

PENGEMBANGAN GAMIFIKASI DENGAN MODEL KONSTEKTUAL UNTUK PEMBELAJARAN SELF CARE BAGI DISABILITAS INTELEKTUAL

Tiara Sinta Aulia

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
tiara.22112@mhs.unesa.ac.id

Wiwik Widajati

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

Abstrak

Self care bermanfaat untuk mendukung kemandirian, mengembangkan keterampilan *self care*, menjaga kebersihan diri, serta meningkatkan kepercayaan diri disabilitas intelektual. Namun, peserta didik disabilitas intelektual masih mengalami hambatan dalam memahami dan mempraktikkan keterampilan *self care*. Oleh karena itu, diperlukan media gamifikasi yang dapat memudahkan pemahaman dan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan *self care* secara mandiri. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media gamifikasi dengan model kontekstual untuk pembelajaran *self care* bagi disabilitas intelektual. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* kuantitatif kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE serta pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data berupa angket dengan subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, dan praktisi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui perhitungan mean. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gamifikasi dengan model kontekstual memperoleh persentase kelayakan 93,18% dari ahli materi, 96,15% dari ahli media, dan 92,30% dari praktisi dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media gamifikasi dengan model kontekstual layak digunakan sebagai media pembelajaran *self care* bagi peserta didik disabilitas intelektual. Implikasi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik disabilitas intelektual memahami keterampilan *self care*. Kebaruan pada penelitian ini yaitu penggunaan gamifikasi yang dipadukan dengan model kontekstual untuk pembelajaran *self care* bagi peserta didik disabilitas intelektual ringan. Saran pada penelitian ini adalah media gamifikasi dengan model kontekstual dapat dikembangkan lebih lanjut serta diuji efektivitasnya pada pembelajaran *self-care* bagi peserta didik disabilitas intelektual ringan.

Kata Kunci: gamifikasi, kontekstual, *self care*, disabilitas intelektual

Abstract

Self-care is useful for supporting independence, developing self-care skills, maintaining personal hygiene, and increasing self-confidence with intellectual disabilities. However, students with intellectual disabilities still experience obstacles in understanding and practicing self-care skills. Therefore, gamification media is needed that can facilitate understanding and help students develop self-care skills independently. This research aims to develop gamification media with a contextual model for learning self-care for intellectual disabilities. This research uses a mixed methods quantitative qualitative approach. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model and quantitative and qualitative approaches. The data collection instrument is in the form of a questionnaire with research subjects including material experts, media experts and practitioners. The data analysis technique uses quantitative and qualitative descriptive techniques through calculating the mean. The research results show that gamification media with a contextual model obtained a feasibility percentage of 93.18% from material experts, 96.15% from media experts, and 92.30% from practitioners with a very feasible category. Based on these results, gamification media with a contextual model is suitable for use as a self-care learning media for students with intellectual disabilities. The implication is that it is an effective alternative learning media to help students with intellectual disabilities understand self-care skills. The novelty of this research is the use of gamification combined with a contextual model for learning self-care for students with mild intellectual disabilities. The suggestion in this research is that gamification media with a contextual model can be further developed and its effectiveness tested in self-care learning for students with mild intellectual disabilities.

Keywords: gamification, contextual, self-care, intellectual disability

PENDAHULUAN

Self care atau perawatan diri sebagai aktivitas, tindakan yang dilakukan individu secara mandiri untuk merawat serta mempertahankan kesehatan fisik, mental, dan emosionalnya (Truscott et al., 2024). Perawatan diri merupakan suatu kebutuhan individu dalam mempertahankan hidup, menjaga kualitas kesehatan dan meningkatkan kesejahteraan (Sriasih et al., 2023). Self care adalah kebutuhan penting bagi setiap individu, baik yang sehat maupun yang memiliki keterbatasan, termasuk disabilitas intelektual (Joyce, 2024). Peserta didik disabilitas intelektual ringan memiliki tingkat intelegensi dibawah rata-rata sehingga kecerdasan intelektual yang dimiliki oleh peserta didik dengan disabilitas intelektual berdampak pada kemampuan dalam perawatan diri secara mandiri dan ketergantungan pada orang lain (Yendrita & Sari, 2023). Meskipun memiliki IQ dibawah rata-rata peserta didik dengan disabilitas intelektual dapat mengasah kemampuan yang dimiliki sehingga mengurangi tingkat ketergantungan peserta didik disabilitas intelektual (Munawaroh, 2019). Kemampuan ini sangat krusial untuk diajarkan kepada peserta didik dengan disabilitas intelektual agar mereka dapat meningkatkan kualitas hidup dengan merawat diri untuk mengembangkan nilai-nilai positif tentang kesehatan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan pentingnya perawatan diri yang baik akan berdampak positif terhadap kesehatan dan mendorong kualitas hidup (Pursitasari & Allenidekania, 2019). Peserta didik dengan disabilitas intelektual memerlukan pendekatan khusus dalam pembelajaran keterampilan self care karena keterbatasan kognitif, atensi, dan daya ingat yang mereka miliki (Yunita & Indrajit, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran self care perlu didukung oleh media yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami untuk membantu peserta didik memahami keterampilan perawatan diri secara lebih mandiri.

Berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri Jombang, ditemukan bahwa peserta didik disabilitas intelektual mengalami kesulitan dalam perawatan luka sehingga kurang mampu memberikan pertolongan pada diri sendiri, bahkan cenderung membiarkan luka yang dialami dan berdampak pada terganggunya konsentrasi belajar. Permasalahan ini tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan intelektual, tetapi juga kurangnya dukungan eksternal seperti media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Sehingga Peserta didik dengan disabilitas intelektual kesulitan dalam pembelajaran perawatan luka yang disebabkan keterbatasan kognitif dan kurangnya adaptasi materi pembelajaran jika hal ini dibiarkan berlarut-larut akan berimbas pada

kemampuan mereka dalam memahami pelajaran dan keterampilan perawatan luka (Gumienny, 2025).

Pembelajaran perawatan luka dapat dilakukan dengan penerapan gamifikasi dipadukan dengan model kontekstual, penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat mendorong partisipasi peserta didik dengan pemberian feedback secara langsung, serta menetapkan tujuan yang terarah, penyediaan tingkat tantangan yang menyesuaikan kemampuan, dan adanya reward atas pencapaian peserta didik merupakan elemen gamifikasi yang berperan dalam membentuk perilaku belajar mereka (Sari & Alfian, 2023). Gamifikasi adalah penerapan strategi yang dirancang untuk mengajak orang terlibat, memacu mereka untuk bertindak, serta mendukung proses belajar dan pemecahan masalah (Manzano-León et al., 2021). Model kontekstual merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dan mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata, sehingga peserta didik mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan sehari-hari (Nababan & Sipayung, 2023). Dipadukan model kontekstual yang memiliki tujuh sintaks yaitu, *modelling*, *inkuiry*, *questioning*, *learning community*, konstruktivisme, refleksi, dan penilaian autentik (Bastian & Reswita, 2022).

Gamifikasi adalah konsep yang mengadopsi elemen permainan untuk diterapkan pada aktivitas diluar konteks permainan yang memanfaatkan platform digital (Hong et al., 2024). Media ini dirancang agar materi lebih mudah dipahami peserta didik disabilitas intelektual melalui tampilan yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik belajar mereka sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Media ini dapat diakses melalui internet menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone.

Gamifikasi dalam penelitian ini nantinya akan dikembangkan untuk pembelajaran materi merawat luka. Materi merawat luka difokuskan pada pengenalan alat dan bahan yang digunakan serta langkah-langkah perawatan luka sederhana. Pengembangan media gamifikasi ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami prosedur perawatan luka secara bertahap melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, dengan meminimalkan beban akademis dan menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Hussein, 2023). Materi yang disajikan meliputi pengenalan lima alat dan bahan yang digunakan untuk merawat luka serta enam langkah perawatan luka yang dilakukan secara berurutan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu (Bakhri, 2023) memaparkan bahwa pemanfaatan media digital dengan penyajian visual dan interaktif mampu meningkatkan fokus, kemandirian, serta kepercayaan diri peserta didik dalam belajar. Kemudian, (Kasiyati &

Zulmiyetri, 2018) menunjukkan bahwa penerapan model kontekstual pada pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan kinerja dan kepercayaan diri peserta didik. Sehingga, media gamifikasi dengan model kontekstual ini sangat sesuai untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran. (Vasudha, 2025) memaparkan bahwa penerapan model kontekstual dalam pembelajaran membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehingga dapat mendorong kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah. Selanjutnya, (Arganeh et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat mendorong motivasi internal dan eksternal peserta didik secara signifikan. Lebih lanjut, (Mukh, 2023) membuktikan bahwa penerapan gamifikasi mendorong motivasi belajar, konsentrasi, ketekunan peserta didik disabilitas intelektual ringan.

Kebaruan media ini menggabungkan gamifikasi dengan model kontekstual dalam konteks pembelajaran self care untuk peserta didik disabilitas intelektual. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan perawatan diri yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.

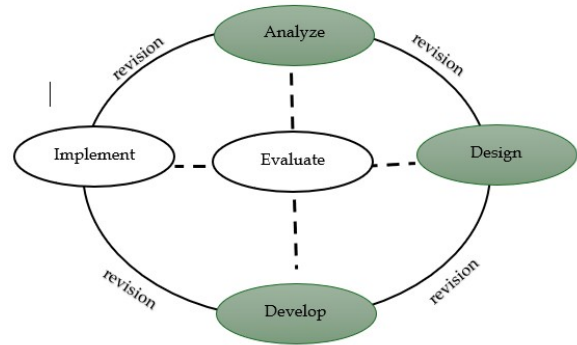
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan gamifikasi dengan model kontekstual yang layak digunakan serta mendeskripsikan tingkat kelayakannya untuk pembelajaran self care bagi peserta didik disabilitas intelektual. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dalam kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya terkait pembelajaran keterampilan self care, serta secara praktis sebagai media yang mendukung proses pembelajaran self care agar lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi guru maupun peserta didik disabilitas intelektual.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan *mixed methods* kuantitatif kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). (Sugiyono, 2023) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan atau (R&D) dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Sementara, (Okpatrioka, 2023) penelitian pengembangan (R&D) adalah serangkaian langkah untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.

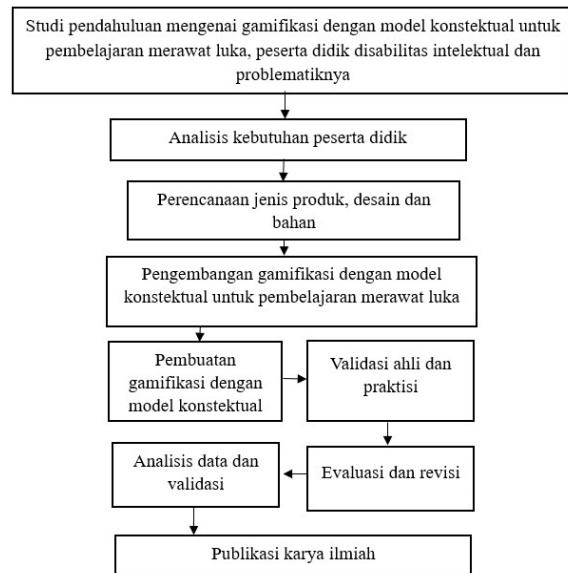
Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah model yang biasa digunakan untuk merancang pembelajaran (Bakhrun, 2021). Model pengembangan ini memiliki lima fase, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Adapun alur

penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada bagan sebagai berikut :



Bagan 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

Dapat dilihat pada bagian atas, model pengembangan ADDIE terdapat lima tahap. Namun, pada skema diatas pemberian warna abu-abu merupakan tahap yang akan di lakukan pada penelitian ini, karena penelitian ini membatasi proses pada tiga tahap awal saja yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, yang tujuannya hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media yang valid dan praktis bagi peserta didik disabilitas intelektual berdasarkan penilaian validator. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan. 2 Alir Pelaksanaan Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner yang diberikan kepada subjek penelitian, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi yang merupakan guru peserta didik disabilitas intelektual di SLB Negeri Jombang. Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh masukan mengenai kekurangan maupun kelemahan media gamifikasi yang

dikembangkan, sehingga dapat dilakukan revisi dan penyempurnaan guna menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan. Kisi-kisi instrumen telah dirancang adalah sebagai berikut:



Diagram 1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen penilaian oleh ahli materi memuat beberapa aspek di antaranya pada aspek kelayakan isi sajian meliputi : 1) kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik disabilitas intelektual, 2) kebermanfaatan dalam menambah wawasan peserta didik disabilitas intelektual. Instrumen penelitian pada aspek kelayakan penyajian meliputi: 1) Pemberian stimulus dan respon, 2) Pemberian motivasi dan daya tarik terhadap peserta didik disabilitas intelektual, 3) kemudahan memahami materi, 4) kesesuaian materi dengan media. Sementara itu, instrumen pada aspek bahasa meliputi: 1) ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah EYD, 2) keterbacaan teks sehingga mudah dipahami, 3) kesesuaian bahasa dengan pemahaman peserta didik disabilitas intelektual, 4) bahasa yang digunakan mudah dipahami.



Diagram 1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Instrumen penilaian oleh ahli media terdiri dari beberapa aspek, yaitu: pada aspek tampilan terdiri dari 1) kemenarikan tampilan awal, 2) kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik, 3) kesesuaian gambar dengan materi, 4) kejelasan gambar, 5) kesesuaian penempatan gambar, 6) kesesuaian warna huruf, 7) kesesuaian warna gambar. Pada aspek animasi meliputi, 1) kualitas animasi, 2) kesesuaian animasi yang digunakan. Pada aspek audio meliputi 1) kejelasan audio, 2) ritmen suara, 3) kesesuaian musik. Pada aspek layout meliputi, 1) keserasian tata letak tulisan, 2) kesesuaian proporsi gambar dengan tulisan. Sementara itu, pada aspek pengoperasian meliputi, 1)

kemudahan pengguna, 2) dapat digunakan secara berulang.



Diagram 1: Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan

Instrumen penilaian oleh praktisi terdiri dari beberapa aspek, yaitu: pada aspek kualitas materi terdiri dari, 1) kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik, 2) kebermanfaatan dalam menambah wawasan peserta didik disabilitas intelektual, 3) pemberian stimulus dan respon, 4) materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, 5) materi jelas sesuai dengan tahapan sintaks model konstektual. Pada aspek kualitas media, 1) gambar yang digunakan sesuai dengan materi, 2) kesesuaian bentuk huruf, 3) kejelasan gambar yang digunakan, 4) kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti, 5) kemudahan pengoperasian. Sementara itu, pada aspek kebahasaan, 1) kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti, 2) kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil penilaian yang diperoleh berdasarkan kriteria tertentu sehingga dapat memberikan gambaran yang terukur mengenai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh para validator. Data kualitatif tersebut dianalisis secara deskriptif untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kelebihan, kekurangan, serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki pada produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini diterapkan melalui dua teknik, yakni analisis kuantitatif dan kualitatif: 1) Analisis data kualitatif didapatkan dari komentar, masukan, dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta ahli praktisi mengenai produk yang dikembangkan, data tersebut berbentuk uraian atau deskripsi. 2) Analisis data kuantitatif dilakukan berdasarkan hasil angket validasi yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria

kelayakan menggunakan skala likert, sehingga dapat diketahui apakah produk yang dikembangkan dalam kategori 1 (sangat layak), 2 (layak), 3 (kurang layak), dan 4 (sangat kurang layak) :

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

(Dwiningsih & Kusumawati, 2020)

Berikut ini kategori kelayakan media yang diperoleh setelah data hasil persentase dihitung: presentase 86-100% termasuk dalam kriteria (sangat layak, tanpa revisi), presentase 66-85% termasuk dalam kriteria (layak, memerlukan revisi ringan), presentase 56-65% termasuk dalam kriteria (kurang layak, memerlukan revisi berat), dan presentase 0-55% termasuk dalam kriteria (sangat kurang layak, memerlukan revisi berat). Kriteria minimal yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk adalah kategori layak. Pada penelitian ini, e-booklet dikatakan layak apabila skor yang didapatkan yakni $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

