dan aktivitas harian. Setiap tema memuat gambar, teks huruf besar, audio pengucapan, dan latihan mencocokkan kata dengan gambar. Penyesuaian dilakukan sesuai kebutuhan peserta, misalnya kontras warna diperbesar untuk peserta low vision, instruksi visual dipertegas untuk peserta tunarungu, dan materi dibuat singkat serta berulang bagi peserta dengan hambatan intelektual ringan

atau autisme. Pilihan desain seperti ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran literasi bagi peserta didik dengan kebutuhan dukungan yang beragam menjadi lebih efektif ketika media diadaptasi secara multimodal, sederhana, dan terarah (Coyne et al., 2012; Machalicek et al., 2010; Rakhimova et al., 2024).

Tabel 3. Komponen Kamus Interaktif Adaptif

Komponen	Fungsi	Tujuan adaptif
Gambar tematik	Memperjelas makna kata	Membantu asosiasi visual
Audio pengucapan	Mencontohkan bunyi kata	Memperkuat pelafalan dan repetisi
Teks huruf besar	Memudahkan pembacaan	Membantu peserta low vision
Tombol navigasi sederhana	Memudahkan penggunaan	Mengurangi kebingungan pengguna
Latihan interaktif	Mengukur pemahaman	Meningkatkan keterlibatan belajar
Rekap progres	Memantau perkembangan	Membantu evaluasi guru dan orang tua

Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat alur proses yang akan berjalan yang terdiri dari indentifikasi kebutuhan, penyusunan kamus, pelatihan kepada masyarakat pendamping, monitoring dan evaluasi perkembangan serta refleksi tindak lanjut dari program ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil asesmen awal menunjukkan bahwa persoalan utama peserta bukan hanya pada pengenalan huruf, tetapi juga keterbatasan kosakata dasar, fokus belajar yang singkat, dan belum rutusnya pendampingan di rumah. Kondisi ini selaras dengan gambaran UNICEF Indonesia bahwa anak penyandang disabilitas menghadapi hambatan berlapis dalam akses pendidikan dan layanan pendukung. Pada saat yang sama, rekomendasi WHO dan UNESCO menunjukkan bahwa intervensi yang efektif perlu menggabungkan akses teknologi,

dukungan lingkungan, dan pelibatan keluarga. Karena itu, program ini dirancang bukan hanya menyediakan media, tetapi juga membangun praktik pendampingan yang lebih terstruktur (UNICEF Indonesia, 2023; World Health Organization, 2024; Global Education Monitoring Report Team, 2024).

Tabel 4. Hasil Asesmen Kebutuhan Awal

Indikator kebutuhan awal	Jumlah anak	Persentase	Implikasi program
Kesulitan mengenali kosakata dasar	16	80%	Perlu tema kata yang konkret dan sederhana
Mebutuhkan dukungan visual dan audio	14	70%	Perlu gambar besar dan suara pengucapan
Fokus belajar kurang dari 15 menit	12	60%	Perlu sesi singkat dan interaktif
Pendampingan rumah belum rutin	13	65%	Perlu pelatihan orang tua
Penggunaan gawai masih terbatas	11	55%	Perlu media ringan dan mudah diakses

Pada tahap implementasi, program berjalan selama delapan minggu. Minggu awal difokuskan pada pengenalan media dan pelatihan pendamping, minggu pertengahan diisi dengan pendampingan tematik, dan minggu akhir digunakan untuk evaluasi serta refleksi. Selama proses ini, anak terlihat lebih tertarik ketika kosakata dikaitkan dengan benda dan aktivitas yang mereka temui setiap hari. Temuan ini sesuai dengan kajian Rakhimova dkk. mengenai pengembangan kamus anak, yang menekankan pentingnya pengorganisasian tema, dukungan visual, dan kemudahan penggunaan dalam kamus pendidikan. Prinsip serupa juga tampak pada kajian Chuang dan Jamiat tentang efektivitas aplikasi membaca interaktif bagi literasi awal anak (Rakhimova et al., 2024; Chuang & Jamiat, 2023).

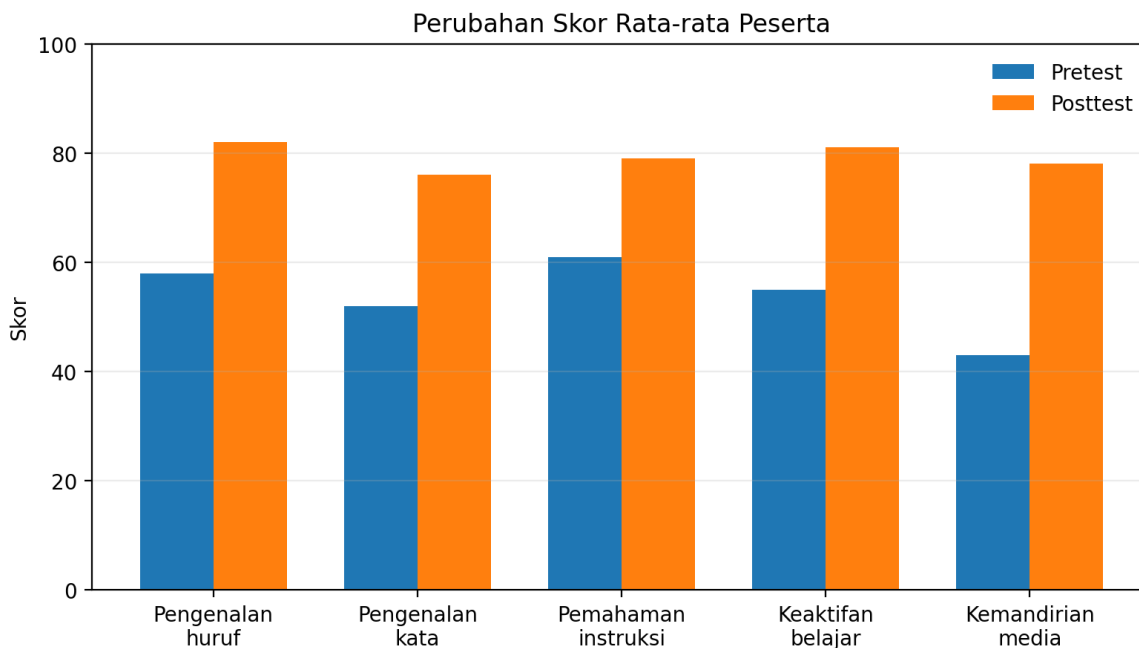
Tabel 5. Tahapan Kegiatan Delapan Minggu

Minggu	Kegiatan utama	Luaran
1	Observasi awal dan <i>pretest</i>	Peta kebutuhan peserta
2	Finalisasi media dan uji coba	Kamus interaktif siap digunakan
3	Pelatihan orang tua/guru	Pendamping memahami cara pakai
4	Tema 'Rumah' dan 'Keluarga'	Peningkatan kosakata dasar
5	Tema 'Anggota Tubuh' dan 'Sekolah'	Latihan asosiasi kata-gambar
6	Tema 'Hewan' dan 'Benda Sekitar'	Penguatan pengenalan kata
7	Tema 'Aktivitas Harian'	Pemahaman instruksi sederhana
8	<i>Posttest</i> dan refleksi	Data perkembangan peserta

Evaluasi ilustratif menunjukkan adanya peningkatan pada hampir seluruh indikator literasi dasar. Aspek yang mengalami kenaikan paling tinggi adalah kemandirian menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih mudah terlibat ketika media dirancang sederhana, tidak membingungkan, dan menyediakan bantuan visual maupun audio yang jelas. Temuan seperti ini sejalan dengan meta-analisis Takacs dkk. yang menunjukkan bahwa fitur multimedia dapat memberi nilai tambah pada pemahaman dan penguasaan kosakata, tetapi kualitas desain tetap menentukan. Hasil ini juga sejalan dengan temuan Coyne dkk. bahwa desain pembelajaran berbasis teknologi yang ramah keberagaman dapat membantu capaian literasi murid dengan disabilitas intelektual signifikan (Takacs et al., 2015; Coyne et al., 2012).

