

PELATIHAN TEKNIS PERTANDINGAN PERMAINAN BOLANG (MEDIA KOMPETESI BARU UNTUK PEMUDA BERPENDIDIKAN INKLUSI TUNA DAKSA TIPE C)**Hengki Kumbara¹, Ahmad Fadillah Al Fatih²**^{1,2}Pendidikan Jasmani, FKIP Universitas PGRI Palembang[¹hengikumbara@univpgri-palembang.ac.id](mailto:hengkikumbara@univpgri-palembang.ac.id)**Abstract**

The President of the Republic of Indonesia through his Asta Cita movement provides a guarantee for every young person to be actively involved in various positive activities, including inclusively educated youth. The bolang game was created by lecturers in the physical education environment of the PGRI University of Palembang, providing new hope for inclusively educated youth in order to fulfill their desire to excel in the field of exclusive sports where so far most inclusively educated youth have found it very difficult to play sports such as golf and bowling. The bolang game is specially designed to resemble golf and bowling with the aim that inclusive youth can play without any mobility accessibility constraints. This service aims to provide insight for inclusive youth on how to organize and run bolang game competitions. The training method is in the form of a workshop where the hope of this activity is that young people understand the technical aspects of the bolang game and all the attributes inherent in the competition system. Young people can run bolang matches and young people can use the bolang game as an opportunity to form and foster achievements in the field of sports. As a result, the young people involved can actualize their experiences during training through the implementation of competitions that are made simple by involving a number of young people in the inclusive education environment for the type C physically disabled in Banyuasin.

Keywords: Workshop, Inclusion, Competition; Games, Bolang.**Abstrak**

Presiden Republik Indonesia melalui gerakan asta citanya memberikan jaminan bagi setiap pemuda untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan positif, termasuk pemuda berpendidikan inklusi. Permainan bolang hadir diciptakan oleh dosen dilingkungan pendidikan jasmani Universitas PGRI Palembang, memberikan harapan baru bagi pemuda berpendidikan inklusi dalam rangka memenuhi hasrat untuk berprestasi dibidang olahraga eksklusif dimana selama ini sebagian besar pemuda berpendidikan inklusi sangat sulit memainkan olahraga seperti golf dan bowling. Permainan bolang didesain khusus menyerupai permainan golf dan bowling dengan tujuan pemuda lingkungan inklusi dapat bermain tanpa kendala aksesibilitas gerak. Pengabdian ini bertujuan memberikan wawasan bagi pemuda inklusi bagaimana mengatur dan menjalankan kompetisi permainan bolang. Metode pelatihan berbentuk workshop dimana harapan dari kegiatan ini adalah pemuda memahami teknis permainan bolang dan segala atribut yang melekat dalam sistem kompetisi. Pemuda dapat menjalankan pertandingan bolang dan pemuda dapat memanfaatkan permainan bolang sebagai peluang membentuk dan membina prestasi dibidang olahraga. Hasilnya pemuda yang terlibat dapat mengaktualisasikan pengalaman selama pelatihan melalui pelaksanaan kompetisi yang dibuat sederhana dengan melibatkan sejumlah pemuda dilingkungan pendidikan inklusi jenis tuna daksa tipe C Kabupaten Banyuasin.

Kata Kunci: Workshop, Inklusi, Kompetisi; Permainan, Bolang.

Submitted: 2025-06-02

Revised: 2025-06-12

Accepted: 2025-06-24

Pendahuluan

Pemuda adalah aset yang dimiliki bangsa dan negara. Pemuda memiliki hak yang sama pada setiap lini kehidupan, demikian juga dengan pemuda yang berada pada lingkup pendidikan inklusi. Pendidikan inklusi mengakomodasi pendidikan dengan cara yang adil tanpa diskriminasi dengan siswa lainnya, (Oktaviani et al., 2024). Pendidikan inklusi memberikan kesempatan pada semua anak memperoleh pendidikan yang layak, (Meka et al., 2023). Lebih spesifik pendidikan inklusi diperuntukan untuk anak berkebutuhan khusus dengan potensi bakat yang istimewa, (Kasman, 2020). Urgensi dari pendidikan ini diharapkan anak bertumbuh secara maksimal, (Efendi

et al., 2022). Anak dengan kelainan perkembangan membutuhkan penanganan khusus. Hakikatnya anak dengan kebutuhan khusus memiliki peluang enam kali lebih besar mengalami gangguan mental dari anak normal, (Tan & Kuo, 2024). Anak dengan kebutuhan khusus bukanlah mereka yang saki, namun perbedaan yang melekat dalam diri anak disebut keistimewaan khusus, (Nisak & Harsiwi, 2024). Ciri-ciri unik yang melekat dalam anak berkebutuhan khusus adalah kelainan pada fisik, intelektual dan emosional, (Mardiansah et al., 2024). Senada ciri-ciri anak berkebutuhan khusus terletak pada fisik, intelektual dan emosi dalam diri anak (Setyaningsih et al., n.d.). Melekatnya penderitaan pada anak berkebutuhan khusus terjadi karena hambatan sejak lahir atau kondisi kecelakaan, (Khushaboo & Dua, 2022), hal ini juga dijelaskan oleh (Sekarani et al., 2025). Anak berkebutuhan khusus dijamin pelayanan haknya melalui Undang-Undang No 10 tahun 2016 dengan standar aksesibilitas, (Nisa et al., 2018). Undang-undang No 4 tahun 1997 mengenal istilah pelayanan hak anak berkebutuhan khusus adalah "kesamaan kesempatan", (Widjaja et al., 2020).

Hak anak berkebutuhan khusus dijamin kesetaraannya dengan anak normal walaupun ruang lingkup anak terbatas. Jaminan hak ini juga berlaku pada layanan kebutuhan berolahraga. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang aksesibilitas gerakannya terbatas dengan anak normal, sehingga sering dijumpai dilapangan anak dengan tipe berkebutuhan khusus kesulitan memilih jenis aktivitas yang sesuai dengan kondisi tubuhnya. Oleh karenanya kadang-kadang anak berkebutuhan khusus hanya dapat beraktivitas terbatas pada kegiatan olahraga yang mudah dijangkau dilingkungannya, misalnya bermain catur dan gerak-gerak kecil seperti bulu tangkis. Anak-anak berkebutuhan khusus akan sangat sulit merasakan olahraga-olahraga tipe eksklusif seperti permainan golf yang dapat dengan bebas dimainkan oleh anak-anak normal, hal ini sesuai dengan temuan informasi bahwa penyandang disabilitas hampir tidak pernah merasakan bermain golf, padahal keinginan untuk berpartisipasi sangat besar, sementara kondisi dan keterbatasan tidak mendukung aktivitas tersebut dapat terjadi. Hal ini yang mendorong peneliti kemudian mengembangkan permainan dengan tipe eksklusif sebagai alternatif untuk aktivitas kompetisi anak dengan status berkebutuhan khusus pada wilayah pendidikan inklusi.

Salah satu permainan yang dikembangkan adalah permainan bolang. Permainan bolang dikembangkan sebagai penyederhanaan dari permainan golf melalui proses modifikasi aturan dan gerakan, (Kumbara et al., 2024). Permainan bolang didesain khusus anak berkebutuhan khusus dengan tujuan mengatasi keinginan anak dengan segala kondisi yang terbatas untuk tetap dapat memainkan olahraga-olahraga elit yang dilakukan oleh anak normal lainnya. Permainan bolang diciptakan sebagai olahraga baru yang mampu mewakili keinginan anak untuk berkompetisi tanpa memandang kesulitan gerak dan keterbatasan fisik. Permainan bolang memberikan ruang bagi anak berkebutuhan khusus di wilayah pendidikan inklusi khususnya di Kab. Banyuasin untuk dapat berkompetisi secara penuh dengan menyesuaikan seluruh jenis penyandang disabilitas. Klasifikasi penyandang disabilitas adalah pada kelainan fisik dan non fisik. kelompok pertama kelainan fisik seperti tunanetra, tunadaksa, tunarungu dan tunawicara. Kelompok kedua non fisik seperti tunagrahita, autisme dan hiperaktif dan kelompok ketiga kelainan ganda atau penderita lebih dari satu kelainan.

Untuk dapat memastikan bahwa permainan bolang bahwa permainan bolang dapat dimainkan dengan baik, diperlukan workshop berupa pelatihan teknis permainan bolang. Workshop ini berisi muatan tentang beberapa indikator target capaian pada peserta, yaitu aspek pengenalan cabang olahraga bolang, aspek pengenalan alat permainan, aspek pengenalan teknik permainan, aspek pengenalan peraturan dan perwasitan dan aspek uji kompetisi permainan. Hasil yang diharapkan dari kegiatan workshop ini adalah pemuda dilingkungan pendidikan inklusi adalah dapat memahami indikator pelaksanaan pelatihan dan dapat memiliki wawasan serta mampu mengaktualisasikan permainan bolang sebagai sarana kompetisi baru demi menunjang prestasi dibidang olahraga.

