

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I, terdapat beberapa hal yang dibahas, di antaranya: (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) spesifikasi produk yang diharapkan; (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan; (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung sangat pesat, sehingga manusia semakin bergantung pada teknologi, termasuk dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan diyakini sebagai solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Hidayah *et al.*, 2024). Penerapan teknologi dapat menumbuhkan suasana belajar yang komunikatif melalui media digital seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi daring (Fitriyana *et al.*, 2025). Dalam konteks tersebut, teknologi pendidikan memiliki dua terminologi utama, yaitu sebagai *tools* (alat bantu) dan sebagai profesional (bidang keilmuan). Teknologi pendidikan sebagai *tools* yaitu teknologi pendidikan menyediakan berbagai perangkat, media, dan aplikasi digital yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik guna mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, teknologi pendidikan sebagai kajian profesional yaitu berperan sebagai suatu bidang keilmuan yang bertanggung jawab dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi pembelajaran agar tercipta proses belajar yang sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi pendidikan melalui berbagai media pembelajaran menjadi salah satu cara

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam implementasinya, peran tersebut kemudian diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi pendidikan dalam bentuk media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pendidikan melalui berbagai media pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi diyakini dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berorientasi pada keberagaman karakteristik peserta didik, penggunaan media berbasis teknologi juga diarahkan untuk mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang berbeda-beda, termasuk dalam konteks pendidikan inklusif (Suwahyo *et al.*, 2022). Hal tersebut menjadi semakin penting ketika pembelajaran ditujukan bagi peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus.

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggabungkan audio, visual, dan animasi dapat merangsang daya ingat serta meningkatkan kemampuan berpikir anak. Bagi anak tunagrahita ringan, pemanfaatan multimedia interaktif merupakan pilihan tepat karena materi disajikan secara konkret sehingga tidak membosankan. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai bentuk media digital, seperti teks, gambar, audio, dan animasi, untuk mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik dan interaktif dalam proses pendidikan. Berdasarkan penelitian Maulidiyah (2020) bahwa dalam proses pembelajaran di dalam kelas anak tunagrahita memiliki daya tangkap yang lambat, sehingga dengan penggunaan multimedia interaktif akan menjadi media yang menarik untuk anak tunagrahita dan kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan karena proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

Multimedia interaktif pembelajaran diyakini mampu menyajikan materi secara lebih konkret melalui kombinasi berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, serta animasi yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan elemen interaktif dalam multimedia pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik tunagrahita. Interaktivitas seperti penggunaan gambar, animasi, audio, serta aktivitas yang menuntut respons langsung dari peserta didik mampu membantu dalam memproses informasi secara lebih bertahap dan konkret. Penelitian yang dilakukan oleh Maulidiyah (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis visual dan aktivitas mampu meningkatkan perhatian serta kemampuan memahami konsep dasar pada peserta didik tunagrahita karena informasi disajikan melalui rangsangan visual dan tindakan langsung. Selain itu, penelitian oleh Sari *et al.* (2022) menjelaskan bahwa elemen interaktif seperti permainan sederhana, pemberian umpan balik langsung, serta fitur navigasi yang dapat dikendalikan oleh peserta didik seperti memilih menu, berpindah halaman, dan mengulang materi, dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami urutan langkah kegiatan secara lebih sistematis.

Berdasarkan temuan tersebut, elemen interaktif menjadi penting untuk diterapkan dalam penelitian ini karena mampu menyesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik tunagrahita yang membutuhkan pembelajaran konkret, bertahap, serta melibatkan pengalaman langsung. Interaktivitas dalam multimedia tidak hanya berfungsi sebagai variasi tampilan, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar (Wulandari *et al.*, 2022). Oleh karena itu, penerapan

teknologi pendidikan tidak hanya berhenti pada penggunaan *tools* berupa multimedia interaktif, tetapi juga menekankan peran pendidik sebagai profesional yang mampu merancang strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, serta sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik tunagrahita.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik (Suartama *et al.*, 2023). Penerapan gamifikasi dalam pendidikan telah menjadi fokus perhatian karena dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Aguiar, 2023). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Prabawa *et al.*, 2020). Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti tunagrahita. Penelitian yang dilakukan oleh Novayani *et al.* (2023) mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk membantu proses pembelajaran mengenal benda bagi anak tunagrahita. Gamifikasi dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam aktivitas belajar dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan hadiah (Sari & Alfiyan, 2023). Penggunaan elemen gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik (Suartama *et al.*, 2023).

Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran memanfaatkan elemen permainan seperti bintang, level, tantangan, dan umpan balik untuk meningkatkan

keterlibatan serta motivasi peserta didik. Pendekatan ini didasarkan pada konsep bahwa permainan dapat menimbulkan emosi positif seperti kesenangan dan rasa berhasil sehingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB), gamifikasi relevan karena peserta didik tunagrahita lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret, visual, dan interaktif. Elemen gamifikasi seperti level bertahap, pemberian bintang, serta tantangan sederhana dapat membantu memperkuat kemampuan kognitif melalui aktivitas mengenali objek, memilih gambar yang tepat, serta memahami fungsi benda dalam pembelajaran bina diri.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran perlu dirancang dengan memperhatikan aspek kognitif, emosional, serta tampilan visual yang menarik agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mampu mendukung pemahaman materi secara lebih efektif (Prabawa & Restami, 2022). Penerapan media pembelajaran berbasis *game* dalam pendidikan khusus juga telah diteliti oleh Adhwa *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *game* sebagai media pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, penelitian Vistasari (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Pendidikan bagi penyandang disabilitas dapat diperoleh melalui Sekolah Luar Biasa (SLB), ataupun sekolah reguler yang berbasis inklusif. Penyandang disabilitas merupakan seseorang yang mempunyai gangguan fisik, kognitif, psikologis, dan sensorik. Laporan dari Pusat Data dan Statistik Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020/2021 mencatat bahwa dari 144.621 anak yang menempuh pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB), 80.837 di antaranya adalah penyandang tunagrahita (Sudiarti *et al.*, 2020). Secara keseluruhan, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 22,97 juta jiwa atau sekitar 8,5% dari total populasi, dengan jumlah terbesar berada pada usia lanjut (Kemenko PMK, 2023). Tunagrahita adalah kondisi yang ditandai dengan keterbatasan yang cukup besar dalam aspek intelektual dan perilaku adaptif sejak usia dini yaitu sebelum usia 18 tahun (Febrianty *et al.*, 2020). Data ini menunjukkan bahwa tunagrahita merupakan salah satu jenis disabilitas yang signifikan di Indonesia, sehingga memerlukan perhatian khusus dalam penyediaan layanan pendidikan dan fasilitas pendukung lainnya.

SLB Negeri 2 Buleleng berlokasi di Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, merupakan salah satu institusi pendidikan yang menampung jumlah anak tunagrahita cukup banyak. Berdasarkan data terkini, dari total 147 siswa penyandang disabilitas di sekolah ini, sebanyak 82 siswa merupakan anak tunagrahita, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di sekolah tersebut membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih intensif utamanya dalam mata pelajaran Bina Diri. Penyandang tunagrahita memiliki kelemahan dalam kemampuan intelektual mengakibatkan hambatan dalam kehidupan mereka, seperti dalam hal kognitif dan bidang akademik, selain hal tersebut penyandang tunagrahita juga memiliki kesulitan dalam kemampuan beradaptasi, pemeliharaan diri, keterampilan berbahasa, dan interaksi sosial (Febrianty *et al.*, 2020). Peserta didik tunagrahita memiliki keterbatasan kemampuan intelektual yang memengaruhi proses berpikir, memahami informasi, serta mengolah pengalaman belajar. Kondisi

tersebut menyebabkan perkembangan kemampuan kognitif mereka berlangsung lebih lambat dibandingkan peserta didik pada umumnya sehingga membutuhkan bimbingan khusus dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran bagi peserta didik tunagrahita perlu dirancang secara terstruktur, konkret, dan bertahap agar informasi yang diberikan dapat dipahami dengan lebih mudah. Pengembangan kemampuan kognitif merupakan hal penting karena berkaitan dengan proses mengenali, memahami, dan mengingat informasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Sekolah Berkebutuhan Khusus (SLB), kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai program, salah satunya mata pelajaran bina diri yang, meskipun berfokus pada aspek psikomotorik, juga mengandung unsur kognitif yang berperan penting, khususnya bagi peserta didik tunagrahita yang memiliki keterbatasan pada kemampuan kognitif sebagai dasar dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Pembelajaran bagi anak tunagrahita masih menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Menurut Salsabila & Sulistiyowati (2024), adapun permasalahan yang sering muncul dalam praktik pembelajaran anak tunagrahita antara lain: (1) materi pembelajaran yang disampaikan guru masih sering bersifat abstrak dan belum dilengkapi contoh konkret sehingga sulit dipahami; (2) metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menggunakan media interaktif; (3) terbatasnya sarana dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita; (4) motivasi belajar peserta didik cenderung rendah karena pendekatan yang digunakan belum mampu menarik minat mereka; (5) guru sering mengalami kesulitan dalam merancang pembelajaran individual karena keterbatasan waktu, dan sarana pendukung yang masih minim. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran bagi peserta didik tunagrahita memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Dalam pembelajaran bina diri, kemampuan kognitif peserta didik tunagrahita dikembangkan melalui proses memahami konsep yang berkaitan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Sebelum peserta didik mampu melakukan suatu aktivitas secara mandiri, mereka perlu memahami terlebih dahulu konsep dasar dari aktivitas tersebut. Proses pemahaman konsep ini penting karena membantu peserta didik tunagrahita menghubungkan informasi yang mereka terima dengan aktivitas yang akan dilakukan. Upaya untuk meningkatkan pemahaman tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian Lofha *et al.* (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak tunagrahita, terutama dalam mengenali objek dan memahami konsep dasar dalam pembelajaran.

Pembelajaran bina diri tidak hanya berfokus pada pengembangan kemandirian peserta didik, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dasar terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Pada peserta didik tunagrahita, penguasaan konsep sederhana merupakan tahap awal yang penting sebelum peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan bina diri secara mandiri. Hal ini dikarenakan peserta didik tunagrahita memiliki keterbatasan dalam kemampuan intelektual sehingga proses pembelajaran perlu menekankan pemahaman konsep yang konkret dan mudah dipahami agar informasi dapat diterima secara bertahap. Penelitian yang

dilakukan oleh Suciyana (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran bagi anak tunagrahita memerlukan penyederhanaan konsep serta penyajian materi yang konkret agar peserta didik mampu memahami fakta dan konsep dasar dalam pembelajaran sebelum menerapkannya dalam aktivitas sehari-hari. Kemampuan kognitif tersebut dapat terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengenali objek, menyebutkan nama benda, serta memahami fungsi dari benda yang digunakan dalam kegiatan bina diri. Dengan demikian, pembelajaran bina diri juga berperan dalam membangun pengetahuan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan kemandirian peserta didik tunagrahita.

Hasil penelitian Susanti *et al.* (2025) menunjukkan bahwa peserta didik tunagrahita memiliki keterbatasan dalam memahami informasi sehingga pembelajaran perlu menggunakan pendekatan yang konkret, visual, dan bertahap agar konsep dapat dipahami dengan lebih baik. Proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran serta mendukung perkembangan kemampuan berpikir peserta didik tunagrahita. Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran bina diri dalam penelitian ini tidak hanya dipandang sebagai latihan keterampilan praktik, tetapi juga sebagai proses pembelajaran yang menekankan penguasaan pengetahuan dasar atau kemampuan kognitif peserta didik. Kemampuan tersebut berkaitan dengan kemampuan mengenali jenis pakaian dan aksesoris, menyebutkan nama pakaian dan aksesoris, serta memahami fungsi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif, yaitu

tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep mengenal pakaian dan aksesoris dalam pembelajaran bina diri.

Materi mengenal pakaian dan aksesoris dalam mata pelajaran Bina Diri memiliki capaian pembelajaran yang menekankan kemampuan peserta didik dalam mengenali jenis pakaian dan aksesoris sesuai dengan fungsi serta situasi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Capaian pembelajaran tersebut dijabarkan ke dalam beberapa tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1.1
Hasil Analisis Kurikulum

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengenali dan memahami jenis pakaian dan aksesoris sesuai dengan fungsi serta situasi dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu mengenal pakaian berdasarkan fungsinya, seperti penggunaan rok untuk perempuan dan celana untuk laki laki.
	Peserta didik mampu mengenal jenis pakaian yang digunakan sesuai dengan kondisi musim.
	Peserta didik mampu mengenal pakaian seragam sekolah yang digunakan dari hari Senin sampai dengan Jumat.
	Peserta didik mampu mengenal aksesoris atau perlengkapan pakaian, seperti topi, bando, dan aksesoris sederhana lainnya.
	Peserta didik mampu mengenal pakaian adat Bali sebagai bagian dari identitas budaya daerah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SLB Negeri 2 Buleleng, hasil belajar siswa pada materi Mengenal Pakaian dan Aksesoris dalam mata pelajaran Bina Diri menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih tergolong rendah. Rendahnya pemahaman ini turut tercermin dari hasil belajar yang diberikan oleh guru wali kelas. Penilaian dilakukan pada 15 peserta didik kelas V dengan mengacu pada capaian pembelajaran yang menekankan kemampuan mengenali jenis pakaian

dan aksesoris sesuai fungsi serta situasi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun hasil penilaian yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2
Rata-rata nilai mata pelajaran Bina Diri siswa SLB Negeri 2 Buleleng

