

## SOSIALISASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK BERBASIS APLIKASI UNTUK ANAK DISABILITAS TUNAGRAHITA DI KABUPATEN KARAWANG

Rekha Ratri Julianti<sup>1)</sup>, Akhmad Dimiyati<sup>1)</sup>, Setio Nugroho<sup>1)</sup>, Nina Sulityowati<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia.

<sup>2)</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia.

Corresponding author : Rekha Ratri Julianti  
E-mail : rekha.ratri@fkip.unsika.ac.id

Diterima 18 April 2022, Direvisi 24 April 2022, Disetujui 25 April 2022

### ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan aktivitas kepada anak dalam melakukan interaksi dengan teman dan melatih anak dari segi aspek sosial, emosional, maupun spiritual, serta memberikan pengetahuan kepada orangtua untuk dapat mendampingi setiap kegiatan anak baik belajar maupun bermain. Sosialisasi ini dilaksanakan di Solna (Special Olympics Indonesia) Kabupaten Karawang dengan sasaran para orangtua dan anak-anak berkebutuhan tunagrahita. Berdasarkan latar belakang anak tunagrahita yang memiliki kesulitan dalam melakukan interaksi sosial terutama pada saat pandemi Covid-19 seperti saat ini, membuat permasalahan psikososial anak tunagrahita semakin tinggi. Melalui permainan tradisional congklak ini dapat membuat anak yang jauh akan sikap konsumtif, menampilkan kegembiraan, gerak tubuh yang ekspresif, bahkan juga dapat melatih tingkat kecerdasan dan logika. Permainan tradisional memberikan interaksi, interaksi antar manusia dan alam serta mengajarkan nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, disiplin dan peduli. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan 2 tahapan, pertama yaitu penyuluhan dan dilanjutkan menggunakan demonstrasi secara luring maupun daring tentang permainan tradisional congklak yang dikemas berbasis website. Hasil dari kegiatan ini adalah memberikan perubahan dan cara pandang orangtua dalam menangani anak dalam meningkatkan psikososial anak tunagrahita dan peningkatan minat akan permainan tradisional yang dikemas secara modern.

**Kata kunci:** tunagrahita; psikososial; permainan tradisional; congklak.

### ABSTRACT

The cause of this network carrier interest is to provide sports for kids by interacting with pals and educating kids in terms of social, emotional, and religious components, in addition to offering know-how to mother and father in an effort to accompany each infant's sports, each get to know and play. This socialization became executed at Solna (special Olympics Indonesia) Karawang Regency with the goal of parents and youngsters with intellectual retardation needs, primarily based on the historical past of mentally retarded youngsters who have trouble with sport. Through social interactions, mainly for the duration of a pandemic like nowadays, the psychosocial issues of mentally retarded children have become higher. Through this traditional game, congklak could make kids who are far away from consumptive attitudes. conventional display joy, expressive gestures, and may even teach their stage of intelligence and logic. Conventional video games offer interaction, interplay among human beings and nature, and educational values which include mutual cooperation, responsibility, subject and being concerned. This provider pastime is done in two tiers; first, particularly counseling, and followed by offline and online demonstrations regarding the traditional sport of Congklak, which is packaged primarily based on the website. The end result of this pastime is to provide modifications and perspectives of mother and father in coping with youngsters, in enhancing the psychosocial improvement of mentally retarded youngsters and to develop a hobby of conventional video games which can be packaged in a modern way.

**Keywords:** mental retardation; psychosocial; traditional games; congklak.

---

### PENDAHULUAN

Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus, Dinie Ratri D. menjelaskan bahwa anak-anak khusus

memerlukan penanganan lebih spesial dalam mengembangkan keterampilan baik di sekolah formal maupun terapi-terapi diluar sekolah. Menurut (Desiningrum, 2016) Anak-anak

berkebutuhan khusus dalam proses pertumbuhan atau perkembangan fisik mental-intelektual sosial atau emosional berbeda dibanding dengan anak-anak lain seusianya. Meskipun termasuk kedalam kategori anak berkebutuhan khusus, tetapi mereka tetap memiliki hak yang sama dengan anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus juga sama-sama berhak untuk mendapatkan kasih sayang yang sama dari kedua orangtuanya, perlakuan khusus sesuai kategori yang dialaminya, serta mendapatkan pendidikan yang layak dan memenuhi setiap kebutuhannya. Sebagaimana telah diketahui bahwa seorang anak yang memiliki berkebutuhan khusus juga tentunya akan memiliki kebutuhan-kebutuhan khusus lainnya sesuai dengan kategorinya yang harus terpenuhi, baik ketika rumah atau bahkan di sekolah terlebih bagi seorang anak tunagrahita.