Metode

Kegiatan ini adalah kegiatan berbentuk workshop atau pelatihan. Pelatihan dilaksanakan pada sebanyak 20 orang pelaksana teknis pemuda lingkungan pendidikan inklusi dan 10 orang pemuda umum. Waktu pelaksanaan workshop dilakukan pada bulan Maret 2025 bertempat di Lapangan Kantor Bupati Kabupaten Banyuasin. Untuk memastikan bahwa pemuda terlibat aktif dalam kegiatan ini, peneliti menetapkan penilaian berdasarkan lembar pengamatan dan hasil tes kecakapan. Adapun indikator penilaian dari pelaksanaan pelatihan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Indikator Penilaian Pelatihan

No	Indikator	Sub Indikator	Metode	Pengukuran
1	Pengenalan Cabor	Filosofi Permainan	Ceramah & Diskusi	Soal
		Bentuk Permainan	Ceramah & Diskusi	Soal
		Pengenalan Alat Tanding	Ceramah & Diskusi	Soal
		Pengenalan Teknik Permainan	Workshop	Uji Teknik
2	Pelatihan Kompetisi	Peraturan Permainan	Ceramah & Diskusi	Soal
		Perwasitan	Workshop	Uji Teknik
3	Kompetisi	Nomor Tuna Daksa Tipe C	Uji Kompetisi	Hasil Kompetisi

(Sumber : Dokumen Worskhop, 2025)

Hasil dan Pembahasan

Hari pertama kegiatan dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2025. Kegiatan ini melibatkan sebanyak 20 orang pemuda inklusi tuna daksa tipe c dan 10 orang pemuda umum. Dalam kegiatan pada hari pertama pengabdian berisi tentang materi pengenalan cabang olahraga bolang pada sesi pagi dimulai dari pukul 08.00 s.d 12.00 Wib. Setelah istirahat dilanjutkan pukul 13.00 s.d 17.00 Wib Kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan Kompetisi yang terdiri dari dua materi yaitu peraturan permainan dan perwasitan. Adapun hasil kegiatan hari pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Hari Pertama

No	Indikator	Sub Indikator	Hasil Penilaian	
			Keaktifan	Pemahaman
1	Pengenalan Cabor	Filosofi Permainan	100% Peserta Terlibat	100% Peserta Memahami
		Bentuk Permainan	100% Peserta Terlibat	96% Peserta Memahami
		Pengenalan Alat Tanding	100% Peserta Terlibat	100% Peserta Memahami
		Pengenalan Teknik Permainan	100% Peserta Terlibat	92% Peserta Memahami
2	Pelatihan Kompetisi	Peraturan Permainan	97% Peserta Terlibat	92% Peserta Memahami
		Perwasitan	97% Peserta Terlibat	92% Peserta Memahami

(Sumber : Dokumen Worskhop, 2025)

Berdasarkan tabel penilaian kegiatan hari pertama di atas, diterangkan bahwa kegiatan diikuti 100% peserta di pagi hari, dan 97% peserta di sore hari. Berdasarkan keterangan bahwa tercatat 1 orang peserta izin untuk tidak mengikuti karena terlibat dalam kegiatan lain diluar. Sementara tingkat pemahaman peserta dalam materi hari pertama adalah berada di atas 90% makna setiap peserta memahami kegiatan dengan sangat baik.

Selanjutnya kegiatan workshop dilanjutkan pada hari kedua. Pada hari kedua semua agenda dilaksanakan diluar lapangan, dimana semua unsur yang diajarkan pada hari pertama akan diterjemahkan dalam bentuk uji kompetensi pada hari kedua. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Hari Kedua

Indikator	No	Peserta	Sebagai	Hasil Penilaian	
				Keaktifan	Pemahaman
Kompetisi	1	Tuna Daksa Tipe C	Peserta Lomba	100% Terlibat	100% Peserta Mamu Memainkan
	2	Umum	Panitia	100% Terlibat	100% Panitia Mampu Menjalankan

(Sumber : Dokumen Worskhop, 2025)

Berdasarkan tabel pengamatan hari kedua di atas, diterangkan bahwa peserta workshop dibagi dalam dua jenis yaitu ada yang terlibat sebagai peserta kompetisi dan ada yang terlibat sebagai panitia. Peserta kategori tuna daksa tipe c adalah peserta kompetisi dan peserta umum adalah panitia perlombaaan. Dari hasil keterlibatan baik peserta lomba maupun panitia lomba tercatat 100% memahami dan mampu mengikuti lomba dan mengaktualisasi permainan bolang dalam bentuk kompetisi murni.

Permainan bolang dikenalkan kepada peserta sebagai bentuk permainan baru melalui kegiatan workshop. Oleh karena permainan bolang merupakan permainan dan kompetisi baru, tentu banyak kendala yang dihadapi peserta baik mempersiapkan kompetisi dan menjalankan kompetisi sampai pada proses uji coba kompetisi. Beberapa kendala yang dihadapi peserta lomba dalah :

- Aspek teknik permainan, peserta lomba masih harus beradaptasi dengan teknik-teknik permainan.
- Aspek peraturan, peserta lomba masih menyesuaikan dengan pola kompetisi baru dengan Teknik yang dipunyai.
- Aspek perwasitan, peserta lomba masih meraba-raba mana yang dilarang dan mana yang dianjurkan.

Kendala tersebut dalam kategori wajar, mengingat permainan bolang bukanlah kompetisi lama seperti cabang-cabang olahraga pada umumnya yang telah dahulu populer dilingkungan Masyarakat, melainkan permainan bolang merupakan cabang olahraga baru yang butuh penyesuaian dan adaptasi mendalam. Alat-alat serta aturan-aturan permainan juga dituntut membutuhkan pengembangan lebih lanjut agar peserta lomba benar-benar dapat menikmati permainan tanpa mengalami kendala sedikitpun.

Daftar Pustaka

- Efendi, M., Pradipta, R. F., Dewantoro, D. A., Ummah, U. S., Ediyanto, E., & Yasin, M. H. M. (2022). Inclusive Education for Student with Special Needs at Indonesian Public Schools. *International Journal of Instruction*, 15(2), 967–980. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15253a>
- Kasman. (2020). Pendidikan Inklusif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 514–519.
- Khushaboo, & Dua, K. (2022). Children with Special Needs. *International Journal of Novel Research and Development (INJRD)*, 7(7), 694–700. <https://doi.org/10.4324/9781315783475-12>

- Kumbara, H., Imansyah, F., & Sari, P. S. (2024). *Permainan Bolang (Studi Pengembangan Cabang Olahraga Baru Untuk Kompetisi Anak Berpendidikan Inklusi)*. 9(2), 203–214. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5614/jskk.2024.9.2.5>
- Mardiansah, Ramadhan, R. A., & Suryani, R. (2024). Mengenal anak berkebutuhan khusus dan klasifikasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(No. 1).
- Meka, M., Dhoka, F. A., Poang, F., Dhey, K. A., & Lajo, M. Y. (2023). JURNAL PENDIDIKAN INKLUSI Citra Bakti PERMASALAHAN SOSIAL ANAK BERKEBUTUHAN KUSUS. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 1(1), 20–30. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jpicb/article/download/2109/604/>
- Nisa, K., Mambela, S., & Badiah, L. I. (2018). Karakteristik Dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>
- Nisak, N. H., & Harsiwi, N. E. (2024). Analisis Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus Jenis Autisme Pada Sekolah Inklusif. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 2(2), 160–169. <https://doi.org/10.59638/jee.v2i2.210>
- Oktaviani, L., Gunarsih, D., Awaludin, J., & Biologi, P. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Sekolah Inklusi di Sekolah Menengah Pertama Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1325–1332. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6473>
- Sekarani, F., Zakiyyah, N., Rahmania, T., & Melinana, S. F. (2025). Analisis Faktor Penyebab Disabilitas pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Setyaningsih, W., Zuhri, S., Issabella, C. M., Yuliarti, I. D., Azis, R., Istikhomah, H., Endah, R., Patriyani, H., Mulyanti, S., Mulati, T. S., & Ramadhani, F. (n.d.). *Tahta Media Group*.
- Tan, E. M. Y., & Kuo, M. (2024). Supporting the Wellbeing of Children with Special Needs through Strength Based Curriculum. *International Journal for Innovation Education and Research*, 12(1), 32–46. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol12.iss1.4206>
- Widjaja, A. H., Wijayanti, W., & Yulistyaputri, R. (2020). Perlindungan Hak Penyandang Disabilitas dalam Memperoleh Pekerjaan dan Penghidupan yang Layak bagi Kemanusiaan. *Jurnal Konstitusi*, 17(1), 197. <https://doi.org/10.31078/jk1719>