No.	Keterangan Data	Skor (Skala 100)
1.	Jumlah siswa kelas V SLB Negeri 2 Buleleng	15
2.	Nilai Tertinggi	64
3.	Nilai Terendah	40
4.	Rata-Rata Nilai Siswa	50

Berdasarkan perolehan data tersebut, rata-rata nilai Bina Diri pada materi mengenal pakaian dan aksesoris peserta didik adalah 50. Nilai tersebut diperoleh dari 15 peserta didik dengan nilai tertinggi 64, nilai tengah 50, dan nilai terendah 40. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mencapai hasil maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu memahami materi secara optimal, yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu (1) terbatasnya penyajian yang bersifat konkret dan aplikatif, khususnya dalam mengenal pakaian dan aksesoris yang memerlukan contoh visual dan praktik berulang agar mudah dipahami; (2) pembelajaran yang kurang menarik, interaktif sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita; dan (3) rendahnya motivasi dan minat belajar siswa, yang berdampak pada keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman materi oleh beberapa peserta didik masih kurang, sehingga hasil belajar yang dicapai belum mencapai tingkat yang diharapkan. Penelitian ini diharapkan menjadi

landasan strategis untuk menyempurnakan proses pembelajaran Bina Diri di SLB Negeri 2 Buleleng dengan tujuan agar mencapai hasil yang sesuai dengan standar yang diharapkan. Walaupun penggunaan multimedia interaktif telah menjadi komponen esensial dalam proses belajar di sekolah umum, di SLB penggunaannya masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara keinginan akan metode pembelajaran modern dan interaktif dengan praktik pengajaran yang masih konvensional. Temuan ini didukung oleh penelitian Hakim (2020) dalam jurnal “Multimedia Interaktif bagi Siswa Berkebutuhan Khusus”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran saat ini tidak secara khusus diarahkan untuk anak berkebutuhan khusus, tetapi lebih banyak digunakan untuk siswa umum yang memiliki karakteristik serupa.

Kesenjangan dalam implementasi teknologi di SLB terlihat jelas antara harapan akan multimedia interaktif yang modern dan kondisi infrastruktur yang masih terbatas. Berdasarkan penelitian Wulandari & Harsiwi (2024) menyatakan bahwa implementasi teknologi di SLB masih terkendala oleh kesiapan guru, infrastruktur yang tidak memadai, dan metode pengajaran yang belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kesenjangan dalam implementasi teknologi di SLB memerlukan upaya kolaboratif antara pengelola sekolah, guru, dan pihak terkait untuk mengatasi kendala-kendala tersebut sehingga dapat memaksimalkan proses belajar peserta didik.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran anak tunagrahita digagas sebagai salah satu solusi atas permasalahan mendasar berupa rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan kemampuan kognitif mereka dalam menerima materi secara abstrak. Pembelajaran berbasis teknologi peserta didik dapat belajar kapan saja dan

di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya masing-masing (Suartama *et al.*, 2022). Anak tunagrahita umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek, mudah bosan, dan membutuhkan rangsangan belajar yang konkret, menarik, serta variatif agar tidak cepat kehilangan fokus. Temuan ini didukung oleh penelitian Fauzia *et al.* (2017) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbentuk dengan gambar, audio, dan animasi efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunagrahita.

Penelitian dari Sari *et al.* (2025) juga menegaskan bahwa media interaktif mampu memotivasi belajar melalui visual, animasi, suara, dan aktivitas menarik sehingga pembelajaran tidak monoton. Selain itu, penerapan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, level, dan hadiah virtual dalam multimedia interaktif terbukti dapat menumbuhkan motivasi, fokus, dan keaktifan belajar anak tunagrahita. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Pradnyana *et al.* (2020) yang menyimpulkan bahwa penerapan unsur gamifikasi dalam media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa tunagrahita di SLB. Penggunaan bintang, level, tantangan, dan hadiah membuat siswa lebih tertarik, termotivasi, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, anak tunagrahita memerlukan pembelajaran Bina Diri yang menekankan penguasaan konsep dasar (ranah kognitif), khususnya kemampuan mengenal, memahami, membedakan jenis-jenis pakaian dan aksesoris sesuai fungsi dan situasi penggunaannya. Sehingga, pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi diharapkan dapat mendukung pembelajaran bina diri agar lebih konkret, menyenangkan, dan mendorong kemandirian belajar anak tunagrahita. Multimedia interaktif berbasis

