

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PROGRAM KHUSUS PENGEMBANGAN DIRI UNTUK ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL BERBASIS MOBILE LEARNING

Dyajeng Ayu Mega Puspita*¹⁾, Subandowo²⁾, Hari Karyono³⁾

1. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia
2. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia
3. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: Pengembangan Diri; Disabilitas Intelektual; Mobile Learning.

Keywords: *Self-development; Intellectual Disabilities; Mobile Learning.*

Article history:

Received 29 November 2023

Revised 13 December 2023

Accepted 27 December 2023

Available online 1 March 2024

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.4762>

* Corresponding author.

Dyajeng Ayu Mega Puspita

E-mail address:

ajengmelodic@gmail.com

ABSTRAK

Karakteristik disabilitas intelektual dan kebutuhan program khusus pengembangan diri, perlu diciptakan pembelajaran dibuat semenyenangkan mungkin agar penyandang disabilitas intelektual dapat memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran menghasilkan produk media pembelajaran mata pelajaran program khusus pengembangan diri siswa Fase C dan D dengan disabilitas intelektual dalam bentuk aplikasi android agar menghasilkan pembelajaran yang efektif. penelitian ini, menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D) dengan mengadaptasi model 4-D yaitu define, design, develop, dan disseminate. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan define, design, dan develop. dengan teknik pengumpulan data dengan kuisioner, dan teknik analisis data menggunakan penghitungan skor rata-rata. Uji validasi ahli materi menyimpulkan 82% berada pada kategori layak. Uji validasi ahli media menyimpulkan 82% berada pada kategori layak. Uji validasi ahli desain 94% berada pada kategori sangat layak. Uji kepraktisan oleh guru menyimpulkan 89% berada pada kategori sangat layak. Uji keefektifan menyimpulkan 80.83% berada pada kategori layak.

ABSTRACT

This document The characteristics of intellectual disabilities and the need for special self-development programs require that learning be made as enjoyable as possible so that people with intellectual disabilities can understand the messages conveyed by the teacher. The aim of developing learning media is to produce learning media products for special self-development program subjects for Phase C and D students with intellectual disabilities in the form of Android applications to produce effective learning. This research uses the Research and Development (R & D) research method by adapting the 4-D model, namely define, design, develop and disseminate. This research uses three stages define, design, and develop. with data collection techniques using questionnaires, and data analysis techniques using average score calculations. The material expert validation test concluded that 82% were in the appropriate category. The media expert validation test concluded that 82% were in the appropriate category. The design expert validation test was 94% in the very feasible category. The practicality test by the teacher concluded that 89% was in the very feasible category. The effectiveness test concluded that 80.83% was in the feasible category.

I. PENDAHULUAN

PENDIDIKAN untuk semua kalangan yang ada di masyarakat. Undang Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) Menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Ada berbagai spesifikasi anak berkebutuhan khusus,

diantaranya adalah disabilitas intelektual. Menurut Floyd & Olsen individu yang memiliki intelegensi dibawah 70 berdasarkan skala Wechsler Intelligence Scale for Children (WISC) [1]. Watanabe & Kenjo didalam penelitiannya menjelaskan bahwa pravelensi disabilitas intelektual tergolong tinggi [2].

Studi baru menunjukkan bahwa disabilitas intelektual mengalami kelemahan kognitif pada individunya [3]. Disabilitas intelektual cenderung kurang motivasi dalam kegiatan, termasuk kegiatan belajar mengajar di kelas dan untuk mendukung motivast dalam pembelajaran perlu stimulus yang menarik pada disabilitas intelektual [4]. Disabilitas intelektual merupakan memiliki gangguan dari fungsi intelektual dan perilaku adaptif [5]. Adapaun didalam temuan penelitian lain menerangkan bahwa disabilitas intelektual mengalami keterbelekangan intelektual atau perkembangan mental yang tidak lengkap dalam masa pertumbuhan, kemampuan penalaran dan keterampilan sosial. Karakteristik disabilitas intelektual sendiri dan sejalan dengan DSM V tentang karakteristik disabilitas intelektual yaitu Keterlambatan pemahaman keterampilan berpikir memerlukan penggunaan bentuk media pembelajaran yang sangat menarik dan spesifik, karena tunagrahita dapat cepat bosan dan mudah teralihkan [6]. Maulidia mengungkapkan disabilitas intelektual tidak mendapatkan layanan yang layak, sekolah tidak mengijinkan siswa mengekspresikan keinginan mereka dalam penerimaan informasi [7].

Guru SLB Putra Mandiri Surabaya menjadikan panduan pada mata pelajaran program khusus pengembangan diri dalam bentuk manual book dan implementasi pembelajaran pengembangan diri pada anak disabilitas intelektual fase C dan D menggunakan APE (alat permainan edukatif) yang tersedia disekolah. Anak disabilitas intelektual fase C dan D di SLB Putra Mandiri Surabaya mampu menggunakan gawai smartphone android disekolah maupun di rumah. Beberapa tahun terakhir, potensi teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan penyandang disabilitas intelektual untuk hidup dan bertindak lebih mandiri telah diakui secara luas [8] [9]. Problem based learning harus berorientasi pada kehidupan nyata dan harus mendorong pemikiran kritis, kerjasama, dan belajar mandiri. Masalah juga harus cukup rumit untuk memungkinkan pendekatan dari berbagai perpektif dan pengetahuan disiplin ilmu, hal ini diperuntukan untuk menemukan solusi untuk masalah tersebut, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan belajar seumur hidup, termasuk kemampuan untuk bekerja dalam tim, mengambil inisiatif, dan berpikir kritis dan kreatif [10]. Mobile learning adalah jenis pembelajaran yang menawarkan kebebasan bergerak dan interaksi peserta didik dengan konten pendidikan [11]. Mobile learning adalah suatu perangkat untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan kepercayaan diri peserta didik [5] [6] [11] [12]. Teknologi, konsep, dan teori yang terkait dengan pemebelajaran seluler telah berkembang selama bertahun-tahun, dimulai dengan konsep Dynabook hingga pada tahun 1968 diaplikasikan pada perangkat seluler nirkabel saat ini, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana-mana menjadi mungkin dikarenakan dengan perkembangan teknologi saat ini dengan mobile learning di era sekarang [13].

Perkembangan teknologi saat ini dengan mobile learning di era sekarang, yaitu (1) Penting nya pembelajaran pada mata pelajaran program khusus pengembangan diri pada siswa Fase C dan D dengan disabilitas intelektual perlunya perhatian dalam membantu pengembangan media pelajarannya. (2) Panduan pembelajaran mata pelajaran program khusus pengembangan diri siswa Fase C dan D dengan disabilitas intelektual masih dalam bentuk manual book. (3) implementasi pembelajaran mata pelajaran program khusus pengembangan diri siswa Fase C dan D dengan disabilitas intelektual menggunakan APE (Alat permainan Edukatif) dan tersedia disekolah. (4) pembelajaran mata pelajaran program khusus pengembangan diri siswa Fase C dan D dengan disabilitas intelektual masih bergantung pada buku teks yang berisi mayoritas narasi dengan minim gambar. menghasilkan produk media pembelajaran mata pelajaran program khusus pengembangan diri siswa Fase C dan D dengan disabilitas intelektual dalam bentuk aplikasi android [13].

Pengertian Mobile learning adalah pembelajaran melalui teknologi mobile wireless yg memungkinkan setiap orang buat mengakses info serta materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja [14]. Mobile learning telah disediakan, seperti : belajar kapan saja, dan belajar melalui perangkat seluler [12]. Pembelajaran seluler diterima secara luas untuk memfasilitasi pembelajaran, dan manfaat mobile learning untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa seperti pembelajaran mandiri menggunakan perangkat seluler [12][13]. Media pembelajaran yang di lengkapi dengan teknologi dapat mengkapi system pembelajaran dalam kelompok pedagogi. Sunarti [15]. Media pembelajaran adala komponen sumber belajar atau wahan fisik yang menagndung materi instruksuinal dilingkungan peserta didik [16]. media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran seperti sikap siswa dan guru, pandangan hidup, kesenangan, dan perasaan, bukan kebahagiaan [17]. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang belajarnya (Gagne). Media adalah semua alat fisik yang menyajikan informasi dan merangsang belajar siswa, seperti buku, film, kaset, dll (Briggs) [18].

Disabilitas intelektual cenderung kurang aktif secara fisik serta motivasi intrinsic yang lebih renda dari pada individu tanpa hambatan disabilitas intelektual dan kekurangan motivasi ini mengakibatkan konsekuensi negative

