

LEARNING THROUGH PLAY: MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TUNAGRAHITA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL JEPANG FUKUWARAI DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR

LEARNING THROUGH PLAY: IMPROVING THE COGNITIVE ABILITIES OF MENTALITY RETARTED CHILDREN THROUGH TRADITIONAL JAPANESE GAMES FUKUWARAI AT SLB NEGERI 1 MAKASSAR

¹Teguh Daniel Bandaso,²Rasyidah,³Nurly Fatin Ramadhani Arifin,⁴Elfydha Siti Safrina
⁵Dian Sari Unga Waru

^{1,5}Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Budaya,
Universitas Hasanuddin, Makassar

²Akuntansi, Universitas Negeri Makassar

^{3,4}Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Makassar

Korespondensi: teguhaniel07@gmail.com

Abstract (English)

Children with mental retardation generally experience delays in cognitive abilities so they experience obstacles and difficulties in living daily life. One method that can be done to support the improvement of cognitive abilities of mentally retarded children is play therapy using games that can improve brain memory abilities. Community service activities are carried out at SLB Negeri 1 Makassar. This activity aims to improve cognitive abilities and hone the creativity of mentally retarded children. This activity adopts traditional children's games from Japan that are safe and have not been played by mentally retarded children as a medium for learning activities. The results of the implementation of community service programs show an increase in cognitive abilities. Children with mental retardation managed to play traditional Japanese games independently.

Article History

Submitted: 7 December 2023

Accepted: 15 December 2023

Published: 17 December 2023

Key Words

Fukuwarai, cognitive, mentally retarded

Abstrak (Indonesia)

Anak tunagrahita pada umumnya mengalami keterlambatan dalam kemampuan kognitif sehingga mengalami hambatan dan kesulitan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak tunagrahita adalah terapi bermain dengan menggunakan permainan yang mampu merangsang peningkatan kemampuan daya ingat otak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SLB Negeri 1 Makassar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan mengasah kreativitas anak tunagrahita. Kegiatan ini mengadopsi permainan tradisional anak dari Jepang yang aman dan belum pernah dimainkan oleh anak tunagrahita sebagai media kegiatan pembelajaran. Hasil implementasi program pengabdian kepada masyarakat menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif. Anak tunagrahita berhasil memainkan permainan tradisional Jepang secara mandiri.

Sejarah Artikel

Submitted: 7 December 2023

Accepted: 15 December 2023

Published: 17 December 2023

Kata Kunci

Fukuwarai, kognitif, tunagrahita

Pendahuluan

Tunagrahita adalah istilah untuk orang yang mengalami keterbatasan intelektual dan interaksi sosial dengan tingkat kecerdasan atau intelektual (kognitif) yang kurang optimal serta tidak memiliki kemampuan untuk beradaptasi baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain (Rahmat Sanusi, 2020). Tingkat kecerdasan anak tunagrahita berada dibawah rata-rata dimana perkembangan kecerdasannya terbatas (hanya mampu mencapai tingkat mental usia sekolah dasar) yang ditandai dengan keterlambatan kemampuan sosial, kelainan tingkah

laku, dan ketidakmampuan menyesuaikan diri selama masa pertumbuhan (Desiningrum, 2016). Anak tunagrahita pada umumnya mengalami keterlambatan dalam kemampuan kognitif. Fungsi kognitif berperan penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga kemampuan kognitif anak tunagrahita harus ditingkatkan (Sutinah, 2019).

Setiap anak berhak atas pendidikan, termasuk anak retardasi mental atau tunagrahita. Pendidikan penting untuk membantu anak-anak mengembangkan moral, emosional, kognitif, imajinatif, sosial, dan fisik (Rathnakumar, 2020). Proses pembelajaran bagi anak tunagrahita perlu dirancang menggunakan metode yang kreatif dan inovatif sehingga proses belajar-mengajar dapat berjalan dengan efektif dan tidak monoton. Pembelajaran bagi anak tunagrahita perlu disusun berbeda dengan anak lainnya karena anak tunagrahita sebagai anak berkebutuhan khusus memiliki keterbatasan kemampuan intelektual sehingga proses pertumbuhan dan perkembangannya pun berbeda (Azizah, 2016).