gamifikasi diyakini efektif sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Dengan demikian, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Bina Diri, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif pada materi mengenal pakaian dan aksesoris melalui pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami bagi anak tunagrahita di SLB Negeri 2 Buleleng.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi mengenal pakaian dan aksesoris, khususnya mengenal jenis, fungsi, dan penggunaan pakaian dan aksesoris kepada siswa tunagrahita, karena belum tersedia media interaktif yang mendukung pembelajaran.
2. Siswa mengalami keterbatasan dalam memahami pelajaran akibat kurangnya media audio-visual yang interaktif
3. Siswa membutuhkan latihan berulang dalam keterampilan bina diri, namun sarana pembelajaran belum mendukung pengulangan secara optimal.
4. Guru kesulitan menggunakan media pembelajaran mengenal pakaian dan aksesoris pada mata pelajaran Bina Diri karena keterbatasan media, sehingga pembelajaran kurang efektif bagi siswa tunagrahita.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini perlu diberikan batasan agar ruang lingkup kajian menjadi lebih terarah serta sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Pembatasan ini juga dilakukan agar fokus penelitian tidak terlalu luas. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan bina diri untuk siswa tunagrahita kelas V di SLB Negeri 2 Buleleng. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi mengenal pakaian dan aksesoris, yang mencakup kemampuan siswa dalam mengenali jenis pakaian dan aksesoris, menyebutkan nama pakaian dan aksesoris, serta memahami fungsi dari masing-masing pakaian dan aksesoris dalam kehidupan sehari-hari.

Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami dan mengenali konsep dasar mengenai pakaian dan aksesoris. Kemampuan kognitif ini penting sebagai dasar dalam proses belajar, karena menjadi fondasi bagi siswa dalam memahami informasi sebelum mengembangkan keterampilan lainnya. Kemampuan tersebut ditunjukkan melalui aktivitas seperti mengidentifikasi jenis pakaian, menyebutkan nama pakaian dan aksesoris, serta menjelaskan fungsi penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak menilai keterampilan praktik menggunakan pakaian yang termasuk dalam ranah psikomotorik maupun sikap yang termasuk dalam ranah afektif. Dengan adanya pembatasan tersebut, penelitian ini secara khusus menitikberatkan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk membantu meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi mengenal pakaian dan aksesoris dalam pembelajaran bina diri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dapat membantu guru dalam mengajarkan materi mengenal pakaian dan aksesoris kepada siswa tunagrahita di SLB Negeri 2 Buleleng?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tunagrahita dalam muatan pelajaran bina diri di SLB Negeri 2 Buleleng?
3. Bagaimanakah kepraktisan oleh guru dan murid pada pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang efektif untuk siswa di SLB Negeri 2 Buleleng?
4. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita dalam keterampilan bina diri di SLB Negeri 2 Buleleng?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dapat membantu guru dalam mengajarkan materi mengenal pakaian kepada siswa tunagrahita di SLB Negeri 2 Buleleng.
2. Menganalisis validitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi dari segi isi, desain, dan media dalam meningkatkan pemahaman siswa tunagrahita terhadap pelajaran bina diri di SLB Negeri 2 Buleleng.

3. Menganalisis kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi oleh guru dan siswa tunagrahita dalam proses pembelajaran keterampilan bina diri di SLB Negeri 2 Buleleng
4. Menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita pada keterampilan bina diri di SLB Negeri 2 Buleleng

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif pada muatan pembelajaran bina diri. Adapun spesifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama “Bigame”, yang merupakan singkatan dari Bina Diri *Game*. Produk ini berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dirancang untuk membantu siswa tunagrahita dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif dalam mata pelajaran bina diri. Pengembangan produk ini dilakukan untuk digunakan di SLB Negeri 2 Buleleng pada kelas V SD tahun ajaran 2025/2026.

