

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

MENDORONG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK TUNAGRAHITA MELALUI PERMAINAN EDUKATIF

Arif Rohman Hakim, S.Or, M.Pd

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tunas Pembangunan

Email: arifrohman.hakim8686@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kognitif anak adalah perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang diperlihatkan melalui kemampuan mengingat, mengenal dan memahami berbagai objek. Pemahaman atau pengertian anak dapat berkembang diperoleh dari hasil kematangan intelektual dan dari pengetahuan yang diperoleh anak dalam periode yang cukup panjang. Kemampuan untuk dapat memahami atau mengerti mengandung proses berpikir. Permainan merupakan aktivitas yang akan selalu dilakukan oleh anak sepanjang tahap perkembangannya sesuai dengan usia kronologis. Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2005). Tidak terkecuali untuk anak yang mengalami ketunagrahitaan, anak tunagrahita membutuhkan pengulangan-pengulangan yang sesuai karena daya memori anak tunagrahita yang cenderung mudah lupa. Terkait hal itu diperlukan alternatif

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

permainan yang sifatnya edukatif untuk memudahkan anak tunagrahita bisa meningkatkan kognitifnya.

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, ketrampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Dilain pihak ketika anak mengalami kebigungan terhadap subyek tertentu, ketrampilan berfikir menjadi lebih intensif. Faktor yang mempengaruhi penguasaan tugas perkembangan (1) bantuan dalam menguasai: perkembangan fisik yang dipercepat, kekuatan dan energi diatas rata-rata untuk usia tertentu, kecerdasan diatas rata-rata, lingkungan yang emberikn kesempatan untuk belajar, bimbingan belajar dari orang tua dan guru, motivasi kuat utuk belajar, kreativitas yang disertai kemauan untuk berbeda. (2) Hambatan dalam menguasai: kelambatan dalam tingkat perkembangan baik fisik maupun mental, kesehatan buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan rendah, cacat tubuh yang mengganggu, tiadanya kesempatan untuk belajar, tiadanya bimbingan dalam belajar, tiadanya motivasi untuk belajar, rasa takut untuk berbeda Elisabeth B. Hurllock (1978:41). Pada anak tunagrahita keterkaitan perkembangan kognitif dan intelegensi akan sangat penting. Anak tunagrahita menunjukkan kesulitan dalam perolehan pengetahuan yang sifatnya tes. Kognitif meliputi proses di mana pengetahuan itu diperoleh, disimpan, dan dimanfaatkan. Jika terjadi gangguan perkembangan intelektual maka akan tercermin pada satu atau beberapa proses kognitif seperti persepsi dan penalaran. Kecepatan

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

belajar anak tunagrahita tidak sebaik anak yang normal atau tidak mengalami gangguan intelegensi, Sedangkan untuk bisa mencapai atau pun mendekati capaian yang dimiliki oleh anak normal, anak tunagrahita membutuhkan pengulangan-pengulangan yang sesuai karena daya memori anak tunagrahita yang cenderung mudah lupa. Terkait hal itu diperlukan alternatif permainan yang sifatnya edukatif untuk memudahkan anak tunagrahita bisa meningkatkan kognisinya.

PEMBAHASAN

A. PERKEMBANGAN

Perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif, dapat didefinisikan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. “Progresif” menandai bahwa perubahannya terarah, membimbing mereka maju dan bukan mundur. “Teratur” dan “Koheren” menunjukkan adanya hubungan nyata antara perubahan yang terjadi dan yang telah mendahului atau yang akan mengikutinya Elizabeth B. Hurlock (1978: 23). Pentingnya periode perkembangan biarpun semua anak biasanya melalui periode perkembangan yang berbeda pada sekitar usia yang sama, oleh karena itu melatih anak dan ketentuan belajar yang direncanakan sesuai dengan pola utama karakteristik anak dari kelompok budaya tertentu. Sedikit variasi dari norma umumnya dapat ditanggulangi dengan bantuan dari orang tua dan guru. Bilamana penyimpangan yang terjadi besar, harus diadakan ketentuan khusus. Kalau tidak, anak sangat menyimpang sehingga tidak dapat menimba keuntungan yang terdapat dari pengalaman belajar yang diberikan. Keterlambatan di bidang yang dominan pada usia tertentu cenderung mengganggu

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

perkembangan dalam bidang yang berkaitan. Sebagai contoh, telah ditemukan bahwa anak yang tidak populer kehilangan kesempatan untuk bermasyarakat, dengan terputusnya hubungan sosial dengan teman sebaya, anak itu kehilangan kesempatan untuk mengembangkan ketrampilan motorik, kecakapan berkomunikasi, dan pengendalian emosi, akibatnya seluruh pola perkembangan akan terpengaruh, Elisabeth B.Hurllock (1978:39). Hambatan spesifik dalam proses belajar yang disandang tunagrahita antara lain: cepat lupa, kurang mampu mengikuti petunjuk, kurang mampu memusatkan perhatian, , cenderung pemalu, miskin pengalaman, memerlukan waktu belajar lebih lama, miskin perbendaharaan kata. Sedangkan perkembangan merupakan suatu proses yang pasti di alami oleh setiap individu, perkembangan ini adalah proses yang bersifat kualitatif dan berhubungan dengan kematangan seorang individu yang ditinjau dari perubahan yang bersifat progresif serta sistematis di dalam diri manusia.

B. KOGNITIF

Belajar adalah perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar anak memperoleh kemampuan menggunakan sumber yang diwariskan, akan tetapi mereka harus mendapatkan kesempatan untuk belajar. Sebagai contoh seorang anak yang mempunyai tatanan syaraf dan otot yang superior, mungkin mempunyai bakat besar untuk melakukan penampilan musikal. Akan tetapi jika tidak ada kesempatan berlatih dan bimbingan yang sistematis, anak itu tidak akan mengembangkan potensi yang diwariskan Elisabeth B. Hurllock (1978:28). Perkembangan kognitif anak adalah perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang diperlihatkan melalui kemampuan mengingat, mengenal dan memahami berbagai objek. Pemahaman atau pengertian anak dapat berkembang diperoleh dari hasil kematangan intelektual

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

dan dari pengetahuan yang diperoleh anak dalam periode yang cukup panjang. Kemampuan untuk dapat memahami atau mengerti mengandung proses berpikir.

Menurut Jean Piaget dalam Hilda Karli (2010:70), menyatakan bahwa kemampuan intelektual dibagi dalam 4 tahap yaitu: 1) tahap sensorimotorik (lahir – 2 tahun), motorik anak berkembang dari refleks menjadi gerakan yang bertujuan, yang melibatkan seluruh alat indera (misalnya memasukkan benda ke dalam mulut, mulut terbuka ketika disuapi makanan); 2) tahap praoperasional (2-7 tahun) pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri, berpikir masih egosentris dan belum punya pemahaman realitis dan obyektif tentang lingkungan yang berada di luar dirinya, belum mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan angka atau pengelompokkan benda; 3) tahap operasi kongkrit (7-11 tahun) kemampuan abstrak sudah lebih baik tetapi masih perlu benda kongkrit (dikaitkan dengan kehidupan nyata) untuk memahami suatu benda, pembentukan konsep waktu, ruang, bilangan, pengelompokkan benda, berpikir rasional sudah nampak pada tahap ini; 4) tahap operasi formal (di atas 11 tahun) anak sudah mampu untuk berpikir abstrak dan memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai alternatif serta dapat berpikir secara kombinasi dari berberbagai informasi. Penalarannya sudah logis dan mampu memahami masalah yang kompleks.

Faktor yang Berpengaruh dalam Perkembangan Kognitif, yaitu :1. Fisik, Interaksi antara individu dan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru, tetapi kontak dengan dunia fisik itu tidak cukup untuk mengembangkan pengetahuan kecuali jika intelegensi individu dapat memanfaatkan pengalaman tersebut. 2. Kematangan, Kematangan sistem syaraf menjadi penting

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

karena memungkinkan anak memperoleh manfaat secara maksimum dari pengalaman fisik. Kematangan membuka kemungkinan untuk perkembangan sedangkan kalau kurang hal itu akan membatasi secara luas prestasi secara kognitif. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berlainan tergantung pada sifat kontak dengan lingkungan dan kegiatan belajar sendiri. 3. Pengaruh sosial, lingkungan sosial termasuk peran bahasa dan pendidikan, pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan kognitifnya.

C. TUNAGRAHITA

Pendidikan bagi anak tunagrahita bertujuan mengembangkan potensi yang masih dimiliki secara optimal, agar mereka dapat hidup mandiri dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan di mana mereka berada. Anak tunagrahita merupakan individu yang utuh dan unik yang pada umumnya juga memiliki potensi atau kekuatan dalam mengimbangi kelainan yang disandangnya, oleh karena itu layanan pendidikan yang diberikan, diupayakan untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak secara optimal (Nurlina:47).

Mumpuniarti (2000:25) mengatakan bahwa tunagrahita yaitu menekankan ciri kecerdasan di bawah rata-rata dalam bidang sosial. Tunagrahita adalah anak yang memiliki kemampuan intelektual atau kecerdasan dan keterampilan di bawah rata-rata seusianya. Keadaan ini akan tampak jelas setelah masuk TK atau masuk sekolah, karena di sekolah mereka dituntut banyak untuk unjuk kerja akademik. Anak tunagrahita digolongkan menjadi 3 golongan, yaitu:

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

- 1) Golongan ringan/mampu didik
- 2) Golongan sedang/mampu latih
- 3) Golongan cacat grahita berat/ mampu rawat

Tunagrahita menurut American Association on Mental Deficiency/AAMD dalam B3PTKSM, (p.20) meliputi fungsi intelektual umum di bawah rata-rata (Sub-average), yaitu IQ 84 ke bawah berdasarkan tes; yang muncul sebelum usia 16 tahun; yang menunjukkan hambatan dalam perilaku adaptif. Anak berkelainan mental atau tunagrahita, yaitu “anak yang diidentifikasi memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendah atau di bawah rata-rata, sehingga untuk mengerjakan tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara khusus, termasuk kebutuhan program pendidikan dan bimbingan“(Mohammad Efendi, 2006:9).

D. PERMAINAN EDUKATIF

Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban Elisabeth B. Hurlock (1978:320). Sumbangan bermain merupakan bagian yang sedemikian diterimanya dalam kehidupan anak sekarang sehingga hanya sedikit orang yang ragu-ragu mempertimbangkan arti pentingnya dalam perkembangan anak. Bermain bagi anak terdiri atas empat metode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia: meniru, eksplorasi, menguji dan membangaun. Sepanjang masa anak –anak bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pengaruh bermainan bagi perkembangan anak antara lain (1) perkembangan fisik, (2) dorongan berkomunikasi, (3)

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, (4) penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, (5) sumber belajar, (6) rangsangan bagi kreatifitas, (7) perkembangan wawasan diri, (8) belajar memasyarakat, (9) Standar moral, (10) belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, (11) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan, Elisabeth B. Hurlock (1978: 323). Berdasarkan beberapa teori perkembangan dan bermain diatas maka dapat dijadikan acuan bahwa bermain bisa dijadikan salah satu alternatif yang cukup efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, dengan variasi permainan yang diberikan dalam setiap aktifitas anak, baik untuk anak yang normal maupun anak berkebutuhan khusus. Menstimulus perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui beberapa permainan edukatif seperti bermain puzzle (gambar, angka, huruf) tidak terkecuali anak tunagrahita, media puzzle adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru hendaknya memiliki kemampuan merencanakan alat permainan untuk pendidikan anak, karena media permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik dari pada alat yang tidak didesain dengan baik, karena anak pada dasarnya secara umum anak menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit yang disertai dengan warna dan bentuk yang menarik yang salah satunya adalah media puzzle. Misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berpikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Permendiknas No.58 Tahun 2009).

Menurut Yulianty I (2011 : 42) Permainan puzzle sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

“bentuk” dan “tempatnyanya”. Anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik. Alternatif inilah yang bisa dijadikan rujukan untuk dijadikan materi dalam pembelajaran untuk anak tunagrahita.

PENUTUP

Karakteristik belajar anak tunagrahita sebagai dasar penentuan bentuk pembelajarannya, diantaranya dalam hal belajar sukar memahami masalah yang abstrak, kesukaran dalam hal memusatkan perhatian. Kondisi mental yang sedemikian rupa mengakibatkan tunagrahita lebih sering menghindar pada pelajaran yang membutuhkan kemampuan kognitif, dimana salah satu tujuan pendidikan kita adalah mengoptimalkan kemampuan anak dan membantu mengembangkan kemampuan anak yang sempurna secara fisik, intelektual dan emosional. Melalui media permainan edukatif seperti puzzle bergambar, puzzle huruf, dan puzzle angka dapat menunjang pelaksanaan proses belajar anak tunagrahita dan memahami warna, bentuk pada media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

B3PTKSM. 2012. Tunagrahita. Wikipedia

Depdiknas.2009. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional N0.58Tahun 2009. Jakarta: Depdiknas.

Desmita. 2005. Psikologi Perkembangan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Elizabeth B. Hurllock (Meitasari Tjandrasa). 1978. Perkembangan Anak (alih bahasa). Jakarta: Edisi ke 6, Jilid 1, Erlangga.

Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif

(Arif Rohman Hakim)

Hilda Karli. 2010. Menulis Dan Membaca Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Penabur -
No.15/Tahun ke-9/Desember 2010. Universitas Katolik Atma Jaya Jakarta

Mumpuniarti. 2000. Penanganan Anak Tunagrahita. Yogyakarta: FIP UNY.

Mohamad Efendi. 2006. Metode drill dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan
Bahasa Indonesia pada siswa tunagrahita.<http://eprints.uns.ac.id>

Nurlina. (2008).Terapi Okupasi untuk Keterampilan Pita Rambut Pada Anak Tunagrahita. Jurnal
pendidikan Luar Biasa. Volume 4, Nomor 1.

Yulianty I, Rani. 2011. Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak. Jakarta: Laskar
Aksara.

CURICULUM VITAE

1. Nama Lengkap : Arif Rohman Hakim, S.Or., M.Pd.
2. Tempat/tanggal lahir: Kulon Progo, 08 Juni 1986
3. Jenis kelamin : Laki-laki
4. Kewarganegaraan : Indonesia
5. Agama : Islam
6. Pendidikan : S1 Ilmu Keolahragaan UNY
S2 Pendidikan Olahraga UNNES
7. Alamat : Tegiri I, Hargowilis Kokap, Kulon Progo, Yogyakarta
8. No HP : 087738671822