

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS
PEMANFAATAN APLIKASI BELAJAR PROFESI PEKERJAAN TERHADAP HASIL
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA TUNAGRAHITA RINGAN**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya Untuk
Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana
Pendidikan Luar Biasa**



Oleh :

WILDA SOFIA RAHMAWATI

NIM. 16010044041

UNESA
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
Universitas Negeri Surabaya
2020

PEMANFAATAN APLIKASI BELAJAR PROFESI PEKERJAAN TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA TUNAGRAHITA RINGAN

Wilda Sofia Rahmawati

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

wildarahmawati16010044041@mhs.unesa.ac.id

Wiwik Widajati

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

wiwikwidajati@unesa.ac.id

Abstrak

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita masih kurang dalam aspek memahami materi terkait belajar profesi pekerjaan. Hal tersebut dikarenakan teknik dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga kurang menarik minat belajar siswa tunagrahita ringan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian pra eksperimen yaitu *one-group pretest-posttest*. Perlakuan dilaksanakan sebanyak 10 kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi belajar profesi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan. Penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 71,4 dan nilai rata-rata *post-test* dengan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan menjadi 80. Dengan hasil $Z_{hitung} = 2,37$ lebih besar dari $Z_{tabel} = 2$ dengan nilai krisis 5%, maka H_0 ditolak H_a diterima, sehingga ada pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan.

Kata Kunci: Aplikasi Belajar Profesi Pekerjaan, Ilmu Pengetahuan Sosial, anak tunagrahita ringan

Abstract

The learning result of social studies to mentally retardation students was still less in the aspect of understanding material regarded with learning occupation profession. It was caused the learning technique and media used was still less variation so that it was less attracting the learning interest of mild mentally retardation students. This research had purpose to analyze the influence of utilizing the application of learning job profession toward the learning result of Social Studies to mild mentally retardation students.

This research used quantitative approach with pre experiment kind and one group Pre-test Post test design. The treatment was implemented in 10 times meeting.

The research result indicated that of utilizing the application of learning job profession could influence toward learning result of Social Studies to mild mentally retardation. The research indicated that the average value of pre-test was 71,4 and the average value of post-test, by using the application of learning job profession, enhanced 80. The result of Z counted = 2,37 was greater than Z table = 2 with crisis value 5% so H_0 refused and H_a was accepted. So, there was influence of utilizing the application of learning job profession toward the learning result of Social Studies to Mild Mentally Retardation Students

Keywords: Application of Learning Job Profession, Social Studies, Mild Mentally Retardation

PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan manusia yang juga hidup di lingkungan masyarakat. Sebagai bekal terjun di masyarakat, peserta didik perlu memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan pada diri masing-masing. Oleh karena itu, pendidikan sejak usia dini sangatlah penting untuk diberikan kepada anak untuk membentuk karakternya terutama anak berkebutuhan khusus. Karakter baik yang sudah terbentuk dapat menunjukkan kepada masyarakat bahwa anak berkebutuhan khusus mampu berinteraksi dengan masyarakat umum. Kehidupan di masyarakat harus saling menghormati, menghargai serta sadar akan hak dan kewajibannya sebagai anggota masyarakat. Oleh sebab itu, kehidupan yang ada di masyarakat termasuk perihal pekerjaan juga harus dikenalkan pada anak. Karena di dalam IPS mempelajari semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat.

Menurut Ghazi, Amsyaruddin, Irdamurni (2017:2), anak tunagrahita ringan merupakan anak yang mampu dididik atau mampu mengikuti proses pembelajaran akademik meskipun dengan taraf yang berbeda dengan anak normal usianya. Proses

pembelajaran pada siswa tunagrahita membutuhkan media dalam sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik minat belajar siswa.

Tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat. Tujuan tersebut dapat terealisasi dengan baik apabila program-program pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diorganisasikan secara baik (Sumarmi, 2013).

Pengenalan pekerjaan kepada anak, juga dapat memunculkan cita-cita sang anak dan memotivasi untuk meraih cita-cita tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat Rasmalina dan Indrojarwo (2016: F-399), bahwa tidak ada salahnya apabila anak-anak ditanya cita-citanya dan menjawab memilih profesi sebagai dokter, polisi, tentara, dan sebagainya. Karena dengan pengenalan pekerjaan kepada anak dapat

mengarahkan dan mengembangkan konsep pemikirannya sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya terutama pada mata pelajaran IPS.

Menurut Wiwik, Elisabeth (2018:125), manfaat penggunaan aplikasi dalam pembelajaran yaitu membuat pembelajaran menjadi efektif untuk mengakses informasi edukasi, mempermudah siswa untuk menerima materi pelajaran, tujuan dari pembelajaran mudah dicapai sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi pekerjaan perlu ditingkatkan dalam penelitian ini. Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah model pembelajaran terbaru salah satunya yaitu menggunakan aplikasi game dengan judul belajar profesi pekerjaan yang dapat di unduh di *playstore*. Aplikasi tersebut sesuai dengan materi kelas X SMALB C

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 November 2019 yang telah dilaksanakan di SLB C AKW KUMARA II Surabaya, ditemukan siswa tunagrahita ringan dengan rentang usia 16-19 tahun yang memiliki hambatan pada akademik terfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan tema berbagai pekerjaan Hal ini dapat diketahui dari hasil belajarnya di kelas X masih kurang memahami dalam konsep materi berbagai pekerjaan.. Hal tersebut disebabkan karena siswa kesulitan membedakan pekerjaan yang dapat menghasilkan produk dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan. Menurut Sumarmi, 2013, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas, siswa kurang tertarik, banyak yang pasif, serta konsep-konsep materinya masih abstrak belum kongkrit dan sederhana. Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran salah satunya menggunakan aplikasi game dengan judul belajar profesi pekerjaan yang dapat di unduh di *playstore*. Aplikasi tersebut sesuai dengan materi kelas X SMALB C.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat dibuat rumusan masalah “ Adakah pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan”

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan.

METODE

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka, menghubungkan antara variable dependen dan variable independen serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan sistematika tertentu. Menurut Sugiyono (2016:14) pengumpulan data menggunakan instrument penelitian data dan angka yang bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan alasan rancangan yang digunakan penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel luar atau variabel bebas yang memiliki pengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen atau variabel bebas.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eks-perimen jenis *one-group pretest-posttest design* karena tidak adanya variabel kontrol dan subyek tidak diambil secara acak selain itu subjek diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan atau treatment kemudian baru dilakukan *post-test*. Desain yang digambarkan menurut Sugiyono (2017:74) sebagai berikut :

$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan:

O_1 = *Pre test*

X = Treatment atau Perlakuan

O_2 = *Post test*

Penjelasan

O_1 = Merupakan tes kemampuan awal atau *pre test* yang dilakukan untuk mengukur kemampuan atau hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan sebelum dilakukan treatment. *Pre test* ini akan dilakukan selama 1 kali pertemuan dengan durasi 40 menit melalui tes tulis

X = Pemberian perlakuan pada subyek dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan durasi tiap pertemuan 40 menit melalui kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pemberian treatment ini dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan untuk siswa tunagrahita ringan di SLB C AKW KUMARA II Surabaya

O_2 = post test atau observasi akhir, merupakan langkah akhir dalam penelitian yang dilakukan untuk mengukur tingkat kemajuan siswa setelah dilakukan treatment atau perlakuan. *Post test* ini akan dilakukan selama 1 kali pertemuan dengan durasi 40 menit melalui tes tulis.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMALB C AKW Kumara II Surabaya yang beralamat di Jl. Kalibokor Timur 125, Kertajaya, Kec. Gubeng, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur

E. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang kurang di di SMALB C AKW Kumara II Surabaya. Subjek yang diteliti berjumlah 7 siswa tunagrahita ringan.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut untuk ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012:38). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2016:39). Penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan.

b. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016:39). Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan dengan materi bidang jasa seperti dokter, guru, koki, montir, pedagang, pemadam kebakaran, pembantu rumah tangga, perawat, petani, polisi, programmer, penyanyi, tentara, sopir, tukang bangunan, pelukis, astronot, pilot.

G. Definisi Operasional

Penelitian ini diperlukan adanya definisi operasional

a. Aplikasi Belajar Profesi Pekerjaan

Aplikasi adalah program yang dibuat untuk menjalankan fungsi bagi pengguna jasa aplikasi dan penggunaan aplikasi mencapai tujuan tertentu (Juansyah, Andi 2015:2). Aplikasi yang digunakan dalam penelitian berjudul belajar profesi pekerjaan dapat diunduh melalui *playstore* di *handphone* atau *smartphone* masing-masing. Aplikasi ini memuat beberapa elemen game yang terdiri dari poin, tantangan, lencana, hadiah, papan peringkat dan 2 menu utama yaitu materi dan permainan. Selain memuat elemen-elemen game, didalamnya juga terkandung unsur audio, gambar, dan deskripsi materi. Adapun langkah-langkah dalam pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan pada penelitian ini adalah:

- 1) Menyiapkan media *handphone/smartphone* android
- 2) Klik aplikasi berjudul belajar profesi
- 3) Guru mengoperasikan aplikasi belajar profesi
- 4) Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik menu utama materi dengan kode gambar buku yang didalamnya terdapat gambar pekerjaan beserta deskripsi dari tugas salah satu profesi dengan sederhana.
- 5) Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik tombol panah yang berada di sebelah kanan sebagai materi lanjutan tugas dari salah satu pekerjaan.
- 6) Apabila setiap deskripsi materi dari salah satu tugas pekerjaan sudah dipahami oleh siswa, maka siswa diajarkan untuk menyentuh atau mengklik tombol panah yang berada di sebelah kanan. Adapun meliputi materinya dokter, guru, koki, montir, pedagang, pemadam

kebakaran, pembantu rumah tangga, perawat, petani, polisi, programmer, penyanyi, tentara, sopir, tukang bangunan, pelukis, astronot, pilot.

- 7) Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik tombol kotak diatas materi untuk melihat daftar semua gambar berbagai macam pekerjaan atau profesi.
- 8) Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik tombol panah kiri atas yang berarti kembali ke menu utama
- 9) Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik menu utama bermain yang bertanda tombol mulai.
- 10) Setelah masuk di menu bermain, siswa disuruh memilih permainan yaitu tebak profesi dan puzzle profesi. Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik salah satu jenis permainan tersebut.
- 11) Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik permainan tebak gambar, kemudian mengklik gambar pekerjaan sesuai dengan permintaan dengan durasi 60 detik/1 menit.
- 12) Siswa diajarkan menyentuh atau mengklik permainan puzzle profesi, kemudian mencocokkan nama pekerjaan dengan gambar pekerjaan yang sesuai dengan durasi 60 detik/1 menit..

b. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hasil yang telah diperoleh dan diketahui setelah mengikuti suatu pembelajaran terkait Ilmu Pengetahuan Sosial baik berupa perilaku atau nilai yang berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa tunagrahita terkait materi berbagai pekerjaan.

Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan diberikan pada siswa yaitu materi berbagai pekerjaan di masyarakat. Tujuan dari materi berbagai pekerjaan yaitu membantu siswa dalam memahami dan mengenal berbagai tugas dari setiap pekerjaan di masyarakat dalam bidang jasa seperti tugas dari dokter, guru, koki, montir, pedagang, pemadam kebakaran, pembantu rumah tangga, perawat, petani, polisi, programmer, penyanyi, tentara, sopir, tukang bangunan, pelukis, astronot, dan pilot.

c. Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita dalam penelitian ini yaitu siswa tunagrahita ringan siswa SLB C AKW KUMARA II Surabaya dengan rentang usia 16-18 tahun dengan jumlah 7 orang yang memerlukan media berupa aplikasi belajar profesi untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi berbagai pekerjaan dengan sub materi bidang jasa

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan ketika penelitian. Pengumpulan data ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Tes tulis

Tes tulis merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pemahaman anak terhadap materi yang telah diberikan dengan menjawab pada lembar pertanyaan secara tertulis. Penelitian ini menggunakan 2 kali tes yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan melalui tes tulis guna untuk mengetahui prestasi belajar siswa tunagrahita ringan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan dari peneliti.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:231), teknik dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai data pendukung dan mengabadikan proses selama penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berupa video dan foto kegiatan yang dilakukan siswa pada proses pembelajaran. Adapun dokumentasi lainnya berupa biodata siswa pada raport. Dokumentasi sebagai data pendukung dari hasil observasi agar dapat lebih dipercaya

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu kejadian alam maupun kegiatan sosial yang diamati (Sugiyono, 2016:102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis dengan materi berbagai pekerjaan untuk siswa tunagrahita ringan dan observasi untuk mengetahui sikap siswa tunagrahita dalam mengoperasikan aplikasi belajar profesi pekerjaan di *handphone* atau *smartphone* masing-masing. Instrumen yang digunakan berupa kumpulan soal *pre-test* dan soal *post-test* untuk tes tulis dan instrumen penilaian sikap disiplin dan sopan beserta indikator.

J. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ketika melakukan penelitian dijelaskan dalam langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

a. Menentukan tempat penelitian dan mengamati permasalahan yang ada
Pada penelitian ini lokasi yang dipilih adalah SLB C AKW KUMARA II Surabaya, karena berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas tinggi yang memiliki hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin meningkatkan hasil belajar di kelas tinggi melalui aplikasi belajar profesi pekerjaan yang melibatkan siswa secara langsung.

b. Menetapkan materi

Penetapan materi dalam penelitian ini berdasarkan dengan permasalahan di lapangan yaitu materi berbagai pekerjaan dalam bidang jasa dengan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan.

c. Menyusun proposal

Penyusunan proposal merupakan langkah awal dalam penelitian. Penyusunan proposal ini memiliki judul yaitu pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan

d. Seminar proposal penelitian

Pelaksanaan seminar proposal penelitian ketika proposal yang telah disusun telah memenuhi persyaratan dan kriteria yang telah ditentukan dan dosen pembimbing.

e. Mengurus surat ijin penelitian

Mengurus surat ijin dilakukan setelah proposal penelitian diseminarkan. Adapun langkah yang dilakukan dalam mengurus surat perizinan penelitian:

- 1). Mengajukan surat ijin ke Fakultas
- 2). Surat ijin yang sudah ditandatangani oleh pihak Fakultas diserahkan ke SLB C AKW KUMARA II Surabaya

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Perlakuan dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan dengan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan. Perlakuan yang diberikan sebanyak 10 kali dengan alokasi waktu 40 menit setiap pertemuan dan langkah-langkah perlakuan sebagai berikut:

a. Melakukan pre-test

Guru membagikan lembar soal sebagai *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikan perlakuan. Adapun materi yang diberikan tentang berbagai pekerjaan bidang jasa. Soal yang diberikan untuk siswa tunagrahita berupa soal pilihan ganda dan uraian.

b. Pemberian Perlakuan Pertemuan 1

1. Guru membantu siswa dalam menggunakan media android dengan mengklik tanda buku sebagai ikon materi dalam game tersebut.
2. Guru membantu siswa dalam memahami materi awal mengenai bidang jasa yang meliputi dokter, guru, koki, montir, pedagang, dan pemadam kebakaran yang sudah ada di *handphone* atau *smartphone*.
3. Guru melakukan pengulangan pemahaman materi pada siswa tunagrahita ringan.
4. Mendorong siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.
5. Melakukan dialog sederhana terkait macam-macam pekerjaan di bidang jasa yang telah dipelajari oleh siswa

Pertemuan 2

1. Membantu siswa dalam menggunakan media android dengan mengklik tanda

buku sebagai ikon materi dalam game tersebut.

2. Membantu siswa dalam memahami materi lanjutan mengenai bidang jasa yang meliputi pembantu rumah tangga, perawat, petani, polisi, programmer, dan penyanyi yang sudah ada di *handphone* atau *smartphone* (android)
3. Melakukan pengulangan pemahaman materi lanjutan pada siswa tunagrahita.
4. Mendorong siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami
5. Melakukan dialog sederhana terkait macam-macam pekerjaan di bidang jasa yang telah dipelajari oleh siswa.

Pertemuan 3

1. Membantu siswa dalam menggunakan media android dengan mengklik tanda buku sebagai ikon materi dalam game tersebut.
2. Membantu siswa dalam memahami materi lanjutan mengenai bidang jasa yang meliputi tentara, sopir, tukang bangunan, pelukis, astronot dan pilot yang sudah ada di *handphone* atau *smartphone* (android)
3. Melakukan pengulangan pemahaman materi lanjutan pada siswa tunagrahita.
4. Mendorong siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami
5. Melakukan dialog sederhana terkait macam-macam pekerjaan di bidang jasa yang telah dipelajari oleh siswa

Pertemuan 4

1. Membantu siswa dalam menggunakan media android dengan mengklik tanda segitiga sebagai ikon permainan/*game* dalam aplikasi tersebut
2. Membantu siswa dalam menyelesaikan permainan tebak profesi dengan siswa mengklik gambar profesi yang sesuai dengan permintaan di *handphone* atau *smartphone* (android)
3. Melakukan pengulangan permainan/*game* mulai dari awal hingga akhir pada siswa tunagrahita ringan
4. Mendorong siswa untuk menanyakan kesulitan yang dialami dalam menyelesaikan permainan tebak profesi

Pertemuan 5

1. Membantu siswa dalam menggunakan media android dengan mengklik tanda segitiga sebagai ikon permainan/*game* dalam aplikasi tersebut
2. Melakukan pengulangan permainan/*game* tebak profesi dengan siswa mengklik gambar profesi yang sesuai dengan permintaan di *handphone* atau *smartphone* (android)

3. Peneliti mencatat skor yang telah didapatkan oleh siswa tunagrahita ringan di papan yang telah disediakan peneliti
4. Mendorong siswa untuk menanyakan kesulitan yang dialami dalam menyelesaikan permainan tebak profesi

Pertemuan 6

1. Membantu siswa dalam menggunakan media android dengan mengklik tanda segitiga sebagai ikon permainan/*game* dalam aplikasi tersebut
2. Membantu siswa memilih permainan dengan mengklik menu puzzle profesi. Siswa diminta untuk menentukan teks dan gambar pekerjaan dengan cara menarik kotak teks ke kotak gambar profesi di *handphone* atau *smartphone* (android). Waktu yang digunakan untuk menyelesaikannya yaitu 1 menit atau 60 detik dengan skor benar 30 setiap pergantian lembar permainan.
3. Melakukan pengulangan permainan/*game* puzzle profesi mulai dari awal hingga akhir pada siswa tunagrahita ringan
4. Mendorong siswa untuk menanyakan kesulitan yang dialami dalam menyelesaikan permainan puzzle profesi.

Pertemuan 7

1. Melakukan pengulangan permainan/*game* puzzle profesi Siswa diminta untuk menentukan teks dan gambar pekerjaan dengan cara menarik kotak teks ke kotak gambar profesi di *handphone* atau *smartphone* (android)
2. Peneliti mencatat skor yang telah didapatkan oleh siswa tunagrahita ringan di papan yang telah disediakan peneliti
3. Mendorong siswa untuk menanyakan kesulitan yang dialami dalam menyelesaikan permainan puzzle profesi

Pertemuan 8

1. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengingat materi yang telah di dapat pada pertemuan sebelumnya
2. Peneliti meminta untuk mengucapkan macam-macam pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar
3. Meminta siswa untuk membedakan pekerjaan yang menghasilkan jasa (dokter) dan barang (petani)
4. Mendorong siswa untuk menanyakan kesulitan yang dialami dalam menyelesaikan permainan puzzle profesi

c. Melakukan Post-Test

Guru membagikan lembar soal sebagai *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa tunagrahita dalam pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial setelah mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan. Adapun materi yang diberikan tentang berbagai pekerjaan bidang jasa. Soal yang diberikan untuk siswa tunagrahita berupa soal pilihan ganda dan uraian.

K. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2018:207), analisis data merupakan kegiatan sesudah semua data dari responden atau sumber data lain terkumpulkan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Penelitian ini menggunakan data statistik non parametric karena salah satu asumsi normalitas tidak dapat dipenuhi. Jumlah sampel yang diteliti kurang dari 30 orang yang mana disebut dengan sampel kecil. Selain itu statistik non parametrik digunakan untuk menganalisis data yang berskala nominal dan ordinal. Analisis data yang sesuai dengan penelitian ini dengan menggunakan rumus wilcoxon (*Wilcoxon Match Pair Test*).

Uji statistic non parametric menggunakan uji Wilcoxon dalam pelaksanaannya karena menggunakan tabel penolong. Alasan menggunakan uji Wilcoxon karena untuk mencari perbedaan kemampuan siswa tunagrahita ringan di SMALB-C AKW Kumara II Surabaya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan.

Rumus Wilcoxon Match Pair Test

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Keterangan :

- Z : Nilai hasil pengujian statistik *Wilcoxon Match Pair Test*
T : Jumlah jenjang yang kecil
 μ_T : Mean (nilai rata-rata) = $\frac{n(n+1)}{4}$
 σ_T : Standar deviasi = $\frac{\sqrt{n(n+1)(2n+1)}}{24}$
N : Jumlah Sample

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menghitung analisis data dengan menggunakan rumus uji Wilcoxon Match Pairs Test dengan n=7 taraf kesalahan 5% sebagai berikut:

1. Mengumpulkan hasil data melalui *pre-test* dan *post-test*
2. Menghitung rata-rata dari masing-masing hasil *pre-test* dan *post-test*
3. Membuat tabel perubahan dengan mencari nilai beda dari masing-masing sampel dengan rumus nilai *posttest* – nilai *pretest* yang kemudian menghitung nilai jenjang dari masing-masing sampel untuk mendapatkan nilai positif dan negatif.
4. Mencari nilai dari μ_T ,
5. Mencari nilai dari σ_T ,
6. Mencari nilai hitung Z_{hitung} ,
7. Menentukan tingkat kesalahan. Tingkatan kesalahan dalam penelitian ini yaitu 0,5