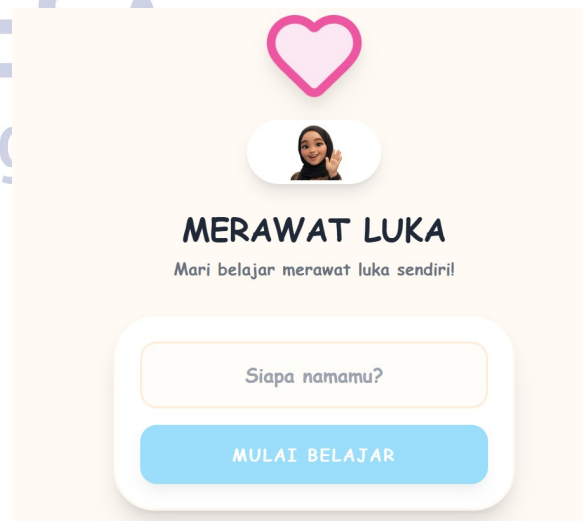
Hasil

Penelitian ini mengembangkan produk media gamifikasi dengan model kontekstual untuk pembelajaran *self care* bagi peserta didik disabilitas intelektual yang layak untuk digunakan. Produk ini dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa gamifikasi dengan model kontekstual sebagai media pembelajaran yang sangat layak. Penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi untuk memastikan ketepatan isi, tampilan, dan penyajian media dengan kebutuhan peserta didik dengan keterbatasan intelektual ringan. Hasil uji kelayakan dari ahli materi, gamifikasi dengan model kontekstual memperoleh presentase 93,18% maka masuk dalam kategori sangat layak sesuai dengan tabel pengkategorian. Hasil tersebut membuktikan bahwa materi yang disajikan dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran materi merawat luka serta karakteristik peserta didik disabilitas intelektual ringan. Meskipun demikian, ahli materi memberikan masukan berupa perbaikan kecil untuk menambahkan beberapa gambar jenis luka yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari pada video materi. Selanjutnya, hasil validasi ahli media, mendapat presentase 96,15% sehingga masuk kategori sangat layak sesuai dengan tabel pengkategorian. Hal tersebut membuktikan bahwa aspek pada tampilan gamifikasi secara keseluruhan telah memenuhi kriteria dan mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arganeh et al., 2021) yang mengindikasikan penggunaan unsur permainan seperti badges, level, poin dan progression dalam pembelajaran

dapat mendorong motivasi internal dan eksternal peserta didik disabilitas intelektual dalam pemahaman materi pembelajaran. Meski tidak memerlukan revisi, adapun saran dari ahli media untuk mengganti penulisan “Buku Panduan” menjadi “petunjuk Penggunaann” untuk mempermudah guru dalam mengoperasikan gamifikasi secara optimal. Hasil uji dari praktisi menunjukkan bahwa gamifikasi materi *self care* memperoleh presentase 92,30% dan masuk kategori sangat layak sesuai dengan tabel pengkategorian. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi materi *self care* mudah digunakan, mudah dipahami, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi *self care*. Meskipun demikian, ahli praktisi memberikan masukan untuk mengubah *drag & drop* di level 4 menjadi *tap* agar bisa digunakan juga oleh peserta didik disabilitas intelektual sedang ataupun berat.

Pembuatan produk gamifikasi dengan model kontekstual dimulai dengan proses coding menggunakan platform web yang dirancang secara interaktif. Produk juga dikembangkan dengan mengacu pada tujuh sintaks model kontekstual, yaitu *modelling*, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *konstruktivisme*, refleksi, dan penilaian autentik yang saling terintegrasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Selanjutnya, dikembangkan media video pembelajaran sebagai materi pendukung yang menyajikan informasi mengenai *self-care*, khususnya perawatan luka, mulai dari pengenalan alat dan bahan hingga langkah-langkah perawatan yang benar. Dalam gamifikasi terdapat beberapa level yang disesuaikan dengan sintaks model kontekstual, yaitu memilih alat dan bahan perawatan luka, menyusun urutan langkah perawatan luka, menjawab pertanyaan terkait perawatan luka, serta mengurutkan alat sesuai prosedur perawatan luka.



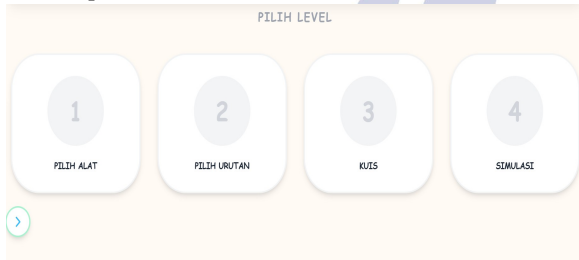
Gambar 1. Cover Gamifikasi

Pada gambar 1. Menampilkan cover dengan judul “Merawat Luka” yang dilengkapi dengan kolom untuk memasukkan nama pengguna lalu klik “Mulai Belajar”



Gambar 2. Menu Gamifikasi

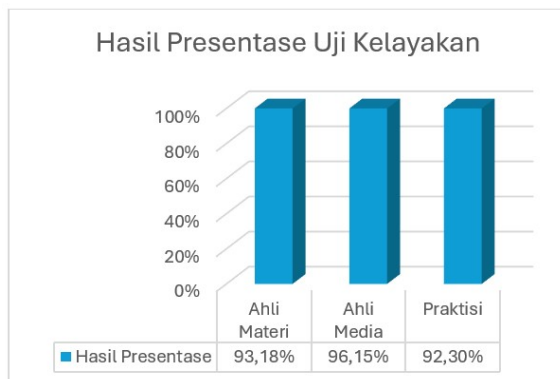
Pada gambar 2. Halaman ini menyajikan menu pada gamifikasi yang terdapat materi belajar, mulai main yang berisi empat level dan petunjuk penggunaan agar peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara optimal.



