

INTERNATIONAL SEMINAR

ON SPECIAL EDUCATION FOR SOUTHEAST ASIA REGION
5th SERIES 2015

UKM Malaysia - UPI - UNESA - SEAMEO SEN

**“The Implementation of Inclusive Education in
Developed and Developing Countries”**

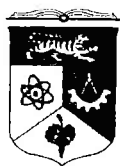


29th January 2015

Faculty of Education,
State University of Surabaya, Indonesia



SEAMEO SEN
REGIONAL CENTRE
FOR SPECIAL EDUCATION



**INTERNATIONAL SEMINAR ON SPECIAL EDUCATION
FOR SOUTHEAST ASIA REGION
5th SERIES 2015**

**“The Implementation of Inclusive Education in Developed and
Developing Countries”**

Thursday, 29 January 2015

at Faculty of Education, State University of Surabaya, Indonesia

Editorial Staff:

- UNESA** : Dr. Budiyanto, M.Pd
Dr. Ari Wahyudi, M.Si
Drs. Sujarwanto, M.Pd
- UKMMalaysia** : Prof. Madya Dr. Mohd Hanafi bin Mohd Yasin
Dr. Mohd Mokhtar Tahar
- UPI Bandung** : Dr. Djadja Rahardja, M.Ed
Dr. Zaenal Alimin, M.Ed
- SEAMEO SEN** : Dr. Rozilawati Abd. Kadir

Published 550 copies

ISBN: 978-979-028-715-0

Unesa University Press, Surabaya, Indonesia

Copyright © 2015 by the Faculty of Education, State University of Surabaya

Faculty of Education, State University of Surabaya

International Seminar on Special Education for Southeast Asia Region 5th Series 2015: *The Implementation of Inclusive Education in Developed and Developing Countries*. --:Faculty of Education State University of Surabaya, 2015.

263 pages

ISBN: 978-979-028-715-0

INTERNATIONAL SEMINAR
ON SPECIAL EDUCATION FOR SOUTHEAST ASIA REGION
5th SERIES 2015

29th January 2015, Faculty of Education, State University of Surabaya, Indonesia



Contents

Message from the Host Head of Committee	1
Message from the Host (State University of Surabaya)	2
Message from the Co-Host (Universiti Kebangsaan Malaysia)	3
Message from the Co-Host (Universitas Pendidikan Indonesia).....	4
Message from the Co-Host (SEAMEO SEN)	5

Keynote Address

Dr. Mudjito, AK, M.Si (State University of Surabaya, Indonesia)	25
Prof. Kerry Bissaker, Ph.D (Flinders University, Australia).....	26

Subtheme 1:

Policy for implementation of education for children with special needs

Afin Setyowati, et al	Tahapan Penyelenggaraan Sekolah Inklusi yang Sistematis dalam Mengembangkan, Melaksanakan dan Mengevaluasi	27
Dyah Fitria Padmasari, et al	Policy Analysis of Inclusive Education for Special Need Children on Elementary School District of Magetan	28
Ibnu Syantsi	Implementasi 3 Spektrum Pengembangan Pendidikan Inklusi di Indonesia	29
Ma'arof Abd Aziz, et al	Tinjauan Terhadap Perbezaan Personaliti di antara Murid Pintar Akademik dengan Murid Sederhana	30
Munawir Yusuf, et al	Inclusive Education in Indonesia in Practice (Special Studies on Inclusive Education in Elementary Schools)	31
Nur Syafika Pabir, et al	Parents' Perspectives on effectiveness of Applied Behaviour Analysis (ABA) Therapy	32
Puan Che Fatimahsam bt. Taib, et al	Penghasilan Model Inklusif Vokasional untuk Murid Bermasalah Pembelajaran Sekolah Menengah	33
Rupinah Gampak	Sokongan Sosial Daripada Guru-Guru yang Mengajar Kelas Inklusif Terhadap Murid Inklusif di Sekolah	34
Suci Handarini	Mengatasi Masalah Pengolahan Nilai Hasil Belajar Pada Implementasi Kurikulum 2013 Di SMP Negeri I Gresik	35
Yenny Maya Dora	Pengembangan Dimensi Kapabilitas Dinamik	36

INTERNATIONAL SEMINAR
ON SPECIAL EDUCATION FOR SOUTHEAST ASIA REGION
5th SERIES 2015

29th January 2015, Faculty of Education, State University of Surabaya, Indonesia



Rafika Rahmawati	Kemampuan Belajar Anak Tunanetra dengan Kelainan Tambahan	118
Rifaldy Fajar, et al	Keefektifan Penggunaan Media Tabel Angka 1-100 untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan bagi Siswa Tunarungu Kelas II SLB Puspa Melati Tepus Gunungkidul	119
Riksma Nurahmi Rinalti Akhlan	Tantangan dan Kemungkinan Mengajar Menulis pada Anak <i>Cerebral Palsy</i> Tipe Spastik	120
Riksma Nurahmi, et al	<i>Using PECS (Picture Exchange Communication System) to Improve Autistic Child's Communicating Ability</i>	121
Rini Wahyuningsih, et al	Penyusunan dan Hasil Uji Coba Identifikasi dan Asesmen Perkembangan Emosi Anak Usia 3-6 tahun	122
Ririen Wardiani	Permainan Dakon dan Egrang Bathok sebagai Alternatif Teknik Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (Hasil Observasi di SD Immersion Ponorogo Jawa Timur)	123
Rony Siswo Setiaji	Pendidikan Seni Bagi Imajinasi Anak Retardasi Mental	124
Roy Saputra, et al	The Influence of Quantum Learning Model Hadsetting School Environment Toward Learning Result of Science to Blind Students in SMPLB-A YPAB Surabaya	125
Sugihermanto, et al	Pelaksanaan Pembelajaran Komputer bagi Anak Tunanetra Di SMPLB-A YPAB Surabaya	126
Titik Umi Nurhidajati, et al	Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Siklus Air Melalui Pemanfaatan Multimedia pada Siswa Tunarungu Kelas V	127
Umar DjaniMartasuta	Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Tangan pada Anak dengan Hambatan Fisik Melalui Metode Demonstrasi Permainan <i>Bocce</i> (Penelitian Tindakan Kelas)	128
Wawan Iswanto	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran "Kantong Ajaib" di Kelas 2/C SDLBN Kedung Kandang Malang.	129
Wiwik Dwi Hastuti, et al	Pengaruh Permainan Fungsional Terhadap Ketrampilan Motorik Kasar Anak Autis	130
Yoga Budhi Santoso	Mengajarkan Membaca Pemahaman pada Anak dengan <i>Autism Spectrum Disorder</i>	131
Yuliyati	Pembelajaran Membaca dan Menulis dengan Pendekatan <i>Balance Literacy</i> di Sekolah Inklusif	132

Permainan *Dakon* dan *Egrang Bathok* sebagai Alternatif Teknik Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di SD Immersion Ponorogo, Jawa Timur

Ririen Wardiani (*ririen_wardiani@yahoo.com*)
Dosen STKIP PGRI Ponorogo

ABSTRAK

Tujuan kajian ini untuk mengetahui keefektifan permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* sebagai teknik pembelajaran anak berkebutuhan khusus di SD yang berbasis tematik integratif. Kegiatan dilakukan di SD Immersion Ponorogo yang merupakan sekolah reguler namun menerima siswa ABK. Terdapat 8 orang siswa ABK dengan berbagai gangguan dengan 8 orang *shadow teacher* atau guru pendamping khusus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa permainan *dakon* dan *egrang bathok* merupakan permainan yang sarat akan nilai falsafah hidup, permainan ini mengintegrasikan seluruh komponen perkembangan anak. Permainan *dakon* dan *egrang bathok* mengembangkan motorik halus, motorik kasar, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Permainan *dakon* dan *egrang bathok* dapat digunakan oleh guru untuk melatih dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan gangguan perkembangan pada setiap anak. Dalam penggunaan permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* diperlukan langkah-langkah yang terstruktur sesuai dengan kebutuhan setiap anak.

Kata kunci: *Dakon, Egrang Bathok, anak berkebutuhan khusus*

**PERMAIANAN *DAKON* DAN *EGRANG BATHOK* SEBAGAI ALTERNATIF
TEKNIK PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
(HASIL OBSERVASI DI SD IMMERSION PONOROGO JAWA TIMUR)**

Ririen Wardiani
STKIP PGRI Ponorogo
ririen_wardiani@yahoo.com

Abstrak

Bermain dan anak adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. ‘Pekerjaan’ anak yang utama adalah bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, bersumber dari internal anak serta memiliki dunia tersendiri yang sangat *childist*. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Melalui kegiatan bermain dapat dilihat dan dideteksi bagaimana perkembangan anak yang sekaligus dapat diketahui pula gangguan perkembangan yang terjadi. Kegiatan bermain ini selain sangat disenangi anak, dapat pula dijadikan sebagai teknik pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus atau anak yang mengalami gangguan perkembangan.

Permainan tradisional adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan yang beredar secara lisan dalam anggota kelompok tertentu dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi. Permainan tradisional ini banyak mengandung kearifan budaya lokal. Terdapat banyak nilai falsafah yang terkandung dalam permainan tradisional. Permainan *dakon* dan *egrang bathok* selain merupakan permainan yang sarat akan nilai falsafah hidup, permainan ini juga mengintegrasikan seluruh komponen perkembangan anak. Permainan *dakon* dan *egrang bathok* mengembangkan tidak hanya pada perkembangan anak secara motorik halus, motorik kasar, namun juga mengembangkan pada ranah kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Permainan *dakon* dan *egrang bathok* dapat digunakan oleh guru untuk melatih dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan gangguan perkembangan pada setiap anak. Diperlukan langkah-langkah yang terstruktur untuk menggunakan permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* tersebut sesuai dengan kebutuhan setiap anak.

Kegiatan observasi ini dilakukan di SD Immersion Ponorogo yang merupakan sekolah reguler namun menerima siswa ABK. Terdapat 8 orang siswa ABK dengan berbagai gangguan dengan 8 orang *shadow teacher* atau guru pendamping khusus. Tujuan observasi ini untuk mengetahui keefektifan permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* sebagai teknik pembelajaran anak berkebutuhan khusus di SD yang berbasis tematik integratif.

Kata Kunci: *Permainan tradisional, dakon dan egrang bathok, teknik pembelajaran ABK*

Abstract

Children and playing game cannot be separated. Children's "work" is playing. Playing is joyful activities, internal desires and a different world that is very childish. Playing play an important role in every area of child development for almost all child development, from physical-motoric, intellectual, social, or emotional development. Through playing activities it can be seen and detected how the child development takes place. In spite of playing is desirable for children, it be used as instructional techniques for special need children or children with development disorder.

Traditional game is one of genre or folklore that is not industrialization product. It benefits much local wisdom. It also has philosophical values. Game of *dakon* and *egrang bathok* (coconut-shell tilt) integrate all child development components. They enhance not only the development of gross motor and fine motor but also the linguistic, emotional, social and cognitive domain. *Dakon* and *egrang bathok* can be used by teacher to train and develop knowledge, skills, and affective achievement in accordance with the development disorder of every child. It needs a structured steps to use these traditional game in line with student needs.

This observation takes place in SD Immersion Ponorogo which is regular school dealing with students with special needs. It has eight (8) students with special needs with different disorders. It has 8 shadow teachers. The goal of this observation is to investigate the effectiveness of traditional game *dakon* and *egrang bathok* as instructional techniques for students with special needs especially in thematic-integrative based elementary school.

Keywords: traditional game, *dakon*, *egrang bathok*, instructional techniques for children with special needs

1. Latar Belakang

Di Indonesia, angka anak kebutuhan khusus belum terdata secara akurat dan spesifik. Merujuk asumsi PBB (Persatuan Bangsa-Bangsa) yang memperkirakan paling sedikit terdapat 10% dari anak usia sekolah menyandang kebutuhan khusus, jika di Indonesia terdapat 46 juta anak usia sekolah (4-15 tahun) maka diperkirakan terdapat 4,6 juta anak berkebutuhan khusus.

Menurut Tri Gunadi, Direktur Klinik Tumbuh Kembang Anak Yamet Jakarta mengatakan "Sebenarnya jumlah ABK di Indonesia itu seperti fenomena gunung es. Yang terlihat dan yang sudah terdata hanya di SLB dan klinik, tapi yang belum terdata dan belum sekolah jumlahnya jauh lebih banyak". Lebih lanjut Tri Gunadi ini mengatakan bahwa, jumlah anak berkebutuhan khusus yang terdeteksi pada tahun 2011 sekitar 1,48 juta jiwa, atau 0,7% dari jumlah penduduk Indonesia. Dari Jumlah itu, anak berkebutuhan khusus yang berada pada usia sekolah (5-18 tahun) sekitar 21,34% (Batamtodaycom, 01/12/2014).

Meskipun dari jumlah belum terdeteksi secara akurat, namun di sisi lain secara populatif jumlah anak berkebutuhan khusus semakin meningkat. Hal yang esensial yang harus diperhatikan adalah tumbuh kembang dan kelanjutan pendidikan anak berkebutuhan khusus tersebut. Senyatanya anak berkebutuhan khusus mempunyai hak yang sama untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki. Banyak prestasi yang dimiliki anak berkebutuhan khusus. Kharisma siswa SMP SLBN

Semarang berhasil membuat beberapa album rekaman lagunya. Siswa autisme ini pernah mendapatkan rekor MURI karena mampu menghafal lagu. (2011; 199) Ibu Galung Rukmana tuna rungu yang lulus S2 dan sekarang menempuh S3 menguasai 6 bahasa, Habibi asal Solo yang punya bisnis online dan masih banyak anak berkebutuhan khusus yang mampu berprestasi. Hal ini memberikan fakta bahwa penanganan ABK secara serius akan membuahkan hasil yang maksimal. Deteksi dini, pengklasifikasian kondisi, program pembelajaran, metode dan strategi yang mendasarkan diri pada kondisi anak sangat efektif untuk tumbuh kembangan dan pendidikan anak berkebutuhan khusus.

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia agar kehidupannya lebih bermartabat. Pemerintah dalam hal ini bertanggung jawab atas pemenuhan kebutuhan pendidikan yang bermutu untuk warga negaranya tersebut tanpa kecuali termasuk anak berkebutuhan khusus. Hal ini sesuai dengan UUD pasal 31 ayat 1. Kondisi yang ada sistem pendidikan di Indonesia belum mengakomodasi keberagaman, sehingga menyebabkan munculnya segmentasi lembaga pendidikan yang berdasar pada perbedaan agama, etnis, dan bahkan perbedaan kemampuan fisik maupun mental yang dimiliki anak. Kondisi ini menghambat para siswa untuk saling menghormati dan menghargai perbedaan.

Anak berkebutuhan khusus memerlukan penanganan khusus. Penanganan anak berkebutuhan khusus tidak hanya melihat kondisi fisik/kesehatan dan psikologisnya saja, tetapi diperlukan pula pemahaman tentang potensi mereka agar dapat dikembangkan seoptimal-optimalnya. Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus akan berkaitan dengan pemilihan bentuk pendidikannya, hak hidup bermasyarakat dan penanganan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang mampu hidup mandiri, bertanggung jawab serta berpartisipasi dalam pembangunan.

Penanganan pendidikan anak berkebutuhan khusus mempunyai landasan yuridis maupun landasan psikologis. Namun secara aplikatif pendidikan anak berkebutuhan khusus membutuhkan strategi, metode, dan teknik yang khusus dalam pengasuhan dan pembelajarannya. Anak berkebutuhan khusus rata-rata mempunyai gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, perilaku, maupun emosional. Untuk itu dalam melayani pendidikannya disesuaikan dengan kondisi setiap ABK. Secara umum anak-anak sangat senang bermain. Bermain adalah 'pekerjaan' anak. Melalui bermain, mereka bisa mendapatkan stimulasi, terapi, sekaligus belajar.

Arus globalisasi sangat berpengaruh pada semua sendi kehidupan manusia termasuk di dalamnya adalah permainan anak. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga memengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *playstation* (PS), dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional.

Penelitian tentang permainan tradisional telah banyak dilakukan seperti telah dilakukan oleh Iswinarti (2013) yang memanfaatkan permainan tradisional untuk nilai terapeutik, Nur Haerani (2013) yang menganalisis pendidikan karakter dalam permainan tradisional. Playplus dalam bukunya *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Tim Playplus 2014; 8) berusaha menghimpun semua permainan tradisional anak Indonesia. Karya kolektif dari berbagai *volunteer* yang tergabung dalam Playplus mendata terdapat 60 jenis permainan tradisional anak yang dikemas dengan memberi pengantar, nilai permainan, perlengkapan permainan, dan cara bermain.

Melihat dari asal-usul, sifat, dan cara bermain, tentu saja permainan tradisional ini mempunyai fungsi dan manfaat. Danandjaya (1997; 181) menjelaskan fungsi yang menonjol dari permainan tradisional ini adalah fungsi rekreatif, kegiatan yang menyenangkan. Selain itu fungsi yang lain adalah sebagai media belajar, fungsi pedagogi, dan fungsi mengambil hati para roh-roh halus. Secara singkat dalam halaman yang sama Danandjaya merujuk pandangan Roberts dan Sutton Smit (1991; 4) mengatakan bahwa fungsi yang hakiki dari keseluruhan fungsi adalah menyiapkan anak-anak kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa.

Berdasarkan pada sifat, ciri dan fungsi tersebut di atas, permainan tradisional sangat strategis menjadi teknik pembelajaran. Hal ini mengingat permainan tradisional mempunyai banyak nilai positif yang terintegrasi baik secara sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Permainan tradisional sangat potensial menstimulasi baik secara emosi, bahasa, kognitif, motorik, moral spiritual, dan sosial. Sebagai produk budaya, permainan tradisional sangat tepat untuk digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran yang berbasis budaya.

Mendasarkan pada pandangan tersebut, *National Immersion Primary School* (SD Immersion) Ponorogo yang merupakan sekolah reguler yang menerima siswa berkebutuhan khusus menggunakan permainan tradisional tersebut sebagai teknik pembelajaran. Tulisan ini akan melaporkan hasil observasi pemanfaatan permainan tradisional sebagai teknik pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Observasi ini berdasarkan pembelajaran berbasis tematis. Seperti yang diketahui bahwa SD Immersion merupakan sekolah dengan menggunakan kurikulum 2013.

2. Metode

Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendeskripsikan permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* sebagai alternatif teknik pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan tujuan tersebut, tulisan ini berusaha memaparkan secara deskriptif hasil observasi yang dilakukan. Pelaksanaan observasi yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi partisipatif/berperan serta atau *participant observation*. Observasi partisipatif adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti secara langsung dalam kegiatan yang diamati berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam. Melalui observasi partisipatif ini, data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. (Sugiyono, 2012: 145)

Observasi ini difokuskan pada kegiatan yang dilakukan siswa ABK, kegiatan guru pendamping dalam melaksanakan pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa pedoman pengamatan siswa dan pedoman pengamatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok*. Pengamatan pada siswa ditekankan pada pemahaman dan kemampuan siswa melakukan permainan tradisional tersebut. Aspek yang diamati adalah pemahaman aturan main, kemampuan motorik halus, motorik kasar, sensori penglihatan, sensori pendengaran, sensori perabaan, keseimbangan, persendian, emosi, komunikasi, dan materi. Pengamatan guru dilakukan untuk mengetahui tahapan dan upaya guru untuk menggunakan teknik permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* dilaksanakan dalam pembelajaran. Aspek yang diamati adalah apersepsi guru, tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengenalan dan menggunakan dalam pembelajaran, pendekatan yang dilakukan, komunikasi, dan cara memberi refleksi diri.

Kegiatan observasi dilakukan dengan 2 kali pengamatan pada siswa ABK yang ada di SD Immersion yang berjumlah 8 orang siswa ABK. Siswa kelas I terdapat 1

orang siswa, kelas II 4 orang siswa, kelas III 2 orang, dan siswa kelas IV 1 orang. Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat siswa ABK diambil keluar di ruang tertentu untuk pembelajaran tertentu. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan kegiatan yang dilakukan lebih konsentrasi dan meminimalkan gangguan yang muncul dari sisi eksternal anak. Kegiatan observasi yang pertama bertujuan untuk mengenalkan kegiatan permainan *dakon* dan *egrang bathok*. Kegiatan observasi yang kedua dilakukan dengan tujuan untuk program pembelajaran.

Teknik analisis data diawali dengan reduksi data yakni mengumpulkan seluruh data yang terhimpun dari pedoman pengamatan. Kegiatan berikutnya adalah klasifikasi. Kegiatan klasifikasi ini berupanya mengklasifikasi dengan berbagai kategori. Kategori kegiatan yang menyenangkan atau tidak, kegiatan yang mengintegrasikan semua sensori dan keterampilan, kategori bisa digunakan untuk terapi atau bisa digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran. Diakhiri kegiatan menyimpulkan dan mendeskripsikan secara induktif.

3. Hasil

Pelaksanaan observasi hanya dikenakan pada siswa ABK yang ada di SD Immersion Ponorogo yang berjumlah 8 orang. Hasil observasi penggunaan permainan tradisional *Dakon* dan *Egrang Bathok* sebagai alternatif teknik pembelajaran menunjukkan beberapa hal diantaranya (1) semua siswa ABK merasa senang dalam melakukannya, (2) seluruh sensori terstimulasi, (3) pelaksanaan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan penilaian, (4) memunyai nilai sosial- emosional.

Siswa ABK merasakan senang melakukan kegiatan ini karena unsur rekreatifnya sangat menonjol. Permainan *dakon* yang identik dengan permainan anak perempuan ternyata diminati juga oleh anak laki-laki. Begitu sebaliknya permainan *egrang bathok* yang identik untuk siswa laki-laki ternyata juga diminati siswa perempuan. Hasil pengamatan yang pertama diperoleh data bahwa kedelapan siswa ABK hanya 3 orang yang merasa ragu-ragu melakukannya karena masih belum tahu aturan main. Hal ini mengingat teknik pembelajaran dengan permainan tradisional ini masih baru bagi mereka. Hasil dari pantauan harian, satu dari ketiga anak tersebut ternyata mau melakukan permainan itu saat istirahat. Antusias dan rasa senang itu juga ditunjukkan oleh 6 dari 8 siswa saat pengamatan yang kedua yakni saat menggunakan permainan *dakon* dan *egrang bathok* digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan *dakon* dan *egrang bathok* memunyai potensi yang luar biasa dalam menstimulasi semua sensori. Permainan *dakon* menstimulasi sensori visual, sensori audio, sensori perabaan, sensori keseimbangan, dan persendian. Cara memindah biji-bijian dalam permainan *dakon* membutuhkan koordinasi motorik halus. Selain hal tersebut, permainan ini juga membutuhkan konsentrasi, kemampuan kognitif dalam unsur prediktif, memunyai nilai komunikasi. Permainan *Dakon* dimainkan oleh 2 orang yang di dalam permainannya saling bergantian. Kesempatan bertanya, sekedar bergurau, ataupun untuk minta penjelasan dilakukan oleh mereka. Konsep kanan kiri, bergerak dalam skala terbatas juga dilakukan oleh mereka. Stimulasi dari berbagai sensori ini memunyai nilai positif dalam upaya terapi maupun mengemasnya untuk tujuan pembelajaran.

Permainan tradisional *egrang bathok* membutuhkan koordinasi semua sensori. Sensori visual, audio, perabaan, keseimbangan, dan persendian. Permainan *egrang bathok* dominan pada motorik kasar dan keseimbangan. Keseimbangan antara kaki dan tangan, antara kiri dan kanan. Sensori visual yang tajam agar mereka tetap melihat jalan

agar tidak jatuh. Sensori perabaan yang menyadari kekuatan pegangan tali agar bisa k. Hakikat *egrang bathok* adalah keseimbangan. Permainan *egrang bathok* ini biasanya dilakukan untuk perlombaan. Pemenangnya adalah yang paling cepat, paling mampu mengatasi masalah dalam perjalanan menggunakan *bathok*. Terdapat 3 ABK yang bermasalah dengan motoriknya, sedangkan yang lain bisa melakukannya. Ketiga ABK tersebut selain bermasalah di motoriknya mereka bertiga memunyai gangguan di keseimbangan dan persendian, sehingga mereka ada rasa ketakutan untuk melakukan kegiatan tersebut karena takut jatuh.

Permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* bisa digunakan untuk pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*). Hasil pengamatan ini dilakukan saat guru pendamping khusus memfokuskan pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Siswa ABK dikelompokkan sesuai dengan kelas dan materi pembelajarannya disesuaikan dengan PPI (Program Pembelajaran Individual). Permainan *dakon* memunyai potensi untuk kegiatan pembelajaran menghitung. Kegiatan menghitung dilakukan saat mereka bermain *dakon* dengan cara mengisi lubang alat *dakon* sesuai dengan biji yang dikehendaki. Kegiatan penilaiannya dapat dilakukan dengan mengisi lembaran yang telah disediakan. Pertanyaan difokuskan pada hitungan 1-10 untuk level bawah dengan variasi penambahan dan penjumlahan, pengurutan dari angka kecil-besar, banyak-sedikit. Level sedang dengan hitungan 10-20 juga dengan variasi penjumlahan, pengurangan, pengurutan, dan bilangan loncat. Level tinggi hitungan angka 20-50 dengan variasi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Hasil menunjukkan bahwa kedelapan siswa ABK dapat terbantu dengan permainan *dakon* dalam kemampuan sesuai dengan level dan program yang ditargetkan. Permainan *dakon* ini efektif karena media yang digunakan konkret. Permainan ini dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran maupun penilaian.

Permainan *dakon* selain untuk pembelajaran menghitung juga bisa digunakan untuk pembelajaran membaca dan menulis. Kegiatan menulis dapat dilakukan dengan pemberian label pada semua benda yang ada yang dibutuhkan untuk permainan *dakon*. Kegiatan pelebelan ini dengan cara menulis dalam kartu yang telah disiapkan untuk ditulisi dan ditempelkan pada objek. Sebaliknya kegiatan membaca guru pendamping telah menyiapkan lebel-lebel yang dibutuhkan kemudian siswa yang membaca. Kegiatan membaca dan menulis ini disesuaikan dengan kondisi ABK mulai level bawah dengan pengenalan huruf, pengenalan kata. Level sedang dengan kelompok kata dan kalimat, sedangkan level atas adalah pengembangan kalimat.

Permainan *egrang bathok* dalam aplikasi pembelajaran digunakan sebagai sarana kegiatan yang berbasis kinestetik. Gerakan yang dilakukan pada permainan ini sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, dan penilaian yang disesuaikan. Kegiatan yang mengaitkan permainan *egrang bathok* dengan pembelajaran salah satunya adalah dengan menghitung langkah. Langkah dalam *egrang bathok* dihitung berapa langkah dibutuhkan dari garis start sampai finish. Anak-anak menghitung sambil melakukan aktivitas permainan tersebut. Variasi kegiatan pembelajaran dengan permainan *egrang bathok* ini dikreasikan dengan kegiatan mencari angka, menebak angka, mengurutkan, mencari hasil tambah, hasil kurang, hasil kali, maupun hasil bagi. Begitupun untuk kegiatan membaca dan menulis. Permainan *egrang bathok* digunakan untuk media atau sarana pembelajaran.

Nilai sosial-emosional dalam permainan *dakon* dan *egrang bathok* muncul dalam kegiatan pembelajaran secara alamiah berdasar pada karakteristik permainan. Siswa ABK bisa merasakan menunggu giliran, kesabaran, saling bergantian, kerja sama, jiwa

kompetisi, menang-kalah, meminta maaf, saling berbagi. Banyak nilai sosial-emosional yang muncul seiring dengan sikap dan masalah yang terjadi dalam interaksi tersebut.

