

PENINGKATAN KERJA SAMA MELALUI FUN GAME PADA ANAK SANGGAR BHINEKA DI MARKAS P4GN DI KABUPATEN SUKOHARJO

Rantri Mustika Dewi¹, Pipit Nopiyanti², Pramesti Regita Sari³

Universitas Sahid Surakarta

1rantrimustikaaa@gmail.com

Abstract

Sanggar Bhineka is a place where additional learning activities are held for orphans whose families died due to the COVID-19 virus. The Sanggar Bhineka in Kabupaten Sukoharjo consists of 10 children from different elementary schools. This activity is located in the Sanggar Bhineka yard in Kabupaten Sukoharjo, This activity was attended by 10 children from various different elementary schools. The aim of this activity is as a means of increasing solidarity and cooperation among children in Sanggar Bhineka, Kabupaten Sukoharjo.

Keyword : Fun Game, Corporation, Child

Abstrak

Sanggar Bhineka merupakan tempat dimana kegiatan pembelajaran tambahan untuk anak yatim yang keluarganya meninggal karena virus covid-19. Dalam Sanggar Bhineka Kabupaten Sukoharjo terdiri dari 10 anak yang berasal dari sekolah dasar yang berbeda-beda. Kegiatan pengabdian ini berlokasi di halaman Sanggar Bhineka di Kabupaten Sukoharjo, kegiatan pengabdian ini diikuti sebanyak 10 anak dari berbagai sekolah dasar yang berbeda. Tujuan pengabdian ini sebagai sarana meningkatkan kekompakan dan kerja sama pada anak Sanggar Bhineka di Kabupaten Sukoharjo.

Kata Kunci: Fun Game, Kerja Sama, Anak

Submitted: 2024-05-23

Revised: 2024-05-27

Accepted: 2024-06-03

Pendahuluan

Pengembangan kerjasama yang baik bagi anak memudahkan baginya mengatur suasana hati, menghilangkan kecemasan, rasa bersalah, menekan amarah yang tidak mengikuti dapat diatur dengan menggunakan kecerdasan berfikir. Pengembangan kerjasama yang baik bagi anak memungkinkan terciptanya hubungan yang berlangsung efektif antara guru dengan anak didik, dan dapat mengantar dirinya untuk memiliki aktivitas belajar dan komunikasi antara seseorang dengan orang lain. Pengembangan kerjasama yang baik bagi anak memudahkan baginya mengatur suasana hati, menghilangkan kecemasan, rasa bersalah, menekan amarah yang tidak mengikuti dapat diatur dengan menggunakan kecerdasan berfikir. Kemampuan kerjasama anak akan membangun interaksi dan dapat mencapai tujuan bersama serta ketika anak-anak berinteraksi dengan orang lain, ketika mereka membangun keterampilan kooperatif dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang lain.

Perkembangan kerjasama anak harus didukung karena ketika anak memiliki perasaan yang baik tentang dirinya, memiliki hubungan sosial yang positif dengan orang lain dan mengetahui bagaimana mengatur emosinya maka mereka akan lebih menampilkan perilaku yang positif (Hasanah, 2020). Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus-menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak

Dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya (Sekartini, 2011). Sedangkan menurut Adriana (2011), bermain adalah salah satu stimulasi yang tepat bagi anak untuk merangsang daya pikir

anak untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial dan fisiknya. Perangsangan dan latihan-latihan anak dapat dilakukan oleh orang tua, anggota Keluarga maupun orang dewasa di sekitar anak. Karena pentingnya orang tua bagi Pengembangan kecerdasan anak dan kreativitas anak, Maka sangat dianjurkan pada orang tua terutama ibu untuk menuangkan waktu secara teratur untuk menemani anak dalam melakukan Kegiatan sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan anak pada umumnya, misalnya dengan kegiatan bermain dan diharapkan orang tua mengetahui manfaat dari kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan umur anak saat ini.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada hari Selasa 14 Mei 2024 di Sanggar Bhineka Kabupaten Sukoharjo. Terdapat 10 orang anak 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, pada saat melakukan pengamatan langsung penulis menemukan beberapa anak. Hal itu dapat dilihat ketika anak diarahkan oleh pendidik dalam pemberian kegiatan Belajar bersama anak kurang bersosialisasi, terlihat karena terdapat bahwa anak-anak di kelas masih suka main sendiri, tidak mau berinteraksi dan bermain bersama-sama dengan teman Lainnya. Terlihat bahwa anak-anak juga masih jarang mengobrol dengan teman yang lainnya. Oleh karena itu, anak kurang mampu bekerjasama dengan teman, dikarenakan faktor seperti: anak tersebut kurang mampu bersosialisasi ataupun anak tidak senang dengan teman bermain maupun teman kelompok dan juga mungkin kurang senang dengan kegiatan yang diberikan. Adapun kegiatan yang dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi yang baik pada anak adalah melalui kegiatan fun game yang dapat meningkatkan kekompakan dan menjadi hal baru dalam metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Hasil dan Pembahasan

