

Workshop Model Permainan Olahraga Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita di SLB C Tunas Harapan Karawang

**Akhmad Dimiyati¹, Evi Priyanti², R Retna Kinanti Dewi³,
Rahmat Iqbal⁴, Rekha Ratri Julianti⁵**

¹²³⁴⁵Universitas Singaperbangsa Karawang

¹akhmad.dimiyati@fkip.unsika.ac.id, ²evi.priyanti@fisip.unsika.ac.id

³retna.kinanti@fikes.unsika.ac.id, ⁴rahmat.iqbal@fkip.unsika.ac.id

⁵rekha.ratri@fkip.unsika.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini hasil dari penelitian kami yang akan di implementasikan ke daerah-daerah setempat, dengan harapan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai pendorong untuk bangkit dari masa-masa sulit ditengah pandemi Covid-19 ini. Dengan ini kami membuat acara “Workshop Model Permainan Olahraga Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita”. Dilaksanakan di SLB C Tunas Harapan Karawang dan Pengcab Special Olympics Indonesia Kabupaten Karawang (SOINA). Tujuan Workshop ini yaitu untuk melatih keterampilan gerak dasar bagi anak disabilitas tunagrahita serta bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak-anak tunagrahita. Proses penerapan model permainan olahraga ini sudah dilakukan di sekolah dengan cara membuat lintasan yang terdiri dari 5 item permainan yang harus dilakukan oleh anak-anak tunagrahita disekolah dan untuk atlet-atlet SOINA. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan workshop di SLB C Tunas Harapan dan atlet di SOINA yaitu dapat melatih gerak dasar bagi anak-anak disabilitas tunagrahita sehingga dapat meningkatkan proses tumbuh kembang anak, serta dapat meningkatkan kebugaran jasmani si anak agar anak bisa melakukan kegiatan sehari-hari dengan tubuh yang bugar dan sehat. Dan menambah pengetahuan dan kreatifitas bagi guru, pelatih dan orang tua dalam memberikan permainan kepada anak disabilitas tunagrahita.

Kata kunci: Model Permainan Olahraga, Disabilitas, Tunagrahita

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang unik dan memiliki ciri khas dalam dirinya. Dari segala ciri yang dimiliki oleh masing-masing manusia, saat dilahirkan manusia hanyalah bayi polos yang tidak mengetahui tentang dunia dan isinya, tentang bagaimana cara hidup serta bersosialisasi, maka dari itu manusia membutuhkan pendidikan yang akan sangat berguna bagi perkembangan dirinya dalam hidup.

Tunagrahita adalah keadaan keterbelakangan mental, keadaan ini dikenal juga retardasi mental (mental retardation). Anak tunagrahita memiliki IQ di bawah rata-rata anak normal pada umumnya, sehingga menyebabkan fungsi kecerdasan dan intelektual mereka terganggu yang menyebabkan permasalahan-permasalahan lainnya yang muncul pada masa perkembangannya. Hal tersebut sejalan dengan AAMD yang dikutip Grossman (Krik & Gallagher, 1986:116) dan diterjemahkan oleh Astaty dan Lismulyati.

Menurut KBBI Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan. 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, Psikologi perkembangan, 2005)

Pengabdian yaitu merupakan hasil dari penelitian bapak dan ibu dosen yang akan di implementasikan ke daerah-daerah setempat “Mengabdikan bersama agar bangkit dan berdaya” dengan harapan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai pendorong masyarakat untuk bangkit dan

memiliki kekuatan dan berdaya untuk bisa melewati masa-masa sulit ditengah pandemi covid-19 ini. Pengabdian Kepada Masyarakat sendiri yaitu dilaksanakan di SLB C Tunas Harapan yang bertempat di Jalan Malabar Karangindah Karangpawitan Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang dan kepada atlet-atlet di SOINA.

