

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Siswa tunagrahita ringan merupakan kelompok individu dengan keterbatasan intelektual yang membutuhkan pendekatan khusus dalam pengembangan kemandirian dan aspek psikologis (Fauzan & Sanjaya, 2022; Sumiyanti, 2020; Widiastuti & Winaya, 2019). Kemandirian menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan individu, terutama bagi siswa tunagrahita ringan (Yuwono et al., 2020). Kemandirian yang dimaksud merupakan keterampilan esensial untuk membantu siswa tunagrahita ringan menjalani kehidupan yang lebih mandiri, mencakup kemampuan dasar seperti merawat diri, melakukan aktivitas harian, serta menggunakan alat sederhana (Kurniawan, 2018). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa tunagrahita ringan sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan tersebut akibat pendekatan pembelajaran yang kurang mampu memenuhi kebutuhan unik mereka (Zulfah, 2023). Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan memengaruhi motivasi belajar siswa, serta membatasi pencapaian kemandirian yang optimal (Maulidiyah, 2020).

Di SDLB Laniang Kota Makassar, kurikulum bina diri telah diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kemandirian siswa tunagrahita ringan. Kurikulum ini dirancang untuk membantu siswa menguasai keterampilan dasar sehari-hari sesuai dengan kebutuhan mereka. Meskipun demikian, implementasi kurikulum ini masih menghadapi berbagai kendala sebab variasi kegiatan dan media pembelajaran yang masih minim dalam menunjang proses belajar mengajar. Akibatnya, siswa sering kali kehilangan minat dan fokus karena metode pembelajaran yang cenderung monoton, tidak relevan dengan kebutuhan siswa, dan kurang mampu memberikan stimulasi yang memadai bagi perkembangan keterampilan mereka (Zulfah, 2023). Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Kurniati, salah seorang guru di SDLB Laniang Kota Makassar:

"Di SDLB Laniang ini, kita memang sudah jalankan kurikulum bina diri, itu untuk bantu anak-anak tunagrahita ringan supaya lebih mandiri dalam keseharian. Tapi jujur, kadang tantangannya besar juga. Dengan metode belajar yang konvensional, anak-anak cepatkan bosan biasa. Kalau sudah bosan, susahmi fokus belajarnya. Padahal, kita ini mau supaya mereka bisa capai tujuan belajarnya, tapi kalau begini, motivasinya juga turun. Harusmi kita cari cara yang lebih menarik biar anak-anak semangat terus."



Perlu diperkuat oleh temuan awal melalui wawancara dengan Ibu Kurniati, Kota Makassar, yaitu Ibu Kurniati. Beliau mengungkapkan bahwa siswa tunagrahita ringan menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam pembelajaran. Ibu Kurniati juga menyampaikan bahwa proses pengajaran

sering kali memakan waktu lebih lama karena siswa memerlukan pengulangan materi yang lebih intensif. Berikut merupakan penuturan Ibu Kurniati:

“Siswa tunagrahita ringan di sini, biasanya kurang sekali ikut ambil bagian dalam pembelajaran bina diri. Partisipasinya rendah, janganki bilang. Trus, kalau ajar mereka, butuh waktu lebih lama karena harus ulang-ulang terus materinya. Tidak cukup sekali dua kali ajar, harus sabar betul supaya mereka bisa mengerti dan ingat.”

Hal ini pun menjadi tantangan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Proses pembelajaran terkadang menjadi kurang efisien karena pada saat yang sama, siswa tunagrahita seringkali tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran walaupun telah dilakukan secara berulang-ulang. Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan.