Dalam kelompok belajar Sanggar Bhineka Sukoharjo terdapat 10 anak yatim yang merupakan siswa sekolah dasar di Kabupaten Sukoharjo. Anak yang tergabung dalam kelompok belajar di Sanggar Bhineka Sukoharjo merupakan anak yatim yang orang tuanya meninggal dikarenakan terkena wabah covid-19 tahun 2020 di Kabupaten Sukoharjo. Dalam kegiatan Fun Game yang dilakukan terdapat 2 kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 4 orang. Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi

satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu dengan yang lain, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2007).

Kegiatan fun game yang dilakukan untuk meningkatkan kekompakan dan kerjasama antara lain :

- a. Estafet karet
- b. Menyusun kata
- c. Estafet sarung
- d. Tebak gaya

Kegiatan fun game dilaksanakan pada pukul 16.30 sampai 17.30, kegiatan pengabdian berada di Sanggar Bhineka yang berada pada Kabupaten Sukoharjo. Kegiatan dilaksanakan mulai dari kontrak kegiatan, pemanasan dan ice breaking yang terdiri dari beberapa yaitu pembuatan lingkaran besar, ice breaking hitam hijau untuk melatih fokus peserta, dan ice breaking mencari teman untuk menentukan kelompok.

Fokus merupakan tindakan memusatkan kegiatan atau minat akan suatu hal. Oleh karena inilah fokus bisa dikatakan sebagai konsentrasi. Konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap suatu objek seperti konsentrasi pikiran, perhatian dan sebagainya (Djamarah, 2008).

Slameto (2003) mengungkapkan konsentrasi dalam belajar merupakan pemusatan perhatian terhadap mata pelajaran dengan mengenyampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Kekompakan yang ada pada peserta terlihat saat akhir kegiatan dimana kelompok yang terdiri dari 4 (empat) peserta yang di dalamnya terdapat peserta yang berasal dari sekolah dasar yang berbeda sudah menunjukkan keakraban daripada awal peserta belajar disanggar. Hal ini sesuai dengan pengertian kekompakan tim menurut Dewi dalam Widyasari et al. (2016) adalah bekerja sama dan bersatu padu, teratur dan rapi dalam menghadapi suatu pekerjaan yang ditandai adanya saling tergantung satu sama lain.



Gambar 1 Pembentukan Kelompok



Gambar 2 Penjelasan Fun Game



Gambar 3 Pamflet Kegiatan

Kesimpulan

Kegiatan fun game yang dilakukan untuk meningkatkan kekompakan dan kerja sama anak di Sanggar Bhineka Sukoharjo sangat efektif dilakukan selain untuk meningkatkan kekompakan dan kerja sama kegiatan ini dapat menambah keakraban pada anak Sanggar Bhineka di Sukoharjo.

Kelebihan pada kegiatan pengabdian ini adalah kegiatan dilakukan dengan konsep non formal hal ini mempengaruhi rasa nyaman yang dirasakan anak Sanggar Bhineka, kegiatan ini bersifat senang-senang hal ini menjadikan tidak adanya beban dalam melakukan kegiatan fun game ini.

Kekurangan dalam pengabdian ini adalah antusias dari anak Sanggar Bhineka Sukoharjo yang kurang serta tempat yang kurang strategis untuk melakukan kegiatan fun game ini.

Daftar Pustaka

- Adriana, Dian. 2011. Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Djamarah, Syaiful Bahri(2008) . Psikologi Belajar. Jakarta:Rineka Cipta
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A.Y., & Daniel, Y. I. 2020. Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa pada Pandemi Covid-19.
- Sekartini, Rini. 2011. Kumpulan Tips Pediatrik. Jakarta: Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Mulyana D. 2007. Ilmu komunikasi: Suatu pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Djamarah, Syaiful Bahri(2008) . Psikologi Belajar. Jakarta:Rineka Cipta
- Slameto, 2003. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Widyasari, N., Dahlan, J.A., Dewanto, S. (2016). Meningkatkan kemampuan disposisi matematis siswa SMP melalui pendekatan metaphorical thinking. Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika. 2 (2).