



EFEKTIVITAS TERAPI BERMAIN DENGAN MEWARNAI PADA ANAK CACAT DI YPAC KOTA MAKASSAR

Esse Puji Pawenrusi¹, Iskandar Zulkarnaen²

¹Kesehatan Masyarakat

²Ilmu Keperawatan

Email: iskandarzul43@gmail.com

Abstract

This therapy aims to improve the effectiveness of play in children so that children will not lose the right to play. According to the data in SLB YAPC Makassar city children who were educated there in 2016/2017 is 130 children. So that there are 130 children who are likely to lose effectiveness in play, if this is allowed then the right child in play will just passed. Because even if the child is sick, but the need for play still exists. Data collection using observation and interviews. The data obtained were analyzed using pre and post test without control in the conditions presented in the form of tables and graphs. One way to learn effectively for children with special needs is to learn to color. The existence of these changes can be concluded that the coloring game method has a positive effect to improve the concentration of learning in children with intellectual disability moderate in YPAC Makassar

***Keywords:** coloring therapy, children with special needs, YPAC Makassar*

A. PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berada dalam rentang usia 3 sampai 6 tahun, anak usia prasekolah memiliki karakteristik perkembangan fisik, motorik, intelektual, dan sosial yang berbeda dengan usia lainnya (Hidayat, 2015). Menurut Santrock (2011) pada saat anak berusia 4 tahun merupakan puncak dari peningkatan pembelajaran yang penting dalam hal memori dan belajar secara tepat. Hal ini pun dialami oleh anak yang berkebutuhan khusus, namun perkembangan mental mereka lebih lambat dibandingkan dengan anak yang lainnya sehingga mereka membutuhkan proses pembelajaran yang khusus dan terapi bermain yang efektif.

Menurut data yang ada di SLB YAPC Kota Makassar anak yang di didik disana pada tahun 2016/2017 adalah 130 anak. Sehingga ada 130 anak yang kemungkinan kehilangan keefektifan dalam bermain, jika hal ini dibiarkan maka hak anak dalam bermain akan berlalu begitu saja. Karena walaupun anak sedang mengalami sakit, tetapi kebutuhan akan bermain tetap ada (Suryanti, 2013). Permainan akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan stres yang dialami.



Selain itu dengan melakukan permainan anak dapat mengalihkan rasa sakit melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini, 2012).

Bermain dengan cara mewarnai merupakan salah satu cara efektif dalam proses belajar yang menyenangkan. Menggambar merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik. Dengan menggambar anak dapat mengekspresikan perasaannya, ini berarti menggambar bagi anak merupakan suatu cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata dan menggambar dapat membantu menyalurkan bentuk-bentuk emosi yang dirasakan anak melalui gambar (Muhammad, 2009).

Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keefektifan terapi, belajar, dan bermain anak. Salah satu cara belajar efektif bagi anak yang berkebutuhan khusus adalah belajar mewarnai. Karena menurut Nurdina Anis (2011:9) warna adalah salah satu unsur keindahan dan desain selain unsur visual seperti garis, bidang, bentuk, nilai dan ukuran. Sedangkan bermain merupakan proses terapeutik yang menggunakan permainan sebagai media terapi karena permainan merupakan pintu masuk kedalam dunia anak-anak. Terapi bermain diharapkan dapat menghilangkan batasan, hambatan dalam diri, stress, frustrasi serta mempunyai masalah emosi dengan tujuan mengubah tingkah laku anak yang tidak sesuai menjadi tingkah laku yang diharapkan dan anak yang sering diajak bermain akan lebih kooperatif dan mudah diajak bermain bersama selama masa perawatan (Yusuf dkk, 2013).

Dinamika secara psikologis menggambarkan bahwa selama anak bermain dengan sesuatu yang menggunakan alat mewarnai seperti crayon atau pensil warna akan membantu anak untuk menggunakan tangannya secara aktif sehingga menstimulasi motorik halus.

Jadi kesimpulannya bermain adalah cara untuk memperoleh kesenangan agar anak dapat menjadi anak yang kreatif dan mengekspresikan pikiran, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.



1. Rumusan masalah

- a. Bagaimana merancang permainan agar mengefektifkan unsur pembelajaran dengan teknik mewarnai di YPAC?
- b. Bagaimana merangkai ruang sehingga di dapat kemudahan akses dan menarik untuk anak-anak sebagai tempat atau media bermain dan belajar?
- c. Tema apakah yang sesuai dengan kebutuhan untuk merangsang keasyikan dan keinginan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecacatan yang diderita oleh peserta didik?
- d. Furnitur seperti apakah yang akomodatif dan aman?

2. Batasan masalah

Penulis membatasi permasalahan dalam ruang kelas SDLB dan TKLB, dikarenakan keterbatasan waktu dan pengambilan data oleh pihak YPAC kota Makassar.

3. Tujuan

Tujuan dari diadakannya metode bermain dan mewarnai ini untuk Yayasan Pembinaan Anak Cacat Makassar, adalah untuk menciptakan yayasan pembinaan anak berkebutuhan khusus yang memenuhi standar, baik secara sirkulasi, kebutuhan ruang, serta kebutuhan social anak-anak.

4. Manfaat

Siswa YPAC dapat memperoleh metode pembelajaran baru dan fasilitas dalam media pembelajaran dan permainan yang lebih sesuai sehingga proses pembelajaran dan terapi yang diterapkan bisa diterima oleh siswa secara maksimal.

B. METODE PELAKSANAAN

Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi literatur dikumpulkan dan kemudian dianalisis untuk mencari sebuah kesimpulan. Kesimpulan tersebut berguna sebagai acuan pada proses melakukan terapi bermain dan mewarnai.



Menurut Pamadhi (2010:73), “Ada beberapa hal yang bisa dilakukan dalam kegiatan mewarnai, yaitu: Melalui memberi warna, memilih warna, dan menjajarkan warna untuk mendapatkan kemampuan yang berguna bagi perkembangan pendidikan anak.

Ada tiga langkah permainan warna, yaitu:

1. Memilih warna, adalah melatih menanamkan sikap anak untuk memilih warna yang mereka anggap bagus dan ia sukai sebagai awal penanaman sikap anak terhadap apa yang ia hadapi.
2. Menyusun warna, dapat melatih nilai-nilai perbandingan yang bersifat rasa antara satu dengan lainnya, melatih bagaimana memilih dan menempatkan bagian satu dengan lainnya.
3. Menuangkan warna, adalah tindakan fisik dimana anak melakukan gerakan mengoles dan mengendalikan gerak tangan”.

Berdasarkan bahasan kreativitas yang ditunjukkan dalam aspek ketajaman warna dengan penggunaan metode pemberian tugas mewarnai gambar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pemberian tugas mewarnai gambar sangat berperan penting dan menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak.

a. Perencanaan Kegiatan

- 1) Koordinasi dengan stageholder terkait,
- 2) Menyusun kurikulum/materi pelatihan,
- 3) Menentukan jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan,
- 4) Menyusun kebutuhan sarana dan prasarana permainan.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Sebelum melakukan kegiatan kami akan menjelaskan jenis permainan yang akan mereka lakukan.
- 2) Anak-anak di YAPC akan dikelompokkan sesuai dengan umur/kelasnya/ jenis kemampuannya masing-masing.
- 3) Minta guru/tenaga pendidik untuk mendampingi tiap kelompok yang telah dibentuk.



- 4) Pre test kami akan memberikan soal berupa gambar yang mereka akan warnai. Tidak hanya itu, kami juga akan menguji kreatifitas dan kemampuan bicarannya.
- 5) Post test mereka akan di uji dengan cara menebak gambar yang mereka telah warnai dan mereka akan menjelaskan beberapa alasan kenapa mereka memilih warna tersebut. Dengan melakukan hal ini kita sudah bisa mengambil kesimpulan dari hasil sebelum dan sesudah terapi bermain mewarnai.
- 6) Pesan dan kesan anak-anak YAPC setelah terapi bermain. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan bermain anak-anak selama mewarnai.

c. Evaluasi Kegiatan

Metode evaluasi kegiatan dengan rancangan pre and post test without control atau disebut juga rancangan one group- pre test -post test (rancangan pra-pasca test dalam satu kelompok), dimana tingkah laku anak dan gaya bahasa dilihat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu berupa terapi bermain mewarnai dan metode pengumpulan data dilakukan melalui 3 tahap yaitu:

- 1) Data Primer : Melalui pengukuran, hasil observasi atau hasil survey secara langsung di lokasi, dan juga opini
- 2) Melakukan Wawancara: Wawancara langsung dengan KAUS umum YPAC
- 3) Observasi tingkah laku anak dan kebiasaannya. Sehingga datanya bisa langsung diketahui.

C. HASIL DAN URAIAN KEGIATAN

Program pengabdian masyarakat dimulai dengan pertemuan dengan tim (ketua dan anggota) untuk membahas pelaksanaan kegiatan. Kemudian didiskusikan rencana pelaksanaan tahapan kegiatan seperti jadwal sosialisasi dengan mitra (YAPC Prov. Sulsel Kota Makassar). Kemudian melakukan

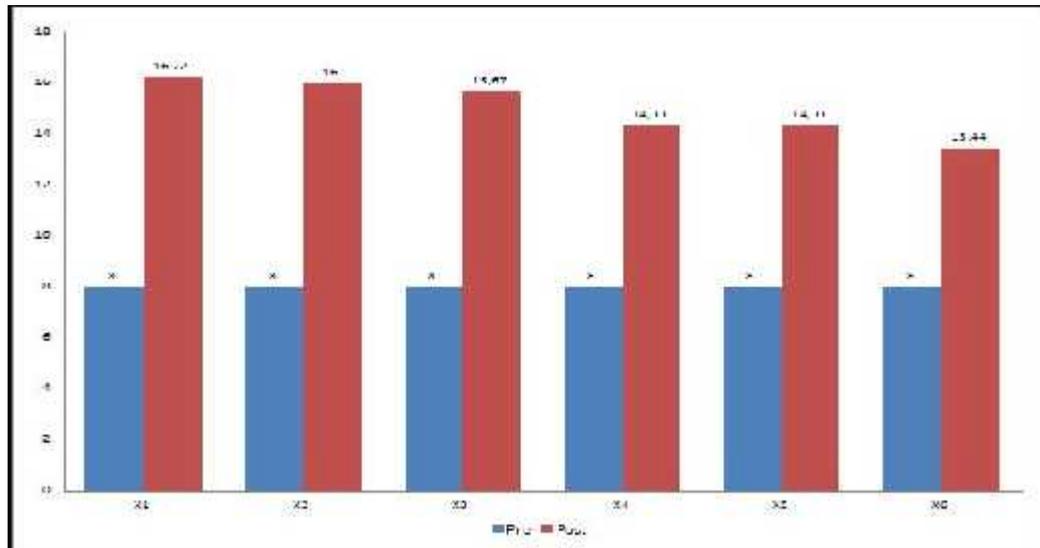
sosialisasi dengan mitra sekaligus jadwal pelaksanaan serta hal lain yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di YAPC Kota Makassar kegiatan mewarnai

