

Manajemen Perilaku Adaptif Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di Yayasan Pendidikan Anak Cacat Kota Medan Sumatera Utara

**Fuadaturrahmah¹, Afrida Affandi², Doni Setiari³, Ebenezer Tarigan⁴, Desnor
Steven Waruwu⁵, S. Ahmad Habibi⁶, Delfin Masna Gulo⁷, Dwi Agillia Putri⁸, Dhea
Reni Anggraini⁹**

^{1,2}Akademi Maritim Belawan, Indonesia

^{3,4,5,6,7,8,9} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Fuadaturrahmah

E-mail: fuadaturrahmah01@gmail.com

Abstrak

Perilaku adaptif adalah kemampuan seseorang menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Adaptasi atau penyesuaian terhadap lingkungan sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam menjaga eksistensinya pada status sosial ataupun lingkaran lingkungannya. Pada kasus anak tuna grahita yang penulis angkat, perilaku adaptif diharapkan muncul dari upaya memainkan permainan tradisional terompah. Terompah merupakan permainan tradisional yang mengedepankan aspek koordinasi, kekompakan, kepemimpinan, kepercayaan diri/kelompok, pantang menyerah dan keselarasan gerak. Aspek ini tentunya sangat baik bagi peningkatan kualitas gerak pada anak tuna grahita. Aspek sosial dalam permainan ini juga memberikan ruang interaksi personal yang berulang-ulang. Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kualitatif dimana teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi) yang bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis". Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan kegiatan permainan terompah, anak yang dibentuk dalam beberapa kelompok dimana tiap kelompok berjumlah empat orang tampak senang mengikuti kegiatan permainan, ini menunjukkan secara emosional mereka menikmati dan membangun hubungan yang baik dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya jika kita tinjau dari penerimaan rangsangan (instruksi) dari guru pendamping tampak anak penyandang tuna grahita menunjukkan respon atau reaksi yang meningkat dari biasanya, hal ini diakui oleh guru pendamping yang dalam keseharian bersama anak tersebut. Dari kedua aspek tersebut maka tampaklah secara sosial-emosional permainan tradisional terompah memiliki dampak yang positif terhadap manajemen perilaku adaptif anak penyandang tuna grahita.

Kata kunci - Perilaku Adaptif, Tuna Grahita, Tradisional

Abstract

Adaptive behavior is a person's ability to adapt to their environment. Adaptation or adjustment to the environment is needed by a person in maintaining his existence in social status or circle environment. In the case of the mentally retarded child that the author adopts, adaptive behavior is expected to emerge from trying to play the traditional game of throwing. Terompah is a traditional game that absorbs aspects of coordination, teamwork, leadership, self/group confidence, never giving up and harmony of movement. This aspect is of course very good for improving the quality of movement in mentally retarded children. The social aspect of this game also provides space for repeated personal interactions. This research uses a method with a qualitative approach where data collection techniques are carried out by triangulation (a combination of observations, interviews, documentation) which is to understand meaning, understand uniqueness, construct phenomena, and find hypotheses. Based on

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

the results of observations during the implementation of the spilling game activities, children who were formed in several groups where each group numbered four people seemed happy to participate in the game activities, this showed that they enjoyed it emotionally and built good relationships with the surrounding environment. Furthermore, if we look at the receipt of stimuli (instructions) from the accompanying teacher, it appears that children with mental retardation show an increased response or reaction than usual, this is recognized by the accompanying teacher who is in daily life with the child. From these two aspects, it appears that socially-emotionally the traditional game of terompah has a positive impact on the behavior of adaptive management of children with mental retardation.

Keywords - Adaptive Behavior, Mentally Impaired, Traditional

PENDAHULUAN

Manajemen perilaku merupakan sebuah aliran pemikiran yang fokus subjek pembahasannya pada manusia. Teori aliran ini memusatkan kajiannya pada aspek sosiologi dan psikologi yang erat kaitannya dengan hubungan antar personal dan organisasi. Manajemen perilaku (behavior management) menekankan pada perilaku atau kebiasaan individu dalam sebuah organisasi (dalam hal ini sekolah) serta kebiasaan-kebiasaan yang berjalan sebagaimana mestinya.

Dalam buku karangan Putro (2020:2) "Robert Kwick mendefinisikan perilaku sebagai tindakan atau perbuatan suatu organisme atau makhluk hidup yang dapat diamati atau bahkan dapat dipelajari. Sunaryo menyatakan perilaku adalah aktivitas yang muncul karena adanya stimulus dan respon serta bisa diamati baik secara langsung ataupun tidak langsung. Skinner memberikan pendapat terkait perilaku sebagai respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar". Jadi dapat penulis simpulkan yang dimaksud dengan perilaku adalah sebuah keadaan seseorang dalam menanggapi rangsangan dari luar dirinya (lingkungan) dan diimplementasikan menjadi sebuah sikap. Perilaku seseorang dapat dibentuk melalui masalah atau latihan yang berulang-ulang, misalnya perilaku tanggap bencana yang diajarkan pada negara-negara maju seperti Jepang. di Jepang anak usia sekolah secara berkala akan dilatih untuk tidak panik terhadap sebuah bencana yang datang, seperti kebakaran, tsunami, gempa bumi dan lain sebagainya. Program sekolah memberikan kebiasaan kepada anak dalam bentuk latihan menyelamatkan diri atau tindakan pertama yang harus dilakukan jika bencana itu benar-benar terjadi, seperti masuk ke kolong meja, menghindari bangunan tinggi, berbaris keluar dengan cepat hingga berkumpul pada lapangan yang dianggap aman. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku seseorang dapat diubah dengan berbagai kebiasaan yang positif. Lingkungan mengambil andil besar dalam perubahan perilaku seseorang. Sebuah penelitian mengatakan bahwa perilaku dapat diubah dengan melakukan kebiasaan positif secara berulang-ulang selama sepuluh hari, dengan melewati sepuluh hari pertama seseorang akan merasa "kehilangan" sesuatu jika tidak melakukannya pada hari kesebelas.

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor lingkungan individu dan faktor organisasi. Faktor individu meliputi: kemampuan, kebutuhan dan kepercayaan, pengalaman, penghargaan, dan sebagainya. Adapun faktor lingkungan organisasi meliputi tugas-tugas, wewenang, tanggung jawab, sistem pengendalian, kepemimpinan, dan sebagainya. (Miftah Thoha dalam Darim 2020:23).

Pada kesempatan kali ini penulis mencoba menggali dan menelaah perubahan perilaku yang terjadi akibat adanya tindakan berupa kegiatan permainan tradisional yang diterapkan pada siswa berkebutuhan khusus di Yayasan Pendidikan Anak Cacat (YPAC) Kota Medan. Untuk lebih memfokuskan kajian, penulis akan menilik dari satu sisi ketunaan yakni tuna grahita. Banyak faktor yang dapat menyebabkan anak terlahir dengan kelainan, dapat berupa pengaruh internal ataupun pengaruh dari eksternal. Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap guru pengasuh di YPAC Kota Medan, khusus untuk kelahiran anak dengan pembawaan tuna grahita disebabkan oleh faktor genetika dan stress yang dialami oleh ibu pada masa kandungan.

Tuna Grahita (hendaya) ialah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata. (Garnida, 2020:8). Seseorang terlahir dan divonis dengan bawaan tuna grahita apabila memiliki tiga indikator, yakni : (a) keterhambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata, (2) ketidakmampuan dalam perilaku sosial/adapted, dan (3) hambatan perilaku sosial/adaptif terjadi pada usia perkembangan yaitu sampai usia 18 tahun.

Perilaku adaptif adalah kemampuan seseorang menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Adaptasi atau penyesuaian terhadap lingkungan sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam menjaga eksistensinya pada status sosial ataupun lingkaran lingkungannya. Pada kasus anak tuna grahita yang penulis angkat, perilaku adaptif diharapkan muncul dari upaya pemberian layanan kebutuhan gerak psikomotor yang disesuaikan dengan kondisi anak melalui berbagai tahapan gerak yang memungkinkan anak untuk dapat mengikutinya.

Berbagai bentuk permainan dapat kita berikan kepada anak tuna grahita namun tentunya harus ada penyesuaian terhadap karakteristik individual anak, sebab tiap-tiap anak yang dilahirkan dengan keadaan mental yang lemah tidak dapat disamakan dalam penanganannya. Menurut Ramawati dalam Maulidiyah (2020:93) menyatakan bahwa "karakteristik anak tuna grahita adalah memiliki keterbatasan dalam penguasaan bahasa sehingga mereka membutuhkan bentuk yang nyata dan sering didengar. Hal ini jugalah yang menjadi kesulitan mereka dalam menerima informasi dikehidupan sehari-hari". Anak tuna grahita juga kesulitan dalam beradaptasi antar personal maupun kelompok. "Interaksi pada anak tuna grahita terjadi apabila memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi" (Soekanto dan Abdullah dalam Maulidiyah, 2020:93). Maka tepatlah perlakuan yang diberikan berupa kontak sosial dan komunikatif dengan menggunakan media permainan tradisional terompah.

Terompah merupakan permainan tradisional yang mengedepankan aspek kordinasi, kekompakan, kepemimpinan, kepercayaan diri/kelompok, pantang menyerah dan keselarasan gerak. Aspek ini tentunya sangat baik bagi kita untuk memberikan upaya peningkatan kualitas gerak pada anak tuna grahita. Aspek sosial dalam permainan ini juga memberikan ruang interaksi personal yang berulang-ulang. Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hayati dan Fatimah dalam Dini (2022:4027) menyatakan bahwa "permainan tradisional terompah (bakiak) mampu meningkatkan motorik kasar, sebab permainan tersebut melibatkan otot-otot besar anak dan juga mempengaruhi perkembangan bahasa, kordinasi, kerjasama dan sosial-emosional anak".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kualitatif, menurut Sugiyono (dalam Hakim 2020:35) mengemukakan bahwa "metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data, bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis".

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang terdaftar di YPAC Medan pada tahun 2023 dan menyandang tuna grahita yang berjumlah 10 orang. Sumber utama data dalam penelitian ini adalah subjek penelitian dimana perilaku, tindakan, peristiwa, ucapan-ucapan hasil wawancara, dokumen dan interaksi merupakan data primer dalam penelitian ini.

Analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif, dimana diawali dengan mengelompokkan data yang homogen, untuk selanjutnya dilakukan interpretasi dalam memberi arti dari setiap aspek yang diteliti serta hubungannya satu dengan lainnya. Setelah itu dilakukan analisis secara keseluruhan agar dapat memahami arti hubungan antar aspek yang satu dengan lainnya yang menjadi fokus dalam penelitian. Pada peneliti kualitatif, data disimpulkan sesuai kebutuhan peneliti.

Keadaan itu menunjukkan bahwa penelitian kualitatif memiliki keterikatan nilai dan tempat serta tidak bersifat universal (umum).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku sosial adalah kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan norma, nilai, dan harapan orang-orang di sekitar. Menjadi individu yang mudah bergaul membutuhkan perilaku sosial. Perilaku sosial dibagi atas dua, yaitu kelompok individu sosial dan individu non sosial. Kelompok sosial individu adalah mereka yang perilakunya mencerminkan apa yang diinginkan dan diterima sebagai anggota kelompok. Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidup kesehariannya, selain itu, mereka juga merasa puas dan bahagia ketika selalu bersama orang lain. Kelompok orang yang non sosial adalah mereka yang tidak mengetahui apa yang diharapkan dari suatu kelompok sosial, sehingga perilakunya tidak sesuai dengan harapan sosial.

Permainan tradisional umumnya berasal dari suatu budaya masyarakat yang secara tradisi menjadikan aktivitas itu sebagai media berkomunikasi antara individu yang satu dengan individu lainnya (Mulyana 2019:5). Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang dari waktu ke waktu. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Sebagian besar permainan tradisional terinspirasi dari lingkungan alam dan kondisi sosial masyarakat. Banyak pelajaran yang dapat kita ambil dari permainan tradisional misalnya pada permainan terompah atau bakiak seperti yang diungkapkan Khasanah (2011:92) yang mengatakan Ada makna yang luhur yang terkandung di dalam permainan tradisional, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak.. Beberapa manfaatnya antara lain; kerjasama tim, pantang menyerah, kepercayaan diri dan tim, kepemimpinan, dan lain sebagainya.

Perilaku adaptif seseorang tidak dapat terjadi secara instan, tetapi membutuhkan waktu dan rangsangan dari lingkungan, seperti apa yang diungkapkan Skinner (dalam Qisti 2021:1663) yang menyatakan bahwa "perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus(rangsangan dari luar)". Proses pembelajaran perilaku pada anak tuna grahita dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan bermain permainan tradisional terompah. Kegiatan permainan tradisional terompah memberikan suasana yang berbeda yang dapat merangsang partisipasi anak secara fisik, mental dan emosional. Permainan tradisional menawarkan kesempatan kepada anak tuna grahita untuk mengubah berbagai pola perilaku dan kebiasaan bersikap melalui proses yang menyenangkan. Permainan tradisional dapat mengajarkan berbagai pola perilaku, komunikasi, interaksi, refleksi, pengambilan keputusan, mendengarkan, berubah dan berbagi ide, yang merupakan unsur kerjasama. Kesemua itu merupakan upaya dalam merangsang syaraf motorik anak tuna grahita dalam bereaksi sehingga menghasilkan respon yang cepat. Pada dasarnya pemberian perlakuan kepada anak tuna grahita merupakan upaya orang sekitar dalam membantu anak agar dapat mengurus dan mengenali diri pribadinya. Kehadiran orangtua atau guru tidak senantiasa ada maka dari itu anak tuna grahita melalui kegiatan permainan tradisional di ajarkan bagaimana dapat bersikap untuk membantu dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan kegiatan permainan terompah, anak yang dibentuk dalam beberapa kelompok dimana tiap kelompok berjumlah empat orang tampak senang mengikuti kegiatan permainan, ini menunjukkan secara emosional mereka menikmati dan membangun hubungan yang baik dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya jika kita tinjau dari penerimaan rangsangan (instruksi) dari guru pendamping tampak anak penyandang tuna grahita menunjukkan respon atau reaksi yang meningkat dari biasanya, hal ini diakui oleh guru pendamping yang dalam keseharian bersama anak tersebut. Dari kedua aspek tersebut maka tampaklah secara sosial-emosional permainan tradisional terompah memiliki dampak yang positif terhadap manajemen perilaku adaptif anak penyandang tuna grahita.

Pemberian stimulus yang jelas, nyata dan terstruktur akan menghasilkan respon yang baik apalagi jika terjadi penguatan seperti sentuhan. Ini baik dilakukan pada pemberian instruksi kepada anak sebab anak merasa yakin akan informasi yang diterimanya. Anak tuna grahita merupakan anak yang memiliki keterhambatan mental yang membutuhkan ekstra perhatian dan sentuhan dalam kesehariannya. Melalui kegiatan permainan tradisional anak tersebut dilatih mengembangkan dan membiasakan respon sensormotorik untuk lebih aktif bekerja. Kecepatan tanggapan terhadap instruksi yang diberikan akan membantu syaraf anak lebih “terbiasa” bekerja sehingga dalam kesehariannya anak yang menyandang tuna grahita mampu membantu dirinya sendiri dalam memenuhi kebutuhannya tanpa adanya bantuan dari orang lain. Pada aspek sosial, anak dilatih untuk berinteraksi sesamanya melalui kegiatan permainan. Rasa percaya diri, kerjasama dan kepercayaan terhadap teman satu kelompok merupakan modal awal dalam melatih kehidupan sosial anak tuna grahita.



Gambar 1.

Siswa Bermain Terompah

KESIMPULAN

Permainan tradisional terompah atau yang biasa dikenal sebagai bakiak mampu meningkatkan perilaku adaptif pada anak tuna grahita dengan mengedepankan tujuan, modifikasi dan perlakuan yang disesuaikan pula tanpa menghilangkan esensi dari permainan tersebut. Teknik perlakuan yang diberikan berupa rangsangan verbal dan sentuhan sehingga menjadi motivasi yang kuat bagi anak tuna grahita dalam menyesuaikan sikap yang seharusnya ditunjukkan. Pemberian kelompok pada anak tuna grahita juga berdampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosionalnya. Pada sisi psikomotor anak terlihat jelas otot-otot besar bekerja dengan baik sesuai dengan arahan dari guru pendamping sehingga menimbulkan gerakan yang harmonis dan selaras yang berorientasi pada bekerjanya sistem syaraf otot (neuromuscular)

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Direktur Akademi Maritim Belawan, serta Ibu Ketua STOK Bina Guna yang memberikan kesempatan kepada kami dalam berkolaborasi dan mengaktualisasikan diri, terima kasih juga kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat dari kedua institusi yang telah mewadahi kegiatan ini, dan terima kasih kami yang tidak terhingga kepada Mitra Kerjasama Yayasan Pendidikan Anak Cacat Kota Medan yang telah menyambut kami dengan hangat dan penuh kekeluargaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darim, A. (2020). Manajemen perilaku organisasi dalam mewujudkan sumber daya manusia yang kompeten. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 22-40.
- David Wijaya, S. E. (2019). *Manajemen Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar*. Prenada Media.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengaruh Permainan Terompah Terhadap Motorik Kasar, Bahasa, dan Sosial-emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4026-4038.
- Garnida, Dadang (2020). *Pengantar Pendidikan Inklusif*. Edisi Kedua, Refika Aditama. Bandung
- Hakim, I. L. (2020). *Implementasi Pendidikan Jasmani dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah Atas Negeri 16 Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93-100.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- Pratama, B. D., Hidayah, R. N., & Hargiyansari, T. (2019, March). Peran pendidik dalam menumbuhkan perilaku prososial anak dengan media permainan tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun* (pp. 20-23).
- Putro, P. U. W. (2020). *Perilaku Organisasi*.
- Qisti, D. A., Putri, E. N. E., Fitriana, H., Irayani, S. P., & Pitaloka, S. A. Z. (2021). Analisis Aspek Lingkungan Dan Perilaku Terhadap Kejadian Diare Pada Balita Di Tanah Sareal. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(6), 1661-1668.
- Winata, Devi Catur, (2021). *Penjas Adpted Dan Modifikasi Permainan*. Bina guna Press. Medan