JNB : Jurnal Nusantara Berbakti
Vol. 2, No. 1 Januari 2024
e-ISSN: 2964-1993; p-ISSN: 2964-0776, Hal 186-193
DOI : https://doi.org/10.59024/jnb.v2i1.316

Implementasi Permainan Kolaboratif Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Di Luar Ruangan Pada Anak Sdn 1 Kartasura

Implementation of Collaborative Games to Control Social Emotions During the Outdoor Learning Process for Children at Sdn 1 Kartasura

[*]Wahyunnisa Aisy Agustini[1],Anniez Rachmawati Musslifah[2]
[1,2]Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta

Email : wahyunnisa.aisy@gmail.com,rachmawatianniez@gmail.com

Article History:
Received: Desember 30 2023
Revised: Januari 4 2024
Accepted: Januari 31 2024

Keywords: Collaborative Games, Social Emotional Ability

Abstract:*This research faced challenges in incorporating web design skills into the curriculum of SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda with limited resources. Through the prototype method and the Figma platform, PKL projects are used to teach students about website development. The aim is to provide relevant skills to the technology and graphic design industries. The steps include requirements analysis, prototyping, user evaluation, and user interface design for the company profile. The result is expected to be a web application that is informative, interesting, and in accordance with the needs of the vocational school Abstract.This research aims to implement collaborative games as a strategy to control social emotional development in school-aged children at SDN 1 Kartasura. School-aged children have diverse emotional characteristics, and social-emotional development is very important to shape children's personality and independence. Collaborative games were chosen as a method to stimulate children's social abilities through group activities. The initial stage of this research includes understanding the potential and challenges of social emotional development in school-aged children. Furthermore, a collaborative game was designed and implemented on September 9 2023, involving 25 grade 4 students at SDN 1 Kartasura. This activity includes game sessions, observations of social interactions, and evaluation of activity results which show that the implementation of collaborative games has a positive impact on students' social emotional development. However, research also identifies several obstacles, such as some students who still experience difficulties in socializing and controlling emotions. Therefore, further efforts are needed to maximize the potential of collaborative play in improving children's social emotional development. In conclusion, implementing collaborative games can be an effective approach to creating a positive learning environment and improving students' social emotional development at SDN 1 Kartasura. This research contributes to the understanding of social emotional development strategies in school-aged children through collaborative play..*

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan permainan kolaboratif sebagai strategi untuk mengontrol perkembangan sosial emosional pada anak usia sekolah di SDN 1 Kartasura. Anak usia sekolah memiliki karakteristik emosional yang beragam, dan perkembangan sosial emosional sangat penting untuk membentuk kepribadian dan kemandirian anak. Permainan kolaboratif dipilih sebagai metode untuk merangsang kemampuan sosial anak melalui kegiatan berkelompok. Tahap awal penelitian ini mencakup pemahaman potensi dan tantangan perkembangan sosial emosional pada anak usia sekolah. Selanjutnya, permainan kolaboratif dirancang dan diimplementasikan pada tanggal 9 September 2023, melibatkan 25 siswa kelas 4 SDN 1 Kartasura.

Wahyunnisa Aisy Agustini, wahyunnisa.aisy@gmail.com,

Kegiatan ini mencakup sesi permainan, pengamatan interaksi sosial, dan evaluasi hasil kegiatan yang menunjukkan bahwa implementasi permainan kolaboratif memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial emosional siswa. Meskipun demikian, penelitian juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan mengontrol emosi. Oleh karena itu, diperlukan upaya lanjutan untuk memaksimalkan potensi permainan kolaboratif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Kesimpulannya, implementasi permainan kolaboratif dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran positif dan meningkatkan perkembangan sosial emosional siswa di SDN 1 Kartasura. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang strategi pengembangan sosial emosional pada anak usia sekolah melalui permainan kolaboratif.