Pada fokus pengabdian ini yaitu penerapan Model Permainan Olahraga untuk Anak Disabilitas Tunagrahita yaitu kumpulan permainan-permainan olahraga yang di kelompokkan menjadi sebuah model permainan olahraga yang dikhususkan untuk Anak Disabilitas Tunagrahita. Dilihat dari kurangnya aktivitas fisik, maupun aktivitas gerak anak-anak disabilitas tunagrahita selama masa pandemik Covid-19 yang saat ini merajalela di negara kita, maka pada program kerja yang dilakukan ini berupa penerapan model-model permainan olahraga kepada Anak Disabilitas Tunagrahita dan melakukan kegiatan Workshop kepada pada orang tua, guru, pelatih dan mahasiswa, yang nantinya dapat bermanfaat untuk membantu anak-anak Disabilitas Tunagrahita memenuhi kebutuhan aktivitas geraknya dan juga dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar serta kebugaran jasmaninya.

2. METODE

Pengabdian kepada masyarakat merupakan program yang dijalankan Dosen untuk membantu pengetahuan dan meningkatkan kualitas masyarakat setempat. Metode yang dilakukan pada pengabdian masyarakat adalah dengan menggunakan metode workshop melalui ceramah dan pada awal dan akhir kegiatan diberikan pretest dan posttest mengenai model permainan olahraga untuk anak disabilitas tunagrahita di SLB-C Tunas Harapan dan Pengurus Cabang SOIna Kab Karawang. Tujuan workshop ini diberikan kepada guru, pelatih dan orang tua dengan cara daring melewati aplikasi *Zoom Meeting*.

2.1 Waktu dan Tempat

Waktu pelaksanaan workshop ini pada tanggal 6 November 2021. Sebagian peserta di SLB C tunas harapan kabupaten karawang dan sebagian daring lewat Zoom Meeting .

Lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun akademik 2021/2022 di lembaga SLB C tunas harapan kabupaten karawang. hal ini dimaksudkan sebagai bentuk pengabdian civitas akademika unsika kepada masyarakat kabupaten karawang, tetapi juga sebagai media informasi bagi masyarakat kabupaten karawang secara kolektif terdorong mengembangkan salah satu perguruan tinggi kepunyaan masyarakat kabupaten karawang.

2.2 Khalayak Sasaran

Sasaran dari kegiatan Workshop Model Permainan Olahraga ini meliputi :

- a. Guru di Sekolah Luar Biasa - C Tunas Harapan Karawang
- b. Orangtua siswa di Sekolah Luar Biasa - C Tunas Harapan Karawang
- c. Pelatih Special Olympic Indonesia (SOIna) Kabupaten Karawang

2.3 Metode Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan, meliputi observasi dan kunjungan ke lokasi guna mendapatkan informasi potensi yang dapat dikembangkan dan permasalahan

yang harus diselesaikan. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara kepada Kepala Sekolah, Guru SLB, dan para pelatih di SOINA. Maka teridentifikasi beberapa masalah yang dihadapi, antara lain :

1. Bidang Pendidikan : Kurangnya pembelajaran olahraga yang melibatkan materi dan praktek dengan berbagai macam model permainan
2. Bidang Lingkungan : (a) tanaman di sekolah yang belum tertata; (b) kelas yang masih monoton untuk anak disabilitas
3. Bidang Kesehatan : Kurangnya kesadaran akan perilaku hidup bersih dan sehat dalam fasilitas sekolah

Selanjutnya menentukan metode pelaksanaan pengabdian yang terimplementasi dalam program-program kerja. Metode pengabdian dibuat secara terpadu meliputi penyuluhan,

pelatihan, demonstrasi dan pendampingan kelompok. Kemudian program kerja disusun sebagai upaya memecahkan permasalahan masyarakat seperti dibawah ini :

1. Bidang pendidikan meliputi pendampingan Belajar kepada Anak Disabilitas Tunagrahita; Penerapan Model Permainan Olahraga untuk Anak Disabilitas Tunagrahita; dan Workshop Model Permainan Olahraga untuk Anak Disabilitas Tunagrahita.
2. Bidang Lingkungan meliputi Penghijauan Halaman Sekolah dan Mendekor Kelas
3. Bidang Kesehatan meliputi Membersihkan sampah yang ada di sekolah; Menata benda-benda yang dirasa kurang rapih seperti karung yang ada di setiap sudut sekolah; dan Membersihkan WC sekolah



Gambar 1. Kegiatan izin untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat Kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Pelatih SOIna

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

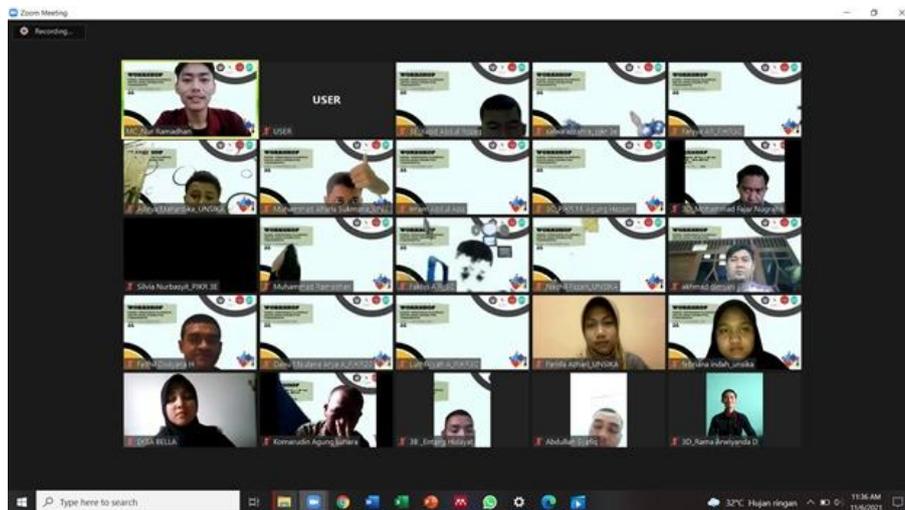
Program kerja dibuat dan dilaksanakan untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi oleh masyarakat. Program kerja tersebut dilaksanakan di waktu yang berbeda-beda dan secara bergilir. Kegiatan dikemas dan dilaksanakan dengan berbagai tujuan berdasarkan bidang yang telah ditentukan.

Bidang pendidikan meliputi Pendampingan Belajar kepada Anak Disabilitas Tunagrahita; Penerapan Model Permainan Olahraga untuk Anak Disabilitas Tunagrahita; dan Workshop Model Permainan Olahraga untuk Anak Disabilitas Tunagrahita. Program kerja ini dibuat dan dilaksanakan untuk meningkatkan semangat belajar dan memberikan materi tambahan terkait mata pelajaran di sekolah. Selain itu, untuk meningkatkan minat belajar serta memudahkan dalam segi sarana dan prasarana media informasi bagi masyarakat khususnya pelajar dan anak usia sekolah terkait pentingnya berolahraga terutama pada anak-anak disabilitas.

Program kerja Pendampingan Belajar Kepada Anak Disabilitas Tunagrahita yaitu pendampingan kepada siswa disekolah SLB C Tunas Harapan Karawang, dimana proses pemberian kemudahan kepada lembaga yaitu pengabdian dan tim membantu kinerja guru dalam proses belajar mengajar di kelas setelah sekian lama anak belajar dirumah dimasa pandemi Covid-19. Beberapa kegiatan pendampingan lembaga diantara lain: (a) Membantu guru-guru dalam proses pembelajaran di sekolah; (b) Membantu mengajarkan materi kepada siswa.

