

## PENANGANAN ANAK *CEREBRAL PALSY* MELALUI PERMAINAN *BOWLING* DI PAUD INKLUSI SAYMARA KARTASURA

**Sarah Andriani Aisyah**

Mahasiswa Prodi PG-PAUD, FKIP, UMS

Email : [sarahandriani2@gmail.com](mailto:sarahandriani2@gmail.com)

Anak *cerebral palsy* perlu diberi penanganan khusus sehingga hambatan perkembangan yang dialami anak mampu diminimalisir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penanganan anak *cerebral palsy* melalui permainan *bowling*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2017 di PAUD Inklusi Saymara Kartasura dengan subyek seorang anak *cerebral palsy* yang bernama Surya pada kelompok TK-LB. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis model Miles and Huberman, yaitu dengan melakukan reduksi data, penyajian data (*data display*), dan *conclusion drawing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Surya mengalami kesulitan dalam melempar benda terutama bola kearah sasaran dan masih membutuhkan bantuan dari guru. Hal inilah yang menunjukkan bahwa Surya mengalami hambatan perkembangan motorik kasar, setelah mendapat terapi dengan permainan *bowling*, Surya sudah dapat melempar bola kearah sasaran dengan merobohkan pin *bowling* dan Surya sudah mampu melakukan aktivitasnya secara mandiri.

Kata Kunci: *cerebral palsy*, permainan *bowling*

### ABSTRACT

*Cerebral palsy children lacked for special treatment so that developmental delays experienced by children can be minimized. This research aims to determine the handling of cerebral palsy children through bowling game. This research is a qualitative descriptive approach. This research was conducted in January 2017 at Inklusi Saymara Kartasura with the subject of cerebral palsy named Surya in TK-LB group. Techniques collecting data in this research by using interviews, observation, and documentation. Analysis of the data in this research using the analysis model of Miles and Huberman, is to perform data reduction, presentation of data (data display), and conclusion drawing. The results showed that Surya has difficulty in throwing objects, especially throw the ball to target and still need help from the teacher. This is indicated that Surya has neurodevelopment motor obstruction, after got a therapy with bowling game, Surya able to throw the ball to target by bring down bowling pins and Surya able to do individual activities.*

Keywords: *cerebral palsy*, *bowling game*

### PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan inklusi sekarang ini tidak hanya diselenggarakan oleh jenjang pendidikan sekolah menengah keatas, sekolah menengah pertama, dan

sekolah dasar. Namun, jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) mulai banyak menyelenggarakan pendidikan inklusi.

Pendidikan inklusi adalah pendidikan yang sistem

pendidikannya menyesuaikan kepada kebutuhan khusus setiap anak yang ada di kelas, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Melalui pendidikan inklusi sekolah harus mampu menciptakan dan membangun pendidikan yang berkualitas dan mengakomodasi semua anak tanpa memandang keterbatasan anak baik kondisi fisik, intelektual, sosial, dan kondisi lainnya.

Istilah anak dengan kebutuhan khusus ditujukan pada segolongan anak yang memiliki kelainan atau perbedaan sedemikian rupa dari anak rata-rata normal dalam segi fisik, mental, emosi, sosial atau gabungan dari ciri-ciri itu dan menyebabkan mereka mengalami hambatan untuk mencapai perkembangan yang optimal (Sunaryo dan Surtikanti, 2011: 1).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 pasal 1, Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) inklusi adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada semua anak usia dini baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus dalam satu kelas melalui pemberian rangsangan untuk membantu tumbuh kembang anak agar berguna untuk kehidupan mendatang.

Lembaga PAUD inklusi dalam menerima peserta didik berkebutuhan khusus memiliki kriteria masing-masing. Jenis anak kebutuhan khusus yang umumnya diterima di PAUD inklusi antara lain hiperaktif, autisme, kesulitan berbicara, kesulitan belajar, down syndrom, dan *cerebral palsy*.