Kata Kunci: Permainan Kolaboratif, Kemampuan Sosial Emosional

PENDAHULUAN

Anak-anak pada masa usia sekolah, atau masa kanak-kanak sekolah, adalah mereka yang berusia antara enam dan dua belas tahun dan mulai terlibat dalam lingkungan sekolah (Sacco, 2013). Perkembangan motorik dan emosional pada anak usia sekolah sangat penting untuk membangun kepribadian dan kepercayaan diri; ini juga merupakan bagian dari proses penyempurnaan fungsi tubuh dan jiwa (Helena *et al.*, 2022). Potensi berkarya *versus* harga diri rendah adalah tahap perkembangan ini. Perkembangan keterampilan motorik, yang sangat penting untuk pembentukan *"self concept"* atau kepribadian anak, adalah tugas perkembangan utama bagi anak usia sekolah. Tugas perkembangan yang gagal atau terhalang dapat menyebabkan rendah diri dan kesulitan bersosialisasi (Keliat *et al*., 2011).

Anak-anak pada usia sekolah sering mengalami perasaan seperti takut, marah, malu, cemas, khawatir, ingin tahu, dan gembira. Perkembangan sosial emosional sangat penting untuk perkembangan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang cenderung menyendiri, kurang berinteraksi dengan teman, dan memiliki kesulitan memahami lingkungan sekitarnya. Hal ini penting bagi anak untuk belajar mengenal lingkungan sekolah, termasuk teman-teman, guru, dan karyawan. Menurut Susanto (2013:133), dua aspek perkembangan sosial emosional saling melengkapi. Karena komponen ini memainkan peran penting dalam menentukan kesuksesan anak dalam membangun dan menjalani hubungan sosial, anak-anak dengan perkembangan sosial emosional diharapkan dapat belajar menyesuaikan diri dengan norma kelompok. Tambahan pula, kemampuan anak untuk

Perkembangan sosial emosional memiliki peran yang sangat penting dalam membantu anak mengembangkan keterampilan kerjasama, kesabaran, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Melalui kerjasama, anak dapat membentuk sikap saling tolong-menolong antar sesama, menunjukkan bahwa penerapan perkembangan sosial emosional sejak dini sangatlah esensial.

Perkembangan sosial emosional pada anak melibatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya, bekerjasama dalam menjalankan permainan, menyapa teman-temannya, mengenal lingkungan sekitarnya, dan menunjukkan kesabaran dalam menunggu giliran, serta hal-hal lainnya. Contoh-contoh ini dapat menjadi perhatian bagi pendidik dalam menerapkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.

Mengingat betapa pentingnya perkembangan sosial emosional anak sejak usia dini, keputusan tentang kegiatan pembelajaran harus memotivasi anak untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama dengan teman sebaya dan orang dewasa untuk mencapai perkembangan sosial yang optimal. Salah satu cara yang efektif untuk mengatasi masalah anak adalah dengan menawarkan anak-anak bermain yang dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Anak yang mengalami perkembangan sosial emosional yang memadai diharapkan dapat memberikan dinamika positif pada lingkungan belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung, sehingga dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, perkembangan sosial emosional menjadi aspek krusial yang perlu dimiliki oleh setiap anak, agar mereka dapat membina hubungan yang baik dan harmonis dengan guru serta rekan sekelas, sehingga mencapai tujuan pembelajaran di kelas menjadi mungkin terwujud.

Permainan anak-anak adalah proses pendidikan dan pembelajaran karena mainan adalah alat yang efektif untuk ekspresi diri. Ini tidak hanya terjadi di sekolah tetapi juga di luar sekolah untuk mengembangkan berbagai potensi anak. Ini mencakup agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan halus, serta kemandirian. Meskipun permainan tradisional, meskipun sederhana, memiliki manfaat yang signifikan jika kita menggali maknanya secara mendalam.

Permainan kolaboratif adalah salah satu cara untuk membantu anak usia sekolah mengelola aspek sosial emosionalnya. Metode ini melibatkan pemberian tugas kelompok dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif atau kelompok. Metode ini meningkatkan hasil belajar anak dan meningkatkan sikap saling bantu-membantu dalam konteks perilaku sosial emosional (Rizki & Fadhilturrahmi, 2018). Menurut Djayadisastra (Isjoni, 2013), "permainan kolaboratif yang melibatkan pemberian tugas kelompok adalah metode penugasan dengan menggunakan metode pembelajaran kelompok atau sering disebut sebagai metode gotong royong, di mana anak-anak dikelompokkan pada saat melaksanakan tugas".

"Belajar kooperatif/kolaboratif adalah suatu kegiatan yang terjadi di lingkungan belajar siswa, di mana mereka bekerja sama dalam kelompok kecil untuk berbagi ide dan menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam tugas mereka," kata Davidson dan Kroll

(dalam Ananda, 2017). Semakin sering anak-anak diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam suatu tugas, semakin cepat mereka belajar bekerja sama (Fauziddin, 2016).

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam program pengabdian di SDN 1 Kartasura, permainan kolaboratif diorganisir untuk siswa dengan memberikan tugas kepada mereka dalam kelompok tertentu, dengan harapan bahwa anak-anak akan bekerja sama atau berkolaborasi dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi perubahan perilaku tertentu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bagi anak-anak setelah menyelesaikan tugas kelompok.

Gambar 1. Pemberian Permainan Kolaboratif pada Siswa

METODE PENGABDIAN

Pada tanggal 9 September 2023, telah dilaksanakan kegiatan pengabdian di SDN 1 Kartasura sebagai bagian dari program implementasi permainan kolaboratif untuk mengontrol sosial emosional selama proses pembelajaran di luar ruangan. Kegiatan ini merupakan upaya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kemampuan sosial emosional mereka melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan.

Metode dalam pengabdian ini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu :

1. Koordinasi dengan pihak sekolah dan mendapatkan izin untuk melaksanakan kegiatan di luar ruangan
2. Mendesain permainan yang dapat menggali potensi sosial emosional siswa

3. Tahap perkenalan yang dilalui dengan ice breaking terhadap peserta
4. Menginformasikan kepada para siswa tentang tujuan dan manfaat permainan kolaboratif
5. Memberikan arahan sebelum permainan dimulai untuk memahamkan siswa tentang tujuan dan aturan permainan
6. Sesi permainan kolaboratif selama proses pembelajaran di luar ruangan, dengan memastikan pengaturan yang aman dan mendukung
7. Mengamati interaksi sosial dan reaksi emosional siswa selama kegiatan
8. Penulis membuat catatan pengamatan atau menggunakan instrumen penilaian yang telah disiapkan

Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 1 Kartasura dan mendukung pengembangan sosial emosional siswa untuk masa depan yang lebih baik.

Gambar 2. Pemberian Arahan Kepada Para Siswa Mengenai Permainan Kolaboratif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi kegiatan pengabdian dan Implementasi Permainan Kolaboratif Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Di Luar Ruangan Pada Anak SDN 1 Kartasura ini dilaksanakan oleh siswa 25 siswa kelas 4 SD.

Gambar 3. Foto Bersama Para Siswa Dan Kepala Sekolah SDN 1 Kartasura

Pelaksanaan acara ini berlangsung pada tanggal 9 September 2023, dimulai pukul 08.00 hingga selesai. Kegiatan ini melibatkan pemberian permainan kolaboratif yang dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan harapan agar para siswa dapat bekerjasama dengan teman-teman sekelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil pelaksanaan program pengabdian dan Implementasi Permainan Kolaboratif untuk Mengontrol Aspek Sosial Emosional selama Proses Pembelajaran di Luar Ruangan pada siswa SDN 1 Kartasura berjalan dengan lancar. Partisipasi antusias ditunjukkan oleh 25 siswa kelas 4 SDN 1 Kartasura dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan kegiatan, peneliti mengamati masih terdapat sejumlah siswa yang belum sepenuhnya bersosialisasi dan mengendalikan emosinya. Terdapat pula siswa yang mengalami kesulitan berkolaborasi dengan teman-temannya. Kondisi awal tersebut memberikan indikasi bahwa sebagian siswa di SDN 1 Kartasura mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sekelas, yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial emosional mereka.

Keberhasilan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan kolaboratif, sebagaimana dijelaskan oleh Rizki dan Fadhilaturrahmi (2018), dapat dirinci sebagai berikut: 1) Peningkatan Kemampuan Komunikasi; 2) Pengembangan Kemampuan Kerjasama; 3) Pengelolaan Konflik yang Lebih Baik; 4) Peningkatan Empati; 5) Pengenalan dan Pengelolaan Emosi; 6) Peningkatan Keterampilan Sosial; dan 7) Peningkatan Keterampilan Problem Solving.

Dengan mencapai sejumlah keberhasilan tersebut, implementasi permainan kolaboratif di SDN 1 Kartasura terbukti menjadi suatu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.

KESIMPULAN

Perkembangan sosial emosional menjadi salah satu aspek yang krusial bagi perkembangan anak. Terutama pada anak-anak yang cenderung menyendiri, kurang berinteraksi dengan teman-teman, dan memiliki keterbatasan dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Dengan memberikan perhatian khusus pada perkembangan sosial ini, diharapkan anak dapat lebih mengenali sekitar sekolah, termasuk mengenal guru, staf sekolah, dan teman-teman sekelasnya.

Permainan kolaboratif, meskipun terlihat sederhana, memiliki manfaat luar biasa ketika kita menggali maknanya secara mendalam. Salah satu contoh permainan kolaboratif yang diujicobakan dalam penelitian ini adalah estafet karet yang melibatkan tepung. Dalam permainan ini, terdapat berbagai sikap sosial seperti sportivitas, kerjasama, kerja keras, penghargaan terhadap orang lain, kesabaran, kekompakan, pembelajaran pengendalian diri dan emosi, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap aturan. Oleh karena itu, melalui stimulasi keterampilan sosial yang diberikan melalui permainan kolaboratif, diharapkan anak dapat mengembangkan kecerdasan emosional dan membentuk pribadi yang lebih baik.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini untuk meningkatkan kualitas Penelitian Tindakan Kelas di masa mendatang, disarankan:

1. Guru sebaiknya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak dengan memanfaatkan permainan kolaboratif.
2. Untuk merangsang dan memotivasi anak dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya menciptakan suasana kelas yang kondusif guna meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif anak.
3. Pembaca diharapkan dapat menggunakan artikel ini sebagai referensi ilmiah untuk memperluas pengetahuan dalam bidang pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam pelaksanaan program MBKM Magang 2023 Universitas Sahid Surakarta, Dan Biro Psikologi Nuha solution terutama dalam pelaksanaan kegiatan Implementasi Permainan Kolaboratif untuk Mengontrol Sosial Emosional selama Proses Pembelajaran di Luar Ruangan pada siswa SDN 1 Kartasura. Terima kasih kepada:

1. Universitas Sahid Surakarta, yang telah menyediakan sarana bagi mahasiswa untuk mengadakan program magang dalam mengembangkan potensi mahasiswa dan sosialisasi dengan antar kampus.
2. Biro Psikologi Nuha Solution, yang telah memfasilitasi penulis dalam mengembangkan program kerja magang termasuk tercapainya kegiatan pengabdian di SDN 1 Kartasura.
3. Guru atau tenaga pendidik di SDN 1 Kartasura atas saran dan dukungannya pada pelaksanaan program kerja, sehingga kegiatan berjalan dengan lancar dan berhasil.
4. Para siswa kelas 4 SDN 1 Kartasura yang telah berpartisipasi dan menyisihkan waktu untuk hadir dalam kegiatan Implementasi Permainan Kolaboratif untuk Mengontrol Sosial Emosional selama Proses Pembelajaran di Luar Ruangan.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2017). Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 1(2), 11–21.*

Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan kolaboratif pada anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 20-26.

Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Paud Tambusai, 2, 73–78*

Isjoni. (2013). Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok. *Bandung: Alfabeta.*

Keliat, B.A. (2011). Model Praktek keperawatan profesional Jiwa. *Jakarta: EGC*

Kusumawati, E., & Ambarsari, R. Y. (2021). Implementasi permainan tradisional untuk mengontrol sosial emosional selama proses pembelajaran daring pada anak usia sekolah dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 524-529.

Pangaribuan, H., Supriadi, S., Arifuddin, A., Jurana, J., Supetran, I. W., Patompo, F. D., & Lenny, L. (2022). Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah dan Pelaksanaan Kelompok Terapeutik di SD Pesantren Hidayatullah Tondo:(Laporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat). *Jurnal Kolaboratif Sains*, *5*(1), 52-67.

Sacco, R. G. (2013). Re-envisaging the eight developmental stages of Erik Erikson: the Fibonacci life-chart method (FLCM). *Journal of Educational and Developmental Psychology*, *3*(1), 140-146.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.