

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN *DAILY LIVING SKILLS* SISWA TUNAGRAHITA SEKOLAH DASAR LUAR BIASA
LANIANG KOTA MAKASSAR**



**FAIQAH NUR FADHILA
R021201006**



**PROGRAM STUDI S1 FISIOTERAPI
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN DAILY
LIVING SKILLS SISWA TUNAGRAHITA SEKOLAH DASAR LUAR BIASA
LANIANG KOTA MAKASSAR**



**FAIQAH NUR FADHILA
R021201006**



**PROGRAM STUDI S1 FISIOTERAPI
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN *DAILY LIVING*
SKILLS SISWA TUNAGRAHITA SEKOLAH DASAR LUAR BIASA LANIANG
KOTA MAKASSAR**

FAIQAH NUR FADHILA

R021201006



**PROGRAM STUDI S1 FISIOTERAPI
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN *DAILY LIVING SKILLS* SISWA TUNAGRAHITA SEKOLAH DASAR LUAR BIASA LANIANG KOTA MAKASSAR

FAIQAH NUR FADHILA

R021201006

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Fisioterapi

pada

PROGRAM STUDI S1 FISIOTERAPI

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN *DAILY LIVING*
SKILLS SISWA TUNAGRAHITA SEKOLAH DASAR LUAR BIASA LANIANG KOTA
MAKASSAR**

FAIQAH NUR FADHILA

R021201006

Skripsi,

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Fisioterapi pada tanggal 21
Februari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Pada

**Program Studi S1 Fisioterapi
Fakultas Keperawatan
Universitas Hasanuddin
Makassar**

Mengesahkan:

Pembimbing Tugas Akhir,

Dr. Meutiah Mutmainnah, S.Ft., Physio.
M.Kes

NIP. 19910710 202204 4 001

Mengetahui:

Plt. Ketua Program Studi S1 Fisioterapi,



Dr. Meutiah Mutmainnah, S.Ft., Physio.
M.Kes

NIP. 19910710 202204 4 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Penerapan Metode Gamifikasi Guna Meningkatkan *Daily living skills* Siswa Tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa Laniang Kota Makassar" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Dr. Meutiah Mutmainnah Abdullah, S.Ft., Physio.,M.Kes. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 07 Februari 2024




Faiqah Nur Fadhila
NIM R021201006

UCAPAN TERIMA KASIH

Puja dan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Sallallahu 'Alaihi Wassallam yang telah membawa kita dari masa jahiliyah ke masa yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas arahan dan bimbingan dari Dr. Meutiah Mutmainnah Abdullah, S.Ft., Physio.,M.Kes. Sehingga saya dapat menjalankan program dan menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Penghargaan yang tinggi juga saya sampaikan kepada pihak Sekolah Dasar Luar Biasa Laniang Kota Makassar yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan program di lapangan. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada teman Tim PKM-PM Akkarena yang telah kebersamai dari awal hingga akhir dengan mengorbankan waktu dan tenaga sehingga program dapat berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Terima kasih juga saya ucapkan kepada pimpinan Universitas Hasanuddin dan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin yang telah memfasilitasi saya menempuh program sarjana serta para dosen dan rekan-rekan dalam tim penelitian. Akhirnya saya mengucapkan terimakasih kepada orang tua dan keluarga yang saya cintai, yang senantiasa mendoakan dan memfasilitasi agar semua mimpi saya dapat tercapai.

Penulis,

Faiqah Nur Fadhila

ABSTRAK

FAIQAH NUR FADHILA. **Penerapan Metode Gamifikasi Guna Meningkatkan *Daily living skills* Siswa Tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa Laniang Kota Makassar** (dibimbing oleh Meutiah Mutmainnah Abdullah).

Latar belakang. Anak tunagrahita ringan (IQ 50-70) memiliki keterbatasan kognitif dan motorik sehingga kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari (*daily living skills*) yang membuat mereka memiliki ketergantungan pada orang lain. *Daily living skills* pada tunagrahita dapat dilatih melalui pelajaran bina diri. Namun, anak tunagrahita kesulitan untuk fokus sehingga diperlukan metode pembelajaran bina diri yang menarik. **Tujuan.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 12 aspek *daily living skills* siswa tunagrahita ringan SDLB Laniang Kota Makassar sebelum dan setelah penerapan metode gamifikasi dalam pelajaran bina diri. **Metode.** Jenis penelitian adalah *quasi experimental design* dengan rancangan *pre-test post-test*. Metode gamifikasi yang diterapkan terdiri dari level 1-4 dengan Tingkat kesulitan yang berbeda tiap levelnya. Media pembelajaran yang digunakan selama program meliputi *busy wall*, *sensory path*, video animasi tutorial, *flashcard*, *badge* dan *treasure hunt map*. **Hasil.** Program telah dilaksanakan selama empat bulan dengan melibatkan 10 anak tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar, setelah *pre-test* dan *post-test* dibandingkan, didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan 12 aspek *daily living skills* pada sampel. Data awal diperoleh dari wawancara, observasi dan kuesioner yang diisi oleh orang tua, sementara data akhir berasal dari hasil observasi melalui aktivitas *treasure hunt* mencakup semua keterampilan yang diajarkan selama program. Hasil ini diperkuat dengan wawancara bersama orang tua dan guru. **Kesimpulan.** Metode gamifikasi yang diterapkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak lebih mudah fokus dalam pembelajaran bina diri dan meningkatkan 12 aspek *daily living skills* pada anak tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar.

Kata Kunci: Tunagrahita ringan, Bina diri, Gamifikasi

ABSTRACT

FAIQAH NUR FADHILA. **Application of Gamification Methods to Improve Daily living skills of Students with Mental Disabilities at Laniang Special Elementary School, Makassar City** (supervised by Meutiah Mutmainnah Abdullah).

Background. Mild mental retardation children (IQ 50-70) have motor-cognitive impairment so that they have difficulty in daily living skills which makes them dependent on other people. Daily living skills can be trained through self-care learning. Mentally retarded children have difficulty focusing, so playful self-care learning methods are needed. **Aim.** This research aims to determine 12 aspects of daily living skills of mild mental retarded students at SDLB Laniang, Makassar City before and after implementing the gamification method in self-care learning. **Method.** The type of research is quasi experimental design with a pre-test post-test design. The gamification method applied consists of levels 1-4 with different levels of difficulty for each level. Learning media used during the program include busy walls, sensory paths, animated video tutorials, flashcards, badges and treasure hunt maps. **Results.** The program has been implemented for four months involving 10 mild mental retarded children at SDLB Laniang, Makassar City. Results showed that there was an increase in 12 aspects of daily living skills in the sample. Initial data was obtained from interviews, observations and questionnaires filled out by parents, while final data came from observations through treasure hunt activities covering all the skills taught during the program. These results were strengthened by interviews with parents and teachers. **Conclusion.** The gamification method applied can make the learning atmosphere more enjoyable so that it is easier for children to focus on self-development learning and improve 12 aspects of daily living skills in mildly mentally retarded children at SDLB Laniang, Makassar City.

Keywords: Mild mental retardation, Daily living skills, Gamification

DAFTAR ISI	Halaman
HALAMAN JUDUL	I
PERNYATAAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Teori.....	3
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan dan Manfaat	9
BAB II METODE PENELITIAN	10
2.1 Tempat dan Waktu.....	10
2.2 Alat	10
2.3 Metode penelitian.....	10
2.4 Pelaksanaan Penelitian	10
2.5 Pengamatan dan Pengukuran	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
3.1 Hasil penelitian.....	14
3.2 Pembahasan	16
3.3 Keterbatasan penelitian	19
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Kesimpulan	20
4.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN.....	24

DAFTAR TABEL

Nomor Urut	Halaman
1. Karakteristik Responden	14
2. Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	15

DAFTAR GAMBAR

Nomor Urut

Halaman

1. Diagram Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	16
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Urut	Halaman
Lampiran 1. Surat Kesediaan Bekerjasama	24
Lampiran 2. Format Kuesioner Kemandirian Anak	25
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan	27
Lampiran 4. Media yang Digunakan	29
Lampiran 5. Draft Artikel	31
Lampiran 6. Riwayat Hidup Peneliti	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara khususnya pemerintah menjamin bahwa anak penyandang cacat dapat memperoleh pendidikan, pelatihan, pelayanan kesehatan, pelayanan rehabilitasi, persiapan untuk bekerja dan peluang untuk rekreasi. Pemenuhan hak-hak penyandang cacat/disabilitas termuat juga dalam Pasal 41 ayat (2) Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia yang menyebutkan bahwa “Setiap penyandang cacat, orang yang berusia lanjut, wanita hamil dan anak berhak memperoleh kemudahan dan perlakuan khusus”. Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang memiliki kebutuhan istimewa sehingga memerlukan dukungan khusus dari orang-orang di sekitarnya dalam hal pendidikan, sosial, emosional maupun perkembangan lainnya yang akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya dibandingkan anak-anak seusianya. Anak berkebutuhan khusus adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan anak-anak yang memiliki hambatan dalam satu atau lebih kemampuan, baik itu fisik seperti kebutaan dan ketulian, atau psikologis seperti autisme dan ADHD. Istilah ini juga merujuk pada anak-anak yang memiliki perkembangan yang tidak normal, seperti penundaan dalam perkembangan motorik yang biasanya terlihat pada usia balita, seperti baru bisa berjalan pada usia 3 tahun. Anak berkebutuhan khusus juga dapat ditandai dengan ciri-ciri perkembangan yang tidak muncul sesuai dengan usia perkembangan mereka, seperti belum bisa berbicara pada usia 3 tahun, atau adanya penyimpangan dalam perkembangan seperti perilaku echolalia pada anak autisme. Pemahaman tentang anak berkebutuhan khusus dapat dilihat dari berbagai konteks, termasuk biologis, psikologis, dan sosio-kultural. Berdasarkan perspektif biologis, anak berkebutuhan khusus mungkin memiliki kelainan genetik atau cedera otak yang dapat menyebabkan kecacatan fisik. Dari perspektif psikologis, anak berkebutuhan khusus dapat dikenali melalui perilaku dan sikap mereka, seperti kesulitan belajar pada anak yang lambat belajar, atau kesulitan emosional dan interaksi pada anak autisme. Dalam konteks sosial dan budaya, anak berkebutuhan khusus dikenal sebagai anak yang memiliki kemampuan dan perilaku yang berbeda dari anak-anak pada umumnya, sehingga membutuhkan penanganan khusus (Rezieka *et al.*, 2021).

Sebagaimana tercantum dalam PP. 72 tahun 1991 Bab II Pasal 2, Pendidikan Luar Biasa bertujuan membantu para peserta didik yang menyandang kelainan fisik dan/atau mental agar mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan sesuai dengan dunia kerja atau mengikuti pendidikan lanjutan (Mastiani *et al.*, 2021).

ABK dapat diklasifikasikan berdasarkan aspek keterbatasannya, seperti keterbatasan fisik/motorik, kognitif (RM), bahasa dan bicara, pendengaran, emosi dan tingkah laku, serta autisme. Anak RM atau tunagrahita merupakan anak dengan tingkat intelegensi dibawah rata-rata anak normal dan memiliki tingkat adaptasi yang kurang baik terhadap suatu hal (Fauzan & Sanjaya, 2022). Tunagrahita atau RM dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat IQ, yaitu: *Mild intellectual disability* (ringan) dengan IQ antara 50–55

dan 70, *Moderate intellectual disability* (sedang) dengan IQ antara 35–49 dan 50–55, *severe intellectual disability* (berat) dengan IQ antara 20–25 dan 35–40, dan *Profound intellectual disability* (sangat berat) dengan IQ dibawah 20-25 maupun kemampuan yaitu mampu didik, mampu latih, dan membutuhkan perawatan (Patel *et al.*, 2020). Anak tunagrahita dapat diidentifikasi dari perkembangan intelegensi yang tidak normal, sehingga memengaruhi kemampuan intelektual yang dimiliki, seperti kemampuan kognitif dan motorik. Kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak tunagrahita sangat berbeda dibandingkan perkembangan anak pada umumnya. Meskipun anak tunagrahita mengalami keterbatasan kognitif dan motorik serta sosial, namun pada umumnya kondisi fisiknya tidak berbeda dengan anak lain, dan masih bisa dididik untuk membaca, menulis, dan berhitung tergantung pada tingkat ketunagrahitaannya. Mereka biasanya dapat menyelesaikan pendidikan setingkat kelas enam sekolah dasar (SD) umum dan relatif mampu mandiri dengan pekerjaan meskipun tetap memerlukan bimbingan khusus. Pendidikan khusus bagi anak tunagrahita bertujuan untuk membantu mereka dalam mempersiapkan, menyesuaikan kemampuan dan minatnya sehingga menjadi pribadi yang mandiri baik dalam melaksanakan pekerjaannya maupun dalam kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan dirinya. Pemerintah telah menyelenggarakan pendidikan khusus bagi anak tunagrahita ringan dan telah diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 72 Tahun 1991 (Mastiani *et al.*, 2021).

Anak tunagrahita memiliki gangguan pada beberapa aspek kemampuan kognitif, seperti kurangnya atensi, memori, perbendaharaan kata, serta kemampuan untuk mengatur diri sendiri (Cahyati, 2019). Aspek lain yang mengalami keterlambatan pada anak tunagrahita yaitu pengendalian fungsi organ tubuh yang disebut juga fungsi motorik. Fungsi motorik yang dimiliki oleh anak tunagrahita menunjukkan keterbatasan dalam melakukan gerakan motorik baik motorik halus maupun motorik kasar (Jafiril *et al.*, 2019). Aspek kognitif dan motorik yang mengalami keterbatasan tersebut membuat anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari (*daily living skills*).

Sesuai dengan tujuan pendidikan bagi anak tunagrahita yaitu mempersiapkan anak untuk memperoleh pekerjaan sesuai dengan kemampuan dan minatnya, siswa tunagrahita ringan diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosialnya sehingga dapat diterima oleh lingkungan sekitar dan dapat hidup mandiri (Mastiani *et al.*, 2021). Apabila kemampuan bina diri (*daily living skills*) tidak berkembang dengan baik, maka akan berdampak pada kesulitan anak tunagrahita dalam melakukan aktivitas sehari-harinya. Anak tunagrahita memerlukan metode pembelajaran bina diri yang menyenangkan dan interaktif sehingga menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain menggunakan metode pembelajaran yang aktif dan interaktif rancangan pembelajaran yang dibuat juga harus menyesuaikan dengan individu anak karena setiap anak tunagrahita memiliki karakter yang unik serta kemampuan yang berbeda sehingga tidak dapat disamakan dengan temannya.

SDLB Laniang Kota Makassar menerapkan kurikulum bina diri sebagai sebuah pembelajaran yang diberikan pada anak tunagrahita untuk meningkatkan *daily living skills* namun kurikulum tersebut belum terimplementasi secara keseluruhan. Setelah dilakukan studi pendahuluan dan observasi di SDLB Laniang Kota Makassar, Seorang guru di sana mengatakan bahwa siswa tunagrahita di SDLB Laniang masih mengalami

kesulitan dalam melakukan aktivitas. Setelah dilakukan observasi dan wawancara lebih mendalam bersama guru, penyebabnya adalah metode bina diri di sekolah saat ini masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi yang membutuhkan waktu cukup lama serta minimnya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bina diri sehingga siswa mudah kehilangan fokus saat proses pembelajaran bina diri, hal tersebut berdampak pada *daily living skills* atau bina diri siswa yang rendah. Selain membutuhkan waktu yang lama, siswa juga seringkali tidak mengerti materi yang telah disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran walaupun guru selalu melakukan pembelajaran secara berulang-ulang dengan harapan siswa dapat mengerti apa yang menjadi tujuan pembelajaran (Simarmata *et al.*, 2022). Oleh karena itu, dirancang sebuah metode pembelajaran yang melibatkan guru, orangtua dan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan mengadopsi metode gamifikasi sebagai metode pembelajaran bina diri dalam rangka meningkatkan *daily living skills* siswa tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar. Gamifikasi merujuk pada pendekatan yang menggunakan unsur atau komponen permainan untuk memecahkan masalah yang bukan permainan. Tujuan utama di balik gamifikasi ini adalah meningkatkan motivasi dalam suatu kegiatan, Gamifikasi umumnya memiliki 2 elemen yaitu mekanika permainan (point, level, lencana dan papan peringkat) adalah aturan permainan yang bertujuan untuk membangkitkan emosi yang kuat dari dalam diri pemain, sedangkan dinamika permainan (hadiah, status, pencapaian dan ekspresi diri) adalah keinginan dan motivasi yang akan mengarah ke emosi tersebut. Dari beberapa hasil penelitian mengenai gamifikasi menunjukkan bahwa elemen gamifikasi yang sering diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah point, level, penghargaan dan papan peringkat. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen game pada permasalahan ataupun sistem yang bukan permainan dengan tujuan untuk membuat mekanisme sistem menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan retensi pengguna (Andreswari *et al.*, 2023).

1.2 Teori

1.2.1 *Daily living skills* pada Anak Tunagrahita

Retardasi mental (RM) atau tunagrahita adalah kondisi di mana seseorang memiliki kemampuan intelektual yang berada di bawah rata-rata, ditandai dengan skor IQ di bawah 70. Kondisi ini juga kerap memengaruhi kapasitas seseorang untuk belajar dan menyimpan informasi baru (Kemenkes, 2023). Anak tunagrahita memiliki kondisi perkembangan pikiran yang tidak sempurna, ditandai dengan penurunan keterampilan yang dapat dilihat selama periode tumbuh kembang anak, keterampilan yang berkontribusi terhadap tingkat kecerdasan secara keseluruhan, yaitu kemampuan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial. Retardasi dapat terjadi dengan atau tanpa kondisi mental atau fisik lainnya. Derajat keterbelakangan mental dapat dideteksi secara konvensional melalui tes kecerdasan standar. Hal ini dapat dilengkapi dengan skala yang menilai adaptasi sosial di lingkungan tertentu (WHO, 2019). Anak tunagrahita umumnya mengalami kesulitan dalam mengolah materi pembelajaran dan kesulitan untuk menyesuaikan dirinya dalam bidang akademik, sehingga mereka cenderung mengalami keterlambatan dari segi kognitif dan motorik apabila dibandingkan dengan anak

seusianya (Fauzan & Sanjaya, 2022). Anak RM merupakan pribadi yang tidak mandiri sehingga sangat bergantung pada orang disekitar mereka, dan tidak mampu memikul tanggung jawab sosial secara bermakna. Oleh karena itu, mereka harus selalu dibimbing dan diawasi (Cahyati, 2019).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika (BPS) di Indonesia pada tahun 2022, anak usia 5-9 tahun yang mengalami keterbatasan intelektual dan mengalami kesulitan mengurus diri yaitu sebanyak 11.283 orang sedangkan anak usia 10-14 tahun berjumlah 12.183 orang, angka tersebut menunjukkan bahwa masih banyak anak tunagrahita yang masih memiliki ketergantungan tinggi terhadap orang disekitarnya. Oleh karena itu, dibutuhkan layanan pembelajaran dengan kurikulum khusus sehingga dapat menyesuaikan dengan kemampuan anak dan membimbing anak tunagrahita tersebut untuk mencapai kemandirian.

Anak tunagrahita dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori berdasarkan dua kriteria. Pertama, berdasarkan kemampuan mereka, yaitu ringan (mampu didik), sedang (mampu latih), dan berat (memerlukan perawatan). Kedua, berdasarkan skor IQ mereka, yaitu *mild intellectual disability* (ringan) skor IQ antara 50–55 dan 70, *moderate intellectual disability* (sedang) skor IQ antara 35–49 dan 50–55, *severe intellectual disability* (berat) skor IQ antara 20–25 dan 35–40, dan *profound intellectual disability* (sangat berat) skor IQ di bawah 20-25. Pada kategori ringan atau mampu didik, anak-anak tunagrahita masih memiliki kemampuan untuk menerima pelajaran, meskipun kecepatan proses penerimaan pengetahuan mereka lebih lambat dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, mereka memerlukan pendekatan yang berbeda. Meski demikian, dengan metode dan pendekatan yang tepat, mereka masih dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Anak-anak yang masuk dalam kategori sedang atau mampu latih, memerlukan latihan-latihan khusus yang dirancang untuk membantu mereka menjadi lebih mandiri dan tidak terlalu bergantung pada orang lain. Latihan-latihan ini biasanya berfokus pada keterampilan dasar kehidupan sehari-hari, seperti merawat diri sendiri dan melakukan tugas-tugas rumah tangga sederhana. Di sisi lain, anak-anak yang termasuk dalam kategori berat atau mampu rawat, memiliki karakteristik yang lebih spesifik (Amanullah 2022).

85% anak tunagrahita termasuk ke dalam kategori ringan, namun biasanya sulit untuk diidentifikasi sebelum anak mencapai usia 5-6 tahun. Anak tunagrahita ringan sering kali mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai bahasa dan pelajaran yang kompleks namun mampu untuk merangkai beberapa kalimat sederhana dalam percakapan. Anak tunagrahita ringan membutuhkan bimbingan yang agar dapat menguasai sebagian besar keterampilan yang diperlukan untuk tugas-tugas sehari-hari, seperti pekerjaan rumah tangga, praktik kerja, dan perawatan diri. Sebagian besar dari mereka juga mencapai kemandirian penuh dalam perawatan diri (makan, mencuci, berpakaian, mengontrol buang air besar dan kandung kemih) serta dalam keterampilan praktis dan domestik, meskipun tingkat perkembangannya jauh lebih lambat dari anak pada umumnya. Anak tunagrahita ringan umumnya dapat memiliki kemampuan akademik setara dengan kelas 4-5 sekolah dasar.

Anak tunagrahita ringan memerlukan pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan mereka. Sebagian besar anak tunagrahita ringan

memiliki potensi dalam melakukan pekerjaan yang menuntut kemampuan praktis dibandingkan kemampuan akademis, termasuk pekerjaan manual yang tidak memerlukan keterampilan atau semi-terampil. Saat mereka mencapai usia dewasa, mereka biasanya cukup terampil untuk bekerja dan mandiri dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Secara umum, sebagian besar individu dengan disabilitas intelektual ringan memiliki usia mental antara 9-11 tahun saat mereka dewasa. Oleh karena itu, anak tunagrahita membutuhkan dukungan lebih dari orang tua dan lingkungannya agar bisa hidup mandiri, pendekatan pendidikan yang tepat sangat penting untuk membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Elshani *et al.*, 2020).

Anak tunagrahita cenderung memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap orang lain, khususnya orang tua mereka, dan sering kali mengalami tantangan dalam mencapai kemandirian. Karena anak tunagrahita memiliki tingkat kecerdasan yang sangat rendah (di bawah rata-rata normal), sehingga mereka membutuhkan bantuan atau latihan khusus untuk dapat memenuhi tugas-tugas perkembangan mereka. Bina diri merupakan pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak tunagrahita untuk mengasah kemampuan mereka dalam melakukan aktivitas sehingga membantu anak lebih mandiri dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal merawat diri sendiri, berkomunikasi dengan efektif, berinteraksi sosial, dan mengisi waktu luang mereka dengan kegiatan yang bermanfaat. Tujuannya adalah agar mereka dapat merawat dan mengurus diri mereka sendiri dengan lebih baik. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan kemandirian mereka dan mengurangi ketergantungan pada orang lain sehingga mereka dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah serta dapat berkontribusi secara positif dalam Masyarakat demi mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih mandiri dan produktif (Kusnawan *et al.*, 2022).

Kurikulum yang saat ini diterapkan pada Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) adalah kurikulum 2013 dengan berfokus pada pendekatan yang sesuai dengan kepribadian berbeda dari tiap siswa dengan persentase 30% materi dan 70% keterampilan. Salah satu mata pelajaran keterampilan khusus yang dapat ditemukan di SDLB adalah bina diri. Mata pelajaran tersebut umumnya diajarkan kepada siswa dengan RM atau biasa disebut sebagai anak tunagrahita. Pelajaran bina diri tersebut memiliki peran penting dalam menuntun peserta didik agar dapat mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Beberapa aspek bina diri meliputi kemampuan untuk merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi dengan orang lain dan melakukan adaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Diharapkan pembelajaran bina diri tersebut dapat diterapkan di sekolah, rumah maupun saat bersosialisasi di tengah masyarakat. Pembelajaran bina diri bertujuan untuk mewujudkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam melakukan perawatan diri sendiri, sehingga mereka tidak tergantung pada orang lain. Meskipun siswa telah diajarkan berbagai kemampuan dalam melakukan ADL (*Activity Daily Living*) seperti merawat diri, mengurus diri, menolong diri, dan berkomunikasi dengan orang lain, mereka masih belum sepenuhnya menguasai ADL. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran ini adalah guru tidak dapat mendampingi siswa sepenuhnya karena mereka juga harus menyajikan materi kepada siswa dan minimnya media pembelajaran khusus untuk mata pelajaran bina diri. Siswa dengan gangguan kecerdasan, mental, fisik, dan sosial memerlukan pendampingan khusus dalam hal perhatian dan pengarahan yang bertahap. Seperti yang kita ketahui, siswa tunagrahita

mebutuhkan kondisi khusus dan pendampingan guru yang maksimal. Guru menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi karena mereka harus mengkondisikan siswa dan pengajaran secara seimbang dalam waktu yang sama (Rohmat *et al.*, 2019).

Program bina diri merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan latihan keterampilan yang ditujukan untuk anak-anak tunagrahita, dengan tujuan memfasilitasi pengembangan berbagai keterampilan dasar sehari-hari yang mereka miliki. Keterampilan ini mencakup perawatan diri, komunikasi, sosialisasi, dan penggunaan waktu luang. Program bina diri merupakan bimbingan dan pelatihan yang dirancang khusus untuk mengajarkan cara memenuhi kebutuhan dasar anak-anak berkebutuhan khusus, khususnya siswa tunagrahita, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan lingkungan sosial mereka secara mandiri. Program bina diri menggabungkan pendekatan pembelajaran dan pelatihan oleh guru dalam pendidikan anak, dengan fokus pada perencanaan dan pemrograman kegiatan sehari-hari untuk anak-anak berkebutuhan khusus serta meningkatkan koordinasi motorik, sehingga mereka dapat melakukan aktivitas sehari-hari secara optimal tanpa bergantung pada orang lain. Penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak usia dini sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru dan orangtua mengatur, melatih, dan meningkatkan kemampuan motorik mereka melalui aktivitas dan tantangan yang terstruktur (Ginting *et al.*, 2023).

Activity Daily living skills (ADL's) adalah kemampuan dasar yang dibutuhkan oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan sehari-hari. ADL dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu ADL dasar dan ADL instrumental. ADL Dasar (BADL) atau ADL fisik adalah keterampilan yang diperlukan untuk mengelola kebutuhan fisik dasar seseorang, termasuk kebersihan atau dandanan pribadi, berpakaian, menggunakan toilet, berpindah atau berjalan, dan makan. Aktivitas Instrumental Kehidupan Sehari-hari (IADLs) mencakup aktivitas yang lebih kompleks terkait dengan kemampuan hidup mandiri di masyarakat. Hal ini mencakup aktivitas seperti mengelola keuangan dan obat-obatan, menyiapkan makanan, mengurus rumah tangga, dan mencuci pakaian. ADL dasar mencakup enam kategori utama:

1. **Ambulasi:** Ini merujuk pada sejauh mana seseorang mampu bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat lain, baik itu berpindah posisi atau berjalan tanpa bantuan.
2. **Feeding:** Ini adalah kemampuan seseorang untuk memberi makan dirinya sendiri tanpa bantuan.
3. **Berpakaian:** Ini mencakup kemampuan seseorang untuk memilih dan mengenakan pakaian yang sesuai.
4. **Kebersihan Diri:** Ini mencakup kemampuan seseorang untuk mandi, merawat diri sendiri, dan menjaga kebersihan gigi, kuku, dan rambut.
5. **Kontinensia:** Ini adalah kemampuan seseorang untuk mengontrol fungsi kandung kemih dan usus.
6. **Toileting:** Ini mencakup kemampuan seseorang untuk pergi ke dan dari toilet, menggunakannya dengan benar, dan membersihkan diri sendiri.

ADL instrumental merupakan kegiatan yang memerlukan keterampilan berpikir dengan kompleks, termasuk keterampilan pengorganisasian. ADL Instrumental meliputi:

1. **Transportasi dan Belanja:** Kemampuan seseorang untuk membeli bahan makanan, menghadiri acara, dan mengatur transportasi, baik itu dengan mengemudi sendiri atau dengan menggunakan transportasi umum.
2. **Mengelola Keuangan:** Ini mencakup kemampuan seseorang untuk membayar tagihan dan mengelola aset keuangan mereka.
3. **Belanja dan Persiapan Makanan:** Ini mencakup segala sesuatu yang diperlukan untuk menyiapkan makanan, termasuk belanja pakaian dan barang-barang lain yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
4. **Membersihkan Rumah dan Pemeliharaan Rumah:** Ini mencakup tugas-tugas seperti membersihkan dapur setelah makan, menjaga ruang tamu tetap bersih dan rapi, dan melakukan perawatan rumah.
5. **Mengelola Komunikasi dengan Orang Lain:** Ini mencakup kemampuan seseorang untuk mengelola telepon dan surat.
6. **Mengelola Pengobatan:** Ini mencakup kemampuan seseorang untuk mendapatkan obat dan meminumnya sesuai petunjuk (Edemekong *et al.*, 2023).

1.2.2 Penerapan Metode Gamifikasi untuk Anak Tunagrahita

Gamifikasi merupakan metode pendekatan yang menggunakan elemen *game* untuk menyelesaikan masalah *non-game*. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi dapat diistilahkan sebagai proses mengubah aktivitas yang ada atau mempelajari aktivitas dan menjadikan konten selayaknya permainan. Metode gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar dengan mengadaptasi elemen-elemen yang biasa ditemukan dalam permainan ke dalam aktivitas belajar. Elemen permainan dibagi menjadi tiga kategori: dinamika, mekanika, dan komponen. Dinamika merujuk pada aspek tingkat tinggi dari permainan yang perlu dipertimbangkan dan dikelola, namun tidak langsung diimplementasikan dalam permainan. Beberapa contoh meliputi kendala, emosi, narasi, perkembangan, dan hubungan. Mekanika adalah proses yang mendorong pemain untuk bergerak maju dalam permainan, seperti tantangan, kompetisi, kerja sama, umpan balik, dan penghargaan. Komponen adalah manifestasi spesifik dari mekanika atau dinamika, seperti prestasi, avatar, rencana, level, poin, dan tim. Semua komponen ini kemudian digabungkan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Marisa *et al.*, 2020).

Penerapan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan metode gamifikasi dapat mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Penerapan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran membuat interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Pembelajaran berlangsung secara interaktif karena siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut membantu siswa untuk lebih memahami materi dan mempertahankan informasi lebih lama, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Pembelajaran dengan metode gamifikasi dapat melibatkan media edukasi interaktif, hal tersebut dikarenakan anak tunagrahita seringkali mengalami penundaan dalam proses pemahaman dan berpikir. Oleh karena itu, dibutuhkan media belajar yang nyata dan dapat menarik perhatian, karena pada saat proses pembelajaran anak tunagrahita cepat merasa jenuh dan mudah teralihkan perhatiannya. Salah satu media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran adalah multimedia interaktif yang mencakup elemen audio dan visual yang dapat melatih kemampuan berpikir dan memori pada anak, khususnya anak tunagrahita ringan. Materi yang disampaikan dalam bentuk nyata sehingga anak tidak perlu lagi membayangkan sesuatu yang abstrak. Video tutorial menyajikan materi secara bertahap dan berurutan dan bisa disesuaikan dengan kemampuan siswa tunagrahita, sehingga akan memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan multimedia interaktif bisa membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, mengurangi waktu mengajar, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, sikap belajar siswa juga dapat ditingkatkan (Maulidiyah, 2020).

Selain menggunakan media edukasi berupa video tutorial, media *flashcard* juga digunakan pada pembelajaran. *Flashcard* adalah media visual berbentuk kartu berisi gambar, baik foto atau ilustrasi animasi, sehingga sering disebut sebagai kartu gambar. *Flashcard* biasa digunakan sebagai alat untuk mengenali berbagai objek bagi anak-anak. *Flashcard* dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengenal huruf, mengeja, memperkaya kosa kata, serta berfungsi sebagai petunjuk dan rangsangan bagi anak. Mengingat fungsi dan bentuknya, *flashcard* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk siswa tunagrahita ringan, karena mereka dapat memanfaatkan indera penglihatan mereka untuk memahami materi yang ada pada *flashcard*. Penggunaan *flashcard* sebagai media permainan berkaitan dengan kebiasaan anak-anak yang suka bermain, termasuk anak dengan hambatan intelektual ringan. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh anak tunagrahita ringan adalah keterbatasan dalam berpikir abstrak untuk membayangkan konsep pembelajaran yang kompleks. Oleh karena itu, pengembangan *flashcard* bertujuan untuk membantu anak tunagrahita dalam mengembangkan imajinasi mereka, yang nantinya akan berkembang menjadi kemampuan analisis dan daya ingat. Konsep ini sangat penting, mengingat anak tunagrahita ringan sering mengalami kesulitan dalam menganalisis dan mengingat materi pembelajaran (Sanusi *et al.*, 2020).

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran tidak luput dari elemen-elemen yang mendukung dalam menghadirkan suasana permainan ke dalam proses pembelajaran. Beberapa elemen yang sering ditemukan dalam permainan adalah elemen poin dan penghargaan, elemen papan peringkat (*leaderboard*), lencana/*badge*, tantangan, levelisasi, penanda progress/*progress bar*, avatar, elemen mata uang virtual dan lain-lain (Aditya *et al.*, 2023). Beberapa manfaat dari metode gamifikasi adalah meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, siswa dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik, mengembangkan keterampilan kerja tim siswa, meningkatkan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, guru dapat memberikan umpan balik yang lebih personal dan tepat waktu kepada siswa, yang dapat membantu mereka memperbaiki kinerja mereka dan sebagai pengukuran kinerja guru. Temuan-temuan ini

di atas menggambarkan bahwa gamifikasi memiliki potensi sebagai teknik yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas (Srimuliyani, 2023).

1.3 Rumusan Masalah

Daily living skills (kemampuan bina diri) memiliki peran penting dalam kehidupan anak, akibat dari *daily living skills* yang kurang berkembang adalah anak kesulitan untuk mengerjakan sesuatu sendiri dan selalu bergantung pada orang lain sehingga anak sulit mandiri. Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, penulis melihat pentingnya mengajarkan anak tunagrahita *daily living skills* agar dapat mandiri dalam melakukan aktivitas sehari-harinya. Permasalahan di atas dapat dirumuskan dalam pertanyaan penelitian berikut:

“Bagaimana gambaran *daily living skills* sebelum dan setelah diberikan metode gamifikasi pada siswa tunagrahita ringan Sekolah Dasar Luar Biasa Laniang Kota Makassar?”

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Diketuainya *daily living skills* siswa tunagrahita ringan SDLB Laniang Kota Makassar sebelum diberikan metode gamifikasi
2. Diketuainya *daily living skills* siswa tunagrahita ringan SDLB Laniang Kota Makassar setelah diberikan metode gamifikasi.

1.4.2 Manfaat

1. Memberikan informasi mengenai gambaran *daily living skills* siswa tunagrahita SDLB Laniang Kota Makassar sebelum dan setelah penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran bina diri.
2. Sebagai metode pembelajaran menarik yang bermanfaat dan mudah untuk diterapkan pada siswa tunagrahita SDLB Laniang Kota Makassar.
3. Sebagai sarana untuk membantu sekolah dalam mengembangkan pembelajaran bina diri siswa SDLB Laniang Kota Makassar.
4. Sebagai sarana untuk mengembangkan *daily living skills* pada siswa tunagrahita SDLB Laniang Kota Makassar.