Workshop Model Permainan Olahraga untuk Anak Disabilitas Tunagrahita diselenggarakan untuk berbagi informasi terkait pendampingan kepada orang tua, guru, dan juga pelatih yang

dimaksud dengan pendampingan adalah proses pemberian kemudahan kepada lembaga dalam mengetahui bagaimana cara meningkatkan kebugaran jasmani anak dimasa pandemi Covid-19 dan melatih keterampilan gerak dasar bagi anak disabilitas Tunagrahita. Beberapa kegiatan pendampingan lembaga diantara lain: (a) Membantu guru-guru dalam proses pembelajaran di sekolah. (b) Membantu pelatih dalam proses pelatihan keterampilan gerak dasar pada anak. (c) Penerapan model-model permainan olahraga kepada anak disabilitas. Dan dihadiri 180 Peserta baik luring dan daring.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop Model Permainan Olahraga untuk Anak Disabilitas Tunagrahita

4. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SLB C Tunas Harapan Karawang, dan Pengcab SOIna kab.Karawang, bertempat di Jalan Malabar Karangindah, Kelurahan Karangpawitan, Kecamatan Karawang Barat, Kabupaten Karawang.

Program Workshop Model Permainan Olahraga Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita yaitu suatu model permainan yang menggunakan media alat bermain dalam pelaksanaannya sehingga proses kegiatannya menjadi lebih menarik dan inovatif agar menarik anak untuk mau melakukan kegiatan tersebut,serta memberikan pengetahuan kepada orang tua, guru serta pelatih bagaimana caranya meningkatkan kebugaran jasmani anak, dan melatih keterampilan gerak dasar bagi anak Disabilitas Tunagrahita.

Dalam pelaksanaan ini berjalan dengan lancar dan tanpa ada sedikit masalah yang dihadapi artinya workshop model permainan olahraga sangat diterima oleh masyarakat sekolah dan para pelatih juga orang tua yang akan bermain dengan anak nya di rumah masing-masing.

5. SARAN

Dengan demikian saran yang bisa saya berikan masukan serta partisipasi demi kemajuan dalam meningkatkan untuk pengabdian berikutnya, pengabdian dari Universitas Singaperbangsa Karawang memberikan beberapa saran kepada berbagai pihak yang terkait dalam pelaksanaan ini yang diharapkan dapat berguna untuk peningkatan mutu dan kualitas semua pihak, antara lain orang tua, guru, dan pelatih.

Kepada orang tua, guru dan pelatih dapat memelihara dan menjaga tali silaturahmi, rasa persaudaraan, kerjasama dan semangat gotong-royong dan diharapkan pihak sekolah maupun SOIna dapat melanjutkan program-program yang telah dirintis oleh tim pengabdian Universitas Singaperbangsa Karawang serta dapat menerapkan konsep pelaksanaan kegiatan sebagaimana yang telah dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam segala kegiatan ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UNSIKA yang telah memberikan dana bantuan melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat. Secara khusus apresiasi kepada SLB C Tunas Harapan Karawang dan SOIna Kabupaten Karawang atas partisipasi dan kerjasama yang baik selama kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Desmita D. Psikologi perkembangan peserta didik. Remaja Rosdakarya; 2009.
- [2] Gallagher JJ. Inisiatif kebijakan baru: Bayi dan balita dengan kondisi cacat. Psikolog Amerika. 1989 Februari;44(2):387.
- [3] Gerak, K., Anak, D., & Grahita, T. (2012). Keterampilan Gerak Dasar Anak Tuna Grahita Ringan. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/active.v1i1.265>
- [4] LPPM UNSIKA. (2021). Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata . Karawang: LPPM UNSIKA.
- [5] Intani, A. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Anak Tunagrahita. *Motion*, 7(1), 73–88.
- [6] Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 64–72. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3065>
- [7] Satria, M. H., & Wijaya, M. A. (2020). Permainan Gerak Dasar Lokomotor Untuk Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 49–56.
- [8] Sri, Y. (2012). Kajian implementasi tri dharma perguruan tinggi sebagai fenomena pendidikan tinggi di Indonesia. *Widya*, 29(318), 28–33.
- [9] Triana, M. (2018). Pengaruh Pembelajaran Dengan Model Bermain Terhadap Kemampuan Melempar Bola Pada Anak Tunagrahita Dalam Permainan Bocce. *SpoRTIVE*, 1((1)), 581–590.