Gambar 3. Pilihan Level

Pada gambar 3. Halaman ini menyajikan pilihan level yang disesuaikan dengan sintaks model kontekstual, yaitu memilih alat dan bahan, menyusun urutan gambar perawatan luka, menjawab pertanyaan, serta mengurutkan alat sesuai prosedur merawat luka.

Tahap akhir pengembangan produk dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh komponen media gamifikasi berbasis model kontekstual ke dalam satu sistem pembelajaran digital, kemudian menyimpannya dalam format yang dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, handphone, dan tablet. Berikut ini merupakan rekapitulasi penilaian media gamifikasi dengan model kontekstual dari validator:



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Gamifikasi

Hasil produk gamifikasi dengan model konstektual ini kemudian di uji kelayakannya oleh para validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Dr. H. Pamuji, M.Kes yang merupakan dosen proogram studi Pendidikan Luar Biasa (PLB) dari UNESA. Selanjutnya, untuk dosen ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan (TP) dari UNESA. Kemudian untuk uji kepraktisan di lakukan oleh praktisi di SLB Negeri Jombang yang mengajar peserta didik disabilitas yaitu Moch. Achiriyah Maliq, S.Pd. Berikut hasil produk gamifikasi merawat luka :

<https://tiaraerlangga648-ui.github.io/Self-Care/>



Barcode Media Gamifikasi Self Care

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media gamifikasi dengan model konstektual yang layak sebagai upaya untuk mendorong motivasi belajar *self care* dan sasarannya terbatas hanya pada peserta didik disabilitas intelektual ringan saja. Media ini dikembangkan sebagai sarana pembelajaran visual yang mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk mendukung pemahaman materi secara lebih efektif. Pengembangan media gamifikasi dengan model konstektual terdapat tiga tahap, yaitu analisis, baik di lapangan maupun literatur, kemudian perancangan materi, media bahkan alat evaluasi, dan yang terakhir pengembangan yaitu merealisasikan sebuah produk yang sudah dirancang.

Gamifikasi dengan model konstektual dibuat dalam bentuk digital dengan memadukan beberapa unsur gamifikasi seperti tantangan, poin, level, umpan balik, dan penghargaan untuk mendorong keterlibatan belajar peserta didik disabilitas intelektual (Meng et al., 2024). Sejalan dengan (Johan et al., 2022) pembelajaran digital yang interaktif, permainan, atau media visual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik disabilitas intelektual secara signifikan. Gamifikasi menjadi media alternatif dalam mendukung integrasi

peserta didik disabilitas intelektual beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran tradisional, karena gamifikasi mampu meminimalkan beban akademis dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami dan interaktif (Shaban et al., 2021). Menurut (Mahmudah et al., 2025) keterbatasan pengetahuan dan ketergantungan pada orang lain dalam hal kemandirian, terutama self care. Sehingga kemampuan self care perlu diterapkan pada disabilitas intelektual untuk mengurangi ketergantungan pada orang lain, dan meningkatkan kepercayaan diri, serta mendukung kualitas hidup (Holmes & Mortenson, 2024). Materi yang disajikan dalam gamifikasi adalah merawat luka secara runtut dengan mengenal alat dan bahan yang digunakan serta urutan langkah merawat luka, hal ini disesuaikan dengan tujuh sintaks dari model kontekstual, yaitu *modelling*, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, konstruktivisme, refleksi, dan penilaian autentik. Menurut (Nanan & Atanan, 2025) model kontekstual dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, hal ini karena muncul usaha dari peserta didik untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Perpaduan gamifikasi dengan model kontekstual dinilai efektif dan memudahkan peserta didik disabilitas intelektual ringan dalam penguasaan materi, karena peserta didik menemukan secara mandiri pengetahuannya melalui pengalaman (Bustomi et al., 2024). Gamifikasi juga dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan fungsional dan kemandirian (Martinez-millana et al., 2022).

Selain itu, gamifikasi dengan model kontekstual dirancang agar mengembangkan kemampuan berfikir dan pemecahan masalah (Gejandran & Abdullah, 2024). Media pembelajaran digital mendorong berkembangnya *self-regulated learning*, yaitu kemampuan peserta didik untuk mengatur, memantau, dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri (Zheng & Xiao, 2024). Dengan demikian, gamifikasi dengan model kontekstual berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan berpusat pada peserta didik, sehingga mampu mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, keterampilan pemecahan masalah, serta kemandirian belajar yang diperlukan dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, media yang dikembangkan hanya ditujukan untuk peserta didik disabilitas intelektual tingkat ringan, sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan efektivitas media pada peserta didik dengan tingkat disabilitas yang berbeda maupun pada jenjang pendidikan dan rentang usia lainnya. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan media, sehingga belum diketahui bagaimana efektivitas media ketika diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran

maupun dampaknya dalam jangka panjang. Ketiga, materi yang dikembangkan masih terbatas pada topik merawat luka sebagai bagian dari pembelajaran *self care*, sehingga belum mencakup keterampilan perawatan diri lainnya yang juga penting untuk dikuasai peserta didik. Selain itu, unsur-unsur gamifikasi yang digunakan masih tergolong sederhana dan masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut. Solusi untuk mengatasi keterbatasan ini yaitu penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan peserta didik dengan karakteristik yang lebih beragam agar dapat mengetahui efektivitas media pada kelompok sasaran yang lebih luas. Selain itu, penelitian dapat dilanjutkan hingga tahap implementasi dan evaluasi untuk mengkaji dampak penggunaan media dalam jangka waktu yang lebih panjang. Pengembangan materi juga perlu diperluas dengan mencakup berbagai aspek *self care* lainnya, serta menambahkan fitur dan elemen gamifikasi yang lebih variatif agar media menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

Kemudian yang terakhir, Implikasi dari pengembangan gamifikasi dengan model kontekstual yaitu, bagi peserta didik disabilitas intelektual media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi *self care* dengan lebih mudah karena disajikan melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Bagi guru, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan terstruktur, sekaligus membantu mengurangi kebutuhan pemberian instruksi secara berulang karena peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih mandiri melalui petunjuk dan visualisasi yang tersedia. Dengan demikian, gamifikasi dengan model kontekstual berpotensi mendukung peningkatan kualitas pembelajaran *self care* bagi peserta didik disabilitas intelektual.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi dengan model kontekstual untuk pembelajaran *self-care* bagi peserta didik disabilitas intelektual ringan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam pembelajaran *self-care*. Pengintegrasian unsur permainan dengan konteks kehidupan sehari-hari menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami. Dukungan visual, audio, serta aktivitas yang terstruktur membantu peserta didik memahami materi merawat luka sekaligus

memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara sistematis. Implikasi penelitian ini adalah media gamifikasi dengan model kontekstual dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran self-care bagi peserta didik disabilitas intelektual ringan untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar.

Saran dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru sebagai alternatif pendukung pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan *self care*, khususnya pada materi merawat luka bagi peserta didik disabilitas intelektual. Selain itu, media ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran serupa yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. *Fanāvar-i Āmūzish*, 15(3), 429–438. <https://doaj.org/article/49f6893e29e6423e998f7eaf6059f8e5>
- Bakhri, Z. M. (2023). Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Teknologi Aplikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB). *Atavisme*, 53(9), 1–5. <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/index>
- Bakhrun, A. (2021). Perancangan sistem pembelajaran daring menggunakan model addie. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(2), 633–650. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2887>
- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model Dan Pendekatan Pembelajaran*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=6TOKEAAAQBAJ>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Dwiningsih, B. B. M., & Kusumawati. (2020). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Laboratorium Virtual Pada Sub Materi Kimia Unsur Aluminium. *Unesa Journal of Chemical Education*, 9(1), 71–78. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n1.p71-78>
- Gejandran, P., & Abdullah, N. (2024). Gamification in e-learning: A Systematic Review of Benefits, Challenges, and Future Possibilities. *Journal of Logistics and Services Science*, 11(2), 84–104. <https://doi.org/10.33168/JLISS.2024.0206>
- Gumienny, B. (2025). Health From the Perspective of Adolescents With Intellectual Disabilities — Report From Poland. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*. <https://doi.org/10.1111/jar.70119>
- Holmes, H. M., & Mortenson, W. Ben. (2024). *What makes life better or worse: Quality of life according to people with intellectual disabilities*. *March*, 1–13. <https://doi.org/10.1111/jar.13280>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers and Education*, 212(May 2023), 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Hussein, E. (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>
- Johan, A. E., Sayekti, I. C., Susilawati, S. A., & Pramudita, D. A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Book Mitigasi Bencana Gempa Bumi untuk Disabilitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5193–5202. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0AAAnalisis>
- Joyce, A. (2024). *A Settings and Systems Approach to Promoting the Health and Wellbeing of People with an Intellectual Disability*.
- Kasiyati, & Zulmiyetri. (2018). Integrated thematic learning through contextual learning to improve performance of students with mild intellectual disability. *Journal of Educational and Learning Studies*, 1(1), 10–15. <http://journal.redwhitepress.com/index.php/jles%0AIntegrated>
- Mahmudah, S., Widajati, W., Rahmadiani, D., Nur, K., Dwirisananda, A., Kholid, M., & Nurrohmam, M. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Bina Diri Self Care Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Disabilitas Intelektual. *Jurnal Kependidikan*, 14(4), 6407–6416.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Martinez-millana, A., Michalsen, H., Berg, V., Anke, A., Martinez, S. G., Muzny, M., Carlos, J., Vidal, T., Gomez, J., Traver, V., & Jaccheri, L. (2022). Motivating Physical Activity for Individuals with Intellectual Disability through Indoor Bike Cycling and Exergaming. *Environmental Research and Public Health*. <https://doi.org/10.3390/ijerph19052914>
- Meng, C., Zhao, M., Pan, Z., Pan, Q., & Bonk, C. J. (2024). Investigating the impact of gamification components on online learners' engagement. *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00336-3>
- Mukh, Y. A. (2023). Using Gamification to Motivate Students with Simple-Moderate Intellectual. *European Journal of Educational Research*, 12(4), 1657–1665. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.639>
- Munawaroh, T. (2019). Peningkatan kemampuan pengembangan diri dalam memakai baju melalui

- teknik shaping pada siswa tunagrahita ringan kelas iv slb korpri kauma. *Jurnal Pena SD*, 05(1), 53–61. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1535>
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Konstektual Dalam Model Pembelajaran (CTL). *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora Volume 2 Nomor 2 (2023)* 825, 2(2), 825–837. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nanan, W., & Atanan, Y. (2025). The Development of an English Language Teaching Model Based on Contextual Teaching and Learning Approach to Enhance English Communication Skills for Grade 10 Students. *Journal of Information and Learning*, 36(3), 1–12.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1). <https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154>
- Pursitasari, I., & Allenidekania, A. (2019). Literature Review: Kemampuan Anak Berkebutuhan Khusus Melakukan Kebersihan Diri. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 305–311. <https://doi.org/10.26630/jk.v10i2.1317>
- Sari, D. N., & Alfryan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Shaban, A., Pearson, E., & Chang, V. (2021). *Evaluation of User Experience , Cognitive Load , and Training Performance of a Gamified Cognitive Training Application for Children With Learning Disabilities*. 3(July), 1–18. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.617056>
- Sriasih, N. K., Krisnandari, A. A. I. W., Rahyanti, N. M. S., & Ni Wayan Erviana Puspita Dewi. (2023). Self Care Agency Pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 7(2), 156–162. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/petier/article/view/22508>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit. Alfabeta bandung. <https://s11nk.com/nsj10m8>
- Truscott, A., Hayes, D., Bardsley, T., Choksi, D., & Edbrooke, J. (2024). Defining young people ' s mental health self - care : a systematic review and co - development approach. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 33(11), 3765–3785. <https://doi.org/10.1007/s00787-023-02320-7>
- Vasudha. (2025). Development Of Critical Thinking And Problem Solving Through Contextual Teaching – Learning. *International Education Research Journal*, July, 109–113. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16743328>
- Yendrita, W., & Sari, D. (2023). Pengaruh Edukasi Mencuci Tangan Dengan Metode Puzzle Terhadap Kemampuan Cuci Tangan Pada Anak Dengan Tunagrahita Sedang. *Jurnal Keperawatan Cikini*, 4(1), 62–68. <https://jurnal.akperrscikini.ac.id/index.php/JKC>
- Yunita, N. P., & Indrajit, P. R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=jT-AEAAAQBAJ>
- Zheng, Y., & Xiao, A. (2024). *A structural equation model of online learning : investigating self-efficacy , informal digital learning , self-regulated learning , and course satisfaction*. January, 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1276266>