

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, N. D. 2023. Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 10(4), 725–730. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106285>
- Amanullah, A. S. R. 2022. Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus: Tuna Grahita, Down Syndrom dan Autisme. *Jurnal Almutaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–14.
- Andreswari, D., Coestra, F. F., & Juwita, F. 2023. Penerapan Konsep Gamifikasi pada Pembelajaran Merangkai Kata dan Kalimat Aksara Kaganga Rejang Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 17 Rejang Lebong). *Jurnal Rekursif*, 11(2), 85–100. www.ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif
- Anggraeni, S. F., Hastuti, W. D., & Ediyanto .2022. Penerapan Media Flashcard pada Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Kelas 2 di SLB Putra Jaya. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3500–3506.
- Anugrah, D. P., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. 2021. Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10339–10347.
- Asfinolia, & Jafar, E. S .2022. Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *JEPKM: Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 60–66.
- Cahyati, N .2019. Permainan Ritmik Bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 3(02), 116–125.
- Dewi, A. F., Budiman, & Argadireja, D. S. 2021. Hubungan Usia dan Jenis Kelamin dengan Kematangan Sosial pada Anak Tunagrahita di SLBN-A Citeureup Kota Cimahi. *Prosiding Kedokteran*, 478–481. <https://doi.org/10.29313/kedokteran.v7i1.26700>
- Edemekong, P. F., Bomgaars, D. L., Sukumaran, S., & Schoo, C. (2023, January 26). *Activities of Daily Living*. Treasure Island (FL): StatPearls Publishing.
- Elshani, H., Dervishi, E., Ibrahim, S., Nika, A., & Maluku Kuqi, M. 2020. Adaptive Behavior in Children with Intellectual Disabilities. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 11(6), 33–40. <https://doi.org/10.36941/mjss-2020-0061>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. 2022. Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34–43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Fauzan, R. N., & Sanjaya, R. 2022. Permainan Labirin COVID-19 untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Tuna Grahita Berbasis Construct 3. *E-PROSIDING SISTEM INFORMASI*, 3(1), 1–10.

- Ginting, R. L., Z.Y.T, C., Putri, F. A., Siagian, I. Y., Pratiwi, I. D., Nababan, L. F., Maria Chyntia, P., Domianda, P., & Sembiring, T. A. B. 2023. Penanganan Anak Tunagrahita dalam Bentuk Terapi Okupasi Bina Diri. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 167–173. <https://doi.org/10.53299/bajpmv3i2.350>
- Jafril, Y., Nabella, E. P., & Nofriadi, N. 2019. Terapi Okupasi Bina Diri terhadap Kemandirian pada Anak Tunagrahita. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* , 2(1), 105–110. <http://lib.ui.ac.id>
- Kusnawan, A., Resmiati Muslimah, S., & S, A. A. 2022. Latihan Bina Diri pada Siswa Tunagrahita dalam Meningkatkan Kemandirian. *CONS-IEDU: Journal of Islamic Guidance and Counseling*, 2(1), 7–15. <http://jurnal.iuqibogor.ac.id>
- Kustanti, C., & Widyarani, L. 2021. Efektifitas Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun pada Anak Tunagrahita. *NersMid: Jurnal Keperawatan Dan Kebidanan*, 4(1), 81–91.
- Lee, K., Cascella, M., & Marwaha, R. (2023, January). *Intellectual Disability*. StatPearls Publishing.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. 2020. Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Mastiani, E., Trisnamansya, S., Wasliman, I., & Hanafiah. 2021. Manajemen Pembelajaran Keterampilan sebagai Persiapan Pekerjaan Anak Tunagrahita Ringan Jenjang SMALB. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(1), 56–65. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i1.570>
- Maulidiyah, F. N. 2020. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2). <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>.
- Patel, D. R., Cabral, M. D., Ho, A., & Merrick, J. 2020. A clinical primer on intellectual disability. *Translational Pediatrics*, 9, S23–S35. <https://doi.org/10.21037/TP.2020.02.02>
- Rezieka, D. G., Putro, K. Z., & Fitri, M. 2021. Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus dan Klasifikasi ABK. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2). https://www.academia.edu/31661651/Mengenal_Anak_Berkebutuhan_Khusus.
- Rohmat, I., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. 2019. *Pengembangan Film Pembelajaran Daily Living Skill sebagai Penunjang Pembelajaran Bina Diri di SLB Tunagrahita* (Vol. 8).
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. 2020. Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(2), 37–45.

- Satriawan, Athar, H. S., & Furkan, L. M. 2023. *Experimental Student Experience*, 1(1), 1–7.
- Simarmata, J. E., Mone, F., Laja, Y. P., Laki, A. G., Foeh, E. E., Kenjam, J., Manek, P., & Timutang, M. 2022. Pengenalan Konsep Geometri Bagi Anak Tunagrahita Ringan Melalui media Pembelajaran Alat Peraga. *Jurnal Anugerah*, 4(1), 1–9.
- Srimuliyani. 2023. Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jedu.v1i1.2>
- Suharni. 2020. Penerapan Model Belajar Kelompok Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 37 Ampenan. *Pandawa*, 2(2), 365–377.
- Sukmawati, I., & Noviati, E. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Modeling melalui Video dalam Peningkatan Kemampuan Toilet Training pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 89–95. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2626>
- WHO. 2019. *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 10th Revision (ICD-10)*. WHO.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Bekerjasama

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniati, S.Pd.
Pimpinan Mitra : Sekolah Dasar Luar Biasa Laniang
Bidang Kegiatan : Pengabdian Masyarakat
Alamat : Blok AA Nomor 9, Jl. Laniang BTP, Tamalanrea, Kec.
Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Dengan ini menyatakan Bersedia untuk Bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan PKM Pengabdian kepada Masyarakat (PKM-PM) dengan judul:

Akkarena : Penerapan Metode Gamifikasi Guna Meningkatkan Daily Living Skill Siswa Tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa Laniang Kota Makassar

Nama Ketua Tim : Faiqah Nur Fadhila
Nomor Induk Mahasiswa : R021201006
Program Studi : Fisioterapi
Nama Dosen Pendamping : Meutiah Mutmainnah Hafid, S.Ft., Physio, M.Kes.
Perguruan Tinggi : Universitas Hasanuddin

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan iptek pada tempat kami.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak Mitra dan Pelaksana Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan/atau ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggungjawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 20-02-2023
Yang Membuat Pernyataan,



Kurniati, S.Pd.

Lampiran 2. Format Kuesioner Kemandirian Anak

LEMBAR TES KEMANDIRIAN PADA ANAK

Identitas Anak	
Nama Anak (Boleh Inisial)	
Anak ke	Nomer:.....dari..... anak
Tempat, Tanggal Lahir	
Usia Anak	... Tahun, ... Bulan, ... Hari
Diagnosis pada Anak	
Latar balakang kondisi anak *sejak kapan, bagaimana/darimana bapak/ibu tahu anak anda memiliki kebutuhan khusus	
Apakah anak memiliki penyakit bawaan lainnya	(1) Ya (2) Tidak
Terapi	(1) Pernah, kapan: (2) Masih terapi, berapa lama: (3) Tidak pernah

Petunjuk Pengisian Skala Kemandirian Anak

Berilah tanda centang (V) pada pilihan jawaban yang menurut Bapak/Ibu tepat mencerminkan perilaku dan aktivitas sehari-hari (*daily living skills*)

Adapun pilihan jawaban yang diberikan, sebagai berikut:

- A. Belum bisa melakukan sendiri/tidak pernah melakukan sendiri
- B. Bisa melakukan dengan bantuan orang sekitar/kadang kadang melakukan sendiri
- C. Bisa melakukan sendiri/ tanpa adanya bantuan dari orang sekitar

Nomor	Pernyataan Aktivitas	Pilihan Jawaban		
		A	B	C
1	Makan dan Minum			
2	Memakai Baju			
3	Mengancing Baju			
4	Melepaskan Baju Berkerah			
5	Mengenakan Celana/Rok tanpa resleting (memakai dan melepaskan)			
6	Mengenakan Celana/Rok resleting (memakai dan melepaskan)			
7	Mengenakan ikat pinggang			
8	Mandi			
9	Menyikat gigi sendiri			
10	Menyabuni badan dengan tepat			
11	Mengeringkan badan sehabis mandi			
12	Cebok saat BAB			
13	Memakai sepatu dengan tepat (tanpa terbalik kanan dan kiri)			
14	Keramas/cuci Rambut			
15	Menyisir Rambut			
16	Mencuci tangan menggunakan air			
17	Mencuci tangan menggunakan sabun			
18	Menjepit kertas			
19	Melipat kertas Origami			
20	Membuat suatu bentuk dari origami			
21	Memasang Topi/ Helm			
22	Mengancing helm			
23	Menekan saklar lampu			
24	Membuka tutup botol			
25	Membuka kunci pintu			

LEMBAR PRETEST KEMANDIRIAN PADA ANAK

Identitas Anak	
Nama Lengkap Anak (Boleh Inisial)	[REDACTED]
Anak ke	Nomor.....2.....dari..... anak
Tempat, Tanggal Lahir	Makassar, 30 Mei 2013
Usia Anak	10. Tahun, 2. Bulan, ... Hari
Diagnosis pada Anak	
Latar belakang kondisi anak *sejak kapan, bagaimana/darimana bapak/ibu tahu anak anda memiliki kebutuhan khusus	Sejak usia 5 thn cara bicaranya agak lambat
Apakah anak memiliki penyakit bawaan lainnya	<input checked="" type="checkbox"/> Ya, Ya <input type="checkbox"/> Tidak ✓
Terapi	(1) Pernah, kapan: ... (2) Masih terapi, berapa lama: ... (3) Tidak pernah

Petunjuk Pengisian Skala Kemandirian Anak

Berilah tanda centang (V) pada pilihan jawaban yang menurut Bapak/Ibu tepat mencerminkan perilaku dan aktivitas sehari-hari (*daily living skills*) anak Bapak/Ibu.

Adapun pilihan jawaban yang diberikan, sebagai berikut:

- A. Belum bisa melakukan sendiri/tidak pernah melakukan sendiri
- B. Bisa melakukan dengan bantuan orang sekitar/kadang-kadang melakukan sendiri
- C. Bisa melakukan sendiri/ tanpa adanya bantuan dari orang sekitar

Nomor	Pernyataan Aktivitas	Pilihan Jawaban		
		A	B	C
1	Makan dan Minum			✓
2	Memakai Baju			✓
3	Mengancing Baju		✓	
4	Membuka Kancing Baju		✓	
5	Mengenakan Celana/Rok Tanpa Ritsleting (Memakai dan Melepaskan)			✓
6	Mengenakan Celana/Rok dengan Ritsleting (Memakai dan Melepaskan)		✓	
7	Mengenakan Ikat Pinggang		✓	
8	Mandi			✓
9	Menyikat Gigi			✓
10	Menyabuni Badan dengan Tepat		✓	
11	Mengeringkan Badan Setelah Mandi		✓	
12	Cebok setelah Buang Air Besar		✓	
13	Memakai Sepatu dengan Tepat (Tanpa Terbalik Kanan dan Kiri)			✓
14	Keramas/Cuci Rambut		✓	
15	Menyisir Rambut			✓
16	Mencuci Tangan Menggunakan Air			✓
17	Mencuci Tangan Menggunakan Sabun			✓
18	Menjepit Kertas		✓	
19	Melipat Kertas Origami	✓		
20	Membuat Suatu Bentuk dari Origami	✓		
21	Memasang Topi/ Helm		✓	
22	Mengancing Helm			✓
23	Menekan Saklar Lampu			
24	Membuka Tutup Botol	✓		
25	Membuka Kunci Pintu	✓		

Catatan:

Semua data yang diberikan akan terjaga kerahasiaannya dan hanya diperuntukkan untuk keperluan penelitian ini saja.

Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 4. Media yang Digunakan



Lampiran 5. Draft Artikel

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

Faiqah Nur Fadhila¹, Nur Apika Sahira¹, Muhammad Fakhri Kassa², Mawaddah Warahmah¹, Rilla Putri Ramadhani², Meutiah Mutmainnah Abdullah^{1*}

¹Fisioterapi, Keperawatan, Universitas Hasanuddin, Indonesia

²Psikologi, Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Indonesia

*Corresponding author: meutiahmutmainnah@unhas.ac.id

Abstrak

Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Laniang Kota Makassar menerapkan kurikulum bina diri sebagai sebuah pembelajaran yang diberikan pada anak tunagrahita untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan *daily living skills*. Namun kurikulum tersebut belum terimplementasi dengan baik sebab variasi kegiatan dan media pembelajaran masih minim dalam menunjang proses belajar-mengajar pada pelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim menawarkan program Akkarena berbasis metode pembelajaran gamifikasi sebagai metode pembelajaran bina diri di SDLB Laniang Kota Makassar. Tahap pelaksanaan program terdiri dari empat level dengan total 22 pertemuan. Tiap level memiliki tingkat kesulitan yang disesuaikan. Mitra menunjukkan antusiasme serta perubahan yang baik secara menyeluruh pada kemampuan *daily living skills* yaitu 12 aspek aktivitas yang mampu dilakukan oleh siswa di hasil evaluasi akhir dan setiap pertemuan diperkuat dengan hasil observasi serta wawancara yang dilakukan tim. Media yang mudah diakses membuat program Akkarena dapat diimplementasikan oleh siapa saja.

Kata-kata kunci: *daily living skills*, gamifikasi, tunagrahita

Abstract

Laniang special needs school Makassar City applies the self-development curriculum as a lesson given to children with intellectual disabilities to improve their ability to do daily living skills. However, the curriculum has not been implemented well because the variety of activities and learning media is still minimal in supporting the teaching and learning process in these lessons. With these problems, the team offered the Akkarena program based on the gamification learning method as a self-development learning method at Laniang special needs school Makassar City. The program implementation phase consists of four levels with a total of 22 meetings. Each level has an adjustable difficulty level. Partners showed enthusiasm and overall good changes in daily living skills, namely 12 aspects of activities that students were able to carry out in the final evaluation results and each meeting was strengthened by the results of observations and interviews conducted by the team. Easy-to-access media means that the Akkarena program can be implemented by anyone.

Key words: *daily living skills, gamification, mental retardation*

Lampiran 6. Riwayat Hidup Peneliti

CURRICULUM VITAE

A. Data Pribadi

1. Nama : Faiqah Nur Fadhila
2. Tempat, Tgl Lahir : Makassar, 14 Juli 2002
3. Alamat : Jl. Balana 2 STP VI/4
4. Kewarganegaraan : Kewarganegaraan Indonesia
5. Email : faiqahnf99@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Tamat SMA tahun 2020 di SMAN 1 Makassar
2. Tamat SMP tahun 2017 di SMPN 10 Makassar
3. Tamat SD tahun 2014 di SDN Bawakaraeng 1 Makassar

C. Kegiatan Kemahasiswaan yang Pernah Diikuti

- Bakti Sosial Fisioterapi Himpunan Mahasiswa Fisioterapi Universitas Hasanuddin (Himafisio F.Kep-UH) tahun 2024
- Delegasi tim penurunan TBF Sternum Unhas pada kegiatan Red Campus VOL..XIII tahun 2023
- Delegasi tim penurunan TBF Sternum Unhas pada kegiatan Kejuaraan Tenis Lapangan Piala Ketua PELTI Sulawesi Selatan tahun 2023
- Bakti Sosial Fisioterapi Himafisio F.Kep-UH tahun 2023
- Mentor pada *Basic Learning Character and Creativity* (BALANCE) 2022
- Delegasi dalam *Online Global Health Program in Nursing 2022* yang diselenggarakan oleh Yokohama City University & Universitas Hasanuddin
- Delegasi dalam *Sakura Science Exchange Online Program 2022* yang diselenggarakan oleh Yokohama City University & Universitas Hasanuddin
- Anggota Divisi Pendidikan dan Pengembangan Keilmuan BPH Himafisio F.Kep-UH tahun 2022
- Delegasi tim penurunan TBF Sternum Unhas pada kegiatan Unhas Cup tahun 2022
- Koordinator Divisi Kesekretariatan Tim Bantuan Fisioterapi Sternum (TBF Sternum) Himafisio F.Kep-UH tahun 2022
- Delegasi tim penurunan TBF Sternum Unhas pada kegiatan Hasanuddin Tennis Cup Season 4 tahun 2022
- Latihan Dasar Kepemimpinan 1 Himafisio F. Kep-UH pada tahun 2021
- Peserta *Basic Learning Skills and Creativity* (BALANCE) Universitas Hasanuddin tahun 2020

D. Penghargaan yang Pernah Diterima

- Peraih Medali Emas Poster Kelas PKM-Pengabdian Masyarakat 1 Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) Ke-36 Tahun 2023
- Juara 3 *Physiotherapy Scientific Poster Competition* tahun 2023

- Penerima Pendanaan Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2023 dengan judul “Penerapan Metode Gamifikasi guna Meningkatkan *Daily Living Skills* Siswa Tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa Laniang Kota Makassar”
- Penerima Pendanaan Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2022 dengan judul “Derana *Healing*: Penerapan Hatha Yoga sebagai Upaya Peningkatan Kebugaran dan Produktivitas Masyarakat Penderita *Long-covid* 19 di Lorong Kanal Rappocini”

E. Karya Ilmiah yang Telah Dipublikasikan: -

F. Makalah pada Seminar/Konferensi Ilmiah Nasional dan Internasional: -