

PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERMEDIA GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN DIRI TERHADAP KEMAMPUAN BERBELANJA BAGI PESERTA DIDIK DISABILITAS INTELEKTUAL

Zakiya Nugrahaeni

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
zakiya.21013@mhs.unesa.ac.id

Acep Ovel Novari Beny

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
acepbeny@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan berbelanja bagi peserta didik disabilitas intelektual bermanfaat untuk membangun kemandirian, kemampuan adaptif, dan partisipasi sosial peserta didik disabilitas intelektual di kehidupan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh metode *role playing* berbasis gamifikasi pada pembelajaran pengembangan diri terhadap kemampuan berbelanja bagi peserta didik disabilitas intelektual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one grup pre-test-post-test design*. Subjek dalam penelitian berjumlah tujuh peserta didik disabilitas intelektual di SLB Harmoni. Teknik pengumpulan data berupa tes perbuatan yang kemudian dianalisis melalui uji *wilcoxon match pair test*. Hasil penelitian diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < α dengan nilai $0,017 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan metode *role playing* bermedia gamifikasi terhadap kemampuan berbelanja pada pembelajaran pengembangan diri bagi peserta didik disabilitas intelektual di SLB Harmoni. Implikasi penelitian yaitu metode *role playing* dengan media gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual secara signifikan. Penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman materi, dan keterampilan fungsional peserta didik disabilitas intelektual dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : *role playing*, gamifikasi, berbelanja, disabilitas intelektual

Abstract

Shopping skills for students with intellectual disabilities are useful for building independence, adaptive abilities, and social participation of students with intellectual disabilities in community life. This study aims to prove the effect of gamification-based role playing method in self-development learning on shopping skills for students with intellectual disabilities. This research uses a quantitative approach with the type of pre-experiment research. The research design used is one group pre-test-post-test design. The subjects in the study amounted to seven students with intellectual disabilities at SLB Harmoni. The data collection technique was in the form of an action test which was then analyzed through the Wilcoxon match pair test. The results of the study obtained the value of Asymp. Sig. (2-tailed) < α with a value of $0.017 < 0.05$ so it can be concluded that there is an effect of the application of the role playing method with gamification media on shopping skills in self-development learning for students with intellectual disabilities in SLB Harmoni. The implication of the research is that the role playing method with gamification media can significantly improve the shopping skills of students with intellectual disabilities. The application of interactive and fun learning methods can increase the involvement, understanding, and functional skills of students with intellectual disabilities in everyday life.

Keywords: *role playing, gamification, shopping, intellectual disabilities*

PENDAHULUAN

Manfaat dari menguasai kemampuan berbelanja bagi peserta didik disabilitas intelektual yaitu untuk membangun kemandirian, kemampuan adaptif, dan partisipasi sosial peserta didik disabilitas intelektual (Gil et al., 2019). Pengembangan kemampuan berbelanja pada peserta didik disabilitas intelektual yaitu bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang

peserta didik saat melakukan kegiatan berbelanja dapat meningkat karena peserta didik akan belajar dari pengalaman secara langsung utamanya dalam pengoperasian uang (Zuhdi, 2019).

Disabilitas intelektual merupakan istilah lain dari retardasi mental atau tunagrahita. Menurut Schalock et al., (2021) disabilitas intelektual ditandai oleh

keterbatasan signifikan dalam dua aspek utama yaitu fungsi intelektual (misalnya: berpikir, belajar, dan memecahkan masalah), serta perilaku adaptif yang tercermin dalam keterampilan konseptual, sosial, dan praktis. Kondisi ini muncul selama masa perkembangan, yang secara operasional didefinisikan sebagai sebelum individu mencapai usia 22 tahun. Menurut O'Neill & Gutman (2020) individu dengan disabilitas intelektual mengalami kesulitan dalam berperilaku adaptif di antaranya yaitu kesulitan mengatur keuangan, memasak, mobilitas, penggunaan waktu dan berbelanja. Karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik disabilitas intelektual mengakibatkan mereka kesulitan untuk berpikir secara abstrak. Hal ini berdampak pada penguasaan kemampuan berbelanja yang dimiliki oleh peserta didik disabilitas intelektual.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pengembangan Diri elemen Keterampilan Sederhana menyatakan bahwa peserta didik disabilitas intelektual mampu membelanjakan uang sesuai dengan harga barang. Keterampilan berbelanja termasuk dalam kurikulum pembelajaran fungsional sebab berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Menurut Jung et al., (2022) kemampuan berbelanja perlu dikuasai oleh peserta didik disabilitas intelektual untuk meningkatkan kemandirian terutama saat kehidupan dewasa peserta didik. Untuk terhindar dari penipuan saat transaksi jual beli atau melakukan kegiatan berbelanja, maka peserta didik disabilitas intelektual perlu dibekali kemampuan berbelanja melalui pembelajaran pengembangan diri.

Permasalahan terkait kemampuan berbelanja ditemui pada beberapa peserta didik disabilitas intelektual pada 25 Januari 2025 di SLB Harmoni. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan tes perbuatan yang dilakukan terkait kemampuan berbelanja, peserta didik masih belum memahami secara utuh tahapan berbelanja dengan baik contohnya seperti menulis daftar belanja, mengambil barang sesuai daftar belanja, lalu membayar barang yang dibeli. Ditinjau dari permasalahan tersebut, mengajarkan peserta didik untuk berbelanja mampu meningkatkan kemandirian peserta didik. Selain itu, guna untuk meminimalisir tindakan penipuan yang dilakukan oleh penjual kepada peserta didik disabilitas intelektual saat melakukan kegiatan berbelanja atau jual beli. Pembelajaran kemampuan berbelanja dapat diterapkan melalui pemberian pembelajaran pengembangan diri.

Kemampuan mengenal nominal mata uang berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara dengan wali kelas ditemukan bahwa peserta didik disabilitas intelektual sudah mengenal uang, kegunaannya, perbedaan uang asli dan palsu dan peserta didik juga sudah mulai mengenal nominal nilai mata uang Rp.500,00 sampai Rp.20.000 meskipun terkadang masih terbolak-

balik dan memerlukan *prompting* dari guru. Hal tersebut dibuktikan oleh tes tulis serta tes lisan yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik. Meskipun, sudah mengenali beberapa nominal mata uang, namun terdapat beberapa peserta didik yang terkadang juga masih terbolak-balik dalam mengenal nominal uang, seperti Rp. 1.000 dan Rp. 10.000.

Peserta didik disabilitas intelektual memerlukan sebuah program yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki sehingga mereka mampu belajar dan mengatasi masalah yang dihadapi secara mandiri. Selain itu, peserta didik dengan disabilitas intelektual sangat membutuhkan program pelatihan untuk mengembangkan keterampilan yang membantu mereka belajar dan mengatasi masalah yang diakibatkan oleh ketidakmampuan mental mereka (Aloshi & Ahmad, 2022). Salah satu program pembelajaran yang menyediakan layanan untuk mengembangkan keterampilan hidup peserta didik dengan disabilitas intelektual yaitu pembelajaran pengembangan diri.

Menurut Fayerman et al., (2022) pengembangan diri dapat mempengaruhi aspek pertumbuhan peserta didik berkebutuhan khusus pada masa kini maupun di masa mendatang. Tujuan dari pengembangan diri adalah untuk meningkatkan berbagai aspek yang ada pada diri individu seperti kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan supaya tujuan hidup yang lebih baik dapat tercapai dan sukses (Rizkita & Widajati, 2024). Sedangkan manfaat dari pembelajaran pengembangan diri adalah untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik disabilitas intelektual secara maksimal dalam berbagai aspek kehidupan, seperti keterampilan sosial, akademis, emosional, dan fisik (Rizkita & Widajati, 2024). Pembelajaran bina diri atau yang sekarang dikenal dengan istilah Pengembangan Diri merupakan sebuah program kekhususan yang dibuat oleh Pemerintah bagi individu dengan disabilitas intelektual.

Peserta didik dengan disabilitas intelektual perlu diperkuat konsep mengenai kemampuan berbelanja serta pengoperasian uang selama kegiatan berbelanja atau jual beli. Pengajaran untuk meningkatkan kemampuan berbelanja pada disabilitas intelektual, membutuhkan pembelajaran yang mudah dipahami dan direpresentasikan secara konseptual agar dapat diaplikasikan secara mandiri di dunia nyata (Gil et al., 2019). Menurut Astiani & Anggrellanggi (2022) berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik disabilitas intelektual diperlukan sebuah pembelajaran dengan metode yang dapat mengenalkan sebuah konsep secara konkret dan memudahkan peserta didik disabilitas intelektual memahami pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan kondisi di atas, pentingnya pemilihan penggunaan metode dan media

pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik disabilitas intelektual terutama dalam pembelajaran pengembangan diri. Solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut dengan menerapkan metode *role playing* bermedia gamifikasi. Metode *role playing* bermedia gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, mensimulasikan kegiatan berbelanja secara tepat dalam kehidupan sehari-hari serta akan menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui peran penjual dan pembeli yang akan divisualisasikan dalam kelas.

Menurut Guerrero et al., (2020) penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas. Peserta didik disabilitas intelektual juga lebih mampu berinteraksi dengan orang lain dengan menerapkan metode *role playing* dengan tema jual beli. Sedangkan manfaat dari penggunaan media gamifikasi yaitu meningkatkan konsentrasi peserta didik disabilitas intelektual selama proses pembelajaran. sehingga memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar (Prima, 2015). Penggunaan media gamifikasi juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Stancin et al., 2021).

Penggunaan metode *role playing* juga didasari oleh penelitian terdahulu yang telah berhasil dalam menggunakan metode tersebut. Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang berjudul "*The Effect of Role-Playing Method on Shopping Skills in Self-Development Learning for Children with Intellectual Disability in SLB Negeri Surakarta*". Penelitian yang dilakukan oleh Astiani & Anggrellanggi (2022) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbelanja pada peserta didik disabilitas intelektual di SLB Negeri Surakarta. Penelitian lain mengenai efektivitas penggunaan metode *role playing* pernah dilakukan oleh Moreno-Guerrero dkk., (2020) dengan judul "*Educational Innovation in Higher Education: Use of Role Playing and Educational Video in Future Teachers' Training*". Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapati hasil melalui penerapan metode bermain peran, mampu meningkatkan terutama dalam motivasi, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik.

Penelitian lain mengenai penggunaan media gamifikasi yang dilakukan oleh Hussein et al., (2023) dengan judul "*Exploring The Impact Of Gamification On Skill Development In Special Education: A Systematic Review*". Penelitian tersebut menyatakan bahwa media gamifikasi dapat memfasilitasi pengembangan berbagai keterampilan pada individu penyandang disabilitas, khususnya pada keterampilan belajar. Selain itu, penelitian dari Pradnyana dkk., (2020) dengan judul "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep*

Gamifikasi". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan mengembangkan serta menerapkan media gamifikasi dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik disabilitas intelektual dalam mengikuti pembelajaran PPKN.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu terletak pada subjek penelitian, penerapan metode *role playing*, materi kemampuan berbelanja yang akan diajarkan, serta media gamifikasi yang digunakan serta fokus penelitian. Adapun subjek yang digunakan pada penelitian yang relevan juga berbeda, penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek penelitian peserta didik disabilitas intelektual ringan dengan rentang IQ 70-51 pada jenjang SMP-SMA yang setidaknya sudah mengenal beberapa nominal mata uang sebagai syarat mengajarkan kemampuan berbelanja. Kemudian, untuk penerapan metode *role playing* yang digunakan pada penelitian relevan yang kedua yaitu peran yang dimainkan dalam penerapan metode *role playing* yakni orang tua, siswa, anggota tim manajemen, konselor, dan koordinator rencana pendidikan. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peran yang akan dimainkan oleh peserta didik yaitu penjual dan pembeli yang menggambarkan aktivitas jual beli alat tulis yang disimulasikan di dalam kelas. Kemudian pada penelitian ini, pemberian materi mengenai kemampuan berbelanja yaitu dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dengan di antaranya yaitu memperkuat konsep mengenai nominal uang, mengenalkan jenis-jenis tempat berbelanja, membuat daftar belanja, berbelanja sesuai dengan daftar yang telah dibuat dan membayar total keseluruhan belanja.

Pada penelitian relevan yang pertama dan kedua tidak menggunakan media berbantuan gamifikasi, sedangkan pada penelitian relevan yang ketiga dan keempat memanfaatkan media gamifikasi untuk membantu peserta didik disabilitas intelektual meningkatkan motivasinya untuk belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Sedangkan pada penelitian relevan yang keempat penerapan media gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik disabilitas intelektual dalam pembelajaran PPKN. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, media gamifikasi yang digunakan berbasis aplikasi di android berupa *game* yang berjudul "*Bermain Uang Rupiah*" yang disertai dengan elemen *leaderboard* yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk menyelesaikan tantangan dan tugas yang terdapat dalam *game*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan pengaruh metode *role playing* bermedia gamifikasi pada pembelajaran pengembangan diri terhadap kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Sehingga ditentukan judul yang diangkat dalam penelitian ini "*Pengaruh Metode Role*

Pengaruh Metode Role Playing Bermedia Gamifikasi Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Terhadap Kemampuan Berbelanja Bagi Peserta Didik Disabilitas Intelektual

Playing Bermedia Gamifikasi Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Bagi Peserta Didik Disabilitas Intelektual”.

METODE

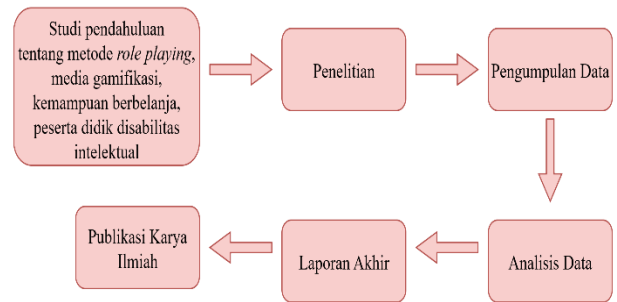
Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan dengan menggunakan kuantitatif merupakan pendekatan yang memakai data dalam bentuk angka dan statistik untuk menguji hipotesis. Menurut Creswell (2018) pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang menggunakan angka dan data yang berupa skor, peringkat atau frekuensi. Penelitian kuantitatif adalah pengumpulan data berupa angka yang dapat dianalisis secara statistik. Untuk menguji hipotesis, penelitian kuantitatif dapat menggunakan data primer atau sekunder (Sugiyono, 2024).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental*. Penelitian *pre-experimental* merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan kepada suatu kelompok selama proses penelitian. Dalam jenis penelitian ini tidak terdapat kelompok kontrol untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen (Sugiyono, 2024). Pada penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Desain ini dipilih untuk diterapkan pada penelitian karena pengambilan subjek dalam penelitian ini tidak diambil secara acak melainkan melalui *purposive sampling* atau subjek diambil berdasarkan pertimbangan (kriteria) tertentu serta tidak adanya variabel kontrol. Dalam *one group pre-test post-test design* terdapat *pre-test* dan *post-test* yang dihasilkan sehingga pengaruh perlakuan (*treatment*) yang diberikan dihitung dengan membandingkan nilai *pre-test* atau nilai awal sebelum subjek diberikan perlakuan dengan nilai *post-test* atau nilai akhir yang mana subjek telah diberikan perlakuan. (Sugiyono, 2020).

Menurut Sugiyono (2024) variabel penelitian adalah segala sesuatu dalam bentuk apa saja yang telah ditetapkan sedari awal oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapat informasi mengenai hal tersebut dan dapat ditarik kesimpulannya. Pada dasarnya variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Adapun variabel bebas yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah metode *role paying* bermedia gamifikasi sedangkan variabel terikatnya yaitu kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Subjek pada penelitian ini berjumlah 7 peserta didik disabilitas intelektual di SLB Harmoni. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes perbuatan dengan teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon match pair tests*. Penelitian ini dilakukan

secara terstruktur melalui tahap-tahap yang digambarkan melalui bagan alir berikut:



Bagan 1. Alir Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahap-tahap yang dijelaskan pada bagan alir. Sebelum pelaksanaan penelitian, perlu dilakukannya studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkaji berbagai indikator kemampuan dalam berbelanja. Kemudian, alur selanjutnya yaitu tahap penelitian meliputi pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi menggunakan lembar observasi yang relevan untuk analisis dan pengambilan keputusan. Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya yaitu analisis data. Selanjutnya, laporan akhir berisi tentang metode penelitian, pengumpulan data, analisis data, hasil dan pembahasan, implikasi penelitian, serta kesimpulan. Tahapan yang paling akhir yaitu publikasi karya ilmiah berisi tentang penyusunan artikel yang telah dirancang sesuai ketentuan. Adapun kisi-kisi instrumen tes perbuatan kemampuan berbelanja yang digunakan sebagai berikut.



Bagan 2. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berbelanja

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup 1) menulis daftar belanja, 2) masuk ke dalam

Pengaruh Metode Role Playing Bermedia Gamifikasi Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Terhadap Kemampuan Berbelanja Bagi Peserta Didik Disabilitas Intelektual

toko, 3) mengambil barang sesuai daftar belanja, 4) membaca harga barang, 5) pergi ke kasir/penjual, 6) meletakkan barang belanja di atas meja kasir/penjual, 7) menunggu barang belanja dihitung oleh kasir/penjual, 8) membayar barang yang dibeli, 9) pembeli menerima kelebihan uang yang dibayarkan, 10) memasukkan kelebihan uang yang dibayarkan ke dalam dompet atau saku, 11) mengambil barang yang telah dibeli, 12) meninggalkan toko.. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan berbelanja di minimarket yang mencatat perolehan skor pada tiap langkah yang dilakukan peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik non parametrik yaitu *wilcoxon match pairs tests*. selain itu untuk memperoleh hasil analisis data yang lebih tepat dan akurat, dalam penelitian ini juga menggunakan aplikasi SPSS V.27.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian membuktikan metode *role playing* bermedia gamifikasi pada pembelajaran pengembangan diri berpengaruh terhadap kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Berdasarkan dari hasil analisis data menggunakan uji *wilcoxon* melalui aplikasi SPSS V. 27.0 diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,017. Kriteria yang digunakan apabila menggunakan metode *Wilcoxon* yaitu jika hasil uji hipotesis nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < nilai α /taraf signifikansi uji 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak (Astuti & Julaehe, 2021). Diperoleh data dari pengujian tersebut adalah nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < α dengan nilai $0,017 < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil analisis statistik uji *wilcoxon* menggunakan SPSS V.27.0, sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji *Wilcoxon*

