



Optimalisasi Fungsi Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan Edukatif

Fitria Ariani*¹, Nur Syhadani Putri², Rosi Kumala Sari³

^{1,2}Program Studi Bimbingan Konseling, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

³Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

*e-mail: fitriaariani@upiyptk.ac.id¹, nursyhadaniputri@upiyptk.ac.id², rosikumalasari@upiyptk.ac.id³

Abstract

This Community Service (PKM) activity aims to optimize the cognitive function of children with intellectual disabilities through educational game-based group guidance and counseling (BK) services. The activity was implemented in the form of group guidance services using various educational games such as matching games, memory games, sorting games, and sequencing games. The activity was evaluated using pre-test and post-test methods for concentration, memory, and simple logic.

The results of the activity showed an improvement in the cognitive function of children with intellectual disabilities. Concentration increased from 52% to 81%, memory increased from 48% to 78%, and simple logic increased from 45% to 74%. Concentration, memory, and basic logic improved during the activity. This activity demonstrates that educational game-based group guidance can improve the cognitive function of children with intellectual disabilities and is expected to become an innovative, applicable, and sustainable model for BK services for children with intellectual disabilities.

Keywords: children with intellectual disabilities, group guidance, educational games, cognitive function, BK services

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengoptimalkan fungsi kognitif anak tunagrahita melalui layanan Bimbingan dan Konseling (BK) kelompok berbasis permainan edukatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk layanan bimbingan kelompok menggunakan berbagai permainan edukatif seperti matching game, memory game, sorting game, dan sequencing game. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan metode pre-test dan post-test terhadap aspek konsentrasi, daya ingat, dan logika sederhana.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan fungsi kognitif anak tunagrahita. Aspek konsentrasi meningkat dari 52% menjadi 81%, daya ingat meningkat dari 48% menjadi 78%, dan logika sederhana meningkat dari 45% menjadi 74%. Terjadi peningkatan Konsentrasi, daya ingat, dan logika dasar selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan fungsi kognitif anak tunagrahita, dan diharapkan dapat menjadi model layanan BK yang inovatif, aplikatif, dan berkelanjutan bagi anak tunagrahita.

Kata Kunci: anak tunagrahita, bimbingan kelompok, permainan edukatif, fungsi kognitif, layanan BK

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Anak tunagrahita merupakan anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan kemampuan adaptif sehingga mengalami hambatan dalam proses belajar, komunikasi, serta aktivitas sehari-hari. Keterbatasan tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan konsentrasi, daya ingat, dan berpikir sederhana yang menjadi bagian penting dalam perkembangan fungsi kognitif anak. Menurut Santrock (2011), fungsi kognitif berkaitan dengan

kemampuan individu dalam berpikir, mengingat, memusatkan perhatian, dan memecahkan masalah sederhana.

Berdasarkan hasil observasi awal pada mitra, ditemukan bahwa anak tunagrahita masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat kegiatan berlangsung, mudah lupa terhadap instruksi sederhana, serta mengalami hambatan dalam mengelompokkan atau menyusun objek secara runtut. Selain itu, metode pembelajaran dan layanan pendampingan yang diberikan masih cenderung monoton sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan fungsi kognitif anak tunagrahita adalah melalui permainan edukatif. Permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus. Hurlock (2010) menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas penting yang dapat membantu perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak.

Dalam konteks Bimbingan dan Konseling, permainan edukatif dapat diintegrasikan ke dalam layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui interaksi, pengalaman bersama, serta aktivitas kelompok yang menyenangkan. Pendekatan *activity-based counseling* melalui permainan memungkinkan anak belajar secara langsung (*learning by doing*) sehingga lebih mudah memahami aktivitas yang diberikan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak tunagrahita. Sarita dan Juniawan (2021) menemukan bahwa permainan puzzle mampu meningkatkan memori jangka pendek anak tunagrahita. Selain itu, Bandaso dkk. (2023) menjelaskan bahwa terapi bermain melalui permainan edukatif dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk mengoptimalkan fungsi kognitif anak tunagrahita melalui layanan Bimbingan dan Konseling kelompok berbasis permainan edukatif.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan anak tunagrahita secara aktif selama pelaksanaan program. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan utama yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan mitra, identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan modul layanan bimbingan kelompok, pembuatan media permainan edukatif, serta penyusunan instrumen evaluasi. Tahap ini bertujuan memastikan program yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok yang terdiri atas tahap pembukaan, kegiatan inti, dan penutupan. Pada tahap pembukaan dilakukan *ice breaking* dan penyampaian tujuan kegiatan. Selanjutnya pada tahap inti peserta mengikuti berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan konsentrasi, memori, dan kemampuan berpikir sederhana. Permainan yang digunakan meliputi *matching game*, *memory game*, *sorting game*, dan *sequencing game*. Setiap permainan dilaksanakan melalui demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif oleh fasilitator.

Evaluasi program dilakukan menggunakan desain *pretest-posttest* untuk mengukur perubahan fungsi kognitif peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Aspek yang diukur meliputi konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan logika sederhana. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase peningkatan pada setiap aspek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa sesi layanan bimbingan kelompok yang memanfaatkan permainan edukatif sebagai media stimulasi fungsi kognitif anak tunagrahita. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan kondisi awal.

Gambar 1: Kegiatan pembukaan dan ice breaking peserta



Permainan edukatif yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta lebih aktif mengikuti setiap tahapan kegiatan. Matching game dan memory game membantu peserta melatih kemampuan fokus dan daya ingat, sedangkan sorting game dan sequencing game membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis sederhana.

Gambar 2: Pelaksanaan permainan edukatif dalam layanan bimbingan kelompok



Gambar 2 merupakan proses penerapan permainan edukatif berbentuk matching game, memory game, sorting game, sequencing game. Permainan digunakan untuk melatih kemampuan konsentrasi, memori, dan logika sederhana anak. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif dapat membantu mengoptimalkan fungsi kognitif anak tunagrahita secara lebih baik.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta setelah mengikuti program. Ringkasan hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

Tabel 1 : Hasil Pretest-Posttest

Aspek Kognitif	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Konsentrasi	52%	81%	29%
Daya Ingat (Memori)	48%	78%	30%
Logika Sederhana	45%	74%	29%

Peningkatan pada aspek konsentrasi terlihat dari kemampuan anak dalam memperhatikan instruksi dan fokus pada permainan. Anak juga menunjukkan penurunan perilaku mudah terdistraksi selama kegiatan berlangsung.

Pada aspek daya ingat, anak mulai mampu mengingat gambar, warna, serta instruksi sederhana yang diberikan fasilitator. Aktivitas pengulangan melalui memory game membantu meningkatkan kemampuan memori jangka pendek anak.

Sementara itu, pada aspek logika sederhana, anak mulai mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk serta menyusun urutan aktivitas sederhana dengan lebih baik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif digunakan sebagai media stimulasi kognitif anak tunagrahita. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2010) yang menyatakan bahwa bermain dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir dan pemahaman anak. Selain itu, Santrock (2011) juga menjelaskan bahwa aktivitas konkret dan interaktif dapat membantu perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus.

Selain berdampak pada anak, kegiatan ini juga memberikan manfaat kepada guru dan pendamping. Mitra memperoleh pengalaman dalam menerapkan layanan BK berbasis permainan edukatif serta memahami teknik pemberian instruksi sederhana dan reinforcement positif kepada anak.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif dalam layanan bimbingan kelompok merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan fungsi kognitif anak tunagrahita. Pendekatan ini dapat dijadikan alternatif layanan yang mudah diterapkan dan memiliki potensi untuk direplikasi pada berbagai lembaga pendidikan khusus maupun lembaga sosial.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui layanan Bimbingan dan Konseling kelompok berbasis permainan edukatif berhasil membantu meningkatkan fungsi kognitif anak tunagrahita. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada aspek konsentrasi, daya ingat, dan logika sederhana setelah anak mengikuti kegiatan.

Pihak panti sosial disarankan mengintegrasikan kegiatan ini ke dalam program pembinaan rutin serta melakukan evaluasi secara berkala. Pendamping diharapkan menerapkan metode secara konsisten, dan program ini dapat dikembangkan serta direplikasi pada lembaga lain yang menangani anak berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD). (2013). *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Supports*. Washington DC: AAIDD.
- Corey, G. (2016). *Theory and Practice of Group Counseling*. Boston: Cengage Learning.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Prayitno, & Amti, E. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Sarita, R., & Juniawan, A. (2021). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Memori Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(2), 88–96.
- Suyadi. (2014). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Uno, H. B. (2016). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, S., & Nurihsan, J. (2019). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zainal, A. (2020). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Kencana.