

MENINGKATKAN KERJASAMA PADA ANAK TUNA GRAHITA MELALUI PERMAINAN BERKELOMPOK DI SEKOLAH KHUSUS PELITA BUNDA JENJANG SMP DAN SMA

Mega Aura Nazwa^{1*}, Rahmawati Pratiwi²

¹Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Jl. Ir. H. Juanda No.15, Kota Samarinda, Indonesia, 75124

*Email : 2011102433127@umkt.ac.id

Abstrak

Tujuan dari diadakan kegiatan ini ialah karena adanya salah satu fenomena yang ditemukan di Pelita Bunda Samarinda yaitu tentang anak tuna grahita yang pada dasarnya memiliki kepribadian mudah cemas, takut, sangat pemalu, penyendiri, dan terlalu perasa yang membuat mereka cenderung masih kurang dari segi aspek kerjasama, tolong-menolong, dan saling berbagai karena itulah perlu untuk meningkatkan kerjasama pada anak tuna grahita melalui permainan berkelompok. Metode yang digunakan adalah demonstrasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Bertempat di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda pada tanggal 15 Agustus 2023. Peserta kegiatan ini terdiri dari 14 siswa berkebutuhan khusus tunagrahita. Hasil yang didapat dari kegiatan ini ialah siswa dapat mengetahui dan lebih memahami tentang nilai-nilai dan pentingnya bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Kata Kunci: Tuna Grahita, Kerjasama, Permainan Berkelompok

Abstract

The purpose of holding this activity is because of one of the phenomena found in Pelita Bunda Samarinda, namely about mentally retarded children who basically have personalities that are easily anxious, afraid, very shy, aloof, and too sensitive which makes them tend to lack in terms of aspects of cooperation, help each other, and share with each other. That's why it is necessary to increase cooperation in mentally retarded children through group games. The method used is demonstration. Data collection techniques carried out in this study used observation, interview and documentation techniques with a qualitative approach and descriptive method. Taking place at the Pelita Bunda Samarinda Special School on August 15, 2023. The participants in this activity consisted of 14 students with mental retardation special needs. The result obtained from this activity is that students can know and understand more about values and the importance of working together to achieve a common goal.

Keywords: Mentally Retardation, Cooperation, Group Games

PENDAHULUAN

Manusia hidup sebagai makhluk sosial kita tidak dapat lepas dari hubungan kerja sama dengan manusia lain. Seperti halnya Sudibyo Setyobroto (1981:36) mengemukakan bahwa manusia makhluk sosial (Herawati, 2021). Sebagai makhluk sosial berarti bahwa manusia tidak dapat hidup tanpa adanya manusia lain. Ia butuh bantuan lain, bergantung pada orang lain, butuh kehidupan bermasyarakat agar dapat memenuhi kebutuhan dalam kehidupannya untuk makan, minum, dan suatu kebutuhan biologis. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kerjasama bagi eksistensi manusia. Ketika dua atau lebih individu bekerja sama untuk merencanakan tujuan, ini disebut kerja sama. Menurut West (2002) telah banyak riset membuktikan bahwa kerjasama secara berkelompok mengarah pada efisiensi dan efektivitas yang lebih baik (Cahyaningrum, 2014). Jika dilihat secara abstrak, sebuah kelompok sosial dapat dikatakan kooperatif jika ada dua orang atau lebih yang melakukan sesuatu. Indikator mendasar dari kerja sama adalah rasa toleransi untuk dapat saling mendukung satu sama lain.

Menurut Alfianita dkk. (2021) Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak yang jika dibandingkan dengan anak seusianya mengalami kelainan atau penyimpangan (fisik, mental-intelektual, sosial, emosional). Oleh karena itu, mereka membutuhkan layanan pendidikan khusus. Menurut Dedy Mulyana “Berdasarkan kelainan yang dideritanya, anak berkebutuhan khusus dapat dikategorikan sebagai tunanetra, tunarungu, tunadaksa, tunagrahita, tunalaras, tunagrahita, gangguan belajar, gangguan perilaku, anak berbakat, atau anak yang mengalami gangguan” (Purwowibowo & Hendrijanto, 2019). Anak-anak dengan keterbelakangan mental adalah individu yang memiliki IQ di bawah rata-rata. Selain itu, mereka mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (Mufidah Hidayatul, 2019). Menurut *The American Association on Mental Deficiency* (AAMD), Jika seseorang mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosial pada setiap tahap perkembangannya dan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata, maka ia dianggap dengan anak-anak keterbelakangan mental. (Utari & Indahwati, 2015).

