

Efektivitas Permainan Papan 'PELUK' dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Ungaran

(The Effectiveness of the 'PELUK' Board Game in Enhancing the Cognitive Aspects of Children with Mild Intellectual Disabilities at Ungaran State Special School)

Occy Bonanza*, Kania Sofiantina Rahayu, Dyah Prabandari, Natasha Indah Rahmani, Ira Resmayasari, Bedi Mulyana

Sekolah Vokasi, IPB University, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16128

*Penulis Korespondensi: occybonanza@apps.ipb.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan papan "PELUK" sebagai media intervensi dalam meningkatkan aspek kognitif pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Ungaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pengukuran berulang (*repeated measures design*), di mana subjek penelitian yang sama diobservasi pada beberapa titik waktu yang berbeda (ulangan) sebelum dan sesudah intervensi. Data aspek kognitif dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner berskala Likert untuk mengukur respons dan memvalidasi perubahan perilaku atau kemampuan dalam setiap ulangan. Analisis data dilakukan untuk melihat gap atau perbedaan skor yang signifikan antar ulangan, yang merefleksikan adanya peningkatan kemampuan setelah penerapan permainan "PELUK". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor aspek kognitif yang signifikan dan konsisten pada subjek penelitian dari ulangan pertama hingga ulangan terakhir. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa permainan papan "PELUK" efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk stimulasi kemampuan berpikir dan pemahaman dasar anak tunagrahita ringan. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa media permainan papan "PELUK" dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan inteligensi dan fungsi kognitif siswa berkebutuhan khusus di lingkungan SLB.

Kata kunci: aspek kognitif, permainan papan "PELUK", *repeated measures*, skala liker, tunagrahita ringan

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the "PELUK" board game as an intervention medium in enhancing the cognitive aspects of children with mild intellectual disabilities (mild mentally disabled children) at SLB Negeri Ungaran. The research method used a quantitative approach with a repeated measures design, where the same research subjects were observed at several different time points (repetitions) before and after the intervention. Cognitive aspect data were collected using a Likert-scale questionnaire instrument to measure responses and validate changes in behavior or ability in each repetition. Data analysis was carried out to observe the significant gap or difference in scores between repetitions, reflecting an increase in ability after the application of the "PELUK" game. The results showed a significant and consistent increase in cognitive aspect scores in the research subjects from the first repetition to the last repetition. This increase indicates that the "PELUK" board game is effective as an engaging and interactive learning aid to stimulate thinking skills and basic understanding in children with mild intellectual disabilities. The conclusion of this study confirms that the "PELUK" board game medium can be recommended as an innovative alternative learning method to improve the intelligence and cognitive functions of students with special needs in the SLB environment.

Keywords: cognitive aspects, likert scale, mild intellectual disability, "PELUK" board game, repeated measures