

PLAY AND GROW: OPTIMALISASI KEMAMPUAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS MELALUI PERMAINAN INOVATIF

Khoirunnisa¹, Kurniawan^{2*}, Nurul Mardhiah Sitio³

¹Departemen Keperawatan Anak, Universitas Padjadjaran, Indonesia

²Departemen Keperawatan Jiwa, Universitas Padjadjaran, Indonesia

³Departemen Administrasi Bisnis, Universitas Padjadjaran, Indonesia
kurniawan2021@unpad.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Anak berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan yang berbeda dengan anak pada umumnya. Dalam perkembangan anak berkebutuhan khusus harus mendapat dukungan. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keterbatasan, yang dapat berdampak negatif pada tumbuh kembangnya. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan masyarakat tentang terapi bermain dalam meningkatkan status perkembangan anak berkebutuhan khusus. Kegiatan edukasi dilakukan secara daring melalui *platform zoom meeting* pada tanggal 12 Juni 2024 dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang. Metode evaluasi dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* sebanyak 10 pertanyaan melalui *google formulir*. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor sebanyak tiga poin pada aspek pengetahuan. Sedangkan aspek kemampuan, sebanyak 30 dari 35 peserta (85,7%) dapat mendemonstrasikan terapi bermain berdasarkan hasil observasi. Edukasi terapi bermain sebagai strategi yang efektif dan relevan dalam upaya meningkatkan kapasitas individu maupun kelompok dalam mendukung intervensi yang holistik bagi anak berkebutuhan khusus.

Kata Kunci: Anak Berkebutuhan Khusus; Intervensi Keperawatan; Terapi Bermain.

Abstract: Children with special needs have different needs from children in general. In the development of children with special needs, they must receive support. Children with special needs are children who have limitations, which can have a negative impact on their growth and development. This activity aims to increase the community's knowledge and skills in play therapy to improve the developmental status of children with special needs. Educational activities were carried out online through the Zoom meeting platform on June 12, 2024, with a total of 35 participants. The evaluation method was carried out with a pre-test and post-test of 10 questions via Google Forms. The test results showed an increase in the average score of three points. Meanwhile, in terms of ability, 30 of the 35 participants (85.7%) were able to demonstrate play therapy based on observation. Play therapy education is an effective and relevant strategy in an effort to increase the capacity of individuals and groups in supporting holistic interventions for children with special needs.

Keywords: Children with Special Needs; Nursing Interventions; Play Therapy.



Article History:

Received: 29-09-2025

Revised : 12-11-2025

Accepted: 14-11-2025

Online : 16-12-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Anak berkebutuhan khusus (ABK) atau Anak luar biasa (ALB) secara signifikan adalah anak yang mengalami kelainan dalam perkembangannya. Anak tuna rungu, tunagrahita, tuna daksa, disleksia, dan kondisi lainnya merupakan beberapa contoh ABK (Juherna et al., 2020). Menurut Santrock (2024), keterampilan sosial anak merupakan kemampuan mereka untuk terlibat dan berkomunikasi dengan orang lain dalam lingkungan sosial. Di sisi lain, beberapa anak memerlukan program pendidikan khusus karena mereka mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan orang lain sejak lahir, sehingga memerlukan program pendidikan khusus (Safitri & Solikhah, 2020; Suharsiwi, 2017). Pendidikan khusus bagi ABK diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Sejak tahun 2001, program inklusi telah diperkenalkan di lembaga pendidikan Indonesia (Mansir, 2022).

Anak berkebutuhan khusus seringkali dipandang sebagai anak yang memiliki hambatan dan memiliki kelebihan tersendiri. Namun, anak berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan yang berbeda dengan anak pada umumnya. Meskipun demikian, ABK memiliki hak yang sama dengan anak pada umumnya untuk memperoleh pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan layanan yang bermanfaat bagi perkembangan anak berkebutuhan khusus agar dapat belajar bersama dengan anak pada umumnya dalam satu wadah (Ningsih, 2020; Nisa et al., 2018; Putri et al., 2024). Dalam perkembangan anak berkebutuhan khusus harus mendapatkan dukungan dari berbagai pihak termasuk orang tua (Naufal et al., 2023). Hal ini sejalan dengan prinsip anak yaitu *family centered-care* yang mengutamakan keterlibatan keluarga dalam memberikan asuhan keperawatan.

Peran orang tua dan keluarga sangat penting dalam memberikan stimulasi tumbuh kembang anak (Nurhayati et al., 2023). Stimulasi yang diberikan secara tepat dapat mengoptimalkan status tumbuh kembang anak sehingga anak tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik secara holistik. Permainan dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk menstimulasi kognitif serta gerakan motorik anak berkebutuhan khusus. Depdiknas mengatakan bahwa permainan dapat dijadikan sebagai sarana edukasi dan dapat meningkatkan kemampuan anak (Assa'adah et al., 2022). Selain itu, alat permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna menarik perhatian dalam konteks pendidikan inklusif sehingga dapat merangsang potensi anak untuk beraktivitas (Priyanti, 2024).

Berdasarkan hasil riset peneliti sebelumnya, orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus memiliki keterbatasan dalam memberikan pengasuhan. Banyak tantangan yang menjadi hambatan orang tua saat mengasuh anak salah satunya yaitu sekitar 60% orang tua mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi efektif dengan anak berkebutuhan khusus. Namun demikian, orang tua tersebut secara aktif mencari solusi yang tepat termasuk dalam mendukung proses tumbuh kembang kognitif anak. Oleh sebab itu, solusi dengan menggunakan permainan selain sebagai

alat untuk menstimulasi perkembangan anak namun juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara orang tua dengan anak.

Permainan edukasi seperti *puzzle* untuk anak berkebutuhan khusus dapat menstimulasi kognitif selama proses terapi di salah satu Poliklinik Psikologi di suatu rumah sakit (Assa'adah et al., 2022). Selain *puzzle*, Lego Tempurung dapat digunakan untuk alat permainan yang edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lego Tempurung mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dengan meningkatkan konsentrasi dan kreativitas anak, anak mampu bekerja sama, serta dapat merangsang motorik halus dan kognitif anak berkebutuhan khusus (Priyanti, 2024). Permainan edukasi lainnya yaitu *board game* yang terbukti dapat digunakan bagi anak berkebutuhan khusus yang mengalami *speech delay* yang efektif dan menyenangkan. *Board game* selain bisa digunakan di rumah ternyata bisa digunakan di sekolah sebagai media belajar (Tesalonika et al., 2023). Dari beberapa hasil penelitian tersebut, stimulasi perkembangan anak berkebutuhan khusus dapat menggunakan media edukasi yang inovatis yaitu berupa permainan.

Berdasarkan pentingnya menstimulasi kemampuan anak berkebutuhan khusus guna menunjang proses tumbuh kembang anak maka kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat luas khususnya orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus tentang stimulasi anak menggunakan permainan untuk meningkatkan status perkembangan anak berkebutuhan khusus.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada masyarakat tentang berbagai jenis kebutuhan khusus yang dimiliki oleh anak-anak, seperti autisme, *down syndrome*, gangguan perkembangan lainnya, serta cara mendukung mereka dalam bertumbuh dan berkembang (Amanullah, 2022). Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang perkembangan anak berkebutuhan khusus. Maka sasaran pada kegiatan ini adalah masyarakat umum dan orang tua atau pengasuh anak berkebutuhan khusus yang berjumlah 35 orang. Peserta berasal dari berbagai daerah dengan latar belakang usia serta pendidikan yang berbeda-beda. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini direkrut secara terbuka dan sukarela.

Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui *platform zoom meeting* pada tanggal 12 Juni 2024, dengan topik "*Play and Grow: Meningkatkan Kemampuan Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Permainan Inovatif*". Kegiatan ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu pemaparan materi dengan metode ceramah dan demonstrasi atau praktik. Pada tahap yang pertama, materi yang disampaikan mencakup tentang konsep permainan edukatif bagi anak berkebutuhan khusus yang dapat diterapkan oleh orang tua atau pengasuh di rumah. Pada tahap yang kedua, fasilitator memeragakan salah

satu jenis permainan edukatif untuk anak berkebutuhan khusus yang kemudian dipraktikkan bersama oleh para peserta.

Kegiatan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap pra kegiatan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pra kegiatan, tim melakukan persiapan edukasi berupa penyusunan proposal, penyusunan materi edukasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, serta penyusunan media yang dibutuhkan dalam menyampaikan materi. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan kegiatan yang diawali dengan pengisian lembar *pre-test* dan pemaparan materi oleh narasumber menggunakan media *powerpoint* yang berlangsung selama 30 menit dengan metode ceramah. Sesi selanjutnya yaitu diskusi dan tanya jawab antara narasumber dengan para peserta. Setelah itu, ada kegiatan simulasi atau demonstrasi salah satu permainan edukatif oleh fasilitator yang kemudian dilanjutkan dengan praktik oleh masing-masing peserta yang dibimbing oleh fasilitator. Tahap akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan peserta mengisi lembar *post-test* yang berisi 10 buah pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan. Selain itu, fasilitator juga mengevaluasi kemampuan peserta dalam melakukan permainan edukatif melalui observasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN BU NISA

1. Tahap Persiapan

Rangkaian kegiatan edukasi diawali dengan tahap persiapan berupa penyusunan proposal, materi, serta media edukasi. Proposal disusun oleh tim sesuai dengan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, tim melakukan diskusi dalam menyusun materi dan media edukasi yang akan digunakan. Tim juga menyiapkan perlengkapan untuk simulasi permainan edukatif yang dapat dilakukan secara daring pada saat sesi demonstrasi atau praktik.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024 secara daring melalui *platform zoom meeting*. Peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 35 orang, yang terdiri dari orang tua dengan anak berkebutuhan khusus. Tahapan kegiatan terdiri dari pemaparan materi yang dilanjutkan dengan sesi diskusi antar peserta dan pemateri. Materi edukasi yang disampaikan terdiri dari hambatan dan strategi perkembangan pada anak berkebutuhan khusus. Kegiatan selanjutnya sesi demonstrasi salah satu contoh kegiatan stimulasi perkembangan pada anak berkebutuhan khusus melalui permainan yang disampaikan oleh fasilitator. Kemudian, fasilitator memberikan kesempatan kepada para peserta untuk dapat mempraktikkan masing-masing, seperti terlihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



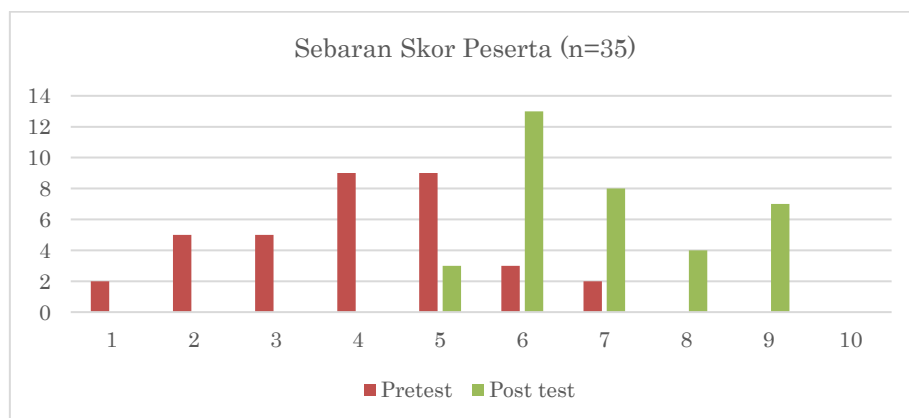
Gambar 1. Sesi materi pada kegiatan *Play and Grow* melalui *Zoom Meeting*



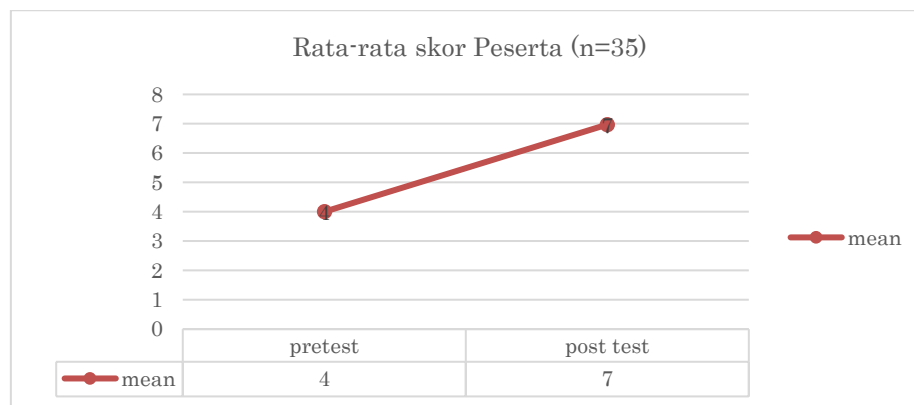
Gambar 2. Kegiatan *Play and Grow* melalui *Zoom Meeting*

3. Monitoring dan Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan pada kegiatan ini yang pertama adalah *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan setelah penyampaian materi untuk mengukur *soft skill* yaitu pengetahuan peserta. Lembar *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 10 pertanyaan yang mencakup tentang konsep permainan edukatif bagi anak berkebutuhan khusus. Selain itu, evaluasi *hard skill* peserta berupa kemampuan peserta dalam melakukan permainan edukatif berdasarkan hasil observasi fasilitator melalui sesi demonstrasi atau praktik ulang setelah simulasi. Hasil observasi fasilitator menunjukkan sebanyak 30 orang dari jumlah seluruh peserta (87,5%) dapat melakukan simulasi permainan edukatif bagi anak berkebutuhan khusus, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sebaran Skor Hasil Pre-Test dan Post-test Peserta



Gambar 4. Perubahan Rata-rata Skor Peserta

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan pada peserta kegiatan setelah diberikan edukasi mengenai kebutuhan terapi bermain pada anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan data dari 35 peserta, rata-rata skor *pre-test* sebesar 4 meningkat menjadi 7 pada *post-test* (Gambar 2). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 3 poin, yang mengindikasikan efektivitas intervensi edukasi yang diberikan.

Sebaran skor peserta juga mengalami perubahan yang signifikan. Sebelum edukasi, sebagian besar peserta memiliki skor rendah, dengan konsentrasi pada skor 4 dan 5. Setelah diberikan edukasi, distribusi skor bergeser ke nilai yang lebih tinggi, dengan mayoritas peserta memperoleh skor antara 6 hingga 9, dan puncaknya pada skor 6 (Gambar 1). Peningkatan ini menunjukkan bahwa edukasi yang diberikan tidak hanya meningkatkan rata-rata pengetahuan, tetapi juga memperbaiki sebaran pemahaman peserta secara menyeluruh.

Materi edukasi yang disampaikan mencakup pengertian terapi bermain, manfaat terapi bermain bagi anak berkebutuhan khusus, berbagai jenis terapi bermain yang dapat diterapkan, serta peran keluarga dan tenaga kesehatan dalam pelaksanaannya. Proses penyampaian dilakukan secara interaktif, dengan metode presentasi visual, diskusi kelompok, serta pemutaran video demonstratif. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. Menurut Sutarto & Anggraeni (2020), pendekatan edukasi interaktif yang melibatkan media visual dan partisipasi aktif peserta mampu meningkatkan retensi informasi dan motivasi belajar, khususnya dalam konteks edukasi kesehatan.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa edukasi terstruktur dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dan tenaga kesehatan dalam menangani anak berkebutuhan khusus. Studi oleh Rahayu & Dewi (2021), menemukan bahwa intervensi edukatif melalui pelatihan dan seminar dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengelola perilaku anak autistik. Selain itu, menurut Hadi & Prasetyo (2019), terapi bermain yang dipahami dengan

baik oleh orang tua maupun tenaga pendidik dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional dan sosial anak.

Meskipun peningkatan pengetahuan terlihat secara signifikan dalam jangka pendek, perlu diingat bahwa peningkatan ini belum tentu langsung berkontribusi terhadap perubahan perilaku dalam jangka panjang. Oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut berupa program pendampingan atau pelatihan lanjutan guna memastikan bahwa pemahaman yang telah diperoleh dapat diimplementasikan secara nyata dalam mendukung tumbuh kembang anak berkebutuhan khusus (Wulandari & Ramadhani, 2020).

4. Kendala yang Dihadapi atau Masalah Lain yang Terekam

Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui *platform zoom meeting* sehingga masih ada beberapa masyarakat yang belum terbiasa dengan aplikasi tersebut. Maka dari itu, kegiatan selanjutnya dapat dilaksanakan secara luring agar jumlah partisipan dapat lebih banyak. Selain itu, kegiatan ini juga terdapat sesi *pre-test* dan *post-test* yang disebarkan melalui *google form* yang harus diisi oleh peserta. Namun, terdapat kendala dari beberapa peserta yang belum bisa menggunakan *google form*. Maka panitia pada kegiatan ini membantu peserta dengan memberikan penjelasan dan arahan dalam mengisi pertanyaan menggunakan *google form*. Hasil dan Pembahasan harus memuat beberapa hal berikut secara terurut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini dilaksanakan secara daring pada tanggal 12 Juni 2024 yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang kebutuhan anak berkebutuhan khusus. Edukasi yang diberikan tentang terapi bermain sebagai strategi yang efektif dan relevan dalam upaya meningkatkan kapasitas individu maupun kelompok dalam mendukung intervensi yang holistik bagi anak berkebutuhan khusus. Hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor sebanyak tiga poin yang artinya pengetahuan peserta meningkat setelah edukasi. Selain itu, kemampuan peserta dalam melakukan terapi bermain meningkat sebanyak 85,7%. Program edukasi seperti ini direkomendasikan untuk terus dikembangkan, terutama dalam lingkup komunitas, sekolah, dan fasilitas pelayanan kesehatan.

Perlu dilakukan sosialisasi dan edukasi yang lebih lanjut kepada masyarakat tentang pentingnya stimulasi perkembangan anak berkebutuhan khusus supaya masyarakat lebih paham. Selain itu, perlu dilakukan diversifikasi metode edukasi untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta. Dan melibatkan ahli dan praktisi di bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus sebagai pemateri pelatihan dan gunakan materi pelatihan yang mudah dipahami oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdi mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendikti Saintek) yang telah memberikan dana melalui skema hibah Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Program Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) BIMA tahun 2025 yang dikelola oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), serta Direktorat Riset, Hilirisasi dan Pengabdian Pada Masyarakat (DRHPM) Universitas Padjadjaran. Pengabdi juga mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan fasilitas yang diberikan oleh mitra kerja sama, yaitu SLB Negeri Widi Asih Pangandaran, dan mitra sasaran, orang tua dengan anak berkebutuhan khusus yang terlibat dalam kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanullah, A. S. R. (2022). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus: Tuna Grahita, Down Syndrom Dan Autisme. *ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58518/almurtaja.v1i1.1793>
- Assa'adah, S., Ermawati, G. N., Fadhila, M., Putranto, M. Z. N., & Faridah, S. (2022). Pembuatan Dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) Untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Di RSUD Ulin Banjarmasin. *PUSAKO: Jurnal Pengabdian Psikologi*, 1(2), 46–54.
- Hadi, & Prasetyo. (2019). Penerapan terapi bermain untuk meningkatkan perkembangan anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(2), 85–92.
- Juherna, E., Purwanti, E., Melawati, M., & Utami, Y. S. (2020). Implementasi pendidikan karakter pada disabilitas anak tunarungu. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 12–19.
- Mansir, F. (2022). Pendidikan dan Perlindungan Anak di Sekolah: Upaya Perlindungan dan Pencegahan Serta Penanganan di Indonesia. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 15–30.
- Naufal, A. F., Islamiatun, Z. K., Zahra, N. A., Karyanto, M. D., Dharmawan, Y. A. T., & Pristianto, A. (2023). Buku Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus. *Prosiding University Research Colloquium*, 1–11.
- Ningsih, K. N. (2020). Analisis Kesulitan untuk Menentukan Kebutuhan Belajar pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Orthopedagogik*, 1(2), 1–7.
- Nisa, K., Mambela, S., & Badijah, L. I. (2018). Karakteristik dan kebutuhan anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), 33–40.
- Nurhayati, S., Harmiasih, S., Kaeksi, Y. T., & Yunitasari, S. E. (2023). Dukungan keluarga dalam merawat Anak Berkebutuhan Khusus: literature review. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8606–8614.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3149>
- Priyanti, N. (2024). Stimulasi Permainan LEGO Tempurung bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(1), 44–51.
- Putri, O. S., Artistia, P., Nurhaliza, N., & Andriani, O. (2024). Karakteristik Dan Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus Secara Mental Emosional Dan Akademik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya SINKRON*, 2(1), 100–111.
- Rahayu, & Dewi. (2021). Efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan guru tentang penanganan anak autistik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45–53.

- Safitri, H., & Solikhah, U. (2020). Hubungan antara dukungan sosial dengan kemampuan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus di SLB C Yakut Purwokerto. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, Edisi Khusus September*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/jkm.v0i0.5619>
- Santrock, J. (2024). *Life Span Development* (19th ed.). McGraw Hill.
- Suharsiwi. (2017). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. CV Prima Print.
- Sutarto, & Anggraeni. (2020). Pengaruh media edukatif terhadap peningkatan pengetahuan ibu dalam stimulasi perkembangan anak. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 6(3), 210–218.
- Tesalonika, C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Bicara Siswa Berkebutuhan Khusus “Speech Delay.” *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5340–5348.
- Wulandari, & Ramadhani. (2020). Strategi edukasi berkelanjutan dalam meningkatkan peran keluarga terhadap anak dengan kebutuhan khusus. *Jurnal Keperawatan Anak*, 8(1), 55–62.