Tabel 6. Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Pengenalan huruf	58	82	+24
Pengenalan kata	52	76	+24
Pemahaman instruksi sederhana	61	79	+18
Keaktifan selama belajar	55	81	+26
Kemandirian menggunakan media	43	78	+35



Gambar 2. Perubahan Skor Rata-rata Peserta

Jika dilihat berdasarkan jenis hambatan, seluruh kelompok peserta menunjukkan kenaikan, meskipun tingkat peningkatannya tidak sama. Peserta *low vision* cenderung mengalami peningkatan lebih tinggi karena sangat terbantu oleh ukuran huruf, kontras warna, dan audio. Peserta dengan hambatan intelektual ringan dan autisme juga meningkat, tetapi memerlukan repetisi lebih banyak dan ritme pendampingan yang lebih konsisten. Pola ini mendukung pandangan WHO bahwa akses teknologi asistif harus diselaraskan dengan kebutuhan pengguna, sekaligus sejalan dengan telaah Machalicek dkk. yang menekankan manfaat instruksi sistematis untuk peserta didik dengan disabilitas fisik dan perkembangan yang menggunakan dukungan komunikasi dan literasi alternatif (World Health Organization, 2024; Machalicek et al., 2010).

Tabel 7. Perkembangan Skor Berdasarkan Kelompok Hambatan

Kelompok peserta	Jumlah	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Tunarungu	4	56	77	+21
Hambatan intelektual ringan	7	49	70	+21
Autisme	4	54	76	+22
<i>Low vision</i>	3	57	84	+27
Hambatan motorik ringan	2	51	72	+21

Respons orang tua dan guru terhadap program cenderung positif. Mereka menilai media lebih mudah digunakan, membantu anak tertarik belajar, dan membuat pendampingan di rumah lebih terarah. Temuan ini sejalan dengan studi Li dkk. dan Heidlage dkk. yang memperlihatkan bahwa keterlibatan keluarga dapat memperkuat intervensi membaca awal bila keluarga mendapat arahan yang jelas. Temuan Martin dkk. juga mendukung bahwa pendamping selain guru inti dapat berkontribusi pada akuisisi keterampilan literasi bila pelaksanaannya dibarengi pelatihan dan supervisi. Dalam konteks ini, kamus interaktif adaptif berfungsi sebagai alat, sedangkan kualitas pendampingan menjadi penguat utama dampaknya (Li et al., 2024; Heidlage et al., 2024; Martin et al., 2025).

Tabel 8. Respons Pendamping terhadap Program

Pernyataan	Setuju/Sangat setuju	Persentase
Media mudah digunakan	24	92%
Anak lebih tertarik belajar	23	88%
Audio dan visual membantu pemahaman	25	96%
Pendampingan rumah lebih terarah	22	85%
Program layak dilanjutkan	26	100%

Secara konseptual, hasil program ini juga memperkuat pandangan yang lebih luas bahwa keterlibatan literasi anak disabilitas tidak selalu tampil dalam bentuk membaca atau menulis yang konvensional. Bhattacharya dan Pradana menunjukkan bahwa anak dengan disabilitas signifikan dapat terlibat dalam praktik literasi secara multimodal. Beneke dkk. juga menekankan pentingnya melihat proses literasi anak disabilitas dari sudut relasi, makna, dan agensi, bukan semata dari kekurangan atau kebutuhan remedial. Dengan demikian, pendampingan literasi melalui kamus interaktif adaptif semestinya dipahami sebagai ruang untuk membuka bentuk-bentuk partisipasi literasi yang lebih luas dan lebih manusiawi (Bhattacharya & Pradana, 2024; Beneke et al., 2025).

SIMPULAN

Program pendampingan literasi anak disabilitas melalui kamus interaktif adaptif di Sumbang, Bojonegoro menunjukkan bahwa media belajar yang sederhana, tematik, dan aksesibel dapat membantu meningkatkan pengenalan huruf, penguasaan kosakata, pemahaman instruksi sederhana, keaktifan belajar, dan kemandirian anak dalam menggunakan media. Peningkatan tersebut menjadi lebih kuat ketika proses belajar disertai keterlibatan orang tua, guru, dan relawan sebagai pendamping. Temuan ini sejalan dengan rekomendasi internasional yang menempatkan teknologi asistif sebagai sarana untuk memperluas partisipasi dan akses belajar, bukan sekadar inovasi perangkat.