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Negative	0 ^a	,00	,00
Pre test Ranks			
Positive	7 ^b	4,00	28,00
Ranks			
Ties	0 ^c		
Total	7		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

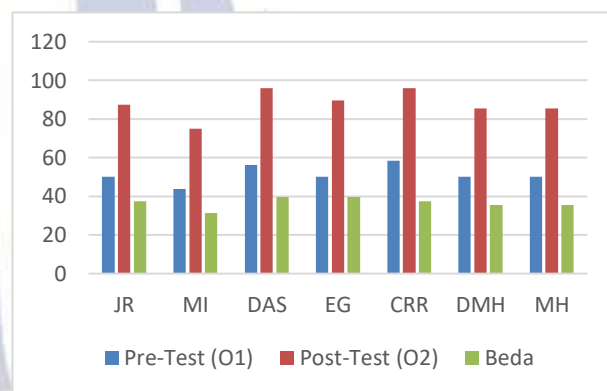
Test Statistics^a

	Post test - Pre test
Z	-2,379 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,017

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil tersebut didukung dengan adanya perbandingan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* bermedia gamifikasi. Perbedaan nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbelanja pada peserta didik disabilitas intelektual. Berikut ini merupakan grafik hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual.



Grafik 1. Hasil Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post-test*

Pada Grafik 1. menunjukkan bukti peningkatan kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Ditinjau dari grafik yang telah dicantumkan di atas, DAS dan EG menunjukkan peningkatan yang signifikan apabila dilihat dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa DAS dan EG mampu menguasai beberapa tahapan dari kemampuan berbelanja meskipun pada tahapan membayar barang yang dibeli dan memberikan kelebihan uang yang dibayarkan peserta didik masih memerlukan bantuan berupa model atau gestur. Berdasarkan perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*, menggambarkan perbedaan yang signifikan dalam capaian hasil belajar peserta didik disabilitas intelektual setelah diterapkannya metode *role playing* bermedia gamifikasi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* bermedia gamifikasi berpengaruh terhadap kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Hal ini berdasarkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < α dengan nilai $0,017 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbelanja pada peserta didik disabilitas intelektual mengalami peningkatan secara signifikan setelah memperoleh perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* dan media gamifikasi.

Metode *role playing* merupakan salah satu

pendekatan pembelajaran di mana peserta didik memerankan situasi nyata untuk memahami materi secara lebih mendalam, serta memungkinkan peserta didik belajar melalui simulasi pengalaman serta meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman sosial (Fu & Li, 2025). Dalam konteks pembelajaran pengembangan diri bagi peserta didik disabilitas intelektual, metode ini melatih peserta didik untuk berlatih keterampilan sosial dan praktis secara langsung, termasuk kemampuan berbelanja dapat membantu anak memahami konsep uang dan praktik berbelanja secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Astiani & Anggrellanggi, 2022).

Tidak hanya menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, pemberian perlakuan juga memanfaatkan media pembelajaran gamifikasi. Dalam konteks penelitian, media gamifikasi hanya digunakan untuk melatih kemampuan mengoperasikan uang terutama dalam menghitung jumlah barang yang dibeli. Sejalan dengan teori dari Mukh dkk., (2023) gamifikasi memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual bagi peserta didik dengan disabilitas intelektual ringan hingga sedang. Pada fokus penelitian ini, dengan media gamifikasi peserta didik disabilitas intelektual diberikan gambaran cara pengoperasian uang dalam kegiatan berbelanja. Peserta didik diminta untuk menghitung uang yang perlu diberikan pada kasir sesuai dengan jumlah barang yang dibeli. Media gamifikasi yang digunakan pada penelitian ini juga menampilkan elemen *leaderbord* dari skor yang diperoleh peserta didik ketika memainkan *game*. Media gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik di sekolah dengan cara meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kolaborasi. Gamifikasi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui elemen seperti poin, lencana, dan umpan balik yang memotivasi (Ruiz et al., 2024).

