



PENINGKATAN KEMAMPUAN FOKUS BELAJAR MELALUI TERAPI BERMAIN COLOR MEMORY CHALLENGE PADA DIFABEL INTELEKTUAL

**Devy Dilla Elfitri¹, Isni Mutiara Zahra², Kaisa Assyifa³, Nadya Ma'rifatul Fuadya Royani⁴,
Nailul Falah⁵**

^{1,2,3,4,5} UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, 55281

E-mail: devydeltry@gmail.com¹, zahraismutiara@gmail.com², kaisaasyiffa@gmail.com³, nadyafuadya@gmail.com⁴,
nailulfalah40@gmail.com⁵

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2025-12-19

Revised : 2026-01-10

Accepted : 2026-02-10

KEYWORDS

Intellectual disability, play therapy, concentration, Color Memory Challenge.

KATA KUNCI

Tunagrahita, terapi bermain, konsentrasi, Color Memory Challenge.

ABSTRACT

Kids with intellectual disabilities struggle with cognitive skills like focus, visual memory, and following directions. As a result, their learning experiences are not as effective as they could be, which calls for better support. Past studies and experiences have indicated that engaging in play therapy, particularly through color games, may enhance the concentration and memory of children with special needs. The purpose of this activity is to heighten the visual memory focus of students with moderate intellectual disabilities at SLB-C Dharma Rena Ring Putra II by using the Color Memory Challenge game. This game includes tasks such as sorting, watching, remembering, and retrieving color patterns with the help of colored cups and balls.

ABSTRAK

Anak-anak dengan disabilitas intelektual menghadapi tantangan dalam kemampuan kognitif mereka, termasuk perhatian, memori visual, dan mengikuti instruksi. Dengan begitu, proses belajar mereka tidak dapat berjalan maksimal, sehingga diperlukan intervensi yang tepat. Penelitian dan praktik sebelumnya menunjukkan bahwa terapi bermain, seperti permainan warna, dapat meningkatkan konsentrasi dan memori anak-anak berkebutuhan khusus. Kegiatan ini bertujuan untuk memperbaiki fokus memori visual siswa tunagrahita sedang di SLB-C Dharma Rena Ring Putra II melalui permainan *Color Memory Challenge*, yang melibatkan penyusunan, pengamatan, pengingatan, dan pengembalian urutan warna menggunakan gelas dan bola berwarna. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang mencakup observasi, persiapan, pelaksanaan kegiatan, pemantauan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan dalam perhatian siswa, kemampuan untuk mengingat urutan warna melalui pengulangan, serta kemampuan untuk mengikuti instruksi dengan lebih terstruktur, yang mengindikasikan bahwa memori visual mereka terstimulus. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Color Memory Challenge* adalah bentuk stimulasi kognitif yang sederhana, menyenangkan, dan efektif untuk siswa tunagrahita sedang.

1. Pendahuluan

Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik, baik dari aspek fisik maupun kognitif. Pertumbuhan mengacu pada perubahan kuantitatif yang bersifat fisik, seperti bertambahnya tinggi dan berat badan, sedangkan

perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif yang mencakup kemampuan kognitif, emosional, dan sosial (Padila dkk., 2021). Ketidaksihinggaan antara tahap perkembangan anak dengan usianya, khususnya pada aspek kognitif, dapat menjadi indikator awal adanya gangguan

perkembangan. Salah satu kondisi yang sering dikaitkan dengan hambatan perkembangan kognitif adalah disabilitas intelektual, yang umumnya ditandai dengan skor intelligence quotient (IQ) yang berada di bawah rata-rata serta keterbatasan fungsi adaptif (Latifah Susilowati dkk., 2022).

Disabilitas intelektual merupakan gangguan perkembangan yang ditandai oleh keterbatasan signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif, termasuk kesulitan dalam penalaran, pemecahan masalah, pembelajaran akademik, serta penerapan keterampilan sosial dan praktis dalam kehidupan sehari-hari (Ni'matuzahroh dkk., 2021). American Psychiatric Association melalui Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders edisi kelima (DSM-5) mengklasifikasikan disabilitas intelektual berdasarkan tingkat keparahan, yaitu ringan (IQ 55–70), sedang (IQ 40–55), berat (IQ 25–40), dan sangat berat (IQ di bawah 25), dengan onset sebelum usia 18 tahun dan disertai keterbatasan fungsi adaptif (American Psychiatric Association, 2013).

Kondisi ini menuntut pendekatan pendidikan dan intervensi yang berbeda dibandingkan anak pada umumnya. Proses pembelajaran bagi anak dengan disabilitas intelektual perlu dirancang secara intensif, terstruktur, dan sesuai dengan kemampuan kognitif mereka. Intervensi dini dan layanan pendidikan yang berkualitas memiliki peran penting dalam membantu anak mengembangkan potensi secara optimal (Mayasari, 2019).

Pada anak dengan disabilitas intelektual sedang dan berat, pembelajaran umumnya difokuskan pada konsep mampu latih dan mampu didik. Mampu latih merujuk pada pelatihan keterampilan hidup sehari-hari, seperti toilet training, berpakaian, dan menjaga kebersihan diri, sedangkan mampu didik mencakup keterampilan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, pembelajaran juga diarahkan pada pengembangan kemampuan sosial, termasuk komunikasi dan interaksi sosial, guna mendukung partisipasi anak dalam kehidupan bermasyarakat (Sanusi dkk., 2020). Salah satu fungsi kognitif yang krusial dalam proses pembelajaran adalah kemampuan fokus belajar, yaitu kemampuan individu untuk mempertahankan perhatian pada suatu tugas dalam periode waktu tertentu. Menurut teori Attention Control yang dikemukakan oleh Posner dan Petersen, perhatian terdiri atas tiga sistem utama, yaitu alerting (kewaspadaan), orienting (pengarahan perhatian), dan executive control (pengendalian respons) (Diril dkk., 2025).

Anak dengan disabilitas intelektual sering mengalami hambatan pada ketiga sistem tersebut,

sehingga mudah terdistraksi, kesulitan mempertahankan konsentrasi, serta membutuhkan pengulangan instruksi secara konsisten. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi perhatian secara optimal dan berkelanjutan. Pendekatan berbasis permainan visual dipandang efektif dalam meningkatkan fokus belajar anak dengan disabilitas intelektual karena menyediakan stimulus konkret, menarik, dan berulang. Teori Terapi Bermain menyatakan bahwa aktivitas bermain memungkinkan anak belajar secara langsung melalui pengalaman, sehingga dapat meningkatkan regulasi emosi, konsentrasi, serta kemampuan mengikuti instruksi. Sejumlah penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pelatihan kognitif berbasis permainan mampu meningkatkan memori visual dan perhatian pada anak dengan disabilitas intelektual melalui aktivitas visual yang terstruktur dan menyenangkan (Elbeltagi dkk., 2023a). Meta-analisis juga menunjukkan bahwa permainan digital interaktif berkontribusi signifikan dalam meningkatkan persepsi visual dan fungsi atensi pada anak dengan disabilitas perkembangan (Wu dkk., 2022).

Salah satu bentuk permainan visual yang relevan adalah Color Memory Challenge, yaitu aktivitas mengamati, mengingat, dan menyusun kembali pola warna. Permainan ini selaras dengan kebutuhan kognitif anak tunagrahita yang memerlukan media konkret, visual, dan menyenangkan untuk menunjang fokus belajar dan memori visual. Temuan penelitian dalam empat tahun terakhir memperkuat efektivitas pendekatan ini, di antaranya studi yang menunjukkan bahwa game berbasis latihan mampu meningkatkan fungsi kognitif, khususnya perhatian, pada individu dengan disabilitas intelektual (Elbeltagi dkk., 2023a). Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan permainan Color Memory Challenge dalam meningkatkan fokus belajar anak dengan disabilitas intelektual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek anak disabilitas intelektual, melalui prosedur observasi terstruktur selama pelaksanaan permainan, penggunaan media visual sebagai instrumen intervensi, serta analisis data secara deskriptif untuk mengungkap perubahan fokus belajar anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan intervensi berbasis permainan serta kontribusi praktis bagi pendidik dan praktisi dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan inklusif.

2. Tinjauan Literatur

Kemampuan fokus belajar merupakan fungsi kognitif esensial yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada anak dengan disabilitas intelektual. Fokus belajar berkaitan dengan kemampuan mempertahankan perhatian, menyaring stimulus yang tidak relevan, serta mengendalikan respons terhadap tugas yang diberikan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa anak dengan disabilitas intelektual mengalami hambatan pada sistem atensi, terutama pada aspek *alerting*, *orienting*, dan *executive control*, sehingga mudah terdistraksi dan membutuhkan pengulangan instruksi secara konsisten (Diril dkk., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa fokus belajar merupakan variabel kunci yang menentukan efektivitas pembelajaran pada kelompok ini.

Literatur terkini menunjukkan bahwa terapi bermain merupakan pendekatan intervensi yang relevan untuk meningkatkan fungsi kognitif dan perhatian anak dengan disabilitas intelektual. Terapi bermain memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung menggunakan media konkret dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar dan durasi konsentrasi (Mayasari, 2019). Studi empiris melaporkan bahwa pelatihan kognitif berbasis permainan secara signifikan meningkatkan perhatian dan memori visual pada anak disabilitas intelektual ketika intervensi dilakukan secara terstruktur dan berulang (Elbeltagi dkk., 2023). Hasil ini diperkuat oleh penelitian Kim dan Lee (2021) yang menemukan bahwa *game-based cognitive training* memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif anak disabilitas intelektual, termasuk peningkatan perhatian visual dan pemrosesan informasi.

Permainan visual menjadi salah satu bentuk terapi bermain yang banyak diteliti dalam beberapa tahun terakhir. Permainan ini memanfaatkan stimulus warna dan pola untuk menstimulasi sistem atensi dan memori visual secara simultan. Meta-analisis yang dilakukan oleh Wu dkk. (2022) menunjukkan bahwa permainan digital interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan fungsi atensi dan persepsi visual pada anak dengan disabilitas perkembangan (Wu dkk., 2022). Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa permainan video yang dirancang secara khusus untuk melatih fungsi kognitif mampu meningkatkan kontrol atensi dan konsentrasi anak setelah periode intervensi tertentu. Pola temuan ini mengindikasikan adanya hubungan yang konsisten antara permainan visual terstruktur dan peningkatan fokus belajar.

Meskipun demikian, literatur juga mengungkapkan sejumlah keterbatasan. Beberapa penelitian melaporkan bahwa peningkatan fokus belajar melalui permainan visual belum tentu berdampak pada transfer jangka panjang ke aktivitas akademik sehari-hari. Efektivitas intervensi sangat dipengaruhi oleh desain permainan, durasi pelaksanaan, serta karakteristik individu anak. Hal ini menunjukkan adanya bukti yang beragam dan belum sepenuhnya konsisten terkait keberlanjutan manfaat terapi bermain (Wu dkk., 2022).

Salah satu bentuk permainan visual yang relevan dengan kebutuhan anak disabilitas intelektual adalah *Color Memory Challenge*, yaitu aktivitas mengamati, mengingat, dan menyusun kembali pola warna. Permainan ini menuntut keterlibatan aktif sistem atensi dan memori visual, sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan fokus belajar. Namun, telaah literatur menunjukkan bahwa penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan *Color Memory Challenge* pada anak disabilitas intelektual masih terbatas, terutama penelitian yang menggunakan media konkret non-digital dan mengkaji perubahan fokus belajar dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan analisis dan sintesis literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain berbasis permainan visual memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan fokus belajar anak dengan disabilitas intelektual. Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait efektivitas permainan sederhana berbasis warna, keberlanjutan efek intervensi, serta penerapannya dalam konteks pendidikan inklusif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji peran *Color Memory Challenge* dalam meningkatkan kemampuan fokus belajar anak disabilitas intelektual sebagai upaya memperkuat dasar empiris pengembangan strategi pembelajaran yang aplikatif dan berkelanjutan.

3. Metode

Metode dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memahami proses, respons, dan perubahan perilaku siswa tunagrahita sedang selama mengikuti intervensi permainan *Color Memory Challenge*. Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif deskriptif dengan metode partisipasi langsung (*participant observation*), di mana peneliti terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang mendalam dan kontekstual. Subjek penelitian terdiri dari tiga siswa kategori tunagrahita sedang kelas VIII SLB-C Dharma Rena Ring Putra II yang dipilih secara

purposive berdasarkan rekomendasi guru dan kesesuaian dengan tujuan intervensi.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga sesi dengan prosedur eksperimental yang sama pada setiap sesi guna menjaga konsistensi dan memungkinkan replikasi penelitian. Kegiatan diawali dengan observasi awal dan persiapan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, tingkat kemampuan kognitif, serta kondisi lingkungan belajar yang meliputi tingkat kebisingan, ketersediaan media, dan waktu pelaksanaan sebagai variabel kontrol. Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan mengenai media permainan berupa gelas kertas dan bola berwarna, disertai demonstrasi aturan dan alur permainan *Color Memory Challenge* agar seluruh subjek memperoleh instruksi yang seragam (Khairiyah, 2019).

Pelaksanaan permainan dilakukan secara berpasangan, di mana salah satu siswa menyusun urutan warna bola dan siswa lainnya mengamati, mengingat, serta menyusun kembali urutan tersebut setelah diacak. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dan dokumentasi terhadap perubahan kemampuan fokus belajar, daya ingat visual, kemampuan mengikuti instruksi, serta interaksi sosial siswa. Untuk menjaga validitas hasil, variabel kontrol berupa waktu pelaksanaan, media permainan, kondisi ruangan, alur kegiatan, dan tingkat pendampingan diterapkan secara konsisten pada seluruh subjek. Melalui prosedur yang terstruktur ini, intervensi diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi, memori visual, keterampilan mengikuti instruksi, keterampilan sosial, serta kepercayaan diri siswa tunagrahita sedang (Asmawati dkk., 2023), sehingga penelitian ini dapat direplikasi pada konteks dan karakteristik subjek yang serupa.

4. Hasil

Siswa tunagrahita sedang di SLB-C Dharma Rena Ring Putra II memiliki hambatan dalam kemampuan kognitif, terutama pada aspek konsentrasi, memori visual, serta kemampuan mengikuti instruksi. Berdasarkan hasil observasi awal, guru dan pendamping menyampaikan bahwa sebagian siswa mudah terdistraksi oleh suara atau gerakan di sekitar, sulit mempertahankan perhatian dalam waktu lama, serta memerlukan instruksi berulang dalam kegiatan belajar sehari-hari. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang optimal dan membutuhkan strategi khusus yang lebih konkret, visual, serta menyenangkan dengan tujuan agar siswa dapat menerima informasi tersebut dengan baik. Hal ini menunjukkan adanya

kebutuhan nyata dari pihak sekolah untuk memperoleh metode pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita.

Setiap anak bergantian menjadi penyusun dan pengamat selama permainan. Anak pertama menyusun bola-bola dalam urutan tertentu, sementara anak kedua memperhatikan pola warna dengan seksama. Kemudian bola-bola diacak kembali, dan anak kedua harus menyusunnya kembali ke posisi awal sesuai urutan yang dia lihat. Pada tahap ini, proses pengamatan visual, pemusatan perhatian, penguatan memori, dan latihan mengikuti instruksi diberikan. Anak-anak kemudian bertukar peran sehingga setiap orang memiliki kesempatan yang seimbang untuk belajar, mengingat, dan mengulang pola warna. Observer mendampingi anak-anak dengan memberi instruksi sederhana, memberikan penjelasan tambahan bila diperlukan, dan memberikan dukungan positif dengan pujian atau tepuk tangan setiap kali anak berhasil menyusun warna dengan benar. Menurut Lubis.,dkk (2023), pendekatan behavioristik diperlukan agar anak dengan disabilitas intelektual belajar dengan baik, karena mereka membutuhkan stimulus konkret, pengulangan, instruksi singkat, dan penguatan positif (Lubis dkk., 2023).

Permainan ini membantu anak meningkatkan atensi mereka selain meningkatkan memori visual mereka. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan berkonsentrasi pada tugas tertentu sekarang dapat mempertahankan perhatian mereka selama permainan. Ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa permainan dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan yang tidak memberikan tekanan pada otak. Perubahan tersebut dapat dilihat dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Perubahan Perilaku Subjek

No	Target Perilaku	Perubahan Perilaku
1	Kemampuan Konsentrasi	Subjek lebih aktif dapat mempertahankan permainan saat bermain
2	Kemampuan ingatan mengingat urutan warna	Subjek menunjukkan peningkatan dengan mengingat pola warna dengan lebih baik
3	Kemampuan mengikuti instruksi	Subjek dapat mengikuti instruksi dengan lebih baik dan terstruktur
4	Regulasi Emosi	Subjek menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan mengelola emosi

Untuk anak tunagrahita, suasana bermain seperti ini sangat penting karena mereka cenderung menghindari aktivitas akademik yang terlalu abstrak atau monoton. Selain itu, ada bukti bahwa memberikan penguatan positif, seperti tepuk tangan, pujian, dan respons verbal, mendorong mereka untuk terus bermain. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Rendiyono & Setiawan Wicaksono (2024) yang mengatakan bahwa dorongan positif yang efektif mendorong anak untuk belajar lebih banyak karena mereka merasa dihargai atas upaya mereka (Wahyu Rendiyono & Setiawan Wicaksono, 2024).

5. Diskusi

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif dan fokus saat bermain permainan ini. Meskipun beberapa kali diperlukan pengulangan instruksi, anak-anak masih dapat memperhatikan susunan warna dan dapat menyusun ulang pola warna dengan cukup tepat, yang menunjukkan bahwa daya ingat visual mereka terstimulasi. Tampak bahwa koordinasi motorik untuk memindahkan bola juga berkembang. Anak-anak tetap antusias selama terapi karena suasana permainan yang menyenangkan. Terapi ini meningkatkan fokus belajar dan kemampuan mengingat pola dapat dicapai oleh semua siswa. Namun, intensitas pencapaian ini bervariasi sesuai kemampuan masing-masing setiap siswa.

Terlepas dari keberhasilan terapi berbeda-beda pada setiap percobaan. Selama pelaksanaan, ada beberapa tantangan, seperti perbedaan tingkat kemampuan kognitif antar siswa dan mudahnya perhatian anak teralihkan oleh suara dari lingkungan sekitar. Anak-anak tertentu dapat menyusun ulang pola sendiri tanpa bantuan, tetapi yang lain membutuhkan instruksi atau contoh ulang. Ini sejalan dengan penelitian Rahmawati,dkk (Rahmawati dkk., 2025), yang menyatakan bahwa rentang perhatian anak tunagrahita cenderung singkat dan sangat rentan terhadap distraksi lingkungan. Oleh karena itu, kondisi ruang dan keadaan yang terjadi selama kegiatan sangat memengaruhi keberhasilan intervensi. Hal-hal seperti ini menunjukkan betapa pentingnya membuat lingkungan pembelajaran yang tenang dan minim gangguan ketika memberikan terapi berbasis memori.

Penggunaan media yang menarik secara visual, penguatan positif, dan aktivitas yang dilakukan melalui pendekatan bermain adalah komponen keberhasilan terapi ini. Anak-anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan hingga selesai karena

elemen-elemen tersebut membuatnya lebih mudah memahami instruksi. Metode pengulangan nyata juga sangat membantu anak dalam meningkatkan daya ingat mereka meskipun memerlukan penyesuaian lingkungan dan pendampingan intensif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahmud.,dkk (2025),yang menemukan bahwa permainan yang melibatkan visualisasi warna dapat meningkatkan ingatan anak berkebutuhan khusus karena rangsangan warna memperjelas gambar mental yang tersimpan dalam ingatan mereka (Mahmud dkk., 2025).

Daya ingat visual dan kemampuan mengikuti instruksi dalam *Color Memory Challenge* meningkatkan kemampuan fokus belajar mereka. Saat anak-anak melakukan aktivitas ini, kemampuan fokus belajar mereka menjadi lebih terarah. Permainan warna juga meningkatkan koordinasi motorik halus dan respons visual yang terstruktur. Selain itu, penelitian oleh Widodo W (2016), menunjukkan bahwa kegiatan bermain memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif dasar, terutama memori dan perhatian, pada siswa dengan masalah intelektual, mendukung metode berbasis permainan seperti ini (Widodo W., 2016).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain *Color Memory Challenge* efektif dalam meningkatkan kemampuan fokus belajar dan memori visual pada siswa difabel intelektual di SLB-C Dharma Rena Ring Putra II. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengingat, mengurutkan, serta mencocokkan warna secara lebih tepat setelah mengikuti rangkaian terapi. Temuan ini sejalan dengan berbagai literatur yang menegaskan bahwa permainan berbasis visual mampu merangsang perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus, khususnya dalam aspek perhatian dan daya ingat. seperti penelitian Sarita dkk., (2021), Secara teoretis, anak dengan disabilitas intelektual membutuhkan pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung, pengulangan, dan penggunaan media visual sebagai bentuk stimulasi kognitif. Pendekatan bermain juga terbukti mampu meningkatkan perhatian dan daya ingat anak karena permainan memberikan suasana tanpa tekanan, instruksi sederhana, serta kesempatan untuk mengamati dan mengulang pola berulang kali (Sarita dkk., 2021).

Hasil kegiatan yang dilaksanakan melalui permainan *Color Memory Challenge* menunjukkan bahwa penggunaan media gelas dan bola berwarna mendorong siswa untuk mengamati, mengingat, dan menyusun kembali urutan warna. Kegiatan tersebut

berdampak positif pada peningkatan fokus, penguatan memori visual, serta kemampuan mengikuti instruksi. Anak terlihat lebih antusias, terlibat aktif, dan mampu bertahan lebih lama dalam satu aktivitas dibandingkan ketika mengikuti pembelajaran biasa. Temuan tersebut menguatkan bahwa stimulasi visual dan aktivitas bermain yang terstruktur dapat membantu anak tunagrahita belajar secara lebih efektif. Oleh karena itu, tantangan daya ingat warna dapat disarankan sebagai metode pembelajaran alternatif untuk SLB, terutama jika membantu meningkatkan fokus, perhatian, dan daya ingat dalam jangka pendek.

6. Kesimpulan

Terapi bermain Color Memory Challenge yang diterapkan pada siswa tunagrahita sedang di SLB-C Dharma Rena Ring Putra II terbukti efektif dalam meningkatkan fokus belajar dan memori visual. Siswa mampu mempertahankan perhatian lebih lama, mengingat serta menyusun kembali urutan warna dengan lebih tepat, dan mengikuti instruksi sederhana secara lebih terstruktur selama kegiatan berlangsung.

Selain pada aspek kognitif, permainan ini juga memberikan pengaruh positif terhadap regulasi emosi, keterampilan sosial, serta kemampuan motorik siswa. Suasana bermain yang menyenangkan, penggunaan media visual yang menarik, dan pemberian penguatan positif mampu meningkatkan keterlibatan, kepercayaan diri, serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, Color Memory Challenge layak dijadikan sebagai alternatif terapi bermain dan metode pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan, serta sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita. Penerapan permainan ini secara berkelanjutan, dengan dukungan lingkungan yang kondusif dan pendampingan yang optimal, dapat membantu mengoptimalkan perkembangan fokus belajar dan daya ingat visual siswa.

7. Persembahan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi secara profesional dalam pelaksanaan dan penyusunan artikel pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SLB-C Dharma Rena Ring Putra II yang telah memberikan izin, dukungan, serta kerja sama selama proses pelaksanaan kegiatan terapi bermain dan pengumpulan data. Penulis juga mengapresiasi para pendidik dan tenaga pendamping yang telah memberikan wawasan, pendampingan, serta

masukan berharga selama pelaksanaan kegiatan, sehingga proses pengabdian dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada institusi asal penulis yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini dalam bentuk fasilitas akademik dan pengembangan keilmuan. Kontribusi dari berbagai pihak tersebut sangat membantu dalam penyempurnaan artikel ini, meskipun tidak seluruh pihak yang terlibat sepenuhnya sependapat dengan interpretasi dan kesimpulan yang disampaikan dalam artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan praktik pembelajaran dan terapi bermain bagi anak dengan disabilitas intelektual, khususnya dalam konteks pendidikan khusus dan inklusif.

8. Referensi

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Asmawati, E., Arwoko, H., & Kartika, A. (2023). Implementation of multimedia learning applications to increase understanding of Kirana Hati Bunda Tamiajeng special school students. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 14(3). <https://doi.org/10.21070/ijccd.v14i3.983>
- Diril, E., Menek, B., Emir, A., Tarakci, D., & Tarakci, E. (2025). The effect of a video-based game exercise program on motor skills, proprioception, and cognitive functions in individuals with intellectual disabilities. *Occupational Therapy International*, 2025(1), 8410494. <https://doi.org/10.1155/oti/8410494>
- Elbeltagi, R., Al-Beltagi, M., Saeed, N. K., & Alhawamdeh, R. (2023). Play therapy in children with autism: Its role, implications, and limitations. *World Journal of Clinical Pediatrics*, 12(1), 1–22. <https://doi.org/10.5409/wjcp.v12.i1.1>
- Khairiyah, K. Y. (2019). Strategi media pembelajaran Ritatoon untuk meningkatkan daya ingat gerakan sholat siswa tunagrahita ringan. *AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v4i1.302>
- Latifah Susilowati, Susanti, D., Lutfiyati, A., & Hutasoit, M. (2022). Deteksi dini gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak usia

- prasekolah di TK Islam Sunan Gunung Jati. *Journal of Innovation in Community Empowerment*, 4(1), 64–70. <https://doi.org/10.30989/jjice.v4i1.697>
- Lubis, R., Syafitri, N., Maylinda, R. N., Alyani, N. N., Anda, R., Zulfyanti, N., & Surbakti, O. Z. (2023). Pendekatan behavioristik untuk anak disabilitas intelektual sedang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1626–1638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4161>
- Mahmud, A. M., Salsabila, A. A., & Annisa, S. W. (2025). Pengaruh persepsi warna (cerah vs gelap) terhadap daya ingat memori jangka pendek pada siswa SMP: Studi eksperimen dengan gambar buah-buahan.
- Mayasari, N. (2019). Layanan pendidikan bagi anak tunagrahita dengan tipe Down syndrome. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 14(1), 111–134. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v14i1.2847>
- Ni'matuzahroh, Yuliani, S. R., & Mein-Woei, S. (2021). *Psikologi dan intervensi pendidikan anak berkebutuhan khusus* (Cetakan pertama). UMM Press.
- Padila, P., J. H., Andrianto, M. B., Sartika, A., & Ningrum, D. S. (2021). Pengalaman orangtua dalam merawat anak retardasi mental. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 3(1), 9–16. <https://doi.org/10.31539/jka.v3i1.2163>
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37–45. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>
- Sarita, Y. R., Juniawan, H., & Udiyani, R. (2021). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kemampuan memori jangka pendek pada anak tunagrahita sedang. *Nursing Sciences Journal*, 5(2), 83–90. <https://doi.org/10.30737/nsj.v5i2.1934>
- Wahyu Rendiyono, P., & Setiawan Wicaksono, A. (2024). Encouraging students' passion for learning: The effectiveness of positive reinforcement techniques for elementary school students. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(4), 510–518. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i4.17552>
- Widodo, W. (2016). Pengembangan pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual bagi anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 59–79. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i1.227>
- Wu, W.-L., Huang, Y.-L., Liang, J.-M., Chen, C.-H., Wang, C.-C., & Ho, W.-H. (2022). Interactive digital game for improving visual-perceptual defects in children with a developmental disability: Randomized controlled trial. *JMIR Serious Games*, 10(2), e34756. <https://doi.org/10.2196/34756>
- Yunitasari, S. E., Purwaningsih, S. J., Wahyuningsih, S. E., Zaifan, S., & Yunaini, Y. (2023). Melatih konsentrasi melalui permainan sensorimotor pada anak kelompok B (Studi kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1528>



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).