Salah satu metode yang terbukti dapat membantu anak tunagrahita dalam belajar adalah terapi bermain dan belajar sambil bermain menggunakan permainan terapeutik, manipulatif, dan konstruktif seperti puzzle dan media lain yang memiliki fungsi yang hampir sama. Penelitian yang dilakukan oleh (Oktavia, 2015) menggunakan teropong warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar bagi anak tunagrahita. Hasil penelitian Oktavia menunjukkan bahwa media teropong warna ini dapat membantu anak tunagrahita untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar. (Sutinah, 2019) melakukan penelitian tentang terapi bermain puzzle berpengaruh terhadap kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita yang menghasilkan kesimpulan bahwa terapi bermain dengan puzzle mampu meningkatkan kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita, dibuktikan dengan uji statistik. Terapi bermain merupakan cara yang efektif untuk mengatasi masalah perilaku dan mental pada anak. Terapi bermain mempengaruhi berbagai keterampilan pada siswa tunagrahita, seperti keterampilan sosial dan perilaku adaptif (Shaqayeq Bana, 2017). Anak tunagrahita dapat mengembangkan kemampuan pikiran, fisik, dan emosional secara menyeluruh dengan bermain. Ketika sedang bermain, anak-anak akan merasa lebih tenang dan senang. Keadaan ini akan memberikan suasana nyaman sehingga dapat mendorong anak untuk mendayagunakan potensi dan kemampuan kognitif yang dimilikinya (Desiningrum, 2016).

Berdasarkan hasil Riskesdas Badan Litbangkes Kementerian Kesehatan tahun 2018, proporsi anak disabilitas umur 5-17 tahun di Provinsi Sulawesi Selatan sebesar 5,0%. Jumlah ini menempatkan Provinsi Sulawesi Selatan pada posisi keempat provinsi dengan proporsi disabilitas anak tertinggi setelah Gorontalo (5,4%), Kalimantan Utara (5,4%), dan Sulawesi Tengah (7,0%). Anak berkebutuhan khusus memiliki layanan pendidikan khusus yang berbeda dengan anak normal pada umumnya. Layanan pendidikan yang mereka terima tergantung pada tingkat anomali mereka (Suchyadi, 2018). SLB Negeri 1 Makassar merupakan salah satu sekolah formal bagi penyandang disabilitas di Provinsi Sulawesi Selatan yang memberikan layanan khusus untuk anak disabilitas agar dapat mengenyam pendidikan. Kegiatan pembelajaran di SLB pada umumnya fokus terhadap kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif masih kurang diimplementasikan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton sehingga anak kurang antusias untuk mengikuti pelajaran dan cenderung merasa bosan. Adanya pandemi virus Covid-19 turut memengaruhi proses pembelajaran di SLB Negeri 1 Makassar. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di kelas dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh. Keadaan ini menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini berdampak pada meningkatnya stress dan kelelahan serta penurunan kemampuan kognitif pada anak karena tidak ada interaksi langsung dengan guru

pembimbing dan teman sebaya. Untuk mengatasi permasalahan ini, kami menawarkan solusi belajar sambil bermain yang melibatkan kajian budaya. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan dukungan edukasi kepada anak tunagrahita di SLB Negeri 1 Makassar melalui permainan tradisional Jepang yang sederhana, menarik, dan aman. Belajar melalui permainan ini diharapkan mampu untuk membantu mengurangi stress serta meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak tunagrahita.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan bekerjasama dengan mitra yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Kota Makassar yang terletak di Jalan Daeng Tata, Kelurahan Parang Tambung, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar. Pengabdian ini dilakukan pada bulan Juli sampai Agustus 2021.

Khalayak Sasaran. Sasaran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah anak tunagrahita yang berusia 7-13 tahun SLB Negeri 1 Makassar. **Metode Pengabdian.** Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari dua tahap. Tahap pertama yaitu tahap pra pelaksanaan yang terdiri dari survei pemetaan masalah dan survei kemitraan. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan yang terdiri dari sosialisasi kepada mitra terkait rencana pelaksanaan program, intervensi dan penilaian terhadap siswa tunagrahita di kelas, dan pendampingan guru.

Indikator Keberhasilan. Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini mencakup beberapa indikator. Pertama, pengembangan diri anak tunagrahita di SLB Negeri 1 Makassar sebagai proses perubahan kepribadian, peningkatan kemampuan kognitif dan peningkatan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Kedua, anak-anak tunagrahita dapat menerima keberadaan pelaksana program dan dapat berinteraksi dengan baik selama menjalankan program. Ketiga, guru pendamping mitra dapat mengimplementasikan penggunaan media yang ditawarkan dalam program secara mandiri kepada siswanya.

Metode Evaluasi. Metode evaluasi dilakukan setelah melakukan intervensi kegiatan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini tim pelaksana mengadakan diskusi dengan guru pembimbing dan pakar psikologi anak.

Hasil dan Pembahasan

A. Survei Kemitraan dan Pengumpulan Data

Sebagai tahap awal dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan peninjauan lokasi mitra. Selanjutnya dilakukan sosialisasi mengenai tujuan, manfaat kegiatan, rencana pelaksanaan kegiatan dan solusi yang ditawarkan pelaksana program kepada mitra. Penandatanganan persetujuan kerjasama dilakukan setelah terjadi kesepakatan antara pelaksana dan mitra.

B. Diskusi dengan Guru Pendamping di SLB Negeri 1 Makassar

Pelaksana beserta guru pendamping melakukan diskusi terkait masalah dan kendala yang dihadapi siswa/siswi di SLB Negeri 1 Makassar. Diskusi ini dilakukan sebagai upaya mengumpulkan informasi terkait sifat dan kebiasaan setiap siswa untuk menentukan tindakan pendekatan dan teknik komunikasi yang tepat. Tim pelaksana melakukan bimbingan dan konsultasi kepada pakar psikologi anak untuk menemukan metode terbaik dalam melakukan interaksi dan intervensi terhadap anak tunagrahita.



Gambar 1. Diskusi tim pelaksana dengan mitra

C. Pengenalan Media Fukuwarai (福笑い) kepada Siswa

Media yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah Permainan Tradisional yang berasal dari Jepang yaitu Fukuwarai (福笑い). Fukuwarai merupakan permainan tradisional yang dimainkan saat tahun baru di Jepang. Permainan ini terdiri dari gambar wajah wanita yang berbentuk bulat dan lucu, biasanya disebut okame atau otafuku. Setiap bagian wajah seperti alis, mata, hidung, dan mulut ditempel pada bagian yang terpisah (Novitasari, 2017). Pemilihan permainan tradisional Jepang sebagai media pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan nuansa dan pengalaman baru serta pengenalan budaya Jepang pada anak tunagrahita. Pemilihan ini didasarkan pada prosedur bermain yang mudah dan aman. Pemilihan ini juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman baru dalam memainkan permainan yang bersifat asing dan belum pernah mereka mainkan. Permainan ini dimainkan dengan cara menutup mata menggunakan kain atau penutup mata yang didesain khusus, kemudian pemain mencoba menempatkan setiap bagian wajah pada tempatnya berdasarkan instruksi dari seseorang. Jika bagian wajah tidak ditempatkan pada posisi yang tepat maka gambar yang dihasilkan akan terlihat lucu dan aneh sehingga dapat mengundang tawa. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang berhasil membuat gambar paling lucu atau pemain yang dapat menempatkan setiap bagian pada posisi yang benar. Permainan ini dapat melatih kemampuan berpikir, sensibilitas, intuisi, dan daya ingat anak tunagrahita. Permainan ini juga memungkinkan anak tunagrahita untuk bersosialisasi dengan teman sebaya dimana permainan ini termasuk permainan yang melibatkan interaksi antara dua orang (pemain dan pemberi instruksi). Ikatan sosial persahabatan dengan teman sebaya dapat memberikan pengaruh jangka panjang terhadap kualitas hidup anak tunagrahita (Ahid Nur Aini, 2020).



Gambar 2. Contoh tampilan permainan Fukuwarai

Kegiatan pengenalan media ini dilakukan dengan memberikan penjelasan cara bermain dengan bahasa yang mudah dipahami. Selanjutnya, tim pelaksana dan volunteer memberikan contoh praktik cara bermain Fukuwarai.