Peserta didik dengan disabilitas intelektual sering menunjukkan kesulitan dalam keterampilan adaptif seperti komunikasi, interaksi sosial, dan aktivitas kehidupan sehari-hari seperti mengelola uang atau melakukan tugas berbelanja. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dalam fungsi adaptif dan fungsi kecerdasan, termasuk memahami instruksi, memilih barang sesuai kebutuhan, atau mengatur uang dengan efektif (Mattie et al., 2023). Selain itu, ahli lain memaparkan bahwa berbelanja di tempat umum butuh keterampilan kompleks, seperti mengatur uang dan berinteraksi sosial (Jung et al., 2022).

Pendapat tersebut didukung dengan permasalahan yang ditemui saat di sekolah. Sebelum diberikan perlakuan dengan metode *role playing* bermedia gamifikasi, peserta didik disabilitas intelektual mengalami kesulitan dalam berbelanja yang ditunjukkan dengan perilaku peserta didik yang belum mampu

sepenuhnya untuk menulis daftar belanja, mengambil barang sesuai daftar belanja, membaca label harga, membayar jumlah barang yang dibeli dan menghitung jumlah kelebihan uang yang dibayarkan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengajaran pengembangan diri terkait kemampuan berbelanja pada peserta didik disabilitas intelektual.

Salah satu contoh kemampuan berperilaku adaptif yang perlu dikuasai oleh peserta didik disabilitas intelektual adalah berbelanja. Kemampuan berbelanja termasuk dalam kurikulum fungsional pengembangan diri sehingga perlu untuk diajarkan pada peserta didik disabilitas intelektual. Kemampuan berbelanja merupakan kemampuan untuk melakukan aktivitas jual beli dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat dari bahwa penguasaan keterampilan hidup sehari-hari salah satunya yaitu berbelanja sangat penting bagi peserta didik disabilitas intelektual, karena keterampilan tersebut menjadi dasar untuk mencapai kemandirian dan membantu mereka bisa berperan aktif dalam lingkungan masyarakat (Burns et al., 2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan sebuah intervensi atau pemberian *treatment* untuk meningkatkan kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Pemberian perlakuan diberikan sebanyak 8 kali dengan menggunakan metode *role playing* dan media gamifikasi. Sebelum menerapkan metode *role playing* dan media gamifikasi peserta didik terlebih dahulu akan dijelaskan mengenai macam-macam tempat-tempat berbelanja, dan mengingatkan kembali terkait macam-macam jenis uang dan nominal mata uang. Kemudian sebelum peserta didik menerapkan metode *role playing*, maka peneliti akan menjelaskan serta mendemonstrasikan terlebih dahulu terkait langkah-langkah melakukan kegiatan berbelanja yang dimulai dari menulis daftar belanja, masuk ke dalam toko, memilih barang sesuai daftar belanja, membaca harga, lalu setelah barang yang ada pada daftar belanja telah terambil semua maka peserta didik akan pergi ke kasir/penjual lalu meletakkan barang belanja di meja kasir atau penjual, kemudian menunggu barang belanja untuk dihitung total keseluruhan harga barang yang dibeli, apabila peserta didik memberikan uang yang lebih besar dari total belanja maka peserta didik juga perlu memperhatikan kelebihan uang yang dibayarkan oleh pembeli. Langkah selanjutnya yaitu memasukkan kelebihan uang yang dibayarkan ke dalam saku atau dompet. Lalu pembeli mengambil barang belanja yang telah dibayar dan keluar dari toko. Setelah peneliti mendemonstrasikan kegiatan berbelanja, maka peserta didik akan bergantian untuk berperan menjadi pembeli dan penjual.

Melalui pengalaman belajar yang nyata dan

interaktif memudahkan peserta didik memahami materi dan mengembangkan keterampilan hidup. Dalam penelitian ini, media gamifikasi digunakan sebagai pendukung metode *role playing* untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Elemen seperti tantangan, poin, dan penghargaan dalam gamifikasi dapat meningkatkan minat peserta didik untuk menyelesaikan tugas atau tantangan dalam media gamifikasi (Adeoye, 2023). Kombinasi metode *role playing* dengan media gamifikasi memungkinkan peserta didik untuk berlatih kemampuan berbelanja secara berulang dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga kemampuan tersebut dapat meningkat secara optimal.

Penelitian ini memperkuat beberapa temuan sebelumnya terkait efektivitas penggunaan metode *role playing*. Istinawati dkk., (2022) serta (Koyimah & Sidik, 2022) telah menunjukkan bahwa metode penerapan *role playing* secara signifikan meningkatkan kemampuan peserta didik disabilitas intelektual terutama dalam aspek perkembangan yaitu kemampuan interaksi dan motorik kasar. Sedangkan temuan sebelumnya terkait pengaruh penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran ditunjukkan oleh Mukh et al., (2023) dan Arganeh et al., (2021) yang menyatakan bahwa media gamifikasi meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan pada penelitian ini yang pertama yaitu jumlah subjek penelitian terbatas hanya pada tujuh peserta didik disabilitas intelektual, sehingga menunjukkan hasil generalisasi yang rendah. Kedua, variasi respons individu terhadap metode *role playing* bermedia gamifikasi yang belum dapat dijelaskan secara mendalam karena keterbatasan waktu untuk pemberian *treatment* pada peserta didik. Ketiga, keterbatasan media *gadget* android untuk menerapkan media gamifikasi di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi keterbatasan ini maka diusulkan beberapa solusi yang mencakup, perluasan subjek pada penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas metode secara menyeluruh, penambahan *gadget* android agar waktu pelaksanaan penelitian lebih efektif, serta modifikasi metode dan media berdasarkan karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan.

Implikasi penting yaitu bahwa metode *role playing* dengan media gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual secara signifikan. Hal ini mengimplikasikan bahwa aktivitas bermain peran yang dilengkapi dengan elemen gamifikasi mampu menstimulasi motivasi intrinsik serta mempercepat pemahaman terhadap perilaku sehari-hari sehingga dapat mendorong penggunaan pendekatan berbasis pengalaman dalam meningkatkan kemandirian dan kemampuan sosial

peserta didik disabilitas intelektual. Aktivitas bermain peran yang dilengkapi dengan elemen gamifikasi mampu menstimulasi motivasi intrinsik serta mempercepat pemahaman terhadap perilaku sehari-hari yang tepat. Secara praktis, guru dapat memberikan alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif untuk guru dalam mengajarkan materi pengembangan diri, khususnya terkait keterampilan berbelanja. Guru dapat memanfaatkan metode *role playing* dan unsur gamifikasi sebagai strategi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk penelitian selanjutnya, penelitian ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang lebih luas terkait penerapan metode gamifikasi dan *role playing* dalam aspek keterampilan lain, seperti keterampilan komunikasi, transportasi, atau manajemen keuangan. Dengan demikian, metode *role playing* bermedia gamifikasi tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga bermanfaat untuk perkembangan aspek komunikasi sosial peserta didik disabilitas intelektual.

Berdasarkan temuan tersebut, menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* bermedia gamifikasi berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Kemampuan berbelanja yang meliputi pemilihan barang, pengelolaan uang, serta pemahaman harga dapat ditingkatkan melalui simulasi peran yang dilakukan berulang kali dengan dukungan media yang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan adaptif dan sosial peserta didik berkebutuhan khusus secara signifikan. Selain itu, media gamifikasi memberikan umpan balik secara langsung yang membantu peserta didik memahami kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga secara emosional dan sosial, yang sangat penting dalam pembentukan kemandirian mereka.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* bermedia gamifikasi berpengaruh terhadap kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual mengalami peningkatan secara signifikan setelah diterapkan metode *role playing* bermedia gamifikasi di SLB Harmoni. Implikasi dari penelitian ini yaitu metode *role playing* dengan media gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual secara signifikan. Penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan fungsional peserta didik

disabilitas intelektual dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka terdapat saran bagi guru bahwa penggunaan metode *role playing* bermedia gamifikasi dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji pengaruh suatu metode pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital terhadap kemampuan berbelanja peserta didik disabilitas intelektual lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A. (2023). Influence of Gamification Elements on Students' Academic Performance. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 3(2), 105–112. <https://doi.org/10.17509/ijotis.v3i2.59581>
- Aloshi, J., & Ahmad, S. (2022). *Psychological and Social Characteristics Of Children With Mental Disabilities*. 4(4), 537–545. <https://doi.org/10.47832/2757-5403.15.37>
- Arganeh, M. G., Ardakani, S. P., Ezhiyeh, A. M., & Fathabadi, R. (2021). Effectiveness of Gamification-Based Education In The Educational Motivation Students With Mental Disability. *Fanāvarī-i Āmūzish*, 15(3), 429–438. <https://doaj.org/article/49f6893e29e6423e998f7eaf6059f8e5>
- Astiani, S., & Anggrellanggi, A. (2022). The Effect of Role-Playing Method on Shopping Skills in Self-Development Learning for Children with Intellectual Disability in SLB Negeri Surakarta. *Special and Inclusive Education Journal*, 52–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36456/special.vo15.no1.a9146>
- Astuti, L. S., & Julaha, S. (2021). Pengaruh Diagram Venn dan Relasi dalam Meningkatkan Pemahaman Sistem Basis Data. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3), 285–292. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i3.7717>
- Burns, C. O., Lemon, J., Granpeesheh, D., & Dixon, D. R. (2019). Interventions for Daily Living Skills in Individuals with Intellectual Disability: a 50-Year Systematic Review. *Advances in Neurodevelopmental Disorders*, 3(3), 235–245. <https://doi.org/10.1007/s41252-019-00114-0>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (H. Salmon (ed.); Fifth). SAGE Publications, Inc.
- Dominica Istiawati, Muhammad Nurrohman Jauhari, & Sambira Mambela. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. *SPECIAL : Special and Inclusive Education Journal*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.36456/special.vol3.no1.a5911>
- Fayerman, O., Nikolenko, I., Holub, O., Krupenyna, N., Hoshovskiy, J., Fayerman, O., Nikolenko, I., Holub, O., Krupenyna, N., Pedagogical, B. S., & Psychology, A. (2022). Applying Coaching Technologies in Professional Self-Development of Socionomy Specialists in Supporting Families that Have Children with Special Needs. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 13(5), 234–247. <https://doi.org/10.47750/jett.2022.13.05.022>
- Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of Role-play Method: A Meta-Analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1), 309–324. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>
- Gil, V., Bennett, K. D., & Barbeta, P. M. (2019). Teaching Young Adults with Intellectual Disability Grocery Shopping Skills in a Community Setting Using Least-to-Most Prompting. *Behavior Analysis in Practice*, 12(3), 649–653. <https://doi.org/10.1007/s40617-019-00340-x>
- Hussein, E., Kan'an, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., Mabrouk, S., & Abdelmoneim, M. (2023). Exploring The Impact Of Gamification On Skill Development In Special Education: A Systematic Review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13335>
- Jung, S., Ousley, C., McNaughton, D., & Wolfe, P. (2022). The Effects of Technology Supports on Community Grocery Shopping Skills for Students With Intellectual and Developmental Disabilities: A Meta-Analysis. *Journal of Special Education Technology*, 37(3), 351–362. <https://doi.org/10.1177/0162643421989970>
- Koyimah, K., & Sidik, S. A. (2022). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Tunagrahita. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1582–1588. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3996>
- Mattie, L. J., Loveall, S. J., Channell, M. M., & Rodgers, D. B. (2023). Perspectives On Adaptive Functioning and Intellectual Functioning Measures For Intellectual Disabilities Behavioral Research. *Frontiers in Psychology*, 14(March), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1084576>
- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Gómez-García, G., & Navas-Parejo, M. R. (2020). Educational innovation in higher education: Use of role playing and educational video in future teachers' training. *Sustainability (Switzerland)*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/su12062558>
- Mukh, Y. A., Tarteer, S., AL-Qasim, M., Saqer, K., & Daher, W. (2023). Using Gamification to Motivate Students with Simple-Moderate Intellectual Disabilities. *European Journal of Educational Research*, 12(2), 639–647. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.639>
- O'Neill, K. V., & Gutman, S. A. (2020). Effectiveness of a Metacognitive Shopping Intervention for Adults with Intellectual Disability Secondary to Down Syndrome. *The Open Journal of Occupational Therapy*, 8(3), 1–14. <https://doi.org/10.15453/2168-6408.1736>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi*

- Dan Kejuruan, Vol.17(2), 166–176.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.25189>
- Prima, D. Y. (2015). Analisis Interaksi Anak Tunagrahita Terhadap Game Edukasi Bina Diri. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 45–51.
<https://repository.unikom.ac.id/view/creators/YanaPrima=3ADidin=3A=3A.default.html>
- Rizkita, I. W., & Widajati, W. (2024). *Theory , Methods , Problems and Solutions Related To Aspects Of Self-Development Of Children With Special Needs : A Literature Study*. 4(4).
<https://doi.org/10.35877/454-ri.eduline3315>
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact Of Gamification On School Engagement: A Systematic Review. *Frontiers in Education*, 9(December).
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). An overview of intellectual disability: Definition, diagnosis, classification, and systems of supports (12th ed.). *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 126(6), 439–442.
<https://doi.org/10.1352/1944-7558-126.6.439>
- Stancin, K., Hoic-Bozic, N., & Dlab, M. H. (2021). Digital games for acquiring everyday life skills for students with intellectual disabilities. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, 2021-Septe*, 929–932.
<https://doi.org/10.34190/GBL.21.014>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Sutopo (ed.); 6th ed.). ALFABETA, cv.
- Zuhdi. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Mata Uang Pada Siswa Tunagrahita Ringan Melalui Metode Simulasi Berbelanja di Kantin Sekolah pada Siswa Kelas IV. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 1(1), 141–149.
<https://doi.org/10.22373/tadabbur.v1i1.53>