SLB Laniang Kota Makassar

1. Pelatihan identifikasi anak dan pembagian kelompok sesuai tingkat kelas dan usianya.
2. Pelatihan dilaksanakan di ruangan belajar YAPC Kota Makassar. Pelatihan ini diikuti oleh guru dan tenaga pengajar SLB YAPC Kota Makassar. Karena kegiatan pembelajaran dilaksanakan di sekolah maka kegiatan ini dilaksanakan setelah pembelajaran sekolah selesai. Hal ini bertujuan untuk tidak mengganggu jalannya pendidikan umum anak-anak. Pelatihan dimulai dengan pre test, untuk mengukur kemampuan peserta dan fokus dengan penjelasan yang akan diberikan. Dilanjutkan dengan penjelasan mengenai tujuan penyelenggaraan permainan mewarnai, proses pelatihan (kurikulum, materi, metode dan evaluasi) dan hasil yang diharapkan (Gambar 1). Metode pelatihan yang dipakai adalah ceramah, praktik dan Tanya jawab. Proses pelatihan permainan mewarnai berlangsung penuh antusias dan semangat, karena materi yang disampaikan relevan dengan bidang tugasnya sehari-hari. Setelah selesainya pelatihan maka dilakukan evaluasi dalam bentuk post test terkait dengan materi yang telah diberikan.



Gambar 2. hasil yang diharapkan pre dan post permainan mewarnai

3. Kunjungan rumah siswa YAPC

Kunjungan rumah dilakukan untuk bersilaturahmi dengan keluarga siswa/siswi SLB YAPC yang tidak memiliki perkembangan saat terapi efektifitas mewarnai dilakukan. Pada saat kunjungan rumah tersebut dilakukan pemantauan bagaimana kehidupan sehari-hari dari anak dan bagaimana lingkungan sekitar anak tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hobby dan kebiasaan bermain anak. Kunjungan rumah dilakukan setelah selesainya sekolah dan memperkirakan ada tidaknya orangtua/keluarga anak tersebut. Jumlah rumah yang ditargetkan sebanyak 8 rumah. Pada saat kunjungan tersebut dilakukan juga penentuan titik koordinat rumah anak YAPC.

4. Pelatihan khusus keefektifan bermain warna pada anak

Setelah kunjungan di sekolah, maka dilakukan pelatihan khusus ada anak. Pelatihan ini dilaksanakan pada pagi hari. Waktu pelaksanaan yang dilakukan pun tidak terlalu lama, agar waktu istirahat anak tidak terganggu. Materi pelatihan yang diberikan adalah (1) Sistem Informasi pengenalan warna menggunakan bola warna dan gambar yang sudah berwarna, (2) Praktik permainan mewarnai anak.



Hasil dari kunjungan lapangan, dimasukkan dalam data pre dan post permainan mewarnai pada anak. Sehingga hasil secara keseluruhan dapat dilihat secara langsung.

D. KESIMPULAN

Dalam melakukan terapi efektivitas terhadap sebuah yayasan untuk anak berkebutuhan khusus, pengetahuan tentang standar-standar metode pembelajaran yang harus diterapkan adalah langkah awal sebelum memulai proses terapi. Penerapan konsep terapi efektivitas bermain dan mewarnai dipilih karena dapat mewakili jenis permainan yang mengandalkan konsentrasi dan menambah wawasan serta kreativitas anak. Masalah utama peserta didik di YPAC Kota Makassar adalah sulitnya berkonsentrasi di dalam kelas, dengan menerapkan konsep bermain dan mewarnai dalam terapi aktifitas diharapkan peserta didik dapat merasakan bermain dan belajar yang efektif dan menyenangkan.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada ALLAH SWT dan semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan hasil tulisan ini. Terutama ucapan terimakasih terbesar kepada pihak YPAC kota makassar yang telah memberikan izin untuk melakukan survei, sehingga penulis dapat mengumpulkan data sebanyak mungkin dan mempermudah untuk menyelesaikan tulisan ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

Anggani, Sudono.(2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.

Hidayat, A. Aziz Alimul. 2015. Pengantar Ilmu Keperawatan Anak. Jakarta: Salemba Medika

Muhammad, As'adi (2009). Pedoman praktis menggambar dan mewarnai untuk anak. Yogyakarta : power book.

Nurdina, Anis. 2011. Seni Budaya. Surakarta: Gema Aksara.



Pamadhi, Hajar, dkk. (2010). Seni Keterampilan Anak. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Santrock, John W. 2013. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.

Supartini Yupi.(2012).Konsep Dasar Keperawatan Anak. Jakarta:EGC.