Setiap orang, termasuk anak-anak dengan hambatan, harus mengambil tanggung jawab dalam modifikasi perilaku kooperatif. Permainan sosial termasuk dalam kategori permainan kelompok. Permainan ini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial yang mereka butuhkan untuk bergaul dengan orang lain (Shalehah dkk., 2018). Piaget (dalam Santrock, 2012) berpendapat bahwa penalaran moral pada anak usia dini berkembang menjadi lebih kuat dalam memikirkan masalah sosial, terutama yang berkaitan dengan kerja sama, maka permainan kelompok dipandang efektif. Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan meningkatkan kerjasama melalui permainan yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Ekawati dkk., 2015) tentang pengaruh penerapan permainan tradisional tegal terhadap kemampuan kerjasama anak-anak. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan permainan tradisional Tegal sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris terbukti melatih kemampuan kerjasama peserta didik. Menurut gagasan A. Murti tentang permainan kooperatif (permainan kelompok), berpartisipasi dalam permainan sebagai sebuah kelompok melibatkan penugasan peran dan membagi pekerjaan di antara anak-anak yang terlibat untuk mencapai tujuan (Dewisyahiddah & Basri, 2018).

Keterampilan sosial anak tunagrahita kenyataannya di sekolah masih kurang dalam aspek kerja sama, saling membantu dan saling berbagi bahkan dapat menyebabkan pertikaian antara satu sama lain sehingga perlu ditingkatkan dan distimulasi dengan harapan menjadi lebih baik dari pada sebelumnya (Nunik dkk., 2022). Salah satu cara diantaranya dalam kegiatan ini yaitu dengan menerapkan permainan berkelompok yang memiliki manfaat untuk melatih keterampilan sosial pada anak tunagrahita khususnya dalam hal bekerjasama, saling membantu, dan saling berbagi. Berdasarkan permasalahan ini yang di dapat dari hasil asesmen awal yang berupa observasi penulis selama melaksanakan magang, membuat penulis tertarik untuk memberikan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kerjasama dengan cara yang menyenangkan melalui permainan berkelompok dengan judul “Meningkatkan Kerjasama Pada Anak Tunagrahita Melalui Permainan Berkelompok di Sekolah Khusus Pelita Bunda jenjang SMP dan SMA”.

METODE

Penulis menggunakan metode demonstrasi dalam menyampaikan materi. Menurut Syah (2000:208), teknik demonstrasi adalah strategi mengajar yang melibatkan penampilan secara fisik objek, kegiatan, aturan, dan urutan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan alat peraga yang relevan dengan topik atau isi yang sedang dibahas, dan juga dengan tes praktik melakukan permainan berkelompok (Susanti dkk., 2017). Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 15 Juli pada jam 09.00-10.30 WITA di Sekolah Khusus dan Layanan Stimulus Individual yang berlokasi di Jl. M. Yamin No.6, Kel. Gunung Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Teknik observasi ditujukan kepada anak tunagrahita pada saat pelaksanaan permainan berkelompok (Wardah, 2019). Wawancara singkat tidak terstruktur dan non-formal dilakukan kepada guru dan kepala yayasan Pelita Bunda Samarinda. Sedangkan dokumentasi dilakukan saat kegiatan permainan berlangsung.