Self-Determination Theory oleh Deci dan Ryan (2002) menyoroti pentingnya tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam memotivasi individu untuk berkembang. Dalam konteks ini, siswa tunagrahita ringan memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa berkebutuhan khusus (Ciremay, 2020; Korompot et al., 2020; Suryadi, 2023). Salah satu pendekatan inovatif yang telah terbukti efektif adalah metode gamifikasi (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan, seperti level, penghargaan, dan tantangan, ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Fadilla & Nurfadhilah, 2022; Lase, 2023; Nursetyo, 2023; Prahmana, 2023). Dalam konteks siswa tunagrahita ringan, gamifikasi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih otonom dalam pembelajaran (Maulidiyah, 2020; Simarmata et al., 2022; Yuwono et al., 2020). Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga mempercepat proses pembelajaran mereka.

Studi oleh Fadilla & Nurfadhilah (2022) menyebutkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berkebutuhan khusus. Elemen permainan yang disisipkan dalam pembelajaran tidak hanya membuat siswa lebih tertarik tetapi juga memberikan mereka penghargaan atas setiap pencapaian,



meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik mereka. dengan kebutuhan di SDLB Laniang Kota Makassar, di mana ringan membutuhkan pendekatan yang dapat mengatasi mbelajaran konvensional. Dengan adanya metode ini, guru suasana belajar yang lebih inklusif dan efektif untuk semua u, penelitian ini penting untuk menjawab kebutuhan pendidikan SDLB Laniang Kota Makassar.

Program pembelajaran berbasis gamifikasi telah diterapkan di SDLB Laniang untuk melatih keterampilan bina diri siswa. Program ini melibatkan penggunaan media pembelajaran seperti *flashcard* dengan kode QR, video tutorial, serta lintasan sensorik untuk melatih keterampilan motorik dan kognitif siswa. Hasil awal dari program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti mencuci tangan, menggunakan ritsleting, dan membuka kunci pintu. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran bina diri. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan berbasis permainan, program ini membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Namun, meskipun potensi gamifikasi telah diakui, penelitian mendalam mengenai gambaran perkembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan yang dihasilkan melalui metode gamifikasi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana gambaran perkembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar yang telah mengikuti pembelajaran bina diri berbasis metode gamifikasi. Pendekatan kualitatif akan digunakan untuk memahami pengalaman siswa, guru, dan orang tua dalam menerapkan metode ini.

Metode gamifikasi dianggap relevan karena mampu memberikan pendekatan personal dan fleksibel yang sangat penting bagi siswa tunagrahita ringan. Dengan adanya level kesulitan yang bertahap, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka masing-masing (Putri & Damri (2020); Zulfah, 2023). Selain itu, elemen penghargaan seperti *badge* dapat memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terus berpartisipasi dalam pembelajaran (Nurningtias & Majid, 2022). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan kemandirian dengan cara yang menyenangkan.

Konteks SDLB Laniang sendiri memberikan latar belakang yang kuat untuk penelitian ini. Sebagai salah satu sekolah yang fokus pada pendidikan anak berkebutuhan khusus di Kota Makassar, SDLB Laniang memiliki tantangan unik dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif untuk siswa tunagrahita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata yang tidak hanya bermanfaat bagi sekolah ini tetapi juga dapat direplikasi di sekolah serupa lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan khusus secara lebih luas.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang



ingkatkan kualitas pendidikan khusus, khususnya untuk siswa serta menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran di berbagai institusi pendidikan lainnya. Dengan memberikan bukti, penelitian ini dapat menjadi langkah awal menuju inovasi inklusif dan efektif.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan perkembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar yang telah mengikuti pembelajaran bina diri berbasis metode gamifikasi, dengan fokus pada kemampuan siswa dalam menjalankan aktivitas sehari-hari secara mandiri. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, baik secara teoretis ataupun praktis, diantaranya:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada literatur terkait pendidikan khusus, khususnya tentang penerapan metode gamifikasi dalam mendukung pengembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan. Temuan penelitian ini dapat memperkaya kajian akademik tentang strategi pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa berkebutuhan khusus.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dan institusi pendidikan khusus dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan interaktif. Rekomendasi dari penelitian ini dapat membantu guru di SDLB Laniang Kota Makassar dan sekolah serupa lainnya untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan siswa tunagrahita ringan melalui pendekatan gamifikasi.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada siswa tunagrahita ringan dengan meningkatkan kemandirian mereka, sehingga mereka dapat berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan inklusif untuk anak berkebutuhan khusus.



BAB II METODE PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian naratif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman siswa tunagrahita ringan yang telah mengikuti pembelajaran bina diri berbasis metode gamifikasi di SDLB Laniang Kota Makassar. Sesuai dengan pandangan Azwar (2018), pendekatan kualitatif berfokus pada eksplorasi proses sosial dan makna yang ada dalam situasi tertentu, di mana peneliti berperan aktif dalam mengumpulkan data untuk memahami pola dan hubungan yang muncul dari fenomena tersebut. Jenis penelitian naratif menjadi pilihan yang tepat karena memungkinkan peneliti untuk memahami perkembangan kemandirian siswa melalui kisah-kisah pribadi, interaksi, dan pengalaman yang diceritakan oleh siswa, guru, dan orang tua dalam konteks pembelajaran tersebut. Sebagaimana diungkapkan oleh Creswell dan Miller (2000), pendekatan naratif berfokus pada pengumpulan dan analisis cerita untuk menggali makna dan dinamika yang muncul dalam pengalaman individu. seperti observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang semuanya diperlukan untuk mendapatkan pemahaman holistik.

Pendekatan ini relevan untuk menangkap dimensi subjektif dan kontekstual dari perkembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan, yang melibatkan aspek fisik, sosial, dan emosional. Penelitian naratif memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap proses pembelajaran berbasis gamifikasi, dengan menyoroti bagaimana siswa merespons metode tersebut, bagaimana guru menyampaikan materi, serta bagaimana orang tua memandang dampaknya. Dalam konteks ini, pendekatan naratif memberikan fleksibilitas untuk mengeksplorasi nuansa pengalaman dan dinamika yang tidak dapat ditangkap melalui pendekatan kuantitatif atau bahkan jenis kualitatif lain.

Prosedur penelitian dilakukan melalui observasi terhadap siswa serta wawancara naratif bersama guru dan orang tua untuk mendapatkan kisah rinci tentang pengalaman mereka yang berkaitan dengan pembelajaran bina diri berbasis gamifikasi. Selain itu, data pendukung seperti observasi proses pembelajaran dan analisis dokumen pembelajaran digunakan untuk melengkapi cerita yang dikumpulkan. Peneliti berperan sebagai fasilitator dalam menggali cerita, dengan tujuan memahami bagaimana metode gamifikasi memengaruhi perkembangan kemandirian siswa dari perspektif semua pihak yang terlibat. Pendekatan naratif ini tidak hanya mengeksplorasi hasil penerapan metode gamifikasi, tetapi juga



pengalaman, dan makna yang dirasakan oleh individu dalam ranah pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang kontekstual dan mendalam, yang mencerminkan kondisi manusia dalam lingkungan pendidikan khusus.

2.2. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah pengembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan melalui penerapan metode gamifikasi. Pengembangan kemandirian mengacu pada kemampuan individu untuk menjalankan aktivitas sehari-hari secara mandiri, yang mencakup aspek fisik, sosial, dan emosional, sebagaimana telah dijelaskan dalam tinjauan pustaka. Dalam konteks siswa tunagrahita ringan, kemandirian melibatkan keterampilan seperti merawat diri, menjalankan aktivitas harian, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial, yang sering kali memerlukan dukungan dan pelatihan khusus karena keterbatasan kognitif dan adaptif mereka.

Metode gamifikasi, sebagai pendekatan pembelajaran inovatif, dirancang untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik ke dalam proses belajar, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, gamifikasi diterapkan sebagai intervensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan terstruktur, sehingga dapat mendukung pengembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan secara bertahap. Proses ini tidak hanya membantu siswa dalam menguasai keterampilan praktis, tetapi juga mendorong mereka untuk meningkatkan rasa percaya diri, regulasi emosi, dan keterhubungan sosial.

Unit analisis ini difokuskan pada bagaimana metode gamifikasi diterapkan di SDLB Laniang Kota Makassar dan bagaimana penerapannya memengaruhi berbagai aspek kemandirian siswa tunagrahita ringan. Pendekatan ini relevan dengan *Self-Determination Theory* oleh Deci & Ryan (2002), yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan untuk mendukung perkembangan individu. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk mengeksplorasi gambaran perkembangan aspek-aspek kemandirian dari siswa tunagrahita ringan yang mengikuti program pembelajaran bina diri berbasis metode gamifikasi sebagai satu kesatuan fenomena dalam konteks pendidikan khusus.

2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar yang berada pada rentang usia 8 – 12 tahun. Pemilihan subjek ini didasarkan pada keterkaitan langsung dengan topik penelitian, yaitu eksplorasi gambaran perkembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar yang mengikuti program pembelajaran bina diri berbasis metode gamifikasi. Siswa tunagrahita ringan dipilih karena mereka memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu keterbatasan kognitif dan adaptif yang



tidak mampu menjalankan aktivitas harian secara mandiri. Subjek ini merupakan siswa pendidikan khusus, di mana metode pembelajaran yang diterapkan kali ini tidak mampu sepenuhnya memenuhi kebutuhan mereka dalam kemandirian.

Subjek penelitian ini berasal dari SDLB Laniang Kota Makassar yang berlokasi di Jl. Laniang Blok AA No.9, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, dipilih sebagai subjek penelitian karena sekolah ini telah menerapkan kurikulum bina diri

yang berfokus pada pengembangan keterampilan harian siswa, seperti mencuci tangan, mengenakan pakaian, dan menjaga kebersihan diri. Meskipun demikian, kendala seperti minimnya media pembelajaran yang penting dalam menunjang proses belajar mengajar menyebabkan tingkat partisipasi dan motivasi siswa tunagrahita ringan sering kali rendah. Oleh karena itu, penerapan metode gamifikasi menjadi relevan untuk diteliti sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengembangan kemandirian siswa di sekolah ini.

Sebanyak 3 siswa tunagrahita ringan menjadi partisipan yang difokuskan dalam penelitian ini, yaitu RE (8 Tahun), IK (10 Tahun), dan YA (12 Tahun). Para partisipan dipilih berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam program kurikulum bina diri sekolah, yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kemandirian melalui pengembangan keterampilan hidup sehari-hari. Dalam penelitian ini, subjek tidak hanya menjadi fokus pengamatan untuk melihat dampak metode gamifikasi, tetapi juga menjadi sumber data utama melalui observasi dan interaksi langsung. Dengan demikian, posisi subjek sangat penting dalam penelitian ini karena merepresentasikan individu yang terlibat langsung dalam konteks implementasi metode gamifikasi dan pengembangan kemandirian.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tiga teknik utama, yaitu pengamatan berperan serta (*participant observation*), wawancara, dan dokumentasi. Teknik-teknik ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian yang berfokus untuk memperoleh gambaran perkembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar yang mengikuti program pembelajaran bina diri berbasis metode gamifikasi. Pengamatan berperan serta dilakukan secara sistematis di lingkungan pembelajaran siswa di SDLB Laniang Kota Makassar. Peneliti terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mengamati perilaku siswa, tingkat partisipasi mereka, serta dinamika yang muncul selama proses pembelajaran. Dalam teknik ini, peneliti berusaha untuk tidak menampakkan diri sebagai peneliti guna menjaga keaslian respons siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Fokus pengamatan meliputi keterlibatan siswa dalam aktivitas, interaksi dengan guru dan teman sebaya, serta indikasi peningkatan kemandirian dalam menjalankan tugas harian.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan orang tua siswa untuk menggali informasi yang lebih luas terkait perubahan kemandirian siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Wawancara ini bersifat terbuka dan tidak terstruktur, sehingga memungkinkan subjek untuk menjelaskan pengalaman mereka dengan bebas dan



an wawancara difokuskan pada pengalaman guru dan orang ingi siswa, pandangan mereka mengenai efektivitas metode bahan spesifik yang diamati pada kemandirian siswa.

rtasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara. Data dokumentasi mencakup catatan pembelajaran yang menunjukkan perkembangan keterampilan dengan

menggunakan *observational checklist*, serta foto aktivitas pembelajaran yang relevan. Dokumen-dokumen ini dianalisis untuk memperkuat temuan dari teknik lainnya dan memberikan bukti visual serta tertulis terkait proses dan hasil pembelajaran berbasis gamifikasi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam setiap teknik telah dirancang sesuai dengan kisi-kisi penelitian, yang mencakup aspek kemandirian siswa (fisik, sosial, dan emosional), respon siswa terhadap metode gamifikasi, dan dinamika pembelajaran. Selain itu, data sekunder juga dapat diperoleh melalui eksplorasi literatur yang relevan untuk memperkaya data primer. Dengan menggabungkan teknik ini, penelitian dapat menggali data yang komprehensif dan mendalam untuk memahami fenomena yang dikaji secara holistik..

2.5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui serangkaian proses sistematis untuk mengorganisasikan, mengolah, dan menafsirkan data, sehingga dapat ditemukan tema utama yang relevan dengan fokus penelitian. Proses ini dimulai dengan menelaah secara menyeluruh data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil wawancara mendalam, pengamatan berperan serta, dokumentasi, maupun literatur pendukung. Data dari setiap sumber dibaca, dipelajari, dan ditelaah untuk memahami pola yang muncul dan kaitannya dengan pengembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan melalui metode gamifikasi.

Langkah pertama dalam analisis adalah reduksi data, yaitu menyaring informasi yang relevan dan merangkum inti dari data yang diperoleh. Reduksi ini dilakukan dengan membuat abstraksi berupa rangkuman proses dan pernyataan penting yang terkait dengan tujuan penelitian. Abstraksi tersebut membantu menyederhanakan data kompleks tanpa kehilangan esensi dari fenomena yang dikaji. Selanjutnya, data yang telah dirangkum dipecah menjadi satuan-satuan informasi yang spesifik, seperti respons siswa terhadap elemen gamifikasi, perubahan perilaku yang menunjukkan peningkatan kemandirian, dan dinamika interaksi selama pembelajaran.

Setelah itu, data dikelompokkan ke dalam kategori-kategori berdasarkan pola yang muncul. Proses pengelompokan ini dilakukan sambil membuat koding untuk mempermudah identifikasi dan pengelompokan data sesuai dengan dimensi penelitian, seperti aspek fisik, sosial, dan emosional dari kemandirian siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antarkategori dan menemukan tema utama yang mencerminkan dampak gamifikasi terhadap pengembangan kemandirian siswa.

Tahap berikutnya adalah pemeriksaan keabsahan data untuk memastikan hasil analisis. Hal ini dilakukan melalui triangulasi sumber (triangulasi rekan sejawat, dan konfirmasi hasil analisis dengan informan checking). Langkah-langkah ini memastikan bahwa data yang terkumpul mencerminkan fenomena yang terjadi di lapangan. Langkah terakhir adalah menafsirkan data untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan temuan. Interpretasi dilakukan dengan mengintegrasikan temuan dari



berbagai sumber data dan mengaitkannya dengan teori yang relevan, seperti Self-Determination Theory oleh Deci & Ryan (2002). Hasil penafsiran ini kemudian dirumuskan menjadi simpulan yang menjawab fokus penelitian, yaitu dampak penerapan metode gamifikasi terhadap pengembangan kemandirian siswa tunagrahita ringan di SDLB Laniang Kota Makassar. Dengan pendekatan ini, analisis data dapat menghasilkan temuan yang bermakna dan kontekstual.

2.6. Teknik Keabsahan Data

Teknik untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian kualitatif melibatkan beberapa uji, seperti kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas (Mekarisce, 2020). Dalam penelitian ini, keabsahan data diuji menggunakan metode triangulasi. Mekarisce (2022) menjelaskan bahwa salah satu cara untuk menguji kredibilitas data adalah melalui triangulasi. Creswell dan Miller (2000) menjelaskan bahwa triangulasi merupakan prosedur untuk menguji kredibilitas dengan mencari kesesuaian atau konsistensi dari berbagai sumber informasi guna membentuk tema atau kategori dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan triangulasi investigator, yaitu melibatkan peneliti atau pengamat lain dalam proses pengkodean, analisis, dan interpretasi data, untuk mengontrol atau mengurangi bias subjektif individu (Creswell & Miller, 2009).

2.7. Pembelajaran Bina Diri Berbasis Gamifikasi SDLB Laniang Makassar

Pelaksanaan pembelajaran bina diri berbasis gamifikasi di SDLB Laniang Kota Makassar difokuskan untuk meningkatkan kemampuan kemandirian siswa tunagrahita ringan. Pembelajaran bina diri ini mengintegrasikan elemen permainan seperti *level*, *badge*, dan *reward* untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan terstruktur. Metode ini diimplementasikan dalam empat level dengan tingkat kesulitan yang bertahap. Setiap level dirancang untuk melatih kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam melakukan aktivitas keseharian.

Tahap pelaksanaan program terbagi menjadi empat level, dengan total 22 pertemuan yang dilaksanakan selama empat bulan. Pada setiap level, terdapat peningkatan tingkat kesulitan tugas sesuai perkembangan kemampuan siswa. Level pertama berfokus pada tugas-tugas sederhana, seperti mengancing baju, menggunakan ritsleting, mencuci tangan, dan menyisir rambut. Siswa memilih *flashcard* berisi instruksi tugas dan mempelajari langkah-langkahnya melalui video tutorial yang diputar dengan memindai kode QR pada *flashcard*. Aktivitas ini diikuti dengan simulasi langsung menggunakan peralatan yang telah disediakan. *Reward*



ikan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas, g membutuhkan pendampingan tambahan diberi latihan berupa ntuk meningkatkan kepercayaan diri.

ia hingga ketiga, aktivitas yang diberikan semakin kompleks, erti menekan saklar lampu, membuka tutup botol, menjepit inci pintu, melipat, menggunakan helm, merawat luka, dan vel terakhir dirancang untuk mengintegrasikan keterampilan

sosial, komunikasi, dan koordinasi melalui kegiatan berkelompok dan *treasure hunt*. Media pembelajaran inovatif seperti *flashcard* dan *sensory path* digunakan untuk menambah daya tarik pembelajaran. *Flashcard* dengan kode QR mempermudah siswa dalam memahami tugas, sedangkan *sensory path* berfungsi sebagai alat permainan edukatif untuk melatih fungsi motorik, konsentrasi, dan fokus siswa.

Monitoring dilakukan di setiap pertemuan, meliputi pencatatan kehadiran, keaktifan, dan perkembangan siswa melalui *observational checklist* tim. Pada tahap akhir program berupa kegiatan interaktif *treasure hunt* yang melibatkan orang tua dan guru sebagai pendamping, siswa dikelompokkan untuk menyelesaikan serangkaian aktivitas di berbagai pos yang telah disiapkan. Setiap pos menyediakan tugas berbeda yang sesuai dengan keterampilan yang telah diajarkan selama program. *Badge* yang dikumpulkan siswa selama *treasure hunt* menjadi alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai keterampilan keseharian. Kegiatan ini juga bertujuan memberikan pengalaman positif sekaligus membangun kerja sama antara siswa, orang tua, dan guru dalam mendukung pembelajaran yang berkelanjutan.