Dengan demikian, pemberdayaan literasi anak disabilitas tidak cukup dilakukan hanya melalui penyediaan media digital, tetapi perlu dibangun melalui kolaborasi antara teknologi adaptif, dukungan keluarga, sekolah, dan lingkungan belajar yang inklusif. Program serupa layak dikembangkan lebih lanjut dengan memperkaya konten tematik, memperluas pelatihan pendamping, dan menyesuaikan strategi dengan karakteristik masing-masing anak. Untuk naskah jurnal, data ilustratif pada artikel ini perlu diganti dengan data lapangan asli agar hasilnya sepenuhnya dapat dipertanggungjawabkan secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Beneke, M. R., Machado, E., & Taitingfong, J. (2025). "I draw Mommy right here . . . wearing mask": Care, criticality, and crip linguistics through early childhood literacy. *American Educational Research Journal*, 62(6). <https://doi.org/10.3102/00028312251367683>
- Bhattacharya, U., & Pradana, W. A. (2024). Exploring literacy engagement in a significant disability context. *Journal of Early Childhood Literacy*, 24(4). <https://doi.org/10.1177/14687984221100129>
- Chuang, C., & Jamiat, N. (2023). A systematic review on the effectiveness of children's interactive reading applications for promoting their emergent literacy in the multimedia context. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep412. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12941>
- Coyne, P., Pisha, B., Dalton, B., Zeph, L. A., & Smith, N. C. (2012). Literacy by design: A universal design for learning approach for students with significant intellectual disabilities. *Remedial and Special Education*, 33(3), 162-172. <https://doi.org/10.1177/0741932510381651>
- Global Education Monitoring Report Team. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO.
- Global Education Monitoring Report Team. (2024). Learners with disabilities and technology: Advocacy brief. UNESCO.
- Heidlage, J. K., Lemons, C. J., Balasubramanian, L., & Dunnavant, L. (2024). Parent-implemented reading intervention for children with intellectual and developmental disability. *Remedial and Special Education*, 45(5), 267-278. <https://doi.org/10.1177/07419325231211333>
- Li, H., An, N., Deng, L., Yu, J., & Zeng, S. (2024). The effect of a family member-assisted online early reading intervention program for students with intellectual disability in China. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 39(4), 249-259. <https://doi.org/10.1177/10883576241232902>
- Machalicek, W., Sanford, A., Lang, R., Rispoli, M., Molfenter, N., & Mbeseha, M. K. (2010). Literacy interventions for students with physical and developmental disabilities who use aided AAC devices: A systematic review. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 22(3), 219-240. <https://doi.org/10.1007/s10882-009-9175-3>
- Martin, G., Lemons, C. J., & Haddad, Y. E. (2025). The effects of paraeducator-implemented interventions on student literacy skill acquisition: A review. *Remedial and Special Education*, 46(1), 79-90. <https://doi.org/10.1177/07419325241234080>
- Pemerintah Kabupaten Bojonegoro. (2020, January 21). Pelajar SLB Negeri Sumbang sambangi Perpustakaan.
- Pemerintah Kecamatan Bojonegoro. (n.d.). Renstra Kecamatan Bojonegoro 2013-2018.
- Pemerintah Kecamatan Bojonegoro. (n.d.). Wilayah Kecamatan Bojonegoro.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (n.d.). SLB Negeri Sumbang Bojonegoro.
- Rakhimova, D., Karibayeva, A., Karyukin, V., Turarbek, A., Duisenbekkyzy, Z., & Aliyev, R. (2024). Development of a children's educational dictionary for a low-resource language using AI tools. *Computers*, 13(10), 253. <https://doi.org/10.3390/computers13100253>
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 85(4), 698-739. <https://doi.org/10.3102/0034654314566989>
- NICEF Indonesia. (2023). Landscape analysis on children with disabilities in Indonesia. UNICEF Indonesia.

World Health Organization. (2024, January 2). Assistive technology. World Health Organization.

World Health Organization, & United Nations Children's Fund. (2022). Global report on assistive technology. World Health Organization.