

Pembuatan Dan Penerapan Mainan Edukasi (*Puzzle*) Untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Di RSUD Ulin Banjarmasin

Sulistia¹, Gusti Noor Ermawati², Mahdia Fadhila³, Muhammad Zidan Najib Putranto⁴, Siti Faridah⁵

^{1,3,4,5}Jurusan Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Antasari Banjarmasin,

²Poliklinik Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin

E-Mail : ¹sulis7113@gmail.com, ²gustiermawati@gmail.com, ³mahdiafadhila@uin-antasari.ac.id,
⁴zidanzy7@gmail.com, ⁵sitifaridah@uin-antasari.ac.id

Abstract

Children with special needs have different characteristics from children in general and this also applies to what they do and use on a daily basis. One of them is a game that can be used to help children with special needs in stimulating their cognitive and motoric movements. In this regard, educational game tools are tools that are specifically designed to improve aspects of child development as learning aids that can optimize children's development, adjusted for age and level of development. The implementation of this community service activity is carried out at the Psychology Polyclinic of Ulin Hospital Banjarmasin. As for the targets in the activity of making and implementing this educational toy, children with special needs are undergoing therapy. The steps taken in these activities include: (1) the preparation phase, (2) the manufacturing and testing phase, and (3) the implementation phase. Based on these activities, it can be seen that children with special needs are interested in the puzzle games given because they have interesting colors and pictures. In addition, children with special needs are also trained in concentration and thinking and analysis skills when solving puzzle games. Based on the results of experiments and observations, it can be concluded that the manufacture and application of educational toys (puzzles) for children with special needs are very useful in the therapeutic process at Ulin Hospital Banjarmasin, precisely at the Psychology Polyclinic. The educational toys are also able to give new colors to the crew there by looking at their interest in playing and compiling the puzzle.

Keywords: dedication, psychology, education, cognitive

Abstrak

Anak-anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya dan hal tersebut juga berlaku pada apa yang mereka lakukan dan gunakan sehari-hari. Salah satunya ialah permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak berkebutuhan khusus dalam menstimulasi kognitif serta gerak motorik mereka. Sehubungan dengan hal itu, alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di Poliklinik Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin. Adapun untuk target pada kegiatan pembuatan dan penerapan mainan edukasi ini ialah anak berkebutuhan khusus yang sedang menjalani terapi. Adapun beberapa langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan tersebut meliputi: (1) Tahap persiapan, (2) Tahap pembuatan dan uji coba, dan (3) Tahap pelaksanaan. Berdasarkan kegiatan tersebut terlihat bahwa anak-anak berkebutuhan khusus tertarik dengan permainan

puzzle yang diberikan karena memiliki warna dan gambar-gambar yang menarik. Selain itu, anak-anak berkebutuhan khusus juga terlatih konsentrasi serta kemampuan berpikir dan analisisnya saat menyelesaikan permainan puzzle. Berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan dan penerapan mainan edukasi (puzzle) untuk anak berkebutuhan khusus, sangat berguna dalam proses terapi di RSUD Ulin Banjarmasin tepatnya di Poliklinik Psikologi. Mainan edukasi tersebut pula, mampu memberikan warna baru bagi ABK di sana dengan dilihat dari ketertarikan mereka untuk bermain serta menyusun puzzle tersebut.

Kata kunci: pengabdian, psikologi, edukasi, kognitif

1. Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang secara signifikan mengalami kelainan/penyimpangan baik secara fisik, mental, intelektual, sosial dan emosional dalam proses perkembangannya. ABK merupakan istilah untuk menggantikan kata anak luar biasa (ALB). Hampir semua kemampuan kognitif anak cacat mental mengalami kelainan seperti lambat belajar, kemampuan mengatasi masalah, kurang dapat mengadakan hubungan sebab akibat, sehingga penampilannya sangat berbeda dengan anak lainnya. Anak cacat mental ditandai dengan lemahnya kontrol motorik, kurang kemampuannya untuk mengadakan koordinasi, namun anak cacat mental masih bisa dilatih untuk mencapai kemampuan sampai ke titik normal.

Anak-anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya dan hal tersebut juga berlaku pada apa yang mereka lakukan dan gunakan sehari-hari. Salah satunya ialah permainan yang dapat digunakan untuk membantu anak berkebutuhan khusus dalam menstimulasi kognitif serta gerak motorik mereka.¹ Sehubungan dengan hal itu, alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Adapun Direktorat pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas mengidentifikasikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.²

Contoh dari alat permainan edukatif salah satunya adalah bermain puzzle, puzzle merupakan media yang berbentuk potongan-potongan gambar yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat menstimulus perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak selama proses pembelajaran. Bermain puzzle akan melatih anak berpikir kritis dengan cara

¹ Nadilla Ramadhita, "Penerapan Desain Pada Permainan Anak Berkebutuhan Khusus," *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)* Vol.3, No. 3, (February 19, 2018): 87.

² Lucy Ardiati, "Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu Tahun 2018," n.d.; 10.

yang asik. Mainan berupa gambar terbagi dalam potongan-potongan yang beraneka bentuk, bahan, dan ukuran, dari tingkat yang mudah sampai ke tingkat lebih rumit. Adapun gambarnya bermacam-macam seperti kartun, mobil, buah-buahan dan sebagainya. Secara tidak langsung anak akan diminta memecahkan sebuah masalah. Masalahnya adalah menggabungkan potongan-potongan sehingga terbentuk sebuah gambar utuh.³Pada suatu penelitian menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan penggunaan Media pembelajaran Puzzle dapat menciptakan suasana belajar Al-Qur'an menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah, serta semakin banyak jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal/ KKM setelah penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik tahun pelajaran 2017/2018.⁴

Puzzle adalah permainan yang dianjurkan untuk tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri. Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna. Menurut Effiana Yuriastien S. Psi dkk bahwa permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah.⁵

Menurut Supartini ada 5 manfaat bermain puzzle sebagai berikut:⁶

1. Melatih dan membantu keterampilan kognitif
2. Meningkatkan keterampilan motoric halus
3. Meningkatkan keterampilan sosial
4. Merangsang perkembangan kreativitas
5. Meningkatkan perkembangan moral.

RSUD Ulin Banjarmasin merupakan Rumah Sakit Umum dengan klasifikasi Kelas A yang berada di kota Banjarmasin Kalimantan Selatan. Salah satu poli yang ada di RSUD Ulin adalah Poliklinik Psikologi yang 80% dari pasiennya merupakan anak-anak berkebutuhan khusus, misalnya yang mengalami gangguan autis, ADHD, intelektual disability, speech delay, global developmental delay, dan lainnya. Penanganan yang diberikan di Poliklinik

³ Lucy Ardiati.,: 11-12.

⁴ Eni Estuti Sabaryati, "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Alqur'an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Ix Smp Negeri 1 Ngaglik Slema", Jurnal Tesis UII, 2018 : 14

⁵ Yuli Astuti. "Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak". (Yogyakarta: FlashBooks. 2016): 53

⁶ Desiyani Yani. "Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)". (Jakarta: Penebar Swadaya Grup. 2018): 19

Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin kepada anak-anak berkebutuhan khusus ialah dengan melakukan *behavioral therapy*, *play therapy*, dan *social therapy*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2022, didapatkan hasil bahwa anak-anak berkebutuhan khusus atau pasien yang ada di Poliklinik Psikologi mengalami hambatan secara intelektual dan membutuhkan permainan edukasi tambahan guna meningkatkan perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas dari terapis untuk memberikan permainan-permainan baru yang akan menarik minat anak-anak berkebutuhan khusus agar mau belajar dan mengerjakan permainan tersebut seperti puzzle.

Menurut Jean Piaget dalam Hilda Karli (2010:70), menyatakan bahwa kemampuan kognitif 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.⁷

Dunia anak adalah dunia bermain. Jadi, sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Menurut Elizabeth Hurlock mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Bermain bagi anak berkebutuhan khusus sangatlah penting, selain karena usia mereka yang terbilang masih dini juga hal ini sangat berpengaruh guna melatih kemampuan bersosial, kognitif, motorik, serta sensori anak. Menurut Ratna, tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain sebagai kegiatan belajar efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat bermain. Menurut Sofia Hartati bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan kegiatan yang sangat mendukung proses perkembangan. Berdasarkan pendapat di atas dapat

⁷ Arif Rohman Hakim, S Or, and M Pd, "Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif". Vol.4, No. 3 (2018): 15.

disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan kreativitas lain seperti belajar yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir dengan cara yang menyenangkan.⁸

Oleh karena itu, pada pengabdian yang dilakukan ini bertujuan untuk membantu para terapis dalam melakukan play therapy yakni dengan membuat permainan edukasi berupa puzzle yang berfungsi sebagai media untuk menstimulasi kognitif anak-anak berkebutuhan khusus yang ada di Poliklinik Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin.

2. Metode

1) Tahap Pelaksanaan

a. Tahap Persiapan

Berikut tahapan-tahapan yang persiapan yang dilakukan ialah:

- a) Survey, survey dimaksudkan untuk melihat situasi kebutuhan terkait pengabdian sejauh mana tingkat kebutuhan pada anak berkebutuhan khusus tersebut.
- b) Pemantapan dan penentuan sasaran, pada tahap ini dengan meminta izin kepada Kepala Poliklinik Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin untuk melakukan pembuatan dan menentukan waktu yang tepat untuk penerapan mainan edukasi tersebut.

b. Tahap Pembuatan dan Uji Coba

Tahapan ini merupakan tahap membuat puzzle dari stik dengan gambar hewan, buah, bentuk, dan transportasi yang kemudian setelah selesai dilakukan uji coba terlebih dahulu apakah permainan puzzle tersebut cocok dan aman digunakan oleh anak-anak berkebutuhan khusus.

c. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan tahap memberikan permainan puzzle yang sudah dibuat untuk diterapkan saat melakukan play therapy pada anak-anak berkebutuhan khusus.

2) Waktu Kegiatan

Yang mana pelaksanaan kegiatan ini akan dilakukan pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 30 Agustus 2022

Waktu : 08.30 – Selesai

3) Lokasi Kegiatan

Kegiatan pembuatan dan penerapan mainan puzzle akan dilaksanakan di Poli Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin

4) Target Peserta

Adapun target peserta yang akan diberikan mainan puzzle ialah pasien yang merupakan anak-anak berkebutuhan khusus di Poli Psikologi

⁸ Binti Khoiriyah, "Pengaruh Permainan Puzze Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri Tahun Ajaran 2018/2019". (Tulungagung, 2019), 12-13.

RSUD Ulin Banjarmasin

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode di atas, maka didapatkan hasil bahwa:

1) Tahap Pelaksanaan

a. Tahap Persiapan

a) Survey, peneliti melakukan survey di lokasi yang akan dilakukan kegiatan yakni di Poli Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin. Dan berdasarkan survey tersebut didapatkan bahwa disana membutuhkan mainan-mainan edukasi tambahan yang memiliki fungsi untuk membantu perkembangan kognitif anak-anak berkebutuhan khusus.

b) Pemantapan, setelah mendapatkan hasil survey, peneliti memutuskan untuk membuat dan memberikan mainan puzzle. Kemudian peneliti meminta saran serta izin Kepada Kepala Poliklinik Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin, dan peneliti mendapatkan respon yang positif serta diberikan saran untuk menerapkan puzzle tersebut pada beberapa ABK yang sudah ditentukan.

b. Tahap Pembuatan dan Uji Coba

Proses pembuatan mainan puzzle dilakukan selama 5 hari dengan menggunakan stik dan gambar-gambar hewan, buah, bentuk, dan transportasi yang ditempelkan pada stik tersebut. Setelah mainan tersebut selesai, peneliti melakukan uji coba pada anak-anak, terapis dan diperlihatkan kepada Kepala Poliklinik Psikologi RSUD Ulin serta memastikan mainan tersebut aman untuk anak-anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan uji coba tersebut, mainan puzzle ini bisa dimainkan dan dipastikan aman untuk anak-anak berkebutuhan khusus oleh para terapis dan Kepala Poli.

c. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan program pengabdian kepada anak-anak berkebutuhan khusus terkait penerapan mainan edukasi (puzzle) untuk melatih kognitif dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 30 Agustus 2022

Tempat : Ruang Bermain Poliklinik Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin

Waktu : 08.30 – Selesai

Peserta : 4 orang pasien terapi anak berkebutuhan khusus

Dalam kegiatan tersebut, anak-anak berkebutuhan khusus diajak untuk bermain puzzle yang telah dibuat dengan langkah:

a. Memberi contoh kepada anak-anak berkebutuhan khusus cara memainkan dan penyusunan puzzle

b. Mengarahkan anak-anak berkebutuhan khusus untuk memainkan

puzzle dan menyelesaikannya dengan benar.

Kemudian berdasarkan kegiatan tersebut terlihat bahwa anak-anak berkebutuhan khusus tertarik dengan permainan puzzle yang diberikan karena memiliki warna dan gambar-gambar yang menarik. Selain itu, anak-anak berkebutuhan khusus juga terlatih konsentrasi serta kemampuan berpikir dan analisisnya saat menyelesaikan permainan puzzle. Penggunaan mainan edukasi ini akan terus digunakan oleh psikolog dan terapis di tempat tersebut pada pertemuan terapi berikutnya.

4. Tabel dan Gambar

Gambar 1

(Peralatan dan perlengkapan puzzle)



Gambar 2

(Hasil pembuatan puzzle)



Gambar 3

(Pelaksanaan terapi kognitif ABK dengan menggunakan puzzle)



Gambar 4

(Pelaksanaan terapi kognitif ABK dengan menggunakan puzzle)



Gambar 5
(Pelaksanaan terapi kognitif ABK dengan menggunakan puzzle)



5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan dan penerapan mainan edukasi (*puzzle*) untuk anak berkebutuhan khusus, dapat membantu menambahkan mainan stimulus kognitif anak berkebutuhan khusus dalam proses terapi di Poliklinik Psikologi RSUD Ulin Banjarmasin. Mainan edukasi tersebut juga mampu memberikan suasana baru bagi anak-anak berkebutuhan khusus di sana yang dapat dilihat dari ketertarikan mereka untuk bermain serta menyusun *puzzle* tersebut.

Adapun kendala dan hambatan dari penerapan mainan *puzzle* ini ialah tidak semua anak-anak berkebutuhan khusus dapat memainkannya terutama untuk anak-anak yang belum memiliki pemahaman bentuk, warna, alat transportasi, dan buah-buahan. Diharapkan nantinya mainan edukasi tersebut mampu menjadi ruang belajar tambahan dan dapat menjadi alat bantu guna untuk melatih anak-anak berkebutuhan khusus dalam memecahkan sebuah masalah dengan cara menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut.

Acknowledgement

Terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah mendukung dan terlibat dalam proses program pengabdian "*Pembuatan dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus*" yang karena semuanya kami dapat melaksanakan program pengabdian ini dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Ardiati, Lucy. 2018. "Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu"
- Astuti, Yuli. 2016. "Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak". Yogyakarta: FlashBooks.
- Hakim, Arif Rohman. 2018. "Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif". Vol.4, No. 3.
- Khoiriyah, Binti. 2019. "Pengaruh Permainan Puzze Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri Tahun Ajaran 2018/2019". Tulungagung.
- Ramadhita, Nadilla. 2018. "Penerapan Desain Pada Permainan Anak Berkebutuhan Khusus," *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)* Vol.3, No. 3.
- Sabaryati, Eni Estuti. 2018. "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Alqur'an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Ix Smp Negeri 1 Ngaglik Slema", *Jurnal Tesis UII*.
- Yani, Desiyani. 2018 "Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)". Jakarta: Penebar Swadaya Grup.