bagi kesehatan, kesejahteraan, dan prestasi akademik [4]. Hambatan disabilitas intelektual memiliki keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif, seperti keterampilan konseptual, sosial dan praktis [19]. Individu disabilitas intelektual telah diidentifikasi sebagai kelompok yang paling rentan dan kurang beruntung dalam masyarakat [20]. Disabilitas intelektual merasa sulit untuk mengalihkan perhatian mereka dari satu tugas lainnya. Secara khusus anak-anak peyandang disabilitas yang termasuk sub kategori disabilitas perkembangan memiliki kekurangan dalam fungsi intelektual seperti penalaran, pemecahan masalah, perencanaan, pemikiran abstrak, pembelajaran akademik [21]. Disabilitas intelektual adalah gangguan umum yang ditandai dengan gangguan fungsi kognitif yang signifikan dan deficit pada dua atau lebih perilaku adaptif. Secara historis, ini telah didefinisikan sebagai skor IQ dibawah 70 Delavarian [22]. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk media pembelajaran mata pelajaran program khusus pengembangan diri siswa Fase C dan D dengan disabilitas intelektual dalam bentuk aplikasi android agar menghasilkan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran pengembangan diri tentang materi menali sepatu dan mengkancing baju Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning yang merupakan inovasi dari pembelajaran visualisasi yang menarik dengan mengintegrasikan visualisasi dan audio dengan dikemas dalam bentuk aplikasi android yang terkoneksi dan disimpan didalam google drive dilaksanakan secara menarik, interaktif, dan efektif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang memiliki tahapan sebagai berikut : 1). Define (pendefinisian), 2). Design (perencanaan), 3). Develop (Pengembangan). 4). Disseminate (Penyebaran). Subyek uji coba guru yang memiliki peserta didik disabilitas intelektual Fase C dan D [24]. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuesioner. Analisis data kelayakan.

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{x_i}{nk} \times 100$$

Keterangan	
P	= Persentase penilaian validator
$\sum_{i=1}^n x_i$	= Jumlah skor penilaian validator
n	= Banyaknya validator
k	= Skor penilaian tertinggi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk Spesifikasi produk berwujud aplikasi yang dapat diakses dengan smartphone Android. Untuk mengoperasikan aplikasi, itu harus diinstal terlebih dahulu di smartphone Android. Berikut link aplikasi media pembelajaran pada mata pelajaran khusus pengembangan diri anak tunagrahita berbasis mobile learning yang dapat diunduh dan diinstal pada smartphone Android, serta diunduh https://drive.google.com/drive/folders/1cL9enbLMLwG5LCgBvngCGX1CUuUFWox?usp=share_link. Setelah di download maka akan muncul tampilan dashboard utama aplikasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 1. Setelah login maka akan muncul tampilan seperti gambar 2.



Guna mengetahui kelayakan Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning untuk dapat digunakan dalam pembelajaran pengembangan diri materi menali sepatu dan mengkancing baju, maka diperoleh beberapa hasil uji, diantaranya: hasil uji validasi desain (ditunjukkan pada tabel 1), hasil uji validasi ahli materi (ditunjukkan pada tabel 2), hasil uji ahli media (ditunjukkan pada tabel 1), dan ahli desain. Hasil uji validasi desain dapat ditunjukkan pada tabel 1. Hasil uji validasi diperoleh dari penilaian ahli desain (dosen pengampu yang ahli dalam bidangnya).

TABEL I
 HASIL UJI VALIDASI DESAIN

No	Nama Style	Fungsi	Mean Skor	Keterangan
1	Ukuran Font	15	100%	Sangat layak
2	Desain Aplikasi	14	93%	Sangat layak
3	Audio Aplikasi	4	80%	Layak
4	Hasil Nilai Total	33	94%	Sangat Layak
Rata-rata Uji Validasi Ahli Desain			94%	Sangat Layak

Setelah dikonversikan ke tingkat validitas, maka pengembangan Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning sangat layak digunakan dengan sedikit revisi maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning sangat layak digunakan untuk pendidik yang memiliki murid disabilitas intelektual dengan mendapatkan skor 94% pada uji validasi desain.

TABEL II
 HASIL UJI VALIDASI MATERI

No	Nama Style	Fungsi	Mean Skor	Keterangan
1	Kelayakan Isi	12	80%	Layak
2	Kelayakan Penyajian	12	80%	Layak
3	Kelayakan grafik	18	90%	Sangat Layak
Hasil Nilai Total		58	82%	Layak

Setelah dikonversikan ke tingkat validitas, maka pengembangan Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning layak digunakan dengan sedikit revisi dari dosen pengampu yang ahli dalam bidang penyusunan materi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning layak digunakan untuk pendidik yang memiliki murid disabilitas intelektual.