Menurut (Andriani, 2012) bermain merupakan kebutuhan dan hak yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan anak. Periode keemasan yang ditandai dengan perkembangan potensi dimana anak masuk pada masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peka dan masa bermain. Berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya permainan tradisional. Masih menurut (Andriani, 2012) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan yang diturunkan dan memiliki bermacam-macam fungsi atau pesan nilai dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka menyampaikan sebuah transmisi nilai-nilai dari para leluhur. Dalam aktivitas bermain dan permainan, aktivitas kehidupan manusia diperkenalkan melalui seluruh kemampuan dasar dari tubuh; antara lain melempar, menendang, mendengar, memukul dan sejenisnya. Aktivitas kehidupan seperti inilah yang nantinya menjadi media pengetahuan fungsi tubuh dan akhirnya tubuh mengalami perkembangan baik fisik maupun non fisik seperti perkembangan sosial.

Dalam mendukung perkembangan sosial seorang anak salah satunya dapat dikembangkan melalui permainan tradisional yaitu melalui bentuk kerja sama dan mengkomunikasikan pemecahan masalah secara bersama-sama. Menurut (Widoyoko, 2011) keterampilan sosial (*social skill*) diartikan sebagai keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup (*life skill*) dalam masyarakat yang multikultur, masyarakat demokrasi dan masyarakat global yang penuh persaingan dan tantangan. Keterampilan sosial meliputi

keterampilan berkomunikasi baik itu dilakukan secara lisan maupun tertulis dan juga kecakapan bekerja sama dengan pihak lain. Keterampilan berkomunikasi ini dapat dilakukan baik dalam sebuah kelompok kecil maupun kelompok besar. Disamping manfaat diatas, melalui permainan tradisional juga dapat dipergunakan sebagai terapi dan mengembangkan kecerdasan majemuk seorang anak. Bahkan dengan banyaknya aneka permainan anak tradisional juga akan menjauhkan anak dari sikap konsumtif dan dapat menampilkan kegembiraan, gerak tubuh yang ekspresif, bahkan juga dapat melatih tingkat kecerdasan dan logika anak tersebut. Melalui permainan tradisional juga interaksi dapat terwujud, interaksi antar manusia dan alam. Selain itu, permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, disiplin dan peduli. Menurut (Mujib & Rahmawati, 2011) permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Hal ini dikarenakan ketika dalam pelaksanaan permainan tradisional harus melibatkan orang-orang yang jumlahnya tidak sedikit, dimana setiap individu peserta harus dapat menghormati dan memahami antar peserta permainan lainnya. Perilaku seperti ini ditunjukkan agar proses permainan dapat berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan. Berdasarkan penjelasan diatas permainan tradisional yang termasuk kedalam kategori ini adalah permainan tradisional congklak.

Hal ini dikarenakan berdasarkan nilai-nilai dari permainan tradisional congklak dan kebutuhan anak tunagrahita memiliki kesinambungan yang dapat melatih anak-anak kebutuhan tunagrahita untuk dapat melakukan hubungan dinamis antara aspek psikologi dan sosial. Terutama di lembaga mitra yaitu Solna (*Special Olympics Indonesia*) di kabupaten Karawang yang sangat memerlukan adanya pengaplikasian permainan tradisional congklak. Dimana nantinya dari masing-masing anak akan saling berinteraksi dan akhirnya akan saling mempengaruhi secara berkelanjutan. (Sapriya, 2014) menjelaskan bahwa kegiatan partisipasi sosial dapat dilakukan melalui simulasi dan permainan (*games*) yang merupakan proses pembelajaran atau kegiatan di mana anak belajar mengenal aturan, berkompetisi, dan sekaligus menjadi pemain yang mungkin pada suatu saat akan menjadi pihak yang menang atau pihak yang kalah. Sehingga berdasarkan hasil pengamatan dan survei di lapangan permasalahan mitra yang ingin melatih konsentrasi belajar dan hubungan sosial anak dengan lingkungan, maka dilakukan

kegiatan sosialisasi permainan tradisional congklak berbasis aplikasi untuk meningkatkan psikososial anak tunagrahita dan juga melestarikan permainan tradisional Indonesia.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan permainan tradisional yang dikemas dalam balutan teknologi kepada orangtua dan anak agar orangtua selalu mendampingi anak dalam bermain agar tetap terjadi interaksi antara anak dan orangtua sehingga orangtua mengetahui perkembangan psikososial anak khususnya anak tunagrahita.

## METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Solna (*Special Olympics Indonesia*) Kabupaten Karawang. Berikut ini merupakan metode penyuluhan dan demonstrasi dalam pelaksanaannya yaitu:

- a. Penyuluhan, pada awal kegiatan dilakukan penyuluhan dengan materi berupa Anak Tunagrahita yang membahas tentang penyebab dan kelainan tunagrahita, kebutuhan anak tunagrahita, dan karakteristik anak tunagrahita. Dilanjutkan dengan materi Psikososial Anak Tunagrahita.
- b. Demonstrasi, peserta baik secara luring dan daring menerima penjelasan penggunaan aplikasi *Game Congklak Berbasis Website*, kemudian para peserta mencoba pada *device/handpone/laptop* masing-masing.
- c. Tahap Evaluasi, pada tahap ini akan dilaksanakan evaluasi dan penilaian terhadap ketercapaian sosialisasi yang telah dilaksanakan. Tolak ukur penilaian ini adalah (a) tingkat kepuasan masyarakat yaitu seberapa bermanfaat dan dampaknya dalam meningkatkan hubungan interaksi antara orangtua dan anak, dan (b) terjadinya perubahan sikap anak-anak tunagrahita yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik, (c) Penilaian komponen psikososial anak yang mencakup saat Kritis/Stress/Situasi, perasaan/perilaku, mengatasi perilaku dan sumber informasi. Dalam evaluasi ini akan dapat dikatakan berhasil minimal dapat mencapai tiga kriteria diatas sebanyak 50% keatas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari dengan adanya sosialisasi ini didapat yaitu adanya perbandingan aspek perbedaan baik dari segi ekonomi dan sosial pada saat sesudah dan sebelum pelaksanaan, yaitu sebagai berikut;

### a. Dampak ekonomi

#### 1. Sebelum

a) Sebelum pelaksanaan seminar, ekonomi pada mitra mengenai permainan tradisional sangatlah minim. Hal ini menyangkut seluruh sumber daya manusia yang ada di sekolah tersebut. Hal ini dapat ditunjukkan seperti pengetahuan mengenai permainan tradisional, cara bermain dan sebagainya.

b) Orang tua siswa cenderung lebih memilih konsep yang lama dalam menangani anak dalam proses peningkatan psikososial anak.

#### 2. Sesudah

a) SDM pada orang tua siswa dan lingkungan sekolah menjadi lebih luas, bahwa permainan tradisional bisa dilakukan dengan cara yang seru, kreatif, dan dapat membantu dalam pembentukan karakter anak.

b) Orang tua dan sekolah dapat memahami bahwa permainan tradisional adalah budaya Indonesia yang harus dikembangkan ke dalam sebuah pembelajaran sehingga anak dapat mengenali berbagai macam permainan tradisional.

c) Orang tua dapat menggunakan aplikasi congklak berbasis website untuk bermain dan bersosialisasi dengan anak dan keluarga di rumah.

### b. Dampak Sosial

#### 1. Sebelum

a) Anak menjadi terbatas dalam melakukan sebuah sosialisasi karena adanya kondisi pandemi.

b) Sikap anak terhadap permainan tradisional sangatlah berkurang karena keterbatasan dalam faktor pengetahuan dan faktor-faktor lainnya

#### 2. Sesudah

a) Orang tua bisa mendampingi anak bermain dengan teman-temannya melalui aplikasi congklak dengan fitur suara dan bisa dilakukan dengan jarak jauh, sehingga anak dapat tetap bersosialisasi dengan teman-temannya

b) Anak mampu bersikap positif terhadap permainan tradisional, karena telah disosialisasikan mengenai permainan tradisional itu sendiri.



**Gambar 1.** Kegiatan Sosialisasi (Sumber dokumentasi pribadi)

Dampak yang ditimbulkan dengan adanya sosialisasi ini adalah dengan bertambahnya orangtua siswa tentang cara penanganan anak disabilitas tunagrahita yang baik, pengetahuan tentang pemahaman serta pengucapan kata yang baik dan sopan tentang anak disabilitas, menjaga dan melestarikan permainan tradisional budaya Indonesia yaitu congklak, dan dampak yang terakhir yaitu orangtua siswa ataupun wali didik bisa menggunakan aplikasi permainan tradisional congklak *online* untuk membentuk karakter anak dirumahnya masing-masing secara menarik dan menggugah selera.

Pada saat pelaksanaan mitra juga memberikan kontribusi seperti membantu jalannya pelaksanaan sosialisasi permainan tradisional congklak berbasis website dari aspek peralatan, tempat, dan fasilitas selama acara berlangsung, mengarahkan panitia dalam proses perencanaan dan pelaksanaan seminar sesuai dengan prosedur dan ketentuan sekolah dimasa pembelajaran tatap muka terbatas ini dan membantu untuk pengkoordinasian peserta seminar dan mengkondisikan jumlah peserta seminar yang sesuai kriteria seminar.



