

Penerapan Permainan *Step Box Colour* Terhadap Peningkatan Konsentrasi dan Daya Ingat Pada Anak Tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu

**Adnan Faris Naufal*, Yudha Setya Farisna, Anida Azkia Fitri, Ana Triasari,
Gita Shofwa Lahati, Talitha Qanitah, Arif Pristianto**
Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

*Corresponding Author: afn778@ums.ac.id

Dikirim: 14-09-2023; Direvisi: 26-10-2023; Diterima: 29-10-2023

Abstrak: Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki keterbatasan pada perkembangannya sehingga membutuhkan pelayanan dan perhatian khusus untuk mendukung perkembangan serta kemampuannya salah satunya yaitu tunagrahita. Anak tunagrahita merupakan anak yang mengalami permasalahan dalam kemampuan kognitif dan intelektual dibawah rata-rata. Dalam perkembangannya di lingkungan akademik anak tunagrahita akan mengalami keterlambatan dalam memproses pembelajaran dibanding anak seusianya. Keterlambatan dalam belajar anak tunagrahita dipengaruhi beberapa faktor seperti kurangnya konsentrasi, lemah dalam mengingat dan lemah dalam mempelajari hal baru. Oleh karena itu dibutuhkan pelayanan yang dapat mendukung anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya agar dapat mandiri dalam melakukan aktivitas serta dapat melatih anak untuk mampu beradaptasi di lingkungan masyarakat. Dukungan orang tua dan juga kreativitas dalam mengajar sangat dibutuhkan agar anak memiliki minat yang tinggi dalam belajar. Edukasi pada anak tidak hanya diberikan dalam bentuk pembelajaran, dapat pula diberikan dalam bentuk permainan yang mengedukasi. Permainan edukasi atau terapi bermain yang dapat diberikan pada anak tunagrahita salah satunya yaitu *step box colour*. Terapi bermain ini bertujuan untuk menstimulasi anak dalam berkonsentrasi, belajar untuk mengingat dan menjaga keseimbangan tubuhnya serta sebagai tempat belajar bagi anak-anak bersosialisasi bersama teman sebayanya.

Kata Kunci: Tunagrahita; Terapi Bermain, Konsentrasi, Daya Ingat, SLB

Abstract: Children with special needs are children who have limitations on their development so that they need special services and attention to support their development and abilities, one of which is tunagrahita. Mentally retarded children are children who experience problems in cognitive and intellectual abilities below the average. In their development in the academic environment, they will experience delays in processing learning compared to other children their age. Delays in learning are influenced by several factors such as lack of concentration, weakness in remembering and weakness in learning new things. Therefore, services are needed that can support children to develop their cognitive abilities so that they can be independent in carrying out activities and can train children to be able to adapt in the community environment. Parental support and creativity in teaching are needed so that children have a high interest in learning. Education in children is not only given in the form of learning, it can also be given in the form of educational games. One of the educational games or play therapy that can be given to children with disabilities is *Step Box Color*. This play therapy aims to stimulate children in concentrating, learning to remember and maintain their body balance and as a learning place for children to socialize with their peers.

Keywords: Mental Retardation, Play Therapy, Concentration, Memory, Special School

PENDAHULUAN

Menurut Kustawan (2016) tunagrahita merupakan anak yang memiliki intelegensi yang signifikan berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Untuk itu anak berkebutuhan khusus memerlukan penanganan lebih dari anak biasanya yang disebabkan oleh adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami oleh anak (Pitaloka *et al.*, 2022). Metode pembelajaran yang menarik menggunakan play terapi berupa *step box colour* diharapkan mampu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi pada anak tunagrahita (Permatasari *et al.*, 2021).

Gangguan konsentrasi dan gangguan intelektual merupakan salah satu masalah yang sering dijumpai oleh anak tunagrahita SLB Anugerah Colomadu. Masalah konsentrasi dan intelektual tersebut yaitu daya ingat yang lemah serta konsentrasi yang mudah beralih serta kurang mampu dalam menyesuaikan tingkah laku di masyarakat. Hal tersebut dapat terjadi karena tingkat kecerdasan yang lebih rendah dari anak normal. Anak tunagrahita sendiri dapat diklasifikasikan menjadi empat berdasarkan tingkat kecerdasannya, yaitu: (1) Tunagrahita ringan, seseorang dengan IQ 55-70 (2) Tunagrahita sedang, seseorang dengan IQ 40-55 (3) Tunagrahita berat, seseorang dengan IQ 25-40 dan (4) Tunagrahita berat sekali, seseorang dengan IQ < 25 (Pitaloka *et al.*, 2022). Meskipun anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam bidang akademik dan juga berpikir bukan berarti anak tersebut tidak mampu untuk belajar. Metode belajar yang sesuai dengan kondisi anak merupakan cara yang efektif untuk melatih anak berpikir dan berkonsentras (Al-irsyandi & Nugroho., 2015).

Tujuan dari kegiatan penerapan permainan *step box colour* ini yaitu untuk melatih konsentrasi anak tunagrahita SLB Anugerah Colomadu dalam melakukan lompatan dari kotak satu ke kotak yang lain, melatih daya ingat anak dalam mengingat warna yang ada di dalam kartu, melatih keseimbangan tubuh dalam melompat serta melatih kekuatan otot kaki dan melatih koordinasi kaki kiri dan kanan. Oleh karena itu solusi yang kami tawarkan dalam kegiatan ini yaitu penerapan permainan *step box colour* yang merupakan upaya rehabilitasi yang dapat dilakukan pada kondisi anak tunagrahita guna meningkatkan konsentrasi dan daya ingat dan juga sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh orangtua dan juga guru (Murniawan, 2018).

Pendidikan anak tunagrahita adalah sebuah tantangan yang memerlukan pendekatan unik dan komprehensif untuk memastikan perkembangan optimal anak. Anak tunagrahita, dengan keberagaman kebutuhan dan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, menuntut strategi pembelajaran yang bersifat inklusif dan dapat merangsang sekaligus memperkuat aspek kognitif mereka (Hendrawan, 2010). Dalam konteks ini, permainan edukatif menjadi opsi menarik dan relevan, terutama dengan munculnya pendekatan yang mengintegrasikan unsur fisik dan visual seperti permainan *step box colour* (Yosiani, 2014).

Permainan sebagai bentuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Penerapan permainan dalam konteks anak tunagrahita menjadi relevan mengingat sifat mereka yang cenderung responsif terhadap stimulus visual dan pengalaman fisik. Oleh karena itu, pemilihan permainan *step box colour* sebagai fokus penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam

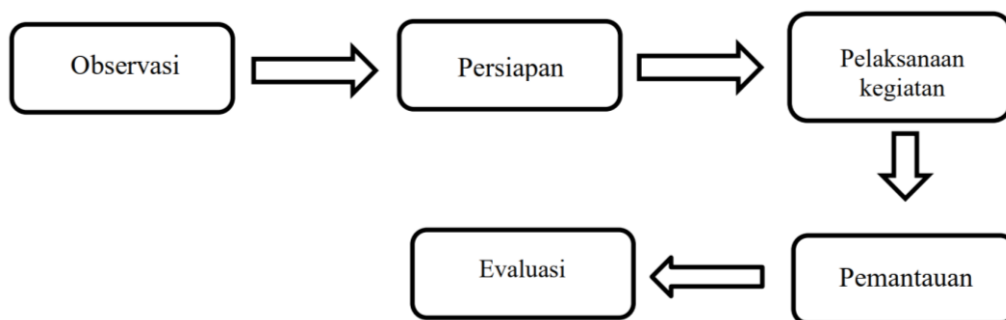


meningkatkan kualitas pembelajaran anak tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu (Maulidiyah, 2020).

Dalam menghadapi dinamika pendidikan inklusif, pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana permainan *step box colour* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat pada anak tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu menjadi sangat penting (Fajrie & Sriwati, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran khusus bagi anak tunagrahita, membantu mereka menghadapi tantangan pembelajaran dengan lebih percaya diri dan berhasil (Basuni, 2012).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode yang digunakan yaitu mahasiswa berpartisipasi langsung dalam kegiatan sedari awal berupa observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan dewan guru SLB Anugerah Colomadu hingga akhir kegiatan di sekolah tersebut sebagaimana yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan permainan *step box colour*

Sebelum pelaksanaan kegiatan mahasiswa melakukan observasi dan persiapan yang bertujuan mempelajari karakter dan permasalahan pada anak serta kondisi lingkungan tempat mereka belajar. Kegiatan difokuskan pada siswa kelas 1 SLB Anugerah Colomadu dengan jumlah 15 siswa dan dengan kondisi tunagrahita sebanyak tiga orang. Kegiatan permainan dilakukan sebanyak tiga sesi. Mahasiswa mengawali dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu seperti apa saja warna yang ada dalam matras, angka dan isi kartu permainan yang ada dalam permainan tersebut. Kemudian, mencontohkan secara langsung di hadapan siswa/siswi tentang peraturan dan alur permainan *step box colour* pada siswa/siswi kelas 1 SLB Anugerah Colomadu hingga mereka paham dengan peraturan permainan (Khairiyah, 2019).

Setelah itu, mengajak 1 anak untuk melakukan permainan *step box colour* di hadapan teman-teman yang lain hingga permainan selesai dan siswa/siswi yang lain mencoba permainan tersebut. Dari kegiatan yang dilaksanakan tersebut diharapkan dapat melatih konsentrasi dengan melakukan lompatan dari kotak satu ke kotak yang lain, melatih daya ingat anak dalam mengingat warna yang ada di dalam kartu, melatih keseimbangan tubuh dalam melompat dan melatih kekuatan otot kaki dan melatih koordinasi kaki kiri dan kanan pada anak tunagrahita (Megawati *et al.*, 2021).

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di dalam ruang kelas 1 SLB Anugerah Colomadu. Dalam kegiatan ini diikuti oleh anak-anak dengan kondisi tunagrahita dan beberapa anak dengan kondisi lain seperti autism dan down syndrome, namun kegiatan ini berfokus pada peningkatan konsentrasi & daya ingat pada anak tunagrahita. Kegiatan berlangsung dipimpin oleh mahasiswa dan guru kelas siswa kelas 1 SLB Anugerah Colomadu.

Kegiatan penerapan permainan *step box colour* diawali dengan pengenalan diri mahasiswa, dilanjutkan pengenalan mengenai permainan *step box colour* seperti yang disajikan dalam Gambar 2. yang menjelaskan mengenai alur permainan, warna, angka dan isi kartu permainan yang ada dalam permainan tersebut. Antusias anak-anak dalam kegiatan ini sangat baik, mahasiswa dan guru kelas pun juga turut serta dalam permainan ini, sehingga terjalin interaksi yang baik antara anak-anak, mahasiswa, dan guru.



Gambar 2. Mahasiswa menjelaskan mengenai permainan *step box colour*

Dari total 15 siswa/siswi kelas 1 SLB Anugerah Colomadu, terdapat 3 anak dengan kondisi tunagrahita.

Tabel 1. Data anak ABK kelas 1 SLB Anugerah Colomadu

Gangguan	Jumlah Anak
Tunagrahita	3
Autisme	7
Down Syndrome	3
Tuna Daksa	1
Tuna Rungu	1

Mereka sudah bisa mengenali warna, angka dan bentuk benda, namun dalam hal mengikuti alur permainan anak-anak tersebut masih kurang dapat memahami karena kurangnya daya ingat dan konsentrasi yang jika dibiarkan dapat menyebabkan anak tunagrahita lambat dalam memahami pelajaran yang diberikan. Anak tunagrahita umumnya kurang atau tidak dapat memfokuskan perhatiannya, sehingga diperlukan stimulus untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat mereka.

Meskipun anak tunagrahita telah mencapai kemampuan dalam mengenali warna, angka, dan bentuk benda, tantangan muncul ketika mereka dihadapkan pada

permainan yang mengharuskan mereka mengikuti alur tertentu. Kendala terbesar terletak pada kurangnya daya ingat dan konsentrasi yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk memahami dan mengeksekusi langkah-langkah permainan dengan baik. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa intervensi, anak tunagrahita dapat mengalami keterlambatan dalam memahami pelajaran yang diberikan (Saputra & Febriyanto, 2019).

Anak tunagrahita seringkali menghadapi kesulitan dalam memfokuskan perhatian mereka, sehingga diperlukan rangsangan tambahan untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat. Oleh karena itu, penerapan permainan *Step Box Colour* menjadi langkah inovatif yang diharapkan dapat merangsang perkembangan kognitif mereka dengan cara yang menarik dan efektif. Dalam implementasinya, permainan ini dibagi menjadi tiga sesi, di mana setiap sesi melibatkan anak-anak secara bergantian. Gambar 3 menggambarkan dengan jelas bagaimana setiap anak terlibat dalam permainan, diberikan waktu 15 detik untuk menyelesaikan misi mereka. Pemberian waktu yang terbatas ini dirancang sesuai dengan tingkat konsentrasi dan daya ingat anak tunagrahita. Evaluasi menyeluruh dari pelaksanaan tiga sesi permainan tersebut menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan. Anak-anak tidak hanya menunjukkan kemajuan dalam konsentrasi dan daya ingat, tetapi juga mampu memahami instruksi yang diberikan dengan baik (Awalia, 2016).

Pentingnya permainan ini bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat efektif untuk mengasah keterampilan kognitif anak tunagrahita (Handy & Abbas, 2022). Dalam setiap sesi, interaksi antara gerakan fisik dan stimulus visual warna menjadi kunci keberhasilan permainan ini. Hal ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, merangsang otak anak-anak dengan cara yang terstruktur dan bermakna. Dengan demikian, penerapan permainan *Step Box Colour* tidak hanya menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak tunagrahita tetapi juga menciptakan ruang pembelajaran yang inklusif dan berdaya dorong (Indrawati, 2016).



Gambar 3. Kegiatan permainan *step box colour*

Selama pelaksanaan kegiatan permainan *step box colour*, beberapa kendala muncul yang mempengaruhi kondisi psikologis dan partisipasi anak-anak tunagrahita. Salah satu tantangan yang paling mencolok adalah kondisi pengkondisian anak-anak selama kegiatan. Misalnya, terjadi situasi di mana seorang anak tengah fokus menjalankan permainan, namun tiba-tiba temannya datang

mengganggu, menyebabkan penurunan tingkat fokus secara signifikan. Interupsi semacam ini dapat memengaruhi hasil permainan dan menimbulkan frustrasi pada anak yang sedang berusaha berkonsentrasi. Selain itu, tidak jarang terdapat anak yang menunjukkan reaksi emosional yang intens, seperti menangis atau memberontak, saat mengikuti kegiatan ini. Permainan yang seharusnya menjadi sarana stimulasi positif dapat memicu respons negatif pada sebagian anak (Sutinah, 2019). Kondisi ini dapat menjadi kendala serius dalam mencapai tujuan penelitian, yaitu peningkatan konsentrasi dan daya ingat. Oleh karena itu, perlu diadopsi beberapa strategi untuk mengatasi kendala ini (Sari & Natalia, 2018).

Strategi Penanganan Kendala:

1. Pembentukan Kelompok Kecil
Membagi anak-anak menjadi kelompok kecil dapat menjadi solusi untuk mengurangi gangguan antar teman sebaya. Kelompok-kelompok ini dapat dikelola dengan bantuan fasilitator atau guru sehingga setiap anak dapat mendapatkan perhatian yang cukup.
2. Pemberian Pemahaman Sebelum Kegiatan
Menjelaskan dengan jelas aturan dan harapan sebelum memulai kegiatan dapat membantu anak-anak memahami pentingnya konsentrasi selama permainan. Hal ini juga dapat mengurangi ketidakpastian dan kebingungan, yang dapat menjadi pemicu perilaku disruptif.
3. Pendekatan Individual
Anak-anak tunagrahita memiliki kebutuhan dan karakteristik unik. Menerapkan pendekatan individual untuk setiap anak, seperti memberikan perhatian khusus atau menyediakan bantuan lebih lanjut, dapat membantu menangani reaksi emosional yang mungkin muncul.
4. Penggunaan Alat Bantu Pemahaman Emosi
Menggunakan alat bantu visual atau kartu emosi dapat membantu anak-anak mengekspresikan perasaan mereka secara verbal atau non-verbal. Ini dapat membantu mengidentifikasi penyebab ketidaknyamanan dan menanggapi secara lebih tepat.
5. Variasi Waktu Kegiatan
Memvariasikan durasi atau waktu pelaksanaan kegiatan dapat membantu anak-anak mengatasi batasan konsentrasi mereka. Sebagai contoh, memberikan waktu istirahat singkat antara sesi permainan dapat membantu menjaga tingkat fokus anak.

Dengan mengimplementasikan strategi ini, diharapkan dapat mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan permainan *step box colour*, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif, dan meraih hasil yang lebih maksimal dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu (Widiastuti & Winaya, 2019).

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan play terapi di SLB Anugerah Colomadu sudah berjalan dengan cukup baik. Melalui kegiatan yang diberikan berupa permainan dapat membantu anak tunagrahita dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pemahaman anak tunagrahita mengenai alur permainan yang diberikan. Untuk melakukan kegiatan selanjutnya disarankan untuk



melakukan observasi dan screening dalam waktu yang lama agar kegiatan dapat tersusun dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kami haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya kelompok kami dapat menyelesaikan kegiatan komunitas dengan judul “Penerapan Permainan *Step Box Colour* Terhadap Peningkatan Konsentrasi & Daya Ingat Pada Anak Tunagrahita Di SLB Anugerah Colomadu” ini dengan baik dan lancar. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kelompok kami berikan kepada semua yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan yaitu fakultas Ilmu Kesehatan, program studi Fisioterapi, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memfasilitasi kegiatan ini serta kepala sekolah, guru dan siswa/siswi SLB Anugerah Colomadu yang mendampingi dan mengikuti kegiatan dari observasi awal hingga terlaksananya kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-irsyandi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). game edukasi, anggota tubuh, angka, kinect , unity3D, audacity. *Psosiding Snatif Ke-2 Tahun 2015*, 2(1), 1–12.
- Awalia, H. R. (2016). Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–16.
- Basuni, M. (2012). Pembelajaran Bina Diri Pada Anak Tunagrahita Ringan. In *Jurnal Pendidikan Khusus: Vol. IX* (Issue 1, p. 11). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpk/article/view/6725/5780>
- Fajrie, N., & Sriwati. (2021). *Media Kotak Hitung Untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif Anak Tk Kelompok B Tk Negeri Pembina Pancur Info Artikel. 1.*
- Handy, M. R. N., & Abbas, E. W. (2022). *Menulis dan Mempublikasikan Artikel Akademis.* 176. [https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/24673/Menulis dan Mempublikasikan Artikel Akademis+Cover.pdf?sequence=1](https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/24673/Menulis%20dan%20Mempublikasikan%20Artikel%20Akademis+Cover.pdf?sequence=1)
- Hendrawan, R. (2010). *Cd Multimedia Interaktif Komunikasi Visual Untuk Anak Penderita Autis Program Diploma Iii Ilmu Komputer.*
- Indrawati, T. (2016). Pelaksanaan pembelajaran Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(14), 387–396.
- Khairiyah, K. Y. (2019). Strategi Media Pembelajaran Ritatoon Untuk Meningkatkan Daya Ingat Gerakan Sholat Siswa Tunagrahita Ringan. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v4i1.302>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100.



<https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>

- Megawati, Vernanda, G., & Rusnaili. (2021). Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Improving Intellectual Disability Children Concentration. *SNEED: Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1), 41–48.
- Murniawan, Y. (2018). *Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar anak Taman Kanak-Kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara*. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/1981>
- Permatasari, L. D., & Putria, A. S. (2021). Perancangan flap book pengenalan huruf alfabet untuk anak prasekolah. *Jurnal Barik*, 2(1), 1–15.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350/247>
- Sari, E., & Natalia, E. (2018). Pengaruh Fishing Game Terhadap Konsentrasi Anak Tunagrahita Di SLB C Alpha Wardahana Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(2). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i2.105>
- Sutinah, S. (2019). Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh Terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita. *Jurnal Endurance*, 4(3), 630. <https://doi.org/10.22216/jen.v4i3.4385>
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). Prinsip Khusus Dan Jenis Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2), 116–126. <https://doi.org/10.36733/jsp.v9i2.392>
- Yosiani, N. (2014). Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita Dengan Pola Tata Ruang Belajar Di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111–123. <http://journal.unpar.ac.id/index.php/unpargraduate/article/view/1207>
- Kustawan, D. (2016). *Bimbingan dan Konseling bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media. https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/3979/3/103311012_bab2.pdf