TABEL III
 HASIL UJI VALIDASI MEDIA

No	Nama Style	Fungsi	Mean Skor	Keterangan
1	Kelayakan Isi	12	80%	Layak
2	Kelayakan Penyajian	12	80%	Layak
3	Kelayakan grafik	18	90%	Sangat Layak
Hasil Nilai Total		58	82%	Layak

Setelah dikonversikan ke tingkat validitas, maka pengembangan Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning layak digunakan dengan sedikit revisi dari dosen pengampu yang ahli dalam bidang media, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning layak digunakan untuk pendidik yang memiliki murid disabilitas intelektual. Uji kepraktisan yang dilakukan oleh tenaga pendidik dengan peserta didik disabilitas intelektual untuk menilai kepraktisan produk Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning selama pembelajaran mata pelajaran pengembangan diri yang mendapatkan nilai sangat layak. Uji kepraktisan ini dilakukan 2 Guru. Pada wali kelas Fase C dan D dengan peserta didik disabilitas intelektual di SLB Putra Mandiri Surabaya. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel 4.

TABEL IV
 HASIL UJI KEPRAKTISAN

No	Aspek Nilai	Mean Skor	Keterangan
1	Interaktif	77.5%	Layak
2	Efektif	100%	Sangat layak
3	Efisien	100%	Sangat Layak
4	Kebermanfaatan.	90%	Sangat Layak
5	Kepuasan	70%	Layak

Setelah dikonversikan ke tingkat validitas, maka pengembangan Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning sangat layak digunakan. Hasil uji keefektivitas dilakukan uji kelas kecil dan kelas besar yang diperoleh berdasarkan observasi ditunjukkan pada tabel 5.

TABEL V
 HASIL OBSERVASI

No	Nama Siswa	Skor	Skor Akhir
1	Adit	50	80%
2	Oky	45	80%
3	Sudanta	48	90%
4	Zisty	52	82%
5	Dhila	43	72
6	Wulan	45	75
7	Wahyu	48	80
8	Nina	46	77
9	Alsya	55	92

10	Satria	52	87
11	Nabila	50	83
12	Nisa	48	80
Mean			80.83

Perbedaan nilai peserta didik disebabkan karena tingkat kecerdasan masing-masing peserta didik yang berbeda-beda namun dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara efektif. Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning dengan pendekatan individu berbasis aplikasi android bagi peserta didik disabilitas intelektual dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan apabila dapat meningkatkan hasil belajar minimal mendapat kategori sedang dari hasil Observasi Penelitian untuk Peserta didik. Analisis terhadap hasil belajar dapat diketahui dengan perhitungan validitas tergolong layak [24].

Tahapan terakhir dari serangkaian uji terhadap produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning adalah uji Hasil Observasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pengembangan diri anak disabilitas intelektual Fase C dan D. Uji Hasil Observasi tersebut merupakan sebagai pendukung dan penyempurna dari uji kelayakan produk oleh para ahli dan uji kepraktisan oleh pengguna. Sehingga produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning dikembangkan telah memenuhi semua aspek dan kriteria dari media pembelajaran yang baik [13].

Uji Hasil Observasi tersebut dilakukan pada 12 peserta didik disabilitas intelektual di SLB Putra Mandiri Surabaya yang berada pada kelas Fase C dan D setiap peserta didik diberikan kesempatan melakukan praktek terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan dalam menggunakan produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile Learning. Kemudian untuk proses Hasil Observasi dilakukan dengan cara pengamatan kepada peserta didik disabilitas intelektual di Fase C dan D pada mapel pengembangan diri yang ada di kelas Fase C dan D dalam penggunaan Produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile Learning [13].

Setiap peserta didik Fase C dan D diberikan kesempatan untuk bermain dan menggunakan aplikasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning secara bergantian. Setiap peserta didik diminta dan diberikan kesempatan belajar pengembangan diri tentang menali sepatu dan mengkancing baju secara bergantian yang diulangi sebanyak 3 kali dalam 1 hari yang pelaksanaan ini dilaksanakan dalam 5 hari dengan durasi waktu 10 menit per pertemuan.

Hasil dari analisis pengamatan observasi tersebut, kemudian hasilnya akan diinterpretasikan berdasarkan konversi nilai pada table kriteria nilai validitas, maka dihasilkan bahwa produk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning dinyatakan meningkatkan hasil belajar dengan kategori layak dengan skor 80.83% [23].

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. Target atau sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil uji kelayakan dan uji kepraktisan pada Produk Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning dikembangkan dengan model 4-D tergolong layak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada tenaga pendidik dengan peserta didik disabilitas intelektual sebagai pengguna bahwa produk Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Program Khusus Pengembangan Diri Untuk Anak Disabilitas Intelektual Berbasis Mobile learning dinilai efektif sebagai media pembelajaran mata pelajaran pengembangan diri materi menali sepatu dan mengkancing baju kepada anak disabilitas intelektual Fase C dan D.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Floyd & Olsen. (2017) Family-Peer Linkages For Children With Intellectual Disability And Children With Learning Disabilities. Journal of Applied Developmental Psychology. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2017.08.001>.
- [2] Watanabe & Keno. (2014). Guidance to Children Who Stutter Accompanied by Intellectual Disabilities in Japanese School Education. Procedia Social And Behavioral Sciences. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.03.271>

- [3] Schoufour, Wijngaarden, Mitnitski, Rockood, Evenhuis, Echeld. (2013). Characteristics Of The Least Frail Adults With Intellectual Disabilities: A Positive Biology Perspective. *Research in Developmental Disabilities*. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2013.10.016>.
- [4] Behzadnia, Rezaei, Salehi. (2022). A Need-Supportive Teaching Approach Among Students With Intellectual Disability In Physical Education. *Psychology of Sport & Exercise*. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102156>
- [5] Sun, Perera, Henley, Ashby, Shankar. (2020). Seizure And Sudden Unexpected Death In Epilepsy (SUDEP) Characteristics In An Urban UK Intellectual Disability Service. *European Journal of Epilepsy*. <https://doi.org/10.1016/j.seizure.2020.05.004>.
- [6] Yen, Lin, Chiu. (2013). Comparison Of Population Pyramid And Demographic Characteristics Between People With An Intellectual Disability And The General Population. *Research in Developmental Disabilities*. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2012.11.019>
- [7] Maulidiyah. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Disabilitas intelektual. *JURNAL PENDIDIKAN*, p-ISSN 2715-095X, e-ISSN 2686-5041 Volume 29, No.2, Juli 2020 (93-100).
- [8] Achadah & Yahya. (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai Siswa Tunagrahita Sedang Di Smalb Malang. *Jurnal Inspirasi – Vol.5, No.1 Januari – Juni 2021* ISSN 2598-4268
- [9] Patrick, Obermeyer, Xenaxis, Crocitto, David. (2018). Use Of Technology And Social Media By Adult Patients With Disabilities Intellectual And/Or Developmental. *Journal of Disability and Health*. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2019.100840>
- [10] Atiqoh. (2023). Desain Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning. *Seribu Bintang*. ISBN : 978-623-7000-86-0.
- [11] Cai. (2021). Thinking skills development in mobile learning: The case of elementary school students studying environmental studies. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100922>
- [12] Chen & Tsai. (2021). In-Service Teachers' Conceptions Of Mobile Technology-Integrated Instruction: Tendency Towards Student-Centered Learning. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104224>
- [13] Sletten & Montebello. (2021). Secure Mobile Learning. *Procedia Computer Science*. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.07.054>.
- [14] Hasyim, Syarif, Ahmad, Nizwar, Stang, & Nasrudin. (2021). Enhance Midwifery Student Skills About Active Management Third Stage Labor Via Learning Media. *Gaceta Sanitaria*. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2021.10.035>
- [15] Macgilchrist, Potter, & Williamson. (2021). Shifting Scales Of Research On Learning, Media And Technology. *Learning, Media and Technology*. : <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1994418>.
- [16] Sunarti, Rahmawati, & Wardani. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*. 10.21831/cp.v1i1.8365.
- [17] Hasyim, Syarif, Ahmad, Nizwar, Stang, & Nasrudin. (2021). Enhance Midwifery Student Skills About Active Management Third Stage Labor Via Learning Media. *Gaceta Sanitaria*. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2021.10.035>.
- [18] Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press Banjarmasin. ISBN: 978-979-3377-50-6.
- [19] Pinazo & Reina. (2016). A Model To Enhance Interaction For People With Severe Intellectual Disability In Healthcare, Education And Interpreting. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.188>
- [20] Bur, Missen, & Cooper. (2018). The impact of intellectual disability nurse specialists in the United Kingdom and Eire Ireland: An integrative review. *Nursing Open*. DOI: 10.1002/nop2.690
- [21] Kim & Lee. (2021). Effect of Game-Based Cognitive Training Programs on Cognitive Learning of Children with Intellectual Disabilitie. *Applied Sciences*. <https://doi.org/10.3390/app11188582>
- [22] Delavarian, Towhidkhal, & Afrooz. (2015). Working Memory Training in Children with Mild Intellectual Disability, Through Designed Computerized Program. *Iranian Rehabilitation Journal*. <http://irj.uswr.ac.ir/>
- [23] Thiagarajan, s, Semmel, D.S & Semmel M.I (1974), *Intruactional Development For Training Of Exeptional Children : A Source Book* Indiana Univerity
- [24] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. 979-8433-64-0.