Hal yang pertama dilakukan sebelum terciptanya kegiatan ini ialah melakukan asesmen yang berupa observasi anak di lingkungan sekolah yang berguna untuk mengetahui hal apa yang kurang dan memerlukan intervensi, lalu melakukan wawancara non-formal dan tidak terstruktur secara singkat terhadap guru yang bersangkutan dan juga kepala Yayasan pelita bunda yang berguna untuk mengetahui kebenaran akan fenomena yang terjadi serta untuk mengetahui klasifikasi anak-anak di SMP&SMA, setelah itu membuat sebuah proposal kegiatan guna merancang kegiatan permainan berkelompok agar lebih terstruktur dan semua pihak yang terkait dapat mengetahui bagaimana jalannya kegiatan tersebut adapun beberapa permainan yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu Memindahkan Karet Gelang yang bertujuan untuk melatih kesabaran, melatih strategi dan koordinasi, melatih kepercayaan antar regu, dan juga melatih kecepatan dan ketepatan, Mencari Harta Karun permainan ini dapat melatih kewaspadaan terhadap sesuatu dan juga melatih kerjasama kelompok, Perang Naga yang bertujuan agar para anggota kelompok dapat bekerjasama dengan baik untuk mencapai tujuan yang sama yaitu menang dalam permainan yang hanya bisa diraih jika para anggota kelompok memiliki kerjasama yang baik, dan yang terakhir ada Estafet Air permainan ini dapat melatih kerjasama dan kekompakan anggota dalam satu kelompok. Lalu melakukan konsultasi kepada pembimbing eksternal dan internal guna menyempurnakan rancangan kegiatan yang

akan dilakukan, setelah itu pelaksanaan kegiatan sambil melakukan observasi guna mendapatkan hasil dari kegiatan tersebut, dan yang terakhir memberikan form evaluasi kegiatan kepada guru yang mendampingi kegiatan guna mengetahui hasil dari kegiatan permainan berkelompok ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerjasama merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, dengan adanya kerjasama kita dapat meringankan suatu beban seperti halnya piket di kelas jika hanya satu orang yang membersihkan kelas pasti akan terasa sangat berat sedangkan jika dilakukan bersama-sama pasti akan cepat selesai dan semua bisa pulang tepat waktunya. Adapun hal-hal yang bisa di dapat dari menerapkan kerjasama yaitu akan terbiasa dalam tolong menolong, bertanggung jawab dalam melakukan suatu hal bersama, saling berbagi, dan adanya rasa toleransi terhadap sesama (Nuraeni, 2016). Penyesuaian perilaku Kerjasama harus dimiliki semua orang begitupun dengan anak-anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Tunagrahita merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut anak-anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Dapat dikatakan bahwa anak-anak menghadapi tantangan dengan keterampilan sosial mereka secara khusus. Agar anak-anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya, mereka perlu diajarkan cara bekerja sama, saling mendukung, dan berbagi. (Awalia, 2016).

Berdasarkan hasil dari asesmen awal yang berupa observasi yang dilakukan dari bulan Juli-Agustus selama penulis melakukan kegiatan magang di Pelita Bunda Samarinda didapatkan sebuah fenomena yaitu kurangnya pengetahuan dan penerapan tentang kerjasama kepada anak tunagrahita di kelas SMP dan SMA. Mereka sering terlibat pertikaian kecil antar teman sekelas seperti mengolok-olok teman jika temannya sedang ditegur, terkadang tidak mau berbagi dan masih memikirkan egonya masing-masing. Hal itu di dasari dengan karakteristik dari anak tuna grahita yang memang sulit beradaptasi, kurang bersosialisasi, dan kurangnya kerjasama antar sesama (Sidaruruk, 2023). Oleh karena itulah penulis ingin memperkenalkan sekaligus meningkatkan kerjasama antar anak tunagrahita melalui permainan berkelompok. Terdapat 4 permainan berkelompok yang diberikan kepada anak-anak tuna grahita di kegiatan ini diantaranya adalah Memindahkan Karet Gelang, Mencari Harta Karun, Perang Naga, Estafet Air. Permainan yang sudah penulis pilih berdasarkan hasil dari diskusi bersama guru kelas yang lebih mengerti keadaan siswa dan siswinya, permainan ini bertujuan untuk meningkatkan dan melatih kerjasama tim, melatih strategi, tolong menolong, pemecahan masalah, juga kesabaran terhadap sesama.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pemberian materi dengan metode demonstrasi yang dibantu dengan alat peraga menggunakan media video, anak-anak sangat menyukai dan menyimak dengan baik dan menjadi paham arti dari kerjasama juga mengetahui mana kerjasama yang baik dan yang buruk. Adapun hasil pengamatan pada saat kegiatan terlihat meningkatnya komunikasi yang baik diantara anggota tim mereka juga berusaha untuk mencapai satu tujuan yang sama yaitu untuk menang, walaupun pada permainan perang naga yang menggunakan balon sebagai alat bantu permainan dan misinya memecahkan balon lawan ternyata, ada beberapa anak yang takut untuk memecahkan balon yang akhirnya memilih untuk menjauh dan melepas diri dari barisan tetapi mereka masih berusaha untuk tetap mengikuti permainan agar tim nya bisa menang. Juga terdapat hasil evaluasi yang diperoleh dari 2 orang

guru pendamping yang mendampingi saat kegiatan, adapun format hasil evaluasi yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Format Formulir Evaluasi Reaksi Kegiatan

NO.	PELAKSANAAN KEGIATAN	Guru A					Guru B				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Ketepatan waktu pelaksanaan				✓					✓	
2.	Suasana Kegiatan				✓					✓	
3.	Fasilitas Kegiatan				✓						✓
4.	Sikap Penyelenggara				✓					✓	
5.	Adanya manfaat dari kegiatan ini					✓					✓
6.	Bergunanya kegiatan ini bagi anak-anak dalam meningkatkan kerjasama				✓					✓	
7.	Kegiatan ini mengurangi rasa jenuh anak-anak					✓				✓	
EVALUASI PERMAINAN											
PERMAINAN 1 : MEMINDAHKAN KARET GELANG											
1.	Jenis Permainan				✓						✓
2.	Permainan yang dilaksanakan bermanfaat bagi anak-anak				✓						✓
3.	Permainan yang dilaksanakan sangat menyenangkan					✓				✓	
4.	Permainan yang dilaksanakan mudah untuk dipahami			✓						✓	
PERMAINAN 2 : Mencari Harta Karun											
1.	Jenis Permainan				✓						✓
2.	Permainan yang dilaksanakan bermanfaat bagi anak-anak				✓					✓	
3.	Permainan yang dilaksanakan sangat menyenangkan				✓					✓	
4.	Permainan yang dilaksanakan mudah untuk dipahami			✓						✓	
PERMAINAN 3 : PERANG NAGA											
1.	Jenis Permainan				✓					✓	
2.	Permainan yang dilaksanakan bermanfaat bagi anak-anak			✓						✓	
3.	Permainan yang dilaksanakan sangat menyenangkan			✓						✓	
4.	Permainan yang dilaksanakan mudah untuk dipahami			✓				✓			
PERMAINAN 4 : ESTAFET AIR											
1.	Jenis Permainan				✓					✓	
2.	Permainan yang dilaksanakan bermanfaat bagi anak-anak				✓					✓	

3.	Permainan yang dilaksanakan sangat menyenangkan				✓					✓	
4.	Permainan yang dilaksanakan mudah untuk dipahami				✓				✓		
KOMENTAR DAN SARAN											
Guru A						Guru B					
Permainan yang disajikan menyenangkan dan meningkatkan komunikasi baik anak dalam berkomunikasi antar teman						Komentar : Permainan yang dilakukan sangat bermanfaat dalam meningkatkan Kerjasama karena membutuhkan Kerjasama tim yang baik Saran : Lebih jelas dalam memberikan instruksi					

Dapat disimpulkan bahwa keempat permainan yang diberikan menyenangkan walaupun dilakukan secara berkelompok, dapat mengurangi rasa jenuh pada anak-anak yang bosan dengan pembelajaran di kelas, dan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kerjasama anak karena dari permainan yang diberikan sangat membutuhkan komunikasi dan kerjasama tim yang baik. Hal ini sudah sesuai dengan teori Ariyani, Ngadino, & Palupi (2014) yang mengemukakan bahwa permainan berkelompok terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman non-verbal sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi verbal dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada bermain kelompok. Permainan ini berorientasi pada pengembangan kemampuan bekerja sama dan sosialisasi diri anak yang bertujuan untuk membangun pola perilaku taat aturan, tahu aturan, membangun kerjasama, persahabatan, empati, berbagi, dan menolong (Shalehah dkk., 2018).

KESIMPULAN

Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kerjasama pada anak tunagrahita melalui permainan berkelompok di Sekolah Khusus Pelita Bunda jenjang SMP dan SMA dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan karena jika memperkenalkan dan meningkatkan kerjasama hanya dari belajar berkelompok atau hanya penjelasan di dalam kelas tidak akan semenarik dan menyenangkan jika diterapkan melalui permainan. Hal ini juga didukung dari hasil pengamatan langsung saat kegiatan yang menunjukkan pemahaman mereka atas pentingnya Kerjasama untuk memenangkan permainan berkelompok dan dapat terlihat bagaimana setiap peserta sangat berusaha dari segi komunikasi dan kesabaran untuk dapat saling bekerjasama dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianita, R., Karnati, N., & Supadi, D. (2021). Profesionalisme Guru Reguler Dalam Pendidikan Inklusif. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-II 2021), 529–534.
<http://journal.alhikmahjkt.ac.id/index.php/HIKMAH/article/view/180>
- Awalia, H. R. (2016). Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–16.

- Cahyaningrum, A. (2014). Pembentukan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Tunagrahita Ringan Dalam Pembuatan Batako Di Slb Mardi Mulyo Bantul. Skripsi, September.
- Dewisyahiddah, D., & Basri, H. (2018). Pengaruh Metode Bermain Kelompok Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Pada Siswa Kelompok Bermain Muslimat Nu 102 Nurul Huda Di Desa Samirplapan Duduk-Gresik. *Tamaddun*, 19(2), 149. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.704>
- Ekawati, Y. N., Nurwanti, D. I., & Eka Sulistyawti, A. (2015). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak-Anak. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 67–73. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v9i1.85>
- Herawati, T. (2021). Penerapan Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama, Rasa Tanggung Jawab, Dan Partisipasi Pada Peserta Didik Tunagrahita Sedang Kelas 4 SDLB-C1 di SPLB-C YPLB CIPAGANTI BANDUNG. *Sport Science, Health and Tourism of Mandalika*, 2(2722–3116), 51–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/jontak.v2i2.1621>
- Mufidah Hidayatul. (2019). P.E (Play Education) Terhadap Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Pendidikan Khusus*, 1098–6596, 2–11. <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/boo>
- Nunik, N. M., Chandra Dewi Sagala, A., & Karmila, M. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 53–66. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.72>
- Nuraeni. (2016). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini. *Paedagogy*, 3, 65–73.
- Purwowibowo, Kris Hendrijanto, A. T. (2019). Mengenal Pembelajaran Komunikasi Total Bagi Anak Tunarungu. Pandiva Buku. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/98462>
- Shalehah, A., Hidayatullah, M. S., Rachmah, D. N., Psikologi, P. S., Kedokteran, F., Mangkurat, U. L., & Yani, J. L. A. (2018). Penerapan Cooperative Play Dalam Bentuk Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kognisia*, 1(2), 83–94.
- Sidaruruk, D. I. dkk. (2023). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 Nomor 1 (2023) 74. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11576–11584. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Susanti, S., Saptya, R., & Permana, M. (2017). Pembelajaran Literasi Budaya Sunda Pada peseta Didik SD Bestari Utami Kabupaten Garut Jawa Barat. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 6(2), 106–110.
- Utari, Y. I., & Indahwati, N. (2015). Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional (Pada Siswa- Siswi Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. 3(2), 279–282.

Wardah, E. Y. (2019). Peranan Guru Pembimbing Khusus Lulusan Non-Pendidikan Luar Biasa (PLB) Terhadap Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi Kabupaten Lumajang. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.26740/inklusi.v2n2.p93-108>