Pengertian *cerebral palsy* merupakan bentuk cacat yang disebabkan adanya gangguan yang terdapat di dalam otak, kelainannya bersifat kekakuan dan keluyuhan (Sujarwanto, 2005: 119).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada bulan September tahun 2016 di PAUD Inklusi Saymara Kartasura tahun ajaran 2016/2017, penulis menemukan permasalahan perkembangan pada siswa

berkebutuhan khusus *cerebral palsy*. Permasalahan perkembangan siswa tersebut yaitu siswa mengalami hambatan pada perkembangan kognitif dan perkembangan motorik kasar. Pada perkembangan kognitif siswa mengalami kesulitan menghitung benda 1-10, menyebutkan lambang bilangan, dan mengenal konsep warna. Sedangkan pada perkembangan motorik kasar siswa mengalami hambatan dalam melempar bola secara terarah.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil langkah dengan penanganan anak *cerebral palsy* melalui permainan *bowling*. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia boling adalah cabang olahraga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada yang berderet. Melalui permainan anak merasa nyaman, senang, melatih keseimbangan tubuh, dan mendapatkan pengetahuan. Penulis menggunakan langkah tersebut karena pada PAUD Inklusi Saymara Kartasura belum pernah melakukan penanganan anak *cerebral palsy* melalui permainan *bowling*.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas, penulis merasa

termotivasi dan tertarik untuk mengambil judul skripsi yaitu: “PENANGANAN ANAK *CEREBRAL PALSY* MELALUI PERMAINAN *BOWLING* DI PAUD INKLUSI SAYMARA KARTASURA TAHUN AJARAN 2016/2017”.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini berdasarkan pendekatannya yakni penelitian kualitatif yang dilaksanakan di lapangan (*field research*). Desain penelitian yang peneliti lakukan adalah desain penelitian studi kasus. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari berlangsung selama 2 minggu di PAUD Inklusi Saymara Kartasura pada tahun ajaran 2016/2017. Subyek penelitian yang mempunyai kebutuhan khusus *cerebral palsy* adalah anak berinisial S. S adalah salah satu murid di kelompok TK-LB APAUD Inklusi Saymara Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017 yang mempunyai hambatan perkembangan motorik kasar dan kognitif.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, pengamatan/observasi dan dokumentasi.

a. Metode Wawancara

Metode wawancara ini merupakan salah satu metode yang dapat dipercaya untuk mendapatkan data tentang individu yang dilakukan dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan yang relevan secara tatap muka.

Esterbeg (2002) dalam Sugiyono (2008: 233) mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.

Dari bermacam-macam wawancara diatas, peneliti menggunakan wawancara terstruktur untuk mendapatkan informasi dari informan dengan menggunakan instrument yang sebelumnya telah peneliti susun secara sistematis. Peneliti juga menggunakan perekam untuk merekam semua hasil wawancara dengan informan. Wawancara ini mempermudah peneliti untuk bertanya, menulis hasil percakapan antara peneliti dengan informan. Wawancara ini mengenai masalah yang dialami subyek, melalui wawancara ini peneliti dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Metode wawancara ini dilakukan pada orang tua, guru, dan terapis.

b. Metode Pengamatan atau Observasi

Pengumpulan data dengan cara observasi adalah metode perolehan data dengan menggunakan mata secara langsung. Dalam teknik pengumpulan data dengan cara observasi kegiatan yang dilakukan adalah melakukan pengamatan terhadap anak *cerebral palsy* dalam kegiatan didalam kelas atau diluar kelas.

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian (Satori dan Komariah, 2013: 105). Sedangkan menurut Margono (2010: 158) Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

Menurut Sugiyono (2008: 145) observasi di bedakan menjadi dua yaitu observasi berperan serta (*participant observation*) dan observasi nonpartisipan.

Berdasarkan jenis observasi yang telah diuraikan di atas bahwa peneliti menggunakan jenis observasi berperan serta karena peneliti ikut terlibat dalam kegiatan sehari-hari subyek yang menjadi penelitian. Tetapi dalam hal tertentu yang belum bisa peneliti lakukan, peneliti hanya mengamati saja dan tidak terlibat dalam semua kegiatan.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:326) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.

Dengan melalui metode dokumentasi ini didapatkan keterangan-keterangan data mengenai keadaan murid, masalah-masalah yang penulis perlukan lewat dokumen yang tersimpan. Dokumentasi juga

digunakan untuk memperoleh data yang mendukung pelaksanaan penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terapi permainan dilakukan pada tanggal 6 sampai 12 Januari 2017 di PAUD Inklusi Saymara Kartasura. Permainan *bowling* yang diberikan kepada anak sebagai berikut.

- a. Pada pagi hari, peneliti mengajak Surya untuk bermain *bowling*.
- b. Peneliti menyiapkan *bowling* yang akan digunakan.
- c. Selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati kegiatan Surya.
- d. Peneliti melaksanakan kegiatan bermain *bowling* dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Guru menjelaskan cara bermain *bowling*
  - 2) Guru memberikan kontrak belajar kepada subyek supaya dapat menyelesaikan permainan *bowling* dengan benar.
  - 3) Guru memberikan pin *bowling* dan bola dalam keadaan belum disusun.
  - 4) Setelah itu subyek menyusun pin *bowling* sesuai dengan

- pasangan angkanya membentuk segitiga.
- 5) Setelah selesai dengan benar subyek menuju garis start untuk melempar bola kearah pin *bowling*.
- 6) Jika subyek mampu merobohkan pin *bowling* maka subyek dapat menghitung pin yang berhasil dirobuhkan apabila subyek belum mampu merobohkan pin *bowling* maka subyek dapat mencoba kembali.
- 7) Guru memberikan motivasi dan pujian kepada subyek.
- e. Peneliti bertindak sebagai fasilitator dan pengamat penuh  
Selama pelaksanaan kegiatan bermain *bowling*, peneliti mengadakan pengamatan terhadap proses kegiatan hasil belajar Surya pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

#### Hasil terapi yang diberikan

No	Nama Anak	Bulan Januari			
		6	9	10	12
1.	Surya	-	B-	B	B+

Dari terapi yang telah dilakukan selama 4x, ada perkembangan yang dialami oleh Surya yang awalnya belum mampu merobohkan pin dan masih membutuhkan bantuan dari guru sampai akhirnya Surya dapat berhasil menyelesaikan permainan *bowling* dengan merobohkan pin *bowling* tanpa bantuan guru.

Keterangan:

**B+:** Anak menyelesaikan dengan baik jika anak dapat

**merobohkan pin *bowling* tanpa bantuan dari guru dan dapat fokus pada suatu kegiatan.**

**B :** Anak dapat melakukan dengan baik jika anak dapat merobohkan pin *bowling* tanpa bantuan guru.

**B- :** Jika anak berhasil merobohkan pin *bowling* dan masih membutuhkan bantuan guru.

**- :** Jika anak belum berhasil merobohkan pin *bowling* dan

**masih membutuhkan bantuan guru.**

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keinginan subyek menunjukkan respon yang baik terhadap permainan *bowling* dan hambatan perkembangan motorik kasar dan kognitif sudah berkurang, dilihat dari Surya yang awalnya tidak mampu melempar bola kearah sasaran, kesulitan menyebutkan angka 1-5, dan belum mampu memasang angka sesuai pasangannya serta masih membutuhkan bantuan dari guru. Dengan adanya motivasi oleh peneliti sehingga Surya dapat mengerjakan permainan *bowling* secara mandiri.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Penanganan anak *cerebral palsy* melalui Permainan *Bowling* di PAUD Inklusi Saymara Kartasura Tahun Ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dengan bermain *bowling* anak termotivasi dan merasa senang, anak dapat melempar bola secara terarah, anak mampu menyebutkan angka 1-5, dan anak dapat memasang angka sesuai dengan pasangannya.

1. Sebelum dilaksanakannya terapi permainan *bowling* pada anak *cerebral palsy*:

Sebelum mendapat terapi permainan *bowling*. Surya mengalami hambatan perkembangan motorik kasar dan kognitif. Hal ini terlihat pada saat kegiatan berlangsung. Surya mengalami kesulitan dalam melempar bola secara terarah, kesulitan menyebutkan angka 1-5, dan belum mampu memasang angka sesuai dengan pasangannya, serta masih memerlukan bantuan dari guru.

2. Sesudah dilakukan terapi permainan *bowling* pada anak *cerebral palsy*:

Surya menjadi lebih mandiri dalam mengerjakan suatu kegiatan. Surya sudah dapat melempar bola kearah sasaran dengan baik, Surya dapat menyebutkan angka 1-5 dengan jelas, dan Surya sudah mampu memasang angka sesuai dengan pasangannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirjen PAUD. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD. Jakarta: Kemendikbud.
- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunaryo, Ilham dan Surtikanti. 2011. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (Inklusif)*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.