4. Pembahasan

Mengacu pada hasil observasi di atas berikut pembahasan tentang hasil tersebut secara rinci di bawah ini. Permainan *dakon* dan *egrang bathok* merupakan permainan yang menyenangkan. Dunia anak adalah dunia bermain. Semiawan (2008: 20) menjelaskan bahwa bermain adalah salah satu alat utama menjadi latihan untuk perkembangannya. Bermain merupakan medium untuk mencobakan sendiri tidak hanya secara fiktifnya tapi secara nyata aktif. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia dari yang tidak dikenal sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak bisa diperbuatnya sampai bisa melakukan. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan.

Konsep pembelajaran yang menyenangkan sangat dianjurkan dalam pembelajaran. Konsep pembelajaran yang menyenangkan secara aplikatif di lapangan terkenal dengan istilah PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Pembelajaran PAKEM ini berangkat dari pendekatan Konstruktivistik. Konstruktivistik merupakan suatu pandangan bagaimana seseorang belajar, bagaimana seseorang membangun pemahaman dan pengetahuannya mengenai dunia sekitar melalui pengalamannya. Teori konstruktivistik ini dikembangkan oleh Piaget yang berpegangan bahwa individu kecil sudah memiliki kemampuan mengonstruksi pengetahuan sendiri melalui pengalamannya sendiri sehingga akan mudah diingat karena bermakna (dalam Sanjaya, 2006:122). Untuk mengimplementasikan di ruang kelas, guru harus memunyai keyakinan bahwa setiap siswa memunyai pengalaman yang sudah ada. Guru mengeksplorasi dengan memilih teknik yang disesuaikan dengan kondisi anak. Ostroff (2012:25) mengatakan untuk memahami cara anak-anak belajar adalah dengan melakukan kegiatan yang mampu memotivasi anak. Pendorong motivasi anak untuk melakukan kegiatan adalah bermain. Anak-anak cenderung menggunakan permainan sebagai cara untuk menyelidiki dan berdaya cipta, kreatif, dan penasaran. Bermain adalah kegiatan membunuh waktu utama mereka, kegiatan yang memakan waktu sebagian besar waktu dan energi yang menggairahkan mereka. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang rekreatif dan aktif sehingga siswa tidak merasa sebenarnya mereka telah belajar dan mendapatkan pengalaman baru.

Permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* keterlaksanaannya sangat didukung oleh beberapa kemampuan fisik, mental, sosial emosional. Kegiatan permainan tersebut membutuhkan proses sensorik yang terintegrasi, membutuhkan keterampilan motorik, kemampuan berinteraksi atau komunikasi, dan kemampuan kognitif. Melalui permainan ini dapat diketahui hambatan atau gangguan yang dialami anak dan dapat pula dijadikan media terapi dan pembelajaran. Perkembangan intelektual, emosional, dan sosial anak berkebutuhan khusus sangat dipengaruhi banyak faktor. Greenspan (2006: 44-46) menjelaskan bahwa terdapat tiga proses yang berpengaruh pada perkembangan intelektual dan emosional adalah profil biologis atau profil fisiknya yang unik, pola interaksinya selama tahap-tahap perkembangan yang berbeda, dan pola asuh para pengasuh dan keluarga. Profil biologis ini berkaitan dengan sistem sensorik, sistem pemrosesan, dan sistem motorik. Anak berkebutuhan khusus biasanya ada gangguan dalam perkembangan fisik yang berkaitan dengan sistem sensorik, sistem pemrosesan, dan sistem motorik, atau perkembangan mentalnya.

Ketidakmampuan anak berkebutuhan khusus dalam melakukan permainan tersebut tentunya mengindikasikan terjadinya gangguan tersebut.

Aturan main permainan tradisional *dakon* mengintegrasikan semua ranah dalam pembelajaran baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Secara kognitif anak tidak hanya mampu untuk berkonsentrasi atau rentang atensi tertentu tapi juga harus tahu bagaimana aturan main, cara bermain. Permainan *dakon* mengilustrasikan bahwa kemampuan matematis prediktif ini berkembang. Anak harus memilih lubang mana yang harus diambil agar isian bijinya tidak merugikannya. Secara afektif siswa diajak untuk saling berbagi, sabar, saling menunggu giliran, cermat membagi bijinya, dan toleransi dari aturan main tersebut. Secara psikomotorik, siswa diharapkan dengan kemampuan membagi biji satu per satu ke dalam lubang *dakon* membutuhkan koordinasi motorik halus yang terintegrasi. Sikap duduk serta keseimbangan diri saat bermain membutuhkan keterampilan motorik.