D. Pendampingan Guru

Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pengarahan dan pengulangan dalam permainan untuk melihat kemampuan anak dengan menganalisis kemampuan dan potensi yang dimiliki anak tunagrahita. Kegiatan ini dilaksanakan dengan sistem belajar sambil bermain dengan durasi bermain selama 90 menit sekali dalam sepekan. Pada pelaksanaan kegiatan ini, setiap anak diberi pendampingan dan pengawasan oleh pelaksana kegiatan dan guru pendamping siswa. Setiap anak diberikan penjelasan cara bermain dengan bahasa yang mudah dipahami. Setelah anak-anak paham dengan tata cara bermain, mereka bermain sendiri dengan arahan dan pengawasan dari pendamping. Kegiatan ini dilakukan berulang pada setiap pertemuan untuk melihat kemajuan kemampuan kognitif, sensibilitas, daya ingat, dan motorik anak secara bertahap dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Permainan Fukuwarai ini dimainkan dengan cara menutup mata. Para pemain perlu mengingat posisi setiap bagian wajah. Dengan memahami bentuk dan ukuran setiap bagian dapat melatih intuisi dan sensibilitas anak tunagrahita ketika mereka mencoba untuk menempatkan setiap bagian wajah dalam keadaan mata tertutup. Mereka akan mencoba mengingat bagian apa yang sedang mereka pegang dengan merasakan bentuk bagian tersebut sebelum menempelkannya ke wajah wanita otafuku. Bimbingan bermain diberikan secara bertahap dan berulang dengan tujuan agar anak dapat memahami cara bermain secara perlahan. Dengan metode pengulangan, pemberian arahan, dan penjabaran contoh yang disertai dengan simpati dan kasih sayang dapat memecah materi menjadi bagian-bagian kecil (Sutinah, 2019). Pengulangan materi dapat memberikan stimulasi pada otak. Semakin sering diberikan stimulasi, semakin besar peluang untuk membuat anak menjadi lebih cerdas.

E. Evaluasi Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari hasil penilaian yang dilakukan oleh tim pelaksana dan guru pendamping. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan tingkat keaktifan anak dan kemampuan daya ingat pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil penilaian terhadap perkembangan siswa yang dilakukan oleh pelaksana dan guru pendamping, terlihat perkembangan secara perlahan pada kemampuan motorik halus, rasa percaya diri, dan peningkatan daya ingat jangka pendek pada anak tunagrahita di SLB Negeri 1 Makassar.

Melalui permainan karakter Fukuwarai, terlihat peningkatan imajinasi pada anak tunagrahita. Hasil penilaian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Rahmat Sanusi, 2020) tentang penggunaan flashcard berbasis karakter hewan untuk membantu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf bagi anak tunagrahita. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Sanusi menjelaskan bahwa media flashcard ini dapat meningkatkan kemampuan imajinasi pada anak tunagrahita. Imajinasi dan gagasan kreatif ini nantinya akan terbentuk menjadi kemampuan untuk menambah kapasitas memori sehingga dapat meningkatkan kemampuan analisa dan daya ingat.

Kesimpulan

Monitoring dan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SLB Negeri 1 Makassar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak tunagrahita telah berhasil diimplementasikan. Kemampuan daya ingat jangka pendek dan kemampuan adaptif anak

tunagrahita mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas pendanaan PKM tahun 2021 dan Universitas Hasanuddin yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SLB Negeri 1 Makassar atas kesediannya menjadi mitra dan kepada volunteer yang telah terlibat langsung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Aini, A.N. and Erawati, M. (2020). Gambaran Kualitas Hidup pada Anak Tunagrahita: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), pp.12-23.
- Azizah, I.M.A. (2016). Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(2), pp.279-308. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.2.279-308>
- Bana, S., Sajedi, F., Mirzaie, H. and Rezasoltani, P., 2017. The efficacy of cognitive behavioral play therapy on self esteem of children with intellectual disability. *Iranian Rehabilitation Journal*, 15(3), pp.235-242. doi : [10.29252/nrip.irj.15.3.235](https://doi.org/10.29252/nrip.irj.15.3.235)
- Novitasari, N., Aneros, N. and Renariah, R. (2018) EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA. *EDUJAPAN*, 1(2), pp.104-115.
- Oktavia, E.(2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Melalui Permainan Teropong Warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DI/C Di Yayasan Hikmah Miftahul Jannah Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 4(3).doi : <https://doi.org/10.24036/jupe60640.64>
- Rathnakumar, D., 2020. Play Therapy and Children with Intellectual Disability. *Shanlax International Journal of Education*, 8(2), pp.35-42.
- Sanusi, R., Dianasari, E.L., Khairiyah, K.Y. and Chairudin, R.(2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan Jurnal Panrita Abdi, Oktober 2022, Volume 6, Issue 6
- kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), pp.37-46.
- Jurnal Panrita Abdi, Oktober 2022, Volume 6, Issue 4. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi>