

PENERAPAN *PLAY ACTIVITIES* DALAM MENINGKATKAN PERILAKU KERJASAMA ANAK-ANAK PANTI ASUHAN AMIN

**Aprila An Nissa Kusuma Dewi¹⁾, Giovanni Margaret²⁾, Mariana Soka³⁾,
Meiske Yunithree Supaprman⁴⁾**

¹⁻⁴ Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara

email: aprila.705210136@stu.untar.ac.id, giovanni.705210116@stu.untar.ac.id,
mariana.705210159@stu.untar.ac.id, meiskey@fpsi.untar.ac.id

Abstract

The low level of cooperative behavior exhibited by children at the Amin Orphanage served as the primary motivation for the development of this program, which aims to enhance cooperative behavior among the children through the implementation of play-based activities. Cooperative skills are essential social behaviors that should be fostered, particularly in children. Furthermore, play activities enable children to enjoy their time together, promoting a sense of camaraderie. Consequently, these elements make a significant contribution to active and meaningful learning, building children's self-confidence and social awareness. All play activities incorporated into this program are designed to be group-based, requiring children to collaborate in order to complete the game and receive the predetermined rewards. The program's results demonstrate a significant difference in cooperative behavior before and after its implementation

Keywords: Cooperation, Play Activities.

Abstrak

Rendahnya perilaku kerjasama anak-anak di Panti Asuhan ini menjadi alasan utama diciptakannya program ini dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku kerjasama anak-anak di Panti Asuhan Amin melalui penerapan kegiatan bermain. Keterampilan kerjasama adalah perilaku sosial yang penting untuk dikembangkan, terutama pada anak-anak. Selain itu, kegiatan bermain membuat anak-anak menikmati waktu bersama. Oleh karena itu, elemen-elemen ini berkontribusi signifikan terhadap pembelajaran aktif dan bermakna, membangun kepercayaan diri anak dan kesadaran sosial. Semua kegiatan bermain pada program ini merupakan kegiatan bermain yang bersifat kelompok, dimana anak-anak harus saling bekerja sama untuk menyelesaikan permainan tersebut dan mendapatkan penghargaan yang telah ditentukan. Hasil program ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam perilaku kerjasama sebelum dan setelah pelaksanaan program.

Kata kunci : Kerjasama, Kegiatan Bermain.

1. PENDAHULUAN

Kerjasama merupakan proses langsung agar tercapainya tujuan bersama melalui kolaborasi dalam kelompok. Kerjasama dapat membantu anak-anak berkomunikasi satu sama lain, belajar dan mengimplementasikan pemecahan masalah, mendengarkan, berkreaitivitas, dan percaya diri. Kemampuan bekerjasama adalah keterampilan sosial [1]. Kerjasama dilakukan oleh sedikitnya dua orang agar dapat mencapai tujuan. Dalam bekerjasama, partisipan harus memiliki semangat yang sama, hubungan yang erat, komunikasi, dan tujuan yang sama. Bekerja sama telah dianalisis dalam berbagai cara ketika menentukan keterampilan komponennya. Beberapa penulis telah membagi keterampilan kerjasama menjadi keterampilan individu, sementara yang lain telah membaginya menjadi keterampilan kelompok. Pada tingkat individu [2] menunjukkan, keterampilan bekerjasama mencakup empat keterampilan komponen, yaitu keterampilan komunikasi, keterampilan membangun dan memelihara kepercayaan, keterampilan kepemimpinan bersama, keterampilan menyelesaikan konflik dengan semangat yang tinggi. Dari perspektif antar pribadi [3], membagi keterampilan bekerjasama menjadi enam keterampilan dasar: keterampilan menjelaskan, keterampilan untuk memahami perilaku orang lain, keterampilan menerima, keterampilan komunikasi, keterampilan ekspresi perilaku, dan keterampilan ekspