

## Treasure Find Games Development to the Intellectual and Development Disabilities (Pengembangan Permainan Menemukan Harta Karun pada Peserta Didik Tunagrahita)

Vemilia Riza Meiliana  
Sudarsini  
Pramono

Universitas Negeri Malang  
E-mail: Vemiliariza8@gmail.com

**Abstract:** From the observation, the current games which are given for the intellectual and development disabilities students have not yet improve their cognitive ability. The purpose of this research is to develop the treasure game to the intellectual and development disabilities students. Resulting in a production of a new game for the intellectual and development disabilities students. The research uses development research plan. The result of the treasure find game development to improve cognitive ability of the mentally disabled is valid to be used as adaptive physical education.

**Key word:** Treasure find games, intellectual and development disabilities

**Abstrak:** Berdasarkan, permainan yang diperuntukkan peserta didik tunagrahita, belum semuanya meningkatkan kemampuan kognitif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan permainan menemukan harta karun hasil observasi bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik tunagrahita. Dengan menghasilkan suatu produk berupa permainan untuk anak tunagrahita. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan. Hasil pengembangan bahwa permainan menemukan harta karun dinyatakan valid untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik tunagrahita digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani adaptif.

**Kata Kunci:** Permainan menemukan harta karun, kemampuan kognitif, Tunagrahita

Masyarakat yang modern dan berada di era globalisasi ini, kebutuhan pendidikan sangatlah penting. Berkembangnya kemampuan peserta didik merupakan tanggung jawab guru, orang tua dan masyarakat. Salah satu syarat agar peserta didik dapat mengembangkan potensi fisik dan mental adalah sehat secara jasmani maupun rohani. Dengan kondisi kesehatan yang optimal maka peserta didik akan dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) memiliki kemampuan yang berbeda dengan anak reguler, hal tersebut dipengaruhi oleh hambatan pada ABK tersebut. ABK dengan hambatan intelektual berhak memperoleh pendidikan di sekolah. Efendi (2006) menjelaskan bahwa anak dengan hambatan intelektual memiliki taraf kecerdasan rendah, tugas perkembangan diselesaikan dengan cara berbeda dengan anak reguler sehingga mereka perlu pendampingan dan layanan pendidikan dan bimbingan secara khusus, ABK ini dinamakan anak tunagrahita.

Selain fungsi akademik yang terhambat, fungsi social juga terhambat pada ABK dengan jenis tuna grahita, karena mereka memiliki kemampuannya yang rendah. Program yang dikembangkan pada sekolah dasar luar biasa adalah pendidikan yang berorientasi akademik, peningkatan kesehatan fisik dan mental. Upaya yang dilakukan sekolah untuk peningkatan

kemampuan fisik adalah dengan mengoptimalkan fungsi motorik kasar.

Karakteristik anak tunagrahita yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan intelektual, yaitu kurangnya koordinasi gerakan anggota tubuh, ditandai dengan kurang seimbang dan kurang terkendali gerakan tubuh, gerakan motorik kasar yang kurang luwes, sulitnya mengontrol aktivitas. Widiati & Murtadlo (2007) menegaskan bahwa kurangnya koordinasi motorik kasar pada anak tunagrahita hendaknya dilakukan dengan latihan yang kontinyu, perlu adanya modifikasi jika anak kurang sanggup mengikuti program yang telah disiapkan, perlu adanya pendampingan dan minimalisir asupan obat-obatan.

Latihan fisik yang disarankan untuk anak tunagrahita adalah mudah dilakukan, aman dan memiliki multi manfaat. Prasedio dalam (Efendi 2006) muatan permainan untuk anak tuna grahita adalah mudah dilakukan, gerakan sederhana, durasi tidak terlalu lama, memiliki nilai terapi. Berdasarkan hasil observasi bahwa kemampuan anak tuna grahita dapat ditingkatkan melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Sifat dari mata pelajaran pendidikan jasmani adalah gerakan dirancang untuk menggerakkan anggota gerak yang menyeluruh, dan dapat digunakan untuk menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor.

Salah satu cara untuk meminimalisir keadaan yang telah ada dilapangan, peneliti membuat solusi dengan menghasilkan sebuah produk permainan guna membantu masalah yang ada di lapangan tersebut. Permainan tersebut adalah permainan petualangan menemukan harta karun. Permainan ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak tunagrahita dan sebagai fungsi relaksasi pada anggota gerak khususnya motorik kasar. Permainan tersebut juga untuk membangun kesenangan dan keceriaan untuk anak-anak khususnya anak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk yang berupa permainan menemukan harta karun untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik tunagrahita. Dari tujuan tersebut peneliti ingin bahwasanya tidak hanya untuk melatih kemampuan fisik anak tunagrahita saja tetapi yang paling penting disini adalah untuk melatih dan membantu anak tunagrahita untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Menurut Sujiono, (2013) perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan dinamakan perkembangan kognitif. Dengan permainan menemukan harta karun diharapkan adanya perubahan proses berfikir, akan membuat anak mampu mengingat, memecahkan permasalahan yang dihadapi, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*).

Dengan memberikan stimulus-stimulus yang positif melalui permainan, diharapkan anak-anak mendapatkan semangat dan keceriaan baru dalam hidupnya. Dilihat dari berbagai segi kehidupan yang berlangsung di lapangan, penelitian ini dirasa mampu untuk meningkatkan pola hidup yang sehat. Pada penelitian ini anak-anak tunagrahita diajak untuk melakukan kegiatan yang bersifat menyenangkan dan memiliki fungsi yang penting untuk peningkatan koordinasi motorik kasar.

Pengembangan motorik kasar dapat dilakukan dengan merangkak, berjalan, berlari dan melompat dengan mengoptimalkan fungsi anggota gerak bagian bawah. Fokus penelitian ini pengembangan motorik kasar yang dipadukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, kegiatan yang dikembangkan yaitu 1) merangkak untuk menuju pos 1, menyusun *puzzle* dengan kegiatan mengolah kemampuan otak dalam berpikir, 2) berjalan pada garis tian dengan membawa dua ember berisi air, menuju pos 2, menyelesaikan soal penjumlahan untuk mengasah kemampuan berhitung, serta 3) melompat menuju pos 3, kegiatan mencocokkan warna.

## METODE

Penelitian ini akan menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini, peneliti menggunakan

Metode Research and Development (R &D) ( Sugiono (2011).

Permainan Petualangan menemukan Harta Karun ini menggunakan model *procedural*. Sugiono (2010: 409) langkah – langkah penelitian adalah : a) menentukan potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) uji coba produk, g) revisi produk, h) uji coba pemakaian, i) revisi produk, j) produk akhir.

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan permainan petualangan mencari harta karun adalah: ahli media, praktisi, uji coba kelompok kecil Siswa tunagrahita kelas III di SDLB, dan uji coba kelompok besar

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan permainan petualangan mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita ini menggunakan pendekatan berupa uji coba permainan dan lembar penilaian berupa instrumen.

Teknik analisis data yang digunakan evaluasi para ahli untuk uji produk adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa presentase.

## HASIL

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media secara keseluruhan tentang model permainan petualangan mencari harta karun didapatkan *score* penilaian 95%. Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli praktisi secara keseluruhan tentang model permainan petualangan mencari harta karun

Hasil uji ahli media, didapatkan penilaian rata-rata skala 4, dari ahli praktisi : didapatkan penilaian rata-rata pada skala 4, uji dari kelompok kecil dengan nilai rata- rata 91, kategori berhasil, sedangkan hasil uji coba permainan pada kelompok besar dengan subyek penelitian 8 anak, dengan nilai rata- rata 87, dikategorikan berhasil. Berdasarkan paparan data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa permainan menemukan harta karun untuk meingkatkan motorik kasar ini adalah layak digunakan pada anak tunagrahita.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media secara keseluruhan tentang model permainan petualangan mencari harta karun didapatkan *score* penilaian 95%. Berdasarkan data tersebut, apabila mengacu pada kriteria kelayakan produk yang telah ditentukan, dinilai sangat baik dan sangat layak untuk digunakan di lapangan. Dari hasil validasi, ahli media memberikan rekomendasi bahwa permainan menemukan harta karun untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita di SDLB sudah bagus dan layak digunakan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli praktisi secara keseluruhan tentang model permainan menemukan harta karun didapatkan skor penilaian 98%. Berdasarkan data tersebut, apabila mengacu pada kriteria kelayakan produk yang telah ditentukan, dinilai sangat baik dan sangat layak untuk digunakan di lapangan. Dari hasil validasi, praktisi memberikan rekomendasi bahwa model permainan menemukan harta karun untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita di SDLB sangat efektif, efisien dan layak digunakan.

Permainan menemukan harta karun yang telah direvisi berdasarkan penilaian pada tahap uji validasi ahli, kemudian diuji cobakan pada sampel siswa kelas III SDLB. Siswa yang dijadikan subyek uji coba pada kelompok kecil adalah 2 siswa tunagrahita dikelas tersebut. Hasil dari uji coba kelompok kecil dengan kemampuan tersebut dijadikan dasar atau dijadikan sebagai patokan untuk meninjau kembali permainan petualangan mencari harta karun yang nantinya dapat digunakan pada uji coba kelompok besar, sehingga permainan ini dapat digunakan secara klasikal untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita.

Permainan menemukan harta karun yang telah diujicobakan pada kelompok kecil, kemudian diujicobakan pada sampel siswa kelas III dan IV. Siswa yang dijadikan subyek uji coba pada kelompok besar adalah 8 siswa tunagrahita yang diambil dari masing-masing kelas tersebut. Hasil dari uji coba kelompok besar dengan kemampuan tersebut dijadikan dasar untuk meninjau kembali permainan menemukan harta karun yang nantinya digunakan sekolah tersebut, sehingga permainan ini dapat digunakan secara klasikal untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini memberikan pengaruh yang baik bagi anak-anak tunagrahita guna meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hasil dari pengembangan penelitian yang dilakukan penulis, menghasilkan beberapa latihan seperti 1) merangkak dan menyusun *puzzle*, 2) berjalan

pada garis titian dengan membawa dua ember berisi air dan menyelesaikan soal penjumlahan, serta 3) melompat dan mencocokkan warna.

Secara teoritik permainan menemukan harta karun ini telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli praktisi. Hasil uji coba produk di lapangan, didapatkan hasil secara praktik oleh siswa SDLB. Permainan menemukan harta karun yang telah dikembangkan ini dapat menjadi panduan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif, karena pengembangan ini dilengkapi dengan buku panduan untuk guru yang berisi panduan perancangan, pembuatan serta pelaksanaan permainan menemukan harta karun.

### Saran

Berdasarkan temuan peneliti dan kondisi lapangan tempat penelitian, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut: (1) Guru yang akan melakukan kegiatan ini harus betul-betul memahami buku panduan permainan menemukan harta karun dengan baik. (2) Guru diharapkan dapat merancang model permainan dalam pendidikan jasmani adaptif yang efektif, efisien, dan inovatif. (3) Diharapkan peneliti mampu mengembangkan model permainan lainnya yang lebih inovatif dalam pendidikan jasmani adaptif. (4) Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan memperbanyak keragaman populasi dan wilayah penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Effendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Sujiono, Y. L. (2013). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta.
- Widati, S., & Murtadlo. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.