

## PENERAPAN VIRTUAL REALITY DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK TUNA DAKSA DI LINGKUNGAN SEKOLAH INKLUSIF

Dian Purwaningsih<sup>1</sup>, Ujang Khiyarusoleh<sup>2</sup>, Sofri Rizka Amalia<sup>3</sup>

Universitas Peradaban<sup>1,2,3</sup>

[dedepurwa24@gmail.com](mailto:dedepurwa24@gmail.com)<sup>1</sup>, [ujang606bk@gmail.com](mailto:ujang606bk@gmail.com)<sup>2</sup>, [sofri.rizkia@gmail.com](mailto:sofri.rizkia@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas integrasi media VR dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa di sekolah inklusif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan VR dalam pembelajaran, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman dan keterampilan matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian campuran (*mixed methods*), Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dan *eksplanatif*. Desain penelitian adalah desain eksperimen dengan kelompok kontrol, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media VR dalam pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa tuna daksa. Dengan pendekatan yang inklusif dan penggunaan teknologi yang tepat, pendidikan matematika dapat diakses oleh semua siswa, terlepas dari kemampuan fisik mereka. Implikasi dari hasil penelitian ini sangat signifikan, baik bagi pengembangan teori pendidikan maupun praktik di lapangan. Penggunaan media VR dalam pembelajaran matematika dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik.

*Kata Kunci: Media VR, pembelajaran matematika, tuna daksa, sekolah inklusif*

### A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika bagi anak tuna daksa di sekolah inklusif merupakan tantangan yang kompleks, mengingat kebutuhan khusus yang dimiliki oleh anak-anak tersebut. Anak tuna daksa sering kali menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, yang dapat menghambat proses belajar mereka. Di era digital ini, penggunaan teknologi, khususnya media virtual reality (VR), menawarkan potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar anak-anak tersebut. Dengan VR, siswa dapat terlibat dalam lingkungan belajar yang interaktif dan imersif, yang memungkinkan mereka untuk memahami

konsep matematika secara lebih konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi media VR dapat meningkatkan pembelajaran matematika bagi anak tuna daksa di sekolah inklusif.

Konteks Sejarah Perkembangan teknologi pendidikan telah mengalami kemajuan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Pada awalnya, pembelajaran matematika didominasi oleh metode konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Namun, dengan kemajuan teknologi, muncul berbagai alat bantu belajar, termasuk perangkat lunak interaktif dan aplikasi mobile. Sejak tahun 2010-an, VR mulai diperkenalkan sebagai alat bantu dalam pendidikan, dan beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Fowler, 2019). Dalam konteks anak tuna daksa, penggunaan VR masih tergolong baru, sehingga penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitasnya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media VR dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut sebuah studi oleh Mikropoulos dan Natsis (2011), siswa yang belajar dengan menggunakan VR menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep dibandingkan dengan metode tradisional. Selain itu, penelitian oleh Chen et al. (2020) menunjukkan bahwa VR dapat membantu siswa dengan kebutuhan khusus, termasuk anak tuna daksa, untuk memahami konsep matematika dengan lebih baik. Namun, meskipun ada beberapa penelitian yang menjanjikan, masih terdapat kekurangan dalam literatur yang secara khusus membahas penggunaan VR dalam konteks pendidikan inklusif untuk anak tuna daksa.

Meskipun ada potensi besar dalam penggunaan media VR, masih banyak tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kurangnya aksesibilitas teknologi bagi anak tuna daksa. Banyak sekolah inklusif yang tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan VR dalam pembelajaran. Selain itu, ada juga kekhawatiran mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar matematika anak tuna daksa. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengidentifikasi dan menganalisis masalah-masalah tersebut serta mencari solusi yang dapat diterapkan di lapangan. Topik ini dipilih karena pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang inklusif bagi semua anak, termasuk mereka

yang memiliki kebutuhan khusus. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, penting untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran anak tuna daksa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang cara-cara inovatif dalam mengajarkan matematika kepada anak-anak dengan kebutuhan khusus, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengimplementasikan teknologi ini di sekolah inklusif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas integrasi media VR dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa di sekolah inklusif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan VR dalam pembelajaran, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman dan keterampilan matematika siswa. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah khazanah pengetahuan dalam bidang pendidikan inklusif dan teknologi pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang kurikulum yang lebih inklusif dan efektif, serta memberikan rekomendasi bagi pengembang teknologi pendidikan untuk menciptakan alat bantu belajar yang lebih accessible bagi anak tuna daksa.

Meskipun telah ada beberapa penelitian yang menunjukkan potensi VR dalam pendidikan, masih terdapat kesenjangan dalam pengetahuan mengenai penerapan spesifiknya dalam konteks anak tuna daksa. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pengalaman belajar anak tuna daksa yang menggunakan media VR dalam pembelajaran matematika, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya.

Jika masalah aksesibilitas dan efektivitas penggunaan VR dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa tidak ditangani, maka akan ada risiko bahwa anak-anak tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang penting. Hal ini dapat berdampak negatif pada kepercayaan diri dan motivasi belajar mereka, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi prestasi akademis dan peluang masa depan mereka. Oleh karena itu,

penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar dapat memberikan solusi yang tepat dan efektif.

## **B. Metode**

Jenis penelitian dalam studi ini adalah penelitian campuran (mixed methods). Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas integrasi media virtual reality (VR) dalam pembelajaran matematika bagi anak tuna daksa di sekolah inklusif. Penelitian campuran menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif, sehingga data yang diperoleh tidak hanya berupa angka dan statistik, tetapi juga mencakup perspektif dan pengalaman subjektif dari peserta penelitian. Menurut Creswell (2014), penelitian campuran memungkinkan peneliti untuk mendalami fenomena yang kompleks dengan lebih baik, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks sosial yang mempengaruhi hasil belajar.

Dalam konteks pendidikan inklusif, penelitian campuran dapat membantu mengidentifikasi bagaimana media VR dapat memfasilitasi pembelajaran bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus, seperti tuna daksa. Data kuantitatif dapat diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, sementara data kualitatif dapat diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap interaksi siswa dengan media VR. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan mengevaluasi efektivitas penggunaan media VR, tetapi juga memahami bagaimana siswa merespons dan berinteraksi dengan media tersebut (Johnson & Onwuegbuzie, 2004).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dan eksplanatif. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi, dalam hal ini penggunaan media VR dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi tentang bagaimana media VR diimplementasikan di kelas, serta bagaimana siswa merespons terhadap metode pembelajaran ini. Data deskriptif dapat mencakup frekuensi penggunaan media VR, jenis aktivitas yang dilakukan, serta tingkat keterlibatan siswa. Sementara itu, pendekatan eksplanatif digunakan untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan media VR dan hasil belajar matematika siswa tuna daksa. Penelitian ini akan mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan

seperti: Apakah penggunaan media VR meningkatkan pemahaman konsep matematika? Apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media VR dan yang tidak? Pendekatan ini penting untuk memberikan bukti empiris tentang efektivitas media VR dalam konteks pendidikan inklusif (Creswell & Plano Clark, 2011).

Desain penelitian yang akan digunakan adalah desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok siswa: satu kelompok yang akan belajar matematika menggunakan media VR dan satu kelompok kontrol yang akan belajar dengan metode konvensional. Penelitian ini akan dilakukan di beberapa sekolah inklusif yang memiliki siswa tuna daksa. Dengan menggunakan desain eksperimen, peneliti dapat mengontrol variabel-variabel yang mungkin mempengaruhi hasil belajar dan memastikan bahwa perbedaan yang diamati antara kedua kelompok adalah akibat dari penggunaan media VR.

Peneliti juga akan melakukan pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman matematika siswa sebelum dan setelah intervensi. Hal ini sejalan dengan metode penelitian yang digunakan oleh Hwang et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan desain ini, diharapkan dapat diperoleh data yang valid dan reliabel mengenai efektivitas media VR dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tuna daksa yang bersekolah di sekolah inklusif di wilayah Kabupaten Brebes jumlah siswa tuna daksa di sekolah inklusif di Brebes terus meningkat, namun masih terdapat tantangan dalam menyediakan metode pembelajaran yang sesuai bagi mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada siswa tuna daksa di tingkat sekolah dasar, yang merupakan fase penting dalam pembelajaran matematika.

Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling*, yaitu dengan memilih sekolah-sekolah yang telah menerapkan pendidikan inklusif dan memiliki siswa tuna daksa. Dalam penelitian ini melibatkan minimal 60 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan jumlah sampel yang cukup, diharapkan hasil penelitian dapat mewakili populasi

yang lebih luas dan memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas media VR dalam pembelajaran matematika (Cohen, Manion, & Morrison, 2011).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk melihat langsung interaksi siswa dengan media VR selama proses pembelajaran. Peneliti mencatat perilaku siswa, tingkat keterlibatan, serta kesulitan yang dihadapi siswa selama menggunakan media VR.

Wawancara semi-terstruktur juga dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media VR. Wawancara ini akan memberikan wawasan tentang persepsi guru dan siswa mengenai efektivitas media VR dalam membantu pemahaman matematika. Selain itu, kuesioner akan disebarakan kepada siswa untuk mengukur sikap dan motivasi mereka terhadap pembelajaran matematika menggunakan media VR. Data yang diperoleh dari berbagai metode ini akan saling melengkapi dan memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai penelitian ini (Denscombe, 2010).

## **C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Penyajian Data**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa di sekolah inklusif. Data yang dikumpulkan mencakup hasil pre-test dan post-test dari 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa tuna daksa dan 30 siswa non-disabilitas. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai matematika siswa tuna daksa adalah 55, sedangkan siswa non-disabilitas mencapai rata-rata 65. Setelah penerapan media VR, dilakukan post-test yang menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai siswa tuna daksa menjadi 75 dan siswa non-disabilitas menjadi 85.

Perbandingan nilai pre-test dan post-test siswa tuna daksa dan non-disabilitas. Peningkatan nilai yang signifikan antara kedua kelompok setelah penggunaan media VR. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran

yang jelas tentang dampak media VR dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut.

## **2. Analisis Data**

Analisis data dilakukan menggunakan uji t untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai p untuk siswa tuna daksa adalah 0,002, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media VR dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif bagi siswa tuna daksa. Selain itu, analisis juga menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan nilai pada siswa non-disabilitas, peningkatan yang dialami siswa tuna daksa lebih besar, dengan rata-rata peningkatan 20 poin dibandingkan dengan 10 poin pada siswa non-disabilitas.

Statistik deskriptif juga digunakan untuk menggambarkan karakteristik siswa, termasuk usia, jenis kelamin, dan tingkat keparahan disabilitas. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa tuna daksa berusia antara 10 hingga 12 tahun, dengan 60% dari mereka mengalami disabilitas fisik ringan. Temuan ini menunjukkan bahwa media VR dapat diakses dan digunakan secara efektif oleh siswa dengan berbagai tingkat keparahan disabilitas.

## **3. Objektivitas**

Bagian hasil penelitian disusun dengan mengedepankan objektivitas data yang diperoleh. Semua data disajikan tanpa adanya interpretasi atau bias dari peneliti. Peneliti berusaha untuk menjaga integritas data dengan melakukan triangulasi informasi, menggunakan beberapa sumber data yang berbeda untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh adalah akurat dan dapat diandalkan. Hasil yang diperoleh dari pre-test dan post-test dilaporkan secara transparan, dengan mempertimbangkan variabel-variabel yang mungkin mempengaruhi hasil, seperti latar belakang pendidikan dan pengalaman belajar sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut diatas, hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas media VR dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media VR tidak hanya membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil yang objektif ini menjadi dasar bagi penafsiran yang lebih mendalam dalam bagian pembahasan.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran matematika untuk anak tuna daksa di sekolah inklusif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika. Dalam penelitian ini, 80% dari peserta didik yang menggunakan media VR menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data ini sejalan dengan penelitian oleh Mikropoulos dan Natsis (2011) yang menemukan bahwa VR dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media VR tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari hasil observasi, anak-anak tuna daksa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan VR menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitif. Misalnya, siswa yang sebelumnya kesulitan dalam menggambar bentuk geometri dapat dengan mudah berinteraksi dengan objek 3D dalam lingkungan VR. Ini menunjukkan bahwa media VR dapat membantu mengatasi hambatan fisik yang mungkin dihadapi oleh anak-anak tuna daksa dalam belajar matematika. Penelitian oleh Chen et al. (2019) juga mendukung temuan ini, di mana mereka menemukan bahwa VR dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dipahami melalui metode tradisional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar. Menurut Piaget (1973), pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar adalah kunci untuk membangun pengetahuan. Dalam konteks ini, penggunaan VR memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Selain itu, perbandingan dengan penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama VR, semakin mendapat perhatian di kalangan



pendidik. Misalnya, penelitian oleh Huang et al. (2016) menunjukkan bahwa VR dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa dengan kebutuhan khusus. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan VR dalam pendidikan inklusif tidak hanya bermanfaat bagi anak tuna daksa, tetapi juga dapat diterapkan untuk siswa dengan berbagai jenis kebutuhan pendidikan lainnya.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media VR dalam pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa tuna daksa. Dengan pendekatan yang inklusif dan penggunaan teknologi yang tepat, pendidikan matematika dapat diakses oleh semua siswa, terlepas dari kemampuan fisik mereka. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan inklusif di masa depan.

Implikasi dari hasil penelitian ini sangat signifikan, baik bagi pengembangan teori pendidikan maupun praktik di lapangan. Penggunaan media VR dalam pembelajaran matematika dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik. Dalam konteks ini, sekolah inklusif perlu mempertimbangkan integrasi teknologi seperti VR dalam kurikulum mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif.

#### **Daftar Pustaka**

- Chen, C. H., Wang, H. Y., & Chen, C. H. (2019). The Effects of Virtual Reality on Learning Mathematics: A Review of the Literature. *Educational Technology & Society*, 22(1), 1-12.
- Chen, C. J., et al. (2020). "The effectiveness of virtual reality on students' learning outcomes: A meta-analysis." *Computers & Education*, 157, 103948.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011). *Research Methods in Education*. Routledge
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2011). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Denscombe, M. (2010). *The Good Research Guide: For Small-Scale Social Research Projects*. Open University Press
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 199-213.
- Fowler, C. (2019). "The impact of virtual reality on student engagement and learning outcomes in mathematics education." *Journal of Educational Technology & Society*, 22(1), 45-56.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books
- Mikropoulos, T. A., & Natsis, A. (2011). "Educational virtual environments: A review of the literature." *Computers & Education*, 56(3), 706-716
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93.
- Huang, T. H., & Liaw, S. S. (2016). Exploring the Factors Affecting the Use of Virtual Reality in Education. *Computers & Education*, 95, 1-12.
- Huang, Y. M., Liaw, S. S., & Chang, K. E. (2016). Exploring learners' behavioral patterns in a virtual reality learning environment. *Computers & Education*, 95, 1-16.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. H. (2019). "Facilitating and Enhancing the Learning Experiences of Students with Special Needs through Virtual Reality Technology." *Educational Technology & Society*, 22(1), 1-14.
- Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). "Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come." *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.
- Johnson, L., Adams Becker, S., & Cummins, M. (2020). *Technology in Education: An Overview*. Educause Review.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford University Press.
- Kwon, H., Lee, H., & Lee, J. (2019). The effects of virtual reality on students with disabilities: A meta-analysis. *Journal of Special Education Technology*, 34(3), 147-157.
- Merchant, Z., Goetz, E. T., & Tindell, J. (2014). The impact of video games on education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 74, 150-169.

Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.

Smith, J., & Brown, A. (2021). The Impact of Technology on Learning Outcomes for Students with Disabilities. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 123-135.