

Pendampingan dalam Pemberian Games Penjas Adaptif pada Anak Disabilitas di Panti Asuhan Alma TDM Kupang

**Maria Andriani Berek Ladjar¹, Fera Ratna Dewi Siagian², Veramyta Maria Martha
Flora Babang³, Jurdan Martin Siahaan⁴**

^{1,2,3,4} Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Maria Andriani Berek Ladjar

E-mail: maria.ladjar@staf.undana.ac.id

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk memberikan pendampingan games penjas adaptif pada anak disabilitas di Panti Asuhan Alma TDM Kupang. Metode yang digunakan yaitu pendampingan untuk memberikan dukungan teknis selama proses pelaksanaan games penjas adaptif. Tahapan kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahap, yaitu; 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian dengan melakukan pendampingan menunjukkan bahwa pemberian games penjas adaptif melibatkan partisipasif aktif dari anak-anak disabilitas di panti asuhan Alma TDM, dan penjaga panti dalam hal ini para biarawati Alma diberikan edukasi sehingga dapat melakukan games penjas adaptif ini secara berkelanjutan pada kegiatan luang di panti, dengan demikian diharapkan berbagai games penjas adaptif yang diberikan dapat secara mandiri diberikan oleh penjaga panti kepada anak disabilitas. Dampak dari kegiatan pengabdian dengan memberikan pendampingan kepada penjaga panti yang akan menjalankan games tersebut maka anak-anak disabilitas yang berada di panti asuhan Alma mempunyai beragam aktivitas menarik yang dapat dilaksanakan di waktu luangnya, dan juga dapat membantu melatih kemampuan gerak motorik kasar dan halus bagi anak-anak panti yang mengalami disabilitas tertentu seperti disabilitas intelektual, mata, wicara dan daksa.

Kata kunci – anak, disabilitas, games, panti asuhan, penjas adaptif

Abstract

The purpose of this community service is to provide assistance for adaptive physical education games for children with disabilities at the Alma TDM Kupang Orphanage. The method used is assistance to provide technical support during the implementation process of adaptive physical education games. The stages of community service activities consist of three stages, namely; 1) planning, 2) implementation, and 3) evaluation. The results of community service activities by providing assistance show that the provision of adaptive physical education games involves the active participation of children with disabilities at the Alma TDM orphanage, and the caretakers of the orphanage in this case the Alma nuns are given education so that they can carry out these adaptive physical education games continuously during leisure activities at the orphanage, thus it is hoped that various adaptive physical education games provided can be independently provided by the orphanage caretakers to children with disabilities. The impact of community service activities by providing assistance to the caretakers of the orphanage who will run the games is that children with disabilities at the Alma orphanage have a variety of interesting activities that can be carried out in their spare time, and can also help train gross and fine motor skills for orphanage children who have certain disabilities such as intellectual, eye, speech and physical disabilities.

Keywords - children, disabilities, games, orphanages, adaptive physical education

PENDAHULUAN

Latar belakang dilakukan kegiatan pengabdian dengan tema “Pendampingan dalam pemberian Games penjas adaptif pada anak disabilitas di panti asuhan Alma TDM Kupang” berawal dari kesamaan bidang ilmu yang tim pengabdian miliki dan juga menjadi dosen pengampu untuk mata kuliah Penjas Adaptif, sehingga tim pengabdian tertarik untuk menjadikan pemberian *games* penjas adaptif sebagai salah satu solusi bagi anak-anak yang mengalami disabilitas. Selama ini, tim pengabdian selalu menjalin kerjasama dengan Sekolah Luar Biasa (SLB) yang berada di Kota Kupang, sehingga dari situ tim pengabdian mendapatkan informasi bahwa ada panti asuhan khusus untuk anak-anak disabilitas yaitu Panti Asuhan Alma yang berada di wilayah TDM, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Akhirnya tim pengabdian mendatangi panti asuhan tersebut, dan melakukan diskusi awal terkait kegiatan pengabdian pada Masyarakat yang akan diselenggarakan.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan kegiatan pengabdian yang kami angkat diantaranya; (Anung Anindhito, 2020) mengembangkan model permainan penjas adaptif di SLB Kabupaten Kendal berupa permainan *Freeball* dan menunjukkan bahwa permainan tersebut efektif untuk anak SLB yang mengalami disabilitas intelektual (tunagrahita). Selanjutnya (Mujiyanto, 2015) mengembangkan model pembelajaran Penjas Adaptif melalui permainan Bangun Pintar Berwarna pada siswa tunarungu di SLB Negeri Semarang, dan hasilnya menunjukkan bahwa melalui permainan itu, perkembangan gerak dan belajar gerak pada siswa tunarungu mengalami peningkatan. Selain itu juga, (Hardiyono et al., 2023) memberikan edukasi permainan penjas adaptif papan skuter pada siswa di SDLB YPAC Palembang dan hasilnya ditemukan bahwa siswa menjadi senang, antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung. (Prakarso, 2015) melakukan kegiatan pengabdian dan menemukan hasil bahwa terdapat perubahan dari penerapan games penja adaptif berupa permainan tradisional terhadap keseimbangan anak tunarungu kelas bawah di SDLB Tunas Mulya Sememi, Surabaya. Berdasarkan semua penelitian terdahulu yang mengangkat kegiatan pengabdian menggunakan games penjas adaptif, menunjukkan bahwa *games* penjas adaptif memberikan dampak positif bagi anak disabilitas.

Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk memberikan pendampingan dalam pemberian *games* penjas adaptif pada anak disabilitas di Panti Asuhan Alma TDM Kupang. Diharapkan melalui pendampingan yang tim pengabdian berikan, para penjaga panti dalam hal ini, para biarawati Alma yang berperan sebagai pengelola panti mampu secara mandiri memberikan *games* penjas adaptif kepada anak-anak disabilitas yang berada di panti. Banyak keunggulan yang diperoleh bagi anak-anak disabilitas jika sering melakukan gerakan-gerakan yang ada pada *games* penjas adaptif ini, sehingga kemampuan motorik kasar dan halus dapat dilatih, selain itu juga dapat melatih anak-anak disabilitas untuk bekerja sama dalam tim sebagaimana layaknya anak pada umumnya.

METODE

Metode yang digunakan yaitu pendampingan untuk memberikan dukungan teknis selama proses pelaksanaan games penjas adaptif. Tahapan kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahap, yaitu; 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi. Secara rinci kami tampilkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1.
Tahapan Kegiatan Pengabdian

Tahap 1 Perencanaan		Tahap 2 Pelaksanaan		Tahap 3 Evaluasi	
Pemilihan Lokasi PPM	Minggu kedua Bulan Maret 2025	Games Pertama (Kepala, Pundak, Lutut, Kons)	Hari Rabu, 23 April 2025	Pendampingan Games Pertama	Hari Rabu, 23 April 2025
Observasi dan Diskusi Awal dgn Pihak Sasaran PPM	Minggu Ketiga Bulan Maret 2025	Games Kedua (Tepuk-Pantul Bola)	Hari Rabu, 23 April 2025	Pendampingan Games Kedua	Hari Rabu, 23 April 2025
Perencanaan Games Penjas Adaptif	Minggu Keempat Bulan Maret 2025	Games Ketiga (In-Out)	Hari Rabu, 23 April 2025	Pendampingan Games Ketiga	Hari Rabu, 23 April 2025
Organisasi rangkaian kegiatan PPM	Minggu Pertama April 2025	Games Keempat (Ular Tangga)	Hari Rabu, 23 April 2025	Pendampingan Games Keempat	Hari Rabu, 23 April 2025

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian akan dijabarkan kedalam empat bagian; 1) Pendampingan Games Pertama (Kepala, Pundak, Lutut, Kons) 2) Games Kedua (Tepuk-Pantul Bola), 3) Games Ketiga (In-Out) dan 4) Games Keempat (Ular Tangga). Lebih lengkap akan dijabarkan satu per satu.

1) Pendampingan Games Pertama (Kepala, Pundak, Lutut, Kons)



Gambar 1.

Pendampingan Games Pertama (Kepala, Pundak, Lutut, Kons)

Pada *Games* pertama ini, alat yang dibutuhkan Kons, dan dapat diganti dengan benda lain yang ada di lingkungan sekitar. Prosedur pelaksanaan : anak disabilitas berdiri berhadapan dan ditengah-tengah diberikan kons. Saat diberikan aba-aba (bisa berupa tepuk, peluit, atau gerakan tergantung kondisi dari disabilitas untuk bisa memahami ab-aba tersebut), kepala maka anak disabilitas memegang kepala, jika diberikan aba-aba lutut, maka anak disabilitas memegang lutut, dan jika diberikan aba-aba kons, maka anak disabilitas berusaha secepat mungkin mengambil kons. Yang berhasil mengambil kons, dinyatakan sebagai pemenang. Tujuan dari *games* ini untuk melatih motorik kasar berupa gerakan memegang, dan melatih koordinasi antara mata-tangan. Selama *Games* ini berlangsung penjaga panti ikut terlibat, dan mencoba melakukan *games* tersebut, dan anak-anak disabilitas antusias dalam melakukan *games* ini.

2) Pendampingan Games Kedua (Tepuk-Pantul Bola)



Gambar 2.
Pendampingan *Games* Kedua (Tepuk-Pantul Bola)

Pada *Games* kedua ini, alat yang dibutuhkan bola, dan dapat diganti dengan benda lain yang ada di lingkungan sekitar yang bisa dipantulkan. Prosedur pelaksanaan: anak disabilitas membuat lingkaran. Pemberi aba-aba berada ditengah lingkaran dan memegang bola. Jika bola dipantulkan maka anak-anak disabilitas harus menepuk tangannya, jika bola tidak dipantulkan maka tidak boleh menepuk tangan. Jika ternyata menepuk tangan padahal bola tidak dipantulkan, maka anak tersebut harus keluar dari lingkaran. Yang berhasil bertahan sampai akhir di dalam lingkaran, dinyatakan sebagai pemenang. Tujuan dari *games* ini untuk melatih motorik kasar berupa gerakan menepuk tangan, dan melatih koordinasi antara mata-tangan. Selama *Games* ini berlangsung penjaga panti ikut terlibat, dan mencoba melakukan *games* tersebut, dan anak-anak disabilitas antusias dalam melakukan *games* ini.

3) Pendampingan Games Ketiga (In-Out)

Pada *Games* ketiga ini, tidak ada alat yang dibutuhkan. Prosedur pelaksanaan: anak disabilitas membuat lingkaran. Pemberi aba-aba berada ditengah lingkaran. Saat pemberi aba-aba dengan menyebut kata "In" maka anak-anak harus melompat kedepan. Saat diberi aba-aba dengan menyebut kata "Out" maka anak-anak melompat ke belakang. Jika ternyata salah melakukan gerakan, maka anak tersebut harus keluar dari lingkaran. Yang berhasil bertahan sampai akhir di dalam lingkaran, dinyatakan sebagai pemenang. Tujuan dari *games* ini untuk melatih motorik kasar berupa gerakan melompat ke depan dan ke belakang, dan melatih koordinasi antara mata-tangan. Selama *Games* ini berlangsung penjaga panti ikut terlibat, dan mencoba melakukan *games* tersebut, dan anak-anak disabilitas antusias dalam melakukan *games* ini.



Gambar 3.
Pendampingan Games Ketiga (In-Out)

4) Pendampingan Games Keempat (Ular Tangga)



Gambar 4.
Pendampingan Games Keempat (Ular Tangga)

Pada Games keempat ini, alat yang dibutuhkan spanduk ular tangga berisi gerakan yang harus dilakukan. Prosedur pelaksanaan : Setiap anak berdiri sesuai giliran, dan berdiri di garis start dan diberikan dadu berisi angka 1-6, dan anak tersebut diberi kesempatan untuk melempar dadu, jika angka yang keluar menunjukkan angka 1, maka anak tersebut melangkah 1 x sesuai kotak yang berada di ular tangga. Dan melakukan gerakan yang terdapat pada kotak tersebut. Yang berhasil mencapai garis finish pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang. Tujuan dari games ini untuk melatih lokomotor dan non lokomotor dan kebugaran jasmani, berupa melompat, meloncat, menangkap, melempar lari di tempat, squat, jumping jack, burpee. Selama Games ini berlangsung penjaga panti ikut terlibat, dan mencoba melakukan games tersebut, dan anak-anak disabilitas antusias dalam melakukan games ini.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini berdasarkan menunjukkan bahwa pemberian games penjas adaptif melibatkan partisipasif aktif dari anak-anak disabilitas di panti asuhan Alma TDM, dan penjaga panti dalam hal ini para biarawati Alma diberikan edukasi sehingga dapat melakukan games penjas adaptif ini secara berkelanjutan pada kegiatan luang di panti, dengan demikian diharapkan berbagai games penjas adaptif yang diberikan dapat secara mandiri diberikan oleh penjaga panti kepada anak disabilitas. Saran untuk pengelola panti asuhan Alma sebaiknya para penjaga panti yang sudah mendapatkan pendampingan dalam menjalankan games dapat rutin memberikan games tersebut kepada anak-anak disabilitas yang berada di panti asuhan Alma sehingga mereka mempunyai beragam aktivitas menarik yang dapat dilaksanakan di waktu luangnya, dan juga dapat membantu melatih kemampuan gerak motorik kasar dan halus bagi anak-anak panti yang mengalami disabilitas tertentu seperti disabilitas intelektual, mata, wicara dan daksa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kepada pihak – pihak yang telah membantu terselenggaranya kegiatan pengabdian dan semua pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materiil.

DAFTAR PUSTAKA

- Anung Anindhito, Y. L. (2020). Pengembangan Model Permainan Olahraga Freeball pada Pembelajaran Penjas Adaptif Anak Tunagrahita di SLB Se-Kabupaten Kendal. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(2). <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i2.36870>
- Hardiyono, B., Taroreh, B. S., Kesumawati, S. A., Fikri, A., Sukmawati, N., Martinus, M., & Vrananda, A. V. (2023). Sosialisasi Penjas Adaptif Melalui Permainan Edukatif Scooter Board di SDLB YPAC Palembang. *Abdibaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(02). <https://doi.org/10.53863/abdibaraya.v2i02.885>
- Mujianto, G. E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan Rainbow Flag Pada Siswa Tunarungu SmpIb Negeri Semarang. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(1).
- Prakarso, D. T. B. (2015). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Keseimbangan Pada Anak Tunarungu Kelas Bawah SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2).