2. Konten Produk

Multimedia interaktif ini memiliki menu utama seperti kompetensi, permainan berlevel dengan instruksi permainan sebelum bermain, evaluasi, petunjuk penggunaan, profil pengembang, ikon keluar, serta fitur suara narator dan bintang. Elemen gamifikasi berupa bintang diberikan setelah siswa menyelesaikan setiap level dan terdapat umpan balik pada setiap

permainan yang sudah siswa kerjakan. Sistem ini bertujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara bertahap.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini terletak pada penyajian muatan pembelajaran Bina Diri dalam bentuk multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang inovatif dan belum diterapkan sebelumnya di kelas. Dengan memanfaatkan kombinasi teks, gambar, suara, dan video, produk ini dirancang agar lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa tunagrahita. Selain itu, adanya penerapan elemen gamifikasi seperti bintang bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Produk ini juga memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya kapan pun dan di mana pun.

4. Software

Dalam proses awal pengembangan multimedia interaktif pembelajaran ini, proses pengembangan multimedia interaktif pembelajaran ini, *software* yang digunakan adalah *Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama, dengan dukungan aplikasi pengeditan audio seperti *Audacity*, serta pengeditan gambar menggunakan *Canva* untuk meningkatkan kualitas tampilan visual dan pengeditan video menggunakan *CapCut*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi

Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi ini diasumsikan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa tunagrahita dalam mata pelajaran Bina Diri.
2. Produk ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak melalui visualisasi.
3. Pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan berbasis gamifikasi dapat membantu siswa tunagrahita dalam mengembangkan keterampilan bina diri dengan lebih efektif.
4. Multimedia ini diharapkan dapat digunakan baik dalam pembelajaran mandiri oleh siswa maupun sebagai alat bantu oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Proses pengembangan produk ini menghadapi beberapa keterbatasan, di antaranya:

1. Penggunaan multimedia interaktif ini memerlukan perangkat teknologi seperti komputer atau Tablet. Akan tetapi, ketersediaan perangkat tersebut di beberapa Sekolah Luar Biasa (SLB) masih terbatas, sehingga dapat menghambat implementasi produk ini secara optimal.
2. Kemampuan siswa tunagrahita dalam menggunakan teknologi digital bervariasi, sehingga diperlukan bimbingan tambahan dari guru atau orang tua saat menggunakan produk ini.
3. Uji coba produk hanya dilaksanakan di SLB Negeri 2 Buleleng, sehingga hasilnya belum dapat mewakili seluruh siswa penyandang tunagrahita di Indonesia maka memerlukan evaluasi lebih mendalam.

1.8 Definisi Istilah

Untuk mencegah kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan batasan yang jelas untuk setiap istilah berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan menciptakan atau menyempurnakan produk terutama dalam bidang pendidikan melalui proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi yang sistematis (Waruwu, 2024).
2. Multimedia interaktif adalah sistem pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan berbagai elemen media, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang memungkinkan adanya interaksi aktif antara pengguna dan materi pembelajaran (Aulia, 2025).
3. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi adalah sistem pembelajaran digital yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dengan tambahan permainan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar. Pendekatan ini memanfaatkan elemen pembelajaran seperti penghargaan dalam bentuk bintang, untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Hakeu *et al.*, 2023).
4. Gamifikasi merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti kegiatan belajar di kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Elemen yang dimaksud meliputi poin, level, tantangan, serta penghargaan yang

dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Valentinna *et al.*, 2024).

5. Tunagrahita adalah kondisi individu memiliki fungsi intelektual umum secara signifikan berada di bawah rata-rata, disertai dengan kekurangan dalam perilaku adaptif, dan kondisi ini muncul selama masa perkembangannya (Raudatul, 2025).
6. Bina diri merupakan mata pelajaran yang mendukung kemandirian peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga berkaitan dengan kemampuan kognitif, seperti memahami instruksi, mengenali urutan kegiatan, dan mengambil keputusan sederhana, misalnya dalam mengenal pakaian dan aksesoris serta penggunaannya. Aspek ini penting terutama bagi peserta didik tunagrahita yang memiliki keterbatasan kognitif sebagai dasar dalam beraktivitas mandiri (Kurniawan, 2012).
7. Sekolah Luar Biasa adalah lembaga pendidikan yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pelajar peserta didik yang memiliki hambatan fisik, intelektual, sensorik maupun emosional. SLB hadir untuk memberikan dukungan dan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka (Ester, 2021).
8. Teori belajar merupakan landasan konseptual yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, baik dari sisi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan maupun dari sisi guru dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran. Teori ini menjadi dasar dalam menentukan strategi, metode, serta pendekatan yang digunakan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif (Utami, 2017)