8. Mencari nilai Z_{tabel} ,
9. Membandingkan Z_{hitung} dengan Z_{tabel} ,
10. Kemudian pengujian hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu pada siswa tunagrahita ringan di SMALB-C AKW Kumara II Surabaya, yang mana berlokasi di Jl.Kalibokor Timur 165 Kertajaya, Kecamatan Gubeng, Kota Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Maret sampai 11 Maret 2020, dengan 10 kali pertemuan, yaitu 1 kali pre-test, 8 kali pemberian perlakuan atau treatment, 1 kali post-test. Pemilihan sampel pada penelitian ini adalah berpusat pada 7 siswa tunagrahita ringan pada jenjang SMALB yang hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial masih kurang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita ringan menjadi lebih baik dan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan nilai siswa, dari sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dengan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan dapat diketahui rata-rata nilai 62,6 setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata meningkat menjadi 80. Hal tersebut dapat dipengaruhi dari berbagai factor, seperti factor internal yaitu perhatian dan motivasi baik dari teman atau dari guru dalam proses pembelajaran berbagai pekerjaan. Sedangkan dari factor eksternal adalah adanya pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dari hasil analisis data terdapat perubahan yang positif dari semua subyek, sehingga dalam pengujian nilai Zhitung (Zh) lebih besar daripada Ztabel (Zt).

Hasil dari penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel yang diperoleh berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah dan memahami hasil penelitian. Adapun uraian data hasil nilai pre-test Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan dan data hasil nilai post-test Ilmu Pengetahuan Sosial sesudah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan pada siswa tunagrahita ringan sebagai berikut:

1. Hasil data pre-test(O_1)

Hasil penelitian data pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan awal siswa terkait materi berbagai pekerjaan pada Ilmu Pengetahuan Sosial melalui tes tulis. Kegiatan pre-test pada siswa tunagrahita ringan diberikan lembar soal materi berbagai pekerjaan dengan jenis soal pilihan ganda 10 soal dan uraian 5 soal. Pre-test dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 03 Maret 2020.

Tabel 1
Data Hasil Rekapitulasi Penilaian Pre-Test secara keseluruhan

	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor Total	Nilai
		1.1	1.2	1.3		
1.	SL	6	5	4	15	75
2.	SP	7	1	3	11	55
3.	SS	5	6	2	13	65
4.	DN	4	4	3	11	55
5.	CR	6	4	2	12	60
6.	RR	7	4	2	13	65
7.	FM	7	3	4	14	70
Rata-Rata Nilai						63,6

Keterangan :

- Aspek 1.1 = Mengidentifikasi Pekerjaan
- Aspek 1.2 = Menentukan Jenis Pekerjaan
- Aspek 1.3 = Mengelompokkan Pekerjaan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai yang diperoleh}}{20} \times 100$$

Berdasarkan penyajian data tes awal/ *pre-test* yang telah tertera pada table 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa tunagrahita secara keseluruhan yaitu 63,6 dari hasil rata-rata keseluruhan nilai siswa. Nilai rata-rata hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita ringan masih kurang.

2. Hasil data post-test (O₂)

Hasil penilaian data post-test merupakan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita ringan setelah diberikan perlakuan berupa aplikasi belajar profesi pekerjaan. Kegiatan post-test pada siswa tunagrahita ringan diberikan lembar soal materi berbagai pekerjaan dengan jenis soal pilihan ganda 10 dan uraian 5 soal. Kegiatan post-test dilakukan pada tanggal 11 Maret 2020.

Tabel 2
Data Hasil Rekapitulasi Penilaian Post-Test secara keseluruhan

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor Total	Nilai
		1.1	1.2	1.3		
1.	SL	7	6	5	18	90
2.	SP	7	5	3	15	75
3.	SS	7	8	4	19	95
4.	DN	5	6	4	15	75
5.	CR	7	6	3	16	80
6.	RR	7	4	4	15	75
7.	FM	7	5	3	15	75
Rata-Rata Nilai						80

Keterangan :

- Aspek 1.1 = Mengidentifikasi Pekerjaan
- Aspek 1.2 = Menentukan Jenis Pekerjaan
- Aspek 1.3 = Mengelompokkan Pekerjaan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{20} \times 100$$

Berdasarkan hasil tes akhir/ *post test* pada tabel 4.2 terlihat adanya peningkatan pemerolehan nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi berbagai pekerjaan dari rata rata 63,6 naik menjadi 80. Nilai rata-

rata hasil post-test menunjukkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan tes tulis mengalami peningkatan.

3. Rekapitulasi hasil data pre-test dan post test pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan

Rekapitulasi diperlukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dengan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Berdasarkan hasil rekapitulasi pre-test dan post test dapat diketahui seberapa banyak pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan. Rekapitulasi hasil pre-test dan post-test hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan dengan aplikasi belajar profesi pekerjaan berikut ini:

Tabel 3
Data hasil rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

No.	Nama Siswa	Nilai		Beda
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	
1.	SL	75	90	15
2.	SP	55	75	20
3.	SS	65	95	30
4.	DN	55	75	20
5.	CR	60	80	20
6.	RR	65	75	10
7.	FM	70	75	5

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap nilai tes Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil rata-rata nilai tes awal/ *pre-test* adalah 63,6 dan setelah diberikan perlakuan sebanyak 8 kali hasil rata-rata nilai tes akhir menjadi 80 meningkat dengan beda sebesar 16,4.

Grafik 4.1 Hasil Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post Test



Berdasarkan grafik di atas pada *pre-test* dan *post test* hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa tunagrahita ringan menggunakan pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan mengalami perubahan dan peningkatan yang lebih baik.

Grafik di atas menunjukkan siswa SS mengalami peningkatan hasil belajar paling tinggi dengan rata-rata peningkatan yakni 95.

4. Data Analisis Hasil Nilai Tes Tulis , pre test dan post test

Hasil analisis data digunakan peneliti untuk menjawab pertanyaan menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yakni “ada pengaruh gamifikasi berbasis android terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita ringan”. Data yang diperoleh ini kemudian dianalisis dengan menggunakan statistic non parametrik dengan menggunakan uji Wilcoxon. Berikut tahapan dalam menganalisis data:

- a. Membuat tabel perubahan dengan mencari nilai beda dari masing-masing sampel dengan rumus nilai tes akhir/ *post test* (O2) – tes awal / *pre-test* (O1) kemudian menghitung nilai jenjang dari masing-masing sampel untuk mendapatkan nilai positif (+) dan negatif (-).

Tabel 4.10

Tabel perubahan tes awal/ *pre test* dan tes akhir / *post test* hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Tunagrahita

No	Nama	Nilai		Beda (O2 - O1)	Tanda Jenjang		
		Pre-test O1	post test O2		Jenjang +	-	-
1.	SL	75	90	15	3	3	0
2.	SP	55	75	20	5	5	0
3.	SS	65	95	30	5	5	0
4.	DN	55	75	20	5	5	0
5.	CR	60	80	20	5	5	0
6.	RR	65	75	10	2	2	0
7.	FM	70	75	5	1	1	0
Jumlah						3	1

Data hasil penelitian berupa tes awal/ *pre test* dan tes akhir/ *post test* yang telah dimasukkan di dalam tabel kerja perubahan di atas merupakan data dalam penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data maka data dalam penelitian ini diolah menggunakan teknik analisis data. Analisis data merupakan cara yang digunakan dalam proses penyederhanaan data ke dalam data yang lebih mudah untuk dibaca dan dipresentasikan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Wilcoxon (Sugiyono, 2016:136), dengan perhitungan sebagai berikut:

Rumus Wilcoxon Match Pair Test

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Keterangan :

- Z : Nilai hasil pengujian statistik Wilcoxon Match Pair Test
- T : Jumlah jenjang yang kecil
- μ_T : Mean (nilai rata-rata) = $\frac{n(n+1)}{4}$
- σ_T : Standar deviasi = $\frac{\sqrt{n(n+1)(2n+1)}}{24}$
- N : Jumlah Sample

- b. Perolehan data diolah sebagai berikut:

Diketahui: n = 7, maka

$$\begin{aligned} \mu_T: \text{Mean} &= \frac{n(n+1)}{4} \\ &= \frac{7(7+1)}{4} \\ &= \frac{56}{4} \\ &= 14 \end{aligned}$$

- c. σ_T : Simpangan baku = $\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$

$$\begin{aligned} &= \sqrt{\frac{7(7+1)(2.7+1)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{7(7+1)(2.7+1)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{7(8)(14+1)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{(56)(15)}{24}} \\ &= \sqrt{\frac{840}{24}} \\ &= \sqrt{35} \\ &= 5,9 \end{aligned}$$

- d. Mean (μ_T) = 14 dan simpangan baku (σ_T) = 5,9 jika dimasukkan ke dalam rumus maka didapat hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Z &= \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}} \\ &= \frac{0 - 14}{5,9} \\ &= \frac{-14}{5,9} \\ &= -2,37 \\ &= 2,37 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis di atas maka hipotesis pada hasil perhitungan nilai kritis 5% tidak ada pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan, jadi 95% ada pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan, dengan pengambilan keputusan menggunakan pengujian dua sisi α 5% = 2 dimana n=jumlah subyek yang berjumlah 7 siswa adalah Ha diterima apabila Z hitung > Ztabel 2 dan Ho ditolak apabila jika Zhitung < Ztabel 2. Berikut gambar perbandingan kurva pengujian dua pihak dengan nilai tabel dan nilai hitung.



Gambar 4.11: Kurva Pengujian Hipotesis

Interpretasi Hasil Analisis Data

Hasil analisis data di atas menunjukkan $Z_h = 2,37$ (nilai (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak) lebih besar dari nilai Z tabel dengan nilai kritis 5% (untuk pengujian dua sisi) = 2 suatu kenyataan bahwa nilai Z yang diperoleh dalam hitungan adalah 2,37 lebih besar dari pada nilai kritis Z tabel 5% yaitu 2 ($Z_h > Z_t$) sehingga H_0 ditolak, tidak ada pengaruh aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita ringan dan H_a diterima dengan demikian dapat diartikan bahwa "ada pengaruh antara pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita mengalami peningkatan melalui pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran yang diberikan menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon match pair test* didapatkan nilai $Z_{hitung} = 2,37$ lebih besar dari nilai Z tabel, suatu kenyataan bahwa nilai Z hitung adalah 2,37 lebih besar dari pada nilai kritis Z tabel 5% (pengujian dua sisi) yaitu 2 ($Z_h > Z_t$). Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berarti ada pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 November 2019 yang telah dilaksanakan di SLB C AKW KUMARA II Surabaya, ditemukan siswa tunagrahita dengan rentang usia 16-19 tahun yang memiliki hambatan pada akademik terfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan tema berbagai pekerjaan. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajarnya di kelas X masih kurang memahami dalam konsep materi pekerjaan. Kesulitan yang dialami anak ini mereka kesulitan dalam mengenal konsep tugas dari pekerjaan dan membedakan pekerjaan yang menghasilkan jasa dan barang. Kenyataannya di lapangan yaitu media yang digunakan masih sederhana dan kurang menarik perhatian siswa tunagrahita.

Pemanfaatan aplikasi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat dan cukup efektif untuk mengakses informasi edukasi sehingga dapat membantu siswa untuk menerima dan memahami materi pelajaran dan juga membantu para guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Wiwik, Elisabeth 2018:125). Terdapat berbagai macam aplikasi dalam dunia pendidikan, namun dalam penelitian ini peneliti memilih aplikasi belajar profesi pekerjaan yang mana aplikasi tersebut memuat materi tentang berbagai tugas dari profesi pekerjaan. Selain itu aplikasi ini juga

dilengkapi fitur audio, deskripsi tugas, dan gambar profesi pekerjaan.

Implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui aplikasi belajar profesi pekerjaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat mengembangkan minat belajar dan konsentrasi siswa. Selain itu, proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan ini dapat menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian bahwa ada perbedaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (berbagai profesi pekerjaan) pada siswa tunagrahita ringan kelas X di SLB C AKW Kumara II Surabaya, sebelum dan sesudah pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan. Hal tersebut dipengaruhi oleh antusias anak yang sangat luar biasa dalam mengikuti pembelajaran dalam menggunakan aplikasi belajar profesi pekerjaan yang menarik ini, karena mencakup fitur-fitur permainan.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita ringan. Berdasarkan hasil post-test tes tulis mengalami peningkatan selama diterapkan aplikasi belajar profesi pekerjaan. Selain itu, hasil analisis data penelitian juga menunjukkan bahwa hasil $Z_{hitung} = 2,37$ dan $Z_{tabel} = 2$ dengan nilai kritis 5% dengan $n = 7$, maka $Z_{hitung} 2,37 > Z_{tabel} 2$. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa adanya pengaruh pemanfaatan aplikasi belajar profesi pekerjaan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa tunagrahita ringan

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat membantu untuk mengoptimalkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita, antara lain:

1. Bagi Guru

Pertimbangan dalam memberikan teknik dan media yang cocok dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan agar memberikan kesan belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh. Guru juga bias menerapkan pemanfaatan aplikasi lain dalam kegiatan pembelajaran lainnya sehingga dapat membantu siswa tunagrahita ringan dalam memahami materi

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti lanjutan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tunagrahita ringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ghazi, Amsyaruddin, Irdamurni. 2017. "Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan Memasang Kampas Rem bagi Anak Tunagrahita Ringan". *JPKK*. Vol. 1 No 1 hal: 2
- Juansyah, Andi. 2015. "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. Vol 1 Hal: 2 ISSN: 2089-9033
- Rasmalina, Indrojarwo, 2016. "Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Ragam Profesi Sebagai Referensi Cita-Cita Untuk Anak Usia 10-12 Tahun, Seri Kesehatan: Profesi Dokter Hewan dan Ahli Gizi". *Jurnal Teknik ITS*. Vol, 5 No. 2
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sumarmi, Mamik, 2013. "Pengenalan Berbagai Pekerjaan Melalui Pembelajaran IPS Terintergrasi". UPBJJ-UT Surabaya
- Wiwik, Elisabeth, 2018 "Dampak Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pembelajaran Bangun Ruang". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.06/02 : Hal: 125