**Gambar 2.** Kontribusi mitra dalam kegiatan sosialisasi (Sumber dokumentasi pribadi)

Adapun dalam pelaksanaannya juga tidak terlepas dengan adanya hambatan dan kendala yaitu seperti pada jaringan Wi-Fi yang kurang maksimal sehingga penggunaan permainan congklak.online bagi para seminar harus menggunakan jaringan internet sendiri, kurangnya SDM dalam aspek kepanitiaan sehingga membuat pendampingan aplikasi tidak begitu maksimal untuk aspek penyampaian tutorialnya. Selain itu kebanyakan SDM dalam aspek orang tua juga masih awam mengenai aplikasi congklak berbasis website sehingga hal ini membuat perlunya pendampingan perorangan secara persuasive guna mengajarkan mereka cara bermain congklak di website, dan kendala yang terakhir adalah adanya beberapa dari orangtua siswa yang kurang mengerti dalam penggunaan hp android sehingga pendampingan permainan aplikasi congklak untuk orangtua membutuhkan waktu yang cukup lama.



**Gambar 3.** Pengarahan petunjuk bagi orangtua yang masih awam dengan Aplikasi Congklak (Sumber dokumentasi pribadi)

Meski demikian, pelaksanaan sosialisasi tetap berjalan lancar dan hal ini terlihat dari antusias peserta yang melebihi target yaitu 300 peserta yang mengikuti secara online dan bagi peserta offline yang ditargetkan 25 menjadi 35 peserta. Kelancaran sosialisasi

ini juga didukung dengan kecepatan pengaksesan peserta baik online maupun offline dalam mengakses website. Diharapkan kedepannya seluruh aspek, baik orangtua, guru, Lembaga formal dan nonformal memperhatikan kegiatan pengembangan yang dapat membantu pertumbuhan dan peningkatan keterampilan anak khususnya anak tunagrahita



**Gambar 4.** Kegiatan penutupan sosialisasi (Sumber dokumentasi pribadi)

### SIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita Di Kabupaten Karawang merupakan pengabdian yang ditunjukkan untuk memberikan keluwesan aktivitas anak-anak dalam melakukan interaksi dengan teman anak-anak dan melatih anak dari segi aspek sosial, emosional, maupun spiritual, serta memberikan pengetahuan kepada orangtua untuk dapat mendampingi setiap kegiatan anak baik belajar maupun bermain. Melalui adanya kegiatan sosialisasi ini diperoleh berbagai perubahan baik dari segi ekonomi maupun sosial seperti; sebelum adanya sosialisasi orang tua siswa masih cenderung memilih konsep lama dalam menangani anak dalam proses peningkatan psikososial anak. Namun setelah adanya sosialisasi terjadi perubahan cara pandang orangtua dalam peningkatan psikososial anak seperti dengan menggunakan cara-cara baru yang lebih seru, asyik dan menyenangkan, serta orangtua juga akhirnya memahami bahwa permainan tradisional dapat dikembangkan menjadi sebuah pembelajaran dan menjadi salah satu media dalam peningkatan psikososial. Sedangkan dari segi sosial anak dengan adanya permainan congklak berbasis web ini lebih dapat meningkatkan interaksi anak maupun orangtua melalui permainan terlebih masa pandemi saat ini. Sehingga dapat disimpulkan dengan adanya sosialisasi ini dapat memberikan perubahan dan cara pandang orangtua dalam menangani anak dan permainan tradisional yang tentunya dapat memberikan kehidupan sosial yang lebih baik lagi kedepannya

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada LPPM Unsika yang telah memberikan Hibah internal dalam rangka memajukan *tri dharma* perguruan tinggi. Serta terima kasih kami sampaikan yang sebesar-besarnya kepada Solna (Special Olympics Indonesia) Kabupaten Karawang selaku mitra, semoga selalu diberikan keberkahan

### DAFTAR RUJUKAN

- Agustine, R. W. (2018). Hubungan Pelaksanaan Fungsi Afektif Keluarga Terhadap Self Efficacy Abak Tunagrahita Di SLB-C TPA Kabupaten Jember.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 121-136.
- Desiningrum, D. R. (2016). *PSIKOLOGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS*. Yogyakarta: Psikosain.
- Handayani, P. (2017). Upaya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui keterampilan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 39-46.
- Heryanti, V., Webrayarli, W., & Hadiwinarto, H. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak). *Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu*.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode permainan-permainan edukatif dalam bahasa arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sapriya. (2014). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, S. F., Binahayati, B., & Taftazani, B. (2017). Pendidikan bagi anak tunagrahita (studi kasus di SLB N Purwakarta. *Prosiding Penelitian dan pengabdian*, 4(2).
- Widoyoko, E. P. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Calon Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.