

## PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DALAM PENINGKATAN KONSENTRASI PADA ANAK TUNAGRAHITA DI SEKOLAH LUAR BIASA C AUTIS KEDUNGKANDANG KOTA MALANG

Nanik Susanti\*, Sismala Harningtyas\*\*  
STIKes Maharani Malang

\*nanikfandi@gmail.com, \*\*sismala.harningtyas@gmail.com

### ABSTRAK

Jumlah penduduk Indonesia yang mengalami disabilitas sebesar 8,3 persen dari total populasi. Dari jumlah tersebut sekitar 402.817 anak penyandang tunagrahita. Tunagrahita ringan yaitu mereka yang termasuk ke dalam kelompok dengan kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat. Tingkat kecerdasan IQ anak tunagrahita ringan berkisar 50-70, yang mana mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam pelajaran akademik dan penyesuaian sosial. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penggunaan permainan tradisional engklek dalam peningkatan konsentrasi pada anak tunagrahita ringan. Desain penelitian ini yang digunakan adalah *one group pre-post test*. Populasinya adalah dalam anak dengan tunagrahita, sampelnya adalah anak tunagrahita ringan sesuai kriteria inklusi dengan teknik sampling *purposive sampling* sejumlah 20 responden. Tempat penelitian ini dilakukan di SLB C, AUTIS Kedungkandang Kota Malang. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi untuk melihat pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil analisa data didapatkan nilai  $p < 0.001$  dengan CI 95%, yang artinya ada pengaruh peningkatan konsentrasi anak tunagrahita ringan melalui permainan tradisional engklek. Diharapkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan, permainan engklek dapat digunakan untuk kegiatan rutinitas anak tunagrahita ringan sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dalam pelajaran akademik.

---

**Kata Kunci:** Tunagrahita ringan; Permainan Engklek

### PENDAHULUAN

Anak adalah seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus baik kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual (Hidayat, 2009)<sup>1</sup>. Tidak setiap anak lahir dengan sempurna, ada anak yang lahir dengan kebutuhan-kebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus yang berkaitan dengan ke khususannya. Mereka yang secara fisik, psikologis, kognitif atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan-tujuan atau kebutuhan dan potensinya secara maksimal, meliputi mereka yang tuli, buta, mempunyai gangguan bicara, cacat tubuh, retardasi mental, atau gangguan emosional (Fadhli, 2010)<sup>2</sup>.

Tunagrahita adalah seseorang dengan karakteristik memiliki tingkat kecerdasan dibawah rata-rata (IQ kira-kira 70 atau lebih rendah) dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, mengurus diri sendiri, kemampuan untuk mengambil keputusan sendiri, rekreasi, pekerjaan, kesehatan dan keamanan (Prabowo, 2010)<sup>3</sup>. Dalton dan Smith (Widati & Murtadlo, 2007)<sup>4</sup> menyatakan bahwa anak tunagrahita ringan memiliki kelainan-kelainan, maka tujuan permainan yang menggunakan konsentrasi dan

sosialisasi ditujukan untuk mengaktifkan fungsi dari organ tubuhnya agar mereka dapat membantu dirinya sendiri.

Terapi bermain terbukti mempunyai hasil yang signifikan terhadap individu dan kehidupan anak-anak yang telah terdiagnosa dengan ADTG (Anak Dengan Tuna Grahita), terapi bermain memiliki dampak positif terhadap gangguan perilaku yang menyeluruh, permasalahan internalisasi, perilaku bermasalah, konsep diri, *self-efficacy*, depresi, kecemasan dan *treatment* mengenai kepatuhan (Ray, Schottelkorb & Tsai, 2007)<sup>5</sup>. Dalam kegiatan bermain mampu membuat anak lebih mudah fokus dalam hal yang kaitannya membutuhkan konsentrasi.

Prevalensi retardasi mental di seluruh dunia diperkirakan 2,3% dari seluruh populasi (Kumar, Simh & Scie, 2016)<sup>6</sup>. Berdasarkan data RISKESDAS (2013) menyebutkan jumlah penduduk Indonesia yang mengalami disabilitas sebesar 8,3% dari total populasi. Menurut hasil Survey Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) yang dilaksanakan Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia sebanyak 6.008.661 orang. Dari jumlah tersebut sekitar 402.817 orang penyandang tunagrahita (Tula, 2015)<sup>7</sup>.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan tradisional engklek terhadap peningkatan konsentrasi pada anak tunagrahita di SLB C, Autis Kedungkandang Kota Malang.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini yang digunakan adalah *one group pre-post test*. Populasinya adalah dalam anak dengan tunagrahita, sampelnya adalah anak tunagrahita ringan sesuai kriteria inklusi dengan teknik sampling *purposive sampling*. Tempat penelitian ini dilakukan di SLB C, Autis Kedungkandang Kota Malang. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi untuk melihat pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan dan menjawab pertanyaan penelitian yaitu apakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan konsentrasi anak tunagrahita ringan di SLB C, Autis Kedungkandang Kota Malang. Dari hasil penelitian didapatkan hasil sebagai berikut:

**Wilcoxon Signed Ranks Test**  
Ranks

|                                     |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-------------------------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Hasil Post Test - Hasil<br>Pre Test | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00       | .00          |
|                                     | Positive Ranks | 20 <sup>b</sup> | 10.50     | 210.00       |
|                                     | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
|                                     | Total          | 20              |           |              |

a. Post Test Konsentrasi < Pre Test Konsentrasi

b. Post Test Konsentrasi > Pre Test Konsentrasi

c. Post Test Konsentrasi = Pre Test Konsentrasi

Test Statistics<sup>a</sup>

|                        | Hasil Post Test - Hasil Pre Test |
|------------------------|----------------------------------|
| Z                      | -3.931 <sup>b</sup>              |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000                             |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Diperoleh nilai  $p < 0.001$  dengan *confidence interval* (CI) 95%, yang artinya ada pengaruh peningkatan konsentrasi anak tunagrahita ringan melalui permainan tradisional engklek. Hal ini ditegaskan oleh Djamarah (2008)<sup>8</sup> mengungkapkan bahwa konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap suatu objek. Misalnya konsentrasi pikiran dan perhatian. Dalam belajar diperlukan konsentrasi dalam perwujudan perhatian terpusat pada suatu pelajaran dan dalam (Iswinarti, 2010)<sup>9</sup> menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari beberapa generasi dan memiliki makna baik dan dampak bagi seseorang yang melakukannya.

Dalam penelitian Fasicahah I, (2008)<sup>10</sup> yang mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa permainan engklek membutuhkan konsentrasi, diantaranya pada saat melempar gacu agar tidak melewati ataupun menginjak garis, subjek melompat engklek dan berusaha bertahan agar seimbang, kemudian membuat strategi dalam melawan musuh. Peningkatan konsentrasi pun muncul hal tersebut dilihat dari hasil observasi tiap sesi ketika bermain, sehingga apabila permainan engklek dilakukan secara berulang maka akan mampu meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Hinduan (2015) mengungkapkan bahwa pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) ketika diberikan permainan engklek peneliti menunjukkan gambaran berdasarkan uji analisis grafik bahwa terdapat peningkatan konsentrasi dari *pre test* ke *post test* dan hal ini ditegaskan oleh Susanto (2006) bahwa konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Sedangkan anak dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari, sehingga dengan berkonsentrasi, anak tidak mudah mengalihkan perhatian pada masalah lain di luar yang dipelajarinya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, data didapatkan nilai  $p < 0.001$  dengan *confidence interval* (CI) 95%, yang artinya ada pengaruh peningkatan konsentrasi anak tunagrahita ringan melalui permainan tradisional engklek.

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan lebih mengembangkan variabel dalam penelitian ini dan untuk pihak sekolah serta pesan kepada masyarakat, khususnya orangtua sebaiknya anak tunagrahita ringan sering diajak bermain engklek agar dapat meningkatkan konsentrasi, terutama dalam hal konsentrasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sehingga potensi akademik dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hidayat, A.A, (2009). Pengantar Ilmu Kesehatan Anak. Salemba Medika, Jakarta
- [2]. Fadhli, A (2010). Buku Pintar Kesehatan Anak. Pustaka Anggrek, Yogyakarta
- [3]. Prabowo, E. (2010). Buku Ajar Keperawatan Jiwa. Edisi 6. EGC, Jakarta.
- [4]. Widiati, CH,Sri, dan Murtadlo.2007. Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif. Departemen Pendidikan Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, Jakarta
- [5]. Ray, D., Schottelkorb, A., & Tsai, M-H. 2007. *Play therapy with children exhibiting symptoms of Attention Deficit Hyperactivity Disorder. International Journal of Play Therapy, 16*, 95-111.
- [6]. Ray, D., Schottelkorb, A., & Tsai, M-H. 2007. *Play therapy with children exhibiting symptoms of Attention Deficit Hyperactivity Disorder. International Journal of Play Therapy, 16*, 95-111.
- [7]. Tula, JJ.(2015). Pelayanan Penyandang Diasabilitas Dalam Menggunakan Berbagai Sarana Aksesibilitas.
- [8]. Djamarah (2008). Strategi Belajar mengajar.Rineka Cipta, Jakarta
- [9]. Iswinarti, (2010), Nilai-nilai terapeutik permainan tradisional: Engklek pada anak usia sekolah dasar. Malang
- [10]. Iswinarti, Fasichah, S.S & Sulismadi. 2008. *Permainan Anak Tradisional Sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II. Malang: Lembaga Penelitian UMM.