

Game Therapy Based on Local Wisdom in Cognitive Development of Slow Learner Children

Eshthih Fithriyana, Hidayah

IAI Sunan Giri Bojonegoro

Email: eshthih@sunan-giri.ac.id

Abstract

Early childhood is an important time for everyone. Because at this stage the child will experience very rapid development in various aspects of development. At this stage children also have the potential to experience problems that can inhibit their development, one of which is slow learner. The purpose of this study was to determine how local wisdom-based game therapy can develop the cognitive abilities of slow learner children. This type of research is qualitative research. The subjects of this study were the teacher and children of slow learners at RA Subulus Salam Bojonegoro and RA Nurul Ulum Bojonegoro. Data collection techniques using questionnaires, interviews and documentation. Based on the results of the coefficient and interview children slow learners experience several obstacles in cognitive development. Local wisdom-based therapy games help slow learners to practice their ability to understand certain commands or rules. Because local wisdom-based therapy games give children the opportunity to obtain information or commands that are concrete and more tangible.

Keywords: *slow learner, game therapy based on local wisdom*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting yang harus dimiliki setiap manusia. Pendidikan merupakan usaha seseorang untuk mengembangkan kualitasnya sebagai bagian dari makhluk sosial. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja, dimulai dari pendidikan dalam keluarga, masyarakat atau lembaga pendidikan. Pendidikan itu sendiri akan lebih baik diberikan kepada seseorang sejak sedini mungkin. Sejak dilahirkan bayi membawa milyaran sel-sel otak yang nantinya akan terus berkembang dan mempengaruhi kecerdasan seseorang, namun apabila tidak mendapatkan stimulasi psikososial maka potensi-potensi tersebut akan terus berkurang. (Wahyudin and Agustin, 2012). Mengingat betapa pentingnya pemberian stimulasi psikososial dan pendidikan pada anak usia dini, maka sudah sepatutnya untuk mendapatkan perhatian yang lebih oleh semua pihak.

Secara yuridis istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan pertumbuhan baik jasmanai maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.(Martinis .Y dan Sanan J., 2010). Berdasarkan pengertian tersebut maka anak mulai dari usia 0 hingga 6 tahun memiliki hak yang sama untuk mendapatkan layanan pendidikan di PAUD dan termasuk juga didalamnya untuk anak usia 0 hingga 6 tahun yang memiliki kebutuhan khusus.

Sebagaimana yang tertera dalam Deklarai Bandung Indonesia Menuju Pendidikan Inklusi pada tahun 2004 bahwa seluruh anak berkelainan dan berkebutuhan khusus di Indonesia memiliki kesamaan hak dalam berbicara, berpendapat, memperoleh pendidikan, kesejahteraan dan kesehatan serta mendapatkan hak dan kewajiban yang penuh sebagai warga Negara (Chamidah, 2010). Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki keunikan sendiri yang membedakannya dengan anak-anak pada umumnya.(Perempuan, 2013).

Berdasarkan data dari Bank Dunia menunjukan jumlah anak berkebutuha khusus diseluruh dunia mencapai 10% dan lebih dari dua pertiga populasi tersebut berasal dari Negara-negara d Asia.(Chamidah, 2010). Anak berkebutuhan khusus dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, diantaranya tunagrahita (*mental retardation*), anak dengan kesulitan belajar (*learning disabilities*), hiperatif (*attention deficit disorder with hyperactive*), tunalaras (*emotional and behavioral disorder*), tunarungu wicara (*communication disorder and deafness*), tunanetra (*partially seeing and legally blind*), autistic, tunadaksa (*physical handicapped*) dan anak berbakat (*giftedness and special talents*). Beberapa jenis anak berkebutuhan khusus tersebut juga banyak dijumpai pada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini. Diantara jenis permasalahan anak berkebutuhan khusus yang sering dijumpai dilembaga PAUD adalah anak yang tergolong *slow learner*. *Slow learner* merupakan anak dengan tingkat intelektual sedikit dibawah normal dari anak seusianya.(Rahayu, 2013). Selain itu menurut pendapat Burton *Slow learner* adalah anak dengan tingkat penguasaan materi yang rendah padahal materi tersebut merupakan prasyarat bagi kelanjutan pelajaran selanjutnya, sehingga mereka sering harus mengulang (Sudrajat, 2008). Secara garis besar *Slow learner* adalah anak yang memliki potensi intelektual sedikit dibawah normal tetapi belum termasuk tunagrahita atau sering disebut lamban belajar. Ada beberapa hal mereka alami misalnya terlambat berpikir, terlambat merespon rangsangan dan terlambat beradaptasi dengan lingkungan sosial, tetapi masih jauh lebih baik dibanding dengan tunagrahita. Mereka butuh waktu yang lebih lama dan berulang-ulang untuk menyelesaikan tugas akademik maupun non akademik.

Terkait dengan kondisi tersebut anak akan membutuhkan perawatan serta pelayanan lainnya termasuk layanan pendidikan yang lebih dari anak lainnya. Pendidikan inklusif merupakan usaha yang dilakukan pemerintah dalam memberikan layanan pendidikan pada seluruh warga Negara khususnya anak berkebutuhan khusus. Pendidikan inklusif merupakan suatu sistem pendidikan yang menyertakan semua anak secara bersama-sama dalam proses pembelajaran dengan layanan yang layak dan sesuai dengan kebutuhan siswa tanpa membedakan latar belakang, suku, ras, status sosial, ekonomi, status politik, bahasa, geografis, jenis kelamin, agama/kepercayaan dan kondisi fisik atau mental(Herawati, 2016). Namun tidak semua anak berkebutuhan khusus anak usia dini telah merasakan pendidikan anak usia dini, karena tidak semua lembaga pendidikan anak usia dini memiliki atau siap untuk memberikan pendidikan inklusif.

Untuk penangan anak berkebutuhan khusus *slow learner* guru anak usia dini dapat menerapkan beberapa teknik atau cara yang mudah dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain. Guru dapat menerapkan *game therapy* untuk mengatasi hambatan-hambatan belajar bagi anak *slow learner*. *Game therapy* dapat didefinisikan sebagai suatu cara

untuk membantu anak yang mengalami masalah menggunakan permainan sebagai perantara antara anak dan guru. *Game therapy* merupakan terapi kejiwaan namun pada pelaksanaannya faktor gerak dan ekspresi menjadi titik ukur dalam analisa terapeutik dengan mediana adalah permainan-permainan yang memberikan kesenangan dan tidak menggunakan unsur paksaan serta dapat memberikan motivasi bagi anak yang bersifat spontanitas sukarela dan memiliki aturan-aturan yang tidak mengikat (Hall, Kaduson and Schaefer, 2002).

Dalam menerapkan *game therapy* guru dapat memilih dengan memodifikasi jenis-jenis atau kegiatan dalam pelaksanaan *game therapy* tersebut. Diantaranya yaitu dengan menerapkan *game therapy* berbasis kearifan lokal. Indonesia merupakan Negara yang terkenal dengan kekayaan budaya dan kearifan lokal yang dimilikinya sebagai suatu identitas dan ciri khas Bangsa (Fajarini, 2014). Hal tersebut sangat patut untuk kita jaga dan lestarikan melalui pengenalan – pengenalan pada anak usia dini. Salah satu potensi dan kekayaan kearifan lokal yang perlu kita lestarikan adalah permainan tradisional. Indonesia memiliki beberapa jenis permainan tradisional yang memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media *game therapy* bagi anak *slow learner*, yaitu diantaranya seperti permainan dakon, engklek, gobak sodor dan sebagainya. Jika dibandingkan dengan jenis-jenis permainan modern, permainan tradisional memiliki manfaat yang lebih baik bagi anak khususnya anak *slow learner*. Atas dasar itulah penelitian ini akan mengkaji bagaimana peranan *game therapy* berbasis kearifan lokal pada pengembangan kognitif anak *slow learner*.

Kajian Teoretik

Game therapy

Game Therapy atau terapi bermain adalah suatu metode konseling atau terapi untuk anak usia 2-8 tahun dengan menggunakan pendekatan bermain. Pada usia ini bermain merupakan media natural bagi anak untuk dapat bercerita dan membagi perasaannya. (Madyawati, Zubadi and Yudi, 2016). *Game therapy* (terapi bermain) adalah salah satu alat untuk membangun komunikasi bagi anak-anak yang bermasalah untuk dapat mengungkapkan permasalahan yang sedang mereka hadapi dengan cara yang menyenangkan, santai dan terbuka. (C. E. Burton, et al, 1986) Selain itu Landreth mendefinisikan *game therapy* sebagai hubungan interpersonal yang dinamis antara anak dengan terapis yang terlatih dalam prosedur *game therapy* yang menyediakan materi permainan yang dipilih dan memfasilitasi perkembangan suatu hubungan yang aman bagi anak untuk sepenuhnya mengekspresikan dan mengeksplorasi dirinya (perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilakunya) melalui media bermain. (G. L, 2002)

Berdasarkan pendapat Sukmaningrum *game therapy* merupakan terapi yang dalam pelaksanaan terapi menggunakan media alat-alat bermain. Setiap permainan memiliki makna simbolis yang dapat membantu terapis untuk mendeteksi sumber permasalahan. (G. L, 2002) Selain itu, Indriyani menyatakan bahwa *game therapy* adalah penggunaan media permainan (alat dan cara bermain) dalam pembelajaran pada anak yang bertujuan untuk mengurangi atau menghilangkan gangguan-gangguan atau penyimpangan -penyimpangan, seperti gangguan dan penyimpangan pada fisik, mental, sosial sensorik, dan komunikasi. (Indriyani, 2011)

Saputra & Setianingrum menyatakan bahwa metode bermain (*game therapy*) menjadi alat bagi konselor untuk menangani permasalahan anak melalui layanan konseling, termasuk dalam hal ini adalah masalah traumatis anak usia dini korban bencana. Metode bermain dapat menjadi media layanan bimbingan dan konseling yang menarik bagi anak usia dini karena karakteristik anak usia dini yang masih senang bermain. (Santi Widiasari, Dkk, 2016) Berdasarkan pendapat Landreth *game therapy* direkomendasikan sebagai media konseling karena bermain merupakan ekspresi alamiah anak. *Game therapy* tidak secara langsung mengingatkan anak dengan peristiwa traumatik yang dialami karena dilakukan dengan menggunakan materi materi

simbolik. Hal tersebut memungkinkan anak merasa aman dalam mengekspresikan dan mengeksplorasi *innermost feeling* mereka. (G. L, 2002)

Menurut Bratton et al terdapat beberapa ciri media *game therapy* yaitu:

- a. Difungsikan untuk berbagai perkembangan anak.
- b. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam aspek pengembangan (bermanfaat multiguna)
- c. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- d. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
- e. Bersifat konstruktif (ada sesuatu yang dihasilkan).
- f. Mengandung nilai pendidikan. (Madyawati, Zubadi and Yudi, 2016)

Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat "*local wisdom*" atau pengetahuan setempat "*local knowledge*" atau kecerdasan setempat "*local genius*". (Fajarini, 2014) Haryati Subadio mengatakan kearifan lokal (*local genius*) secara keseluruhan meliputi, bahkan mungkin dapat dianggap sama dengan *cultural identity* yang dapat diartikan dengan identitas atau keperibadian budaya suatu bangsa. (Brata, 2016) Dalam pandangan Mundardjito bahwa kearifan lokal terbina secara kumulatif, terbentuk secara evolusioner, bersifat tidak abadi, dapat menyusut, dan tidak selamanya tampak jelas secara lahiriah. (Brata, 2016) Sementara Poespowardojo secara tegas menyebutkan bahwa sifat-sifat hakiki kearifan lokal adalah:

- a) Mampu bertahan terhadap budaya luar.
- b) Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
- c) Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur-unsur budaya luar ke dalam kebudayaan asli.
- d) Mampu mengendalikan.
- e) Mampu memberikan arah pada perkembangan budaya.

Atas dasar itu kearifan lokal dapat dimaknai sebagai kebijakan manusia dan komunitas dengan bersandar pada filosofi, nilai-nilai, etika, cara-cara, dan perilaku yang melembaga secara tradisional mengelola berbagai sumber daya alam, sumber daya hayati, sumber daya manusia, dan sumber daya budaya untuk kelestarian sumber daya tersebut bagi kelangsungan hidup berkelanjutan. Kearifan lokal dapat mencakup berbagai bidang kehidupan manusia, misalnya pendidikan, pariwisata, nilai-nilai agama dan moral, kebudayaan dan seni (Joko Pamungkas dkk., 2019).

Ilmu antropologi seperti Koentjaraningrat, Spradley, Taylor kebudayaan manusia yang menjadi wadah kearifan lokal itu kepada idea, aktivitas sosial, artifak. Kebudayaan merupakan keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh sekelompok manusia dan dijadikan sebagai pedoman hidup untuk menginterpretasikan lingkungannya dalam bentuk tindakan-tindakannya sehari-hari. (Koentjaraningrat, 2009)

Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak. (Wulansari and Ponorogo, 2017). Permainan tradisional juga memberikan kegembiraan pada anak (Ramadhan Lubis dan Khadijah, 2018). Selain itu juga permainan-permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat khususnya bagi perkembangan anak usia dini. Beberapa manfaatnya diantaranya:

- a) Mengembangkan kreatifitas anak Misal mobil-mobilan anak akan berfikir bagaimana memanfaatkan bahan yang ada dan tersedia disekitar untuk dijadikan bagian dari alat bermainnya. Dan anak juga berfikir untuk mengolah dan mengoperasikan alat bermain tersebut. Sehingga berbagai kreasi baru akan muncul. Dan kreatifitas anak jadi terbentuk.

- b) Belajar sportifitas Menerima kekalahan dari permainan merupakan sikap sportifitas yang dipelajari pada saat bermain. Pada dasarnya menang dan kalah bukan merupakan hal yang penting, namun hal tersebut mengajarkan pada anak bagaimana seharusnya bersikap
- c) Melatih kemampuan fisik Kemampuan fisik akan terlatih sejak dini jika melakukan permainan tradisional. Contoh permainan ini diantaranya adalah permainan lompat tali, lompat tali memiliki banyak gerakan dimana hal itu akan membantu otot-otot dalam bekerja. Sehingga menjadi lebih sehat.
- d) Mengasah kecerdasan permainan tradisional seperti bermain kelereng akan membantu mereka melatih kecerdasannya, seperti bagaimana harus mengatur dan melempar kelereng agar mengenai kelereng lain
- e) Mampu bekerja sama Misal pada permainan galah atau semba lakon dituntut adanya kerjasama antar anggota tim untuk menjaga daerah kekuasaan mereka.
- f) Belajar mengelola emosi, Pada saat anak bermain seorang anak tentu akan mengutarakan emosianya, seperti berteriak, bergerak, melompat, tertawa dan mengangis. Hal ini akan membantu anak untuk memberikan mereka stimulus untuk berekspresi. Dengan berekspresi anak akan lebih mendapatkan manfaat yang banyak.
- g) Meningkatkan kepercayaan diri Dengan melakukan permainan tradisional otomatis mengatur anak untuk melatih berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain.
- h) Anak akan saling menghargai Melalui permainan tradisional seorang anak akan belajar bagaimana caranya menghargai prestasi orang lain.
- i) Bersikap demokratis Permainan tradisional tentu ada ketentuan yang dibuatnya bersama, permainan yang dibuat bersama ini harus disepakati bersama. Sebelum kesepakatan pasti adalah perundingan perundingan yang dilakukan. Tentu hal itu banyak mengajarkan pada anak mengenai arti demokratis itu sendiri.
- j) Anak menjadi lebih aktif Permainan tradisional menuntut anak untuk lebih aktif, aktif dalam bermain, aktif dalam bertanya, aktif dalam melakukan eksplorasi dengan sekitarnya.
- k) Melatih bertanggung jawab. Permainan tradisional akan membantu anak untuk belajar tanggung jawab, ketika seorang sedang bermain tentu akan menggunakan barang-baran permainannya seperti masak-masakan, untuk itu anak akan merapikannya ketika setelah selesai. (Montolalu, 2007)

Game Therapy Berbasis Kearifan Lokal

Game therapy berbasis kearifan lokal ialah suatu bentuk permainan yang berbasis kearifan lokal (permainan tradisional) dan digunakan untuk membantu anak dalam menyelesaikan masalahnya seperti masalah anak *slow learner*. Negara Indonesia memiliki beragam kearifan lokal salah satunya adalah permainan tradisional. (Santi Widiyastuti, Dkk, 2016). Beberapa permainan tradisional anak usia dini, yaitu: congklak/ dakon, lompat tali, dan kelereng (Uswatun Hasanah, 2016). Banyak permainan tradisional yang berpotensi untuk dijadikan sebagai *game therapy* dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini salah satunya bisa menggunakan permainan congklak.

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan - permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak.

Bermain congklak juga dapat melatih anak - anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan yang disebut papan congklak. Ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas

lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak – anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kereng, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau palstik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing- masing pemain untuk menyimpan milik masing masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya.

Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji congklak.(Heryanti *et al.*, 2014). Manfaat yang bisa diambil dari permainan congklak ini ialah :

1. Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir
2. Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti nya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numeric
3. Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan.
4. Melatih anak dalam bekerjasama
5. melatih emosi anak.

Ketika anak melakukan permainan tradisional (congklak) dan melalui kegiatan yang beragam, secara tidak sadar perkembangan kognitif anak *slow learner* akan berkembang. Sehingga anak *slow learner* merasa tidak cepat bosan, dengan bermain congklak anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya, anak mampu berhitung, dan mampu membedakan warna.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Novemver 2019 di RA Subulus Salam Bojonegoro dan RA Nurul Ulum Bojonegoro. Subjek Penelitian ini adalah pendidik dan anak *slow learner* usia 4 hingga 6 tahun di kedua lembaga tersebut. Pemilihan subjek pada penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket yang diberikan pada pendidik PAUD serta data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dan dokumentasi. Teknik pengambilan data menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan studi dokumentasi.

Tabel 1. Jenis dan Kategori Data, Teknik Pengumpulan data, Instrumen dan Sumber Data pada Penelitian

No	Jenis & Kategori Data	Teknik & metode pengumpulan data		Instrumen	Sumber data
1	Tingkat implementasi <i>game therapy</i> berbasis kearifan lokal	wawancara	dan observasi	Panduan wawancara	Guru
2	Tingkat hambatan anak <i>slow learner</i>	Wawancara	dan observasi	Panduan wawancara	Guru, kepala sekolah, orang tua
3	Tanggapan guru terkait pemberian <i>game therapy</i> berbasis kearifan lokal pada pengembangan kognitif anak <i>slow learner</i>	Kuesioner wawancara	dan	Panduan wawancara dan kuesioner	Guru

Penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan. Pada tahap pertama dimulai dengan tahap pra kegiatan. Pada tahap pra kegiatan dilakukan adalah studi pendahulu, menyusun rancangan penelitian, memilih responden atau pendidik yang akan diwawancarai serta menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan pada pelaksanaan penelitian. Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada pendidik PAUD serta karyawan dan

melakukan pengambilan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Kemudian pada tahap ketiga adalah tahap analisis data.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Slow learner dapat diartikan sebagai anak yang memiliki potensi intelektual yang berada sedikit dibawah normal namun tidak dapat dikategorikan sebagai tunagrahita. Anak dengan kategori *slow learner* cenderung mengalami hambatan atau keterlambatan dalam berpikir. Kemampuannya dalam merespon rangsangan dari guru atau orang dewasa lainnya sedikit terlambat daripada teman seusianya. *Slow learner* juga mengalami hambatan pada perkembangan kognitifnya.

Perkembangan kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi (Musbikin, 2010). Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir, dimana anak memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau suatu peristiwa tertentu. Namun pada kenyataannya anak yang tergolong *slow learner* khususnya anak *slow learner* pada kedua lembaga yang menjadi subjek penelitian ini menunjukkan bahwa mereka sedikit mengalami masalah dan hambatan pada perkembangan kognitifnya. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis data angket menunjukkan bahwa anak *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Mereka juga membutuhkan pengulangan berkali-kali untuk memahami suatu perintah atau aturan tertentu, oleh karena itu anak dengan kategori *slow learner* membutuhkan pelayanan pendidikan khusus, atau bantuan tertentu.

Terdapat beberapa karakteristik anak dengan kategori *slow learner* yang perlu diperhatikan yaitu (1) anak *slow learner* memiliki kemampuan intelektual lebih rendah namun berbeda dengan anak penyandang tunagrahita, (2) anak *slow learner* menunjukkan kemampuan intelektual yang tinggi apabila suatu informasi atau perintah tertentu disampaikan secara kongkrit, (3) anak *slow learner* mengalami kesulitan dalam menyusun informasi baru serta mengaitkannya dengan informasi sebelumnya, (4) anak *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama dalam belajar atau menyelesaikan tugas tertentu. (Vasudevan, 2017)

Anak *slow learner* perlu mendapatkan layanan dan bantuan yang serius. Guru atau pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam menangani permasalahan anak *slow learner*. Hal tersebut dikarenakan guru perlu mengidentifikasi adanya hambatan-hambatan yang dialami anak serta melakukan perbaikan. Guru perlu memperbaiki proses pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kongkrit. Salah satu cara yang dapat dipilih guru yaitu dengan memanfaatkan lingkungan adalah dengan memanfaatkan budaya disekitar anak (Ardianti *et al.*, 2019).

Indonesia masyhur dengan Bhinneka Tunggal Ika yang memiliki kekayaan ragam budaya yang luhur. Budaya tersebut adalah harta kekayaan bangsa Indonesia yang harus dilestarikan dan dijaga keberadaannya sejak usia dini. Sesuai dengan hadits Rosulallah SAW :

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: ارحموا من في الارض يرحمكم من في السماء (رواه بخارمسلم)

artinya : "Sayangilah yang ada di bumi niscaya semua yang ada di langit akan menyayangi kalian" (HR : Bukhori Muslim).(Baqi, 2010)

Dengan begitu ketika anak menjadi dewasa mampu melestarikan, menjaga dan menyayangi kearifan lokal yang ada di Indonesia. Kekayaan kearifan lokal perlu dibudayakan dalam kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal memuat nilai-nilai luhur Bangsa yang syarat akan pengetahuan, nilai, aturan serta adat istiadat yang berada dalam masyarakat tertentu. (Brata Ida

Bagus, 2016). Salah satu kekayaan kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan guru adalah permainan tradisional congklak.

Pemberian terapi bermain (*game therapy*) berbasis kearifan lokal dapat membantu anak *slow learner* untuk mengatasi hambatan-hambatan yang dialaminya dalam memahami aturan atau informasi tertentu. *Game therapy* berbasis kearifan lokal merupakan usaha untuk merubah perilaku bermasalah dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Pada saat melakukan *game therapy* anak datang untuk mengekspresikan dan membuat beberapa pengalaman melalui bermain. *Game therapy* membantu anak untuk mengatasi permasalahan yang dialaminya dengan menggunakan permainan sebagai perantara bagi anak dan guru. *Game therapy* memungkinkan anak untuk melepaskan emosi-emosi yang belum mampu ia keluarkan sebelumnya. *Game therapy* yang akan diberikan kepada anak *slow learner* akan lebih bermakna apabila dilakukan dengan mempertimbangkan kearifan lokal tempatnya tinggal, karena anak akan merasa lebih akrab.

Game therapy adalah sebuah proses terapeutik yang menggunakan kegiatan bermain atau permainan tertentu sebagai media terapi agar mempermudah melihat ekspresi yang dialami anak yang tidak bisa diungkapkan dalam bahasa verbal. (Widiasari, Susiati and Saputra, 2016). *Game therapy* menitik beratkan pada gerakan seseorang (*psikomotor performance*) dengan berbentuk suatu permainan. Kegiatan *game therapy* yang diterapkan didasarkan pada karakteristik anak yaitu senang bermain. *Game therapy* diterapkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tahap praoperasional, sehingga pengolahan informasi yang diterima melalui aktivitas imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa ucapan. (Papalia, Olds and Feldman, 1990).

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan *game therapy* berbasis kearifan lokal di RA Subulus Salam Bojonegoro dan RA Nurul Ulum Bojonegoro memiliki potensi dan prospek yang sangat besar. Jika dilihat dari komposisi guru dan anak didik yang berlatar belakang Jawa maka pemberian *game therapy* berbasis kearifan lokal khas Bojonegoro dapat dilakukan dan dikembangkan khususnya untuk memberikan pengajaran pada anak *slow learner*. *Game therapy* berbasis kearifan lokal adalah teknik intervensi yang dapat digunakan guru untuk membantu anak usia dini khususnya *slow learner* mengatasi permasalahan dan hambatan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak. Jika dibandingkan dengan menggunakan permainan modern, permainan tradisional memiliki lebih banyak manfaat. Selain melatih kemampuan intelektual atau kognitif anak, juga dapat melatih kemampuan anak *slow learner* dalam berinteraksi dengan temannya, melatih kemampuan bekerjasama, melatih kreativitas serta emosi anak.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *game therapy* berbasis kearifan lokal memiliki dampak yang signifikan dalam membantu anak usia dini khususnya *slow learner* dalam menghapai masalah atau hambatannya dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2011) menyimpulkan bahwa permainan tradisional memberikan peranan yang signifikan dalam pengembangan ketrampilan sosial anak, karena anak-anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman dan guru. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Pratiwi dan Kristanto (2015) menyimpulkan bahwa permainan tradisional engklek secara signifikan mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini, karena permainan ini selain menyenangkan bagi anak juga memberikan kesempatan anak untuk bergerak lebih aktif dalam situasi yang menyenangkan.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game therapy* berbasis kearifan lokal merupakan salah satu alternatif yang perlu dirancang dan dilakukan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk mengatasi anak *slow learner* dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan khususnya perkembangan intelektual atau kognitif anak. Salah satu alasan kuat bahwa *game therapy* berbasis kearifan lokal memiliki dampak efektif terhadap permasalahan anak *slow learner* dalam mengatasi hambatan perkembangan kognitifnya adalah teknik tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu bermain (Elisabet, 2010).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat dikemukakan kesimpulan *game therapy* berbasis kearifan lokal merupakan salah satu alternative pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam memberikan layanan pada anak *slow learner*. Karena selain menyenangkan bagi anak *game therapy* berbasis kearifan lokal juga efektif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

Saran bagi peneliti hendaknya; mengembangkan penelitian lanjutan tentang *game therapy* berbasis kearifan lokal lainnya yang dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini khususnya anak *slow learner*. Perlu juga untuk mengadakan penelitian yang fokus pada kemampuan memahami anak *slow learner*, dan membuktikan lebih jauh tentang potensi pengembangan *game therapy* berbasis kearifan lokal pada pengembangan anak *slow learner* di lembaga pendidikan anak usia dini.

Referensi

- Ardianti, S. D. *et al.* (2019) 'Respon Siswa dan Guru Terhadap Modul Ethno-Edutainment Di Sekolah Islam Terpadu', *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 14(1), pp. 1-24.
- Baqi, M. F. A. (2010) *Kumpulan Hadist Shahih Bukhori Muslim*. Jakarta: Insan Kamil.
- Brata, I. B. (2016) 'Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa', *Jurnal Bakti Saraswati Denpasar, Universitas Mahasaraswati*, 05(01), pp. 9-16.
- Brata Ida Bagus (2016) 'Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa', *Jurnal Bakti Saraswati. Diakses Pada Hari Minggu 20 Juli 2019. Pukul 00.00 WIB*. doi: 10.1007/s11104-008-9614-4.
- C. E. Burtton, S. E. & S. (1986) *Game play therapeutic use of chillhood games*. Kanada: John Wiley & Sons, Inc.v.
- Chamidah, A. N. (2010) 'Pendidikan inklusif untuk anak dengan kebutuhan kesehatan khusus', *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 7(2).
- Elisabet, H. (2010) *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup*, Erlangga.
- Fajarini, U. (2014) 'Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter', *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), pp. 123-130.
- G. L. L. (2002) *Play therapy: the art of the relationship*. 2nd edn. New York: Brunner-Routledge.
- Hall, T. M., Kaduson, H. G. and Schaefer, C. E. (2002) 'Fifteen Effective Play Therapy Techniques', *Professional Psychology: Research and Practice*. doi: 10.1037/0735-7028.33.6.515.
- Hasanah, Uswatun. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini, *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1),
- Herawati, N. I. (2016) 'Pendidikan Inklusif', *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. doi: 10.17509/eh.v2i1.2755.
- Heryanti, V. *et al.* (2014) 'MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK', *Skripsi*.
- Indriyani, I. (2011) 'Play Therapy Pembelajaran Mitigasi Bencana Tanah Longsor untuk ABK.', *Bulletin Vulkanologi dan Bencana Geologi*, 6(3), pp. 7-15.

- Khadijah dan Ramadhan Lubis. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (2).pp. 177-186. <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.42-05>
- Koentjaraningrat (2009) *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Madyawati, L., Zubadi, H. and Yudi, D. (2016) 'THE DEVELOPMENT OF MULTIPLE INTELLIGENCE BASED PLAY THERAPY MEDIA FOR CHILDREN AFTER THE DISASTER IN CENTRAL JAVA', pp. 17-29.
- Martinis .Y dan Sanan J. (2010) *Panduan pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Gaung Persada.
- Montolalu, D. (2007) *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musbikin, I. (2010) *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana.
- Papalia, D. E., Olds, S. W. and Feldman, R. D. (1990) *A child's world: Infancy through adolescence*. McGraw-Hill New York.
- Perempuan, K. P. (2013) 'Panduan penanganan anak berkebutuhan khusus bagi pendamping (orang tua, keluarga, dan masyarakat)', *Kementrian Perlindungan Anak dan Perempuan: Jakarta*.
- Rahayu, S. M. (2013) 'Memenuhi Hak Anak Berkebutuhan Khusus Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Inklusif', *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2).
- Santi Widiyari, Dkk (2016) 'PLAY THERAPY BERBASIS KEARIFAN LOKAL: PELUANG IMPLEMENTASI TEKNIK KONSELING DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI', *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) Volume 04 Nomor 1 Juni 2016* 61, 04(2016), pp. 61-68.
- Sudrajat, A. (2008) *Pengertian, Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudaryanti, Joko Pamungkas, Amir Syamsudin, dan Harun. (2019). Survei Pembelajaran Kearifan Lokal di Taman Kanak-kanak Se-Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 5(1) pp. 1-20. <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-01>.
- Vasudevan, A. (2017) 'Slow learners - Causes , problems and educational programmes', *International Journal of Applied Research* 2017.
- Wahyudin, U. and Agustin, M. (2012) 'Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan untuk Guru, Tutor, Fasilitator dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini', *Bandung: Refika Aditama*.
- Widiyari, S., Susiati, I. and Saputra, W. N. E. (2016) 'Play Therapy Berbasis Kearifan Lokal: Peluang Implementasi Teknik Konseling di Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), pp. 61-68.
- Wulansari, B. Y. and Ponorogo, U. M. (2017) 'Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal', (1), pp. 1-11.