Permainan tradisional *egrang bathok*-pun juga mempunyai nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tidak sedikit. Pemahaman aturan main, konsentrasi, atensinya membutuhkan keterampilan tertentu. Permainan *egrang bathok* ini sangat meninggikan sportivitas, karena permainan ini bersifat kompetitif. Secara psikomotorik permainan *egrang bathok* ini lebih mengandalkan kemampuan keseimbangan dan motorik kasar. Oleh sebab itu kajian secara motorik sangat dominan.

Kandungan yang menyeluruh dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok*, serta kandungan unsur-unsur pembentuknya yang meluas mulai dari kemampuan sensori, kemampuan motorik, interaksi, komunikasi, serta rentang atensi atau konsentrasi, permainan ini dapat dijadikan alternatif teknik pembelajaran dalam tujuan-tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran tertentu yang dimaksud adalah sesuai kompetensi inti maupun kompetensi dasar dalam kurikulum. Secara spesifik permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* digunakan sebagai teknik pembelajaran untuk tujuan pencapaian indikator tertentu.

Merujuk dari paparan PlayPlus (2014: 87) nilai-nilai permainan yang bisa dipetik dari kegiatan permainan *dakon* diantaranya adalah melatih hidup hemat, karena permainan ini mengilustrasikan pengaturan keuangan, mengajari tentang strategi sehingga 'amunisi' yang dimiliki tidak jatuh pada lubang yang salah, dan melatih hidup bermasyarakat dan berbagi sesama. PlayPlus (2014: 75) memaparkan permainan *egrang bathok* mempunyai nilai-nilai permainan atau nilai filosofis bahwa *bathok* diartikan kita berjalan di bumi yang bulat. Tali yang digunakan untuk membantu berjalan, dimaknai bahwa manusia menjalani hidup perlu keseimbangan. Tali adalah pegangan, norma, agama yang menuntun manusia dalam menjalankan kehidupan di dunia dengan selamat. Permainan ini harus sampai pada *finish* diartikan sebagai akhir kehidupan. Berlomba harus sampai garis akhir. Berdasarkan paparan di atas nilai permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* sarat akan nilai moral, sosial-emosional. Nilai yang terkandung dalam permainan *dakon* dan *egrang bathok* baik secara moral, sosial, dan emosional akan mengasah anak-anak dengan baik. Bermain dan belajar, belajar dan bermain.

5. Simpulan

Secara ringkas hasil observasi permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* sebagai alternatif teknik pembelajaran di SD Immersion Ponorogo sebagai berikut: (1) permainan ini membuat semua siswa ABK merasa senang dalam melakukannya, (2) melalui permainan ini seluruh sensori terstimulasi, (3) pelaksanaan sesuai dengan tujuan

pembelajaran, materi, dan penilaian, (4) mempunyai nilai sosial- emosional. Berdasarkan paparan tersebut permainan tradisional *dakon* dan *egrang bathok* dapat dijadikan alternatif teknik pembelajaran anak berkebutuhan khusus.

6. Saran

- a. Hasil observasi ini diharapkan dijadikan informasi untuk ditindaklanjuti oleh guru, sekolah, orang tua, maupun pembuat kebijakan untuk mengreasikan pembelajaran demi keberhasilan pembelajaran anak berkebutuhan khusus.
- b. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk lebih mempertajam model pembelajaran anak berkebutuhan khusus yang berbasis pengembangan kearifan lokal.
- c. Inovasi pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus lebih diperhatikan dengan mempertimbangkan kondisi spesifik anak berkebutuhan khusus.

Daftar Pustaka

- Danandjaya, James. 1997. *Folklore Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Greenspan, Stanley, Serena Wieder, and Robin Simon. 2006. *The Child with Special Needs (terjemahan) Anak Berkebutuhan Khusus Mendorong Pertumbuhan Intelektual dan Emosional*. Jakarta: Yayasan Ayo Main
- <http://www.batamtoday.com/berita50860-Fenomena-Anak-Berkebutuhan-Khusus-di-Indonesia-Seperti-Gunung-Es.html> Diakses 2 Januari 2015
- Iswinarti, 2013. *Nilai-nilai Terapeutik Permainan Tradisional Engklek pada Anak Usia Sekolah Dasar* journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1290/1074 diakses 14 Oktober 2014.
- Nur, Haerani. 2013. "Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Indonesia". *Jurnal Pendidikan Karakter* Tahun III, Nomor 1, Februari 2013.
- Ostroff, Wendy L. 2013. *Memahami Cara Anak-anak Belajar Membawa Ilmu Perkembangan Anak ke dalam Kelas (terjemahan)*. Jakarta: Indeks
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* Cetakan ke-15. Bandung: Alfabeta.
- Tim Playplus Indonesia. 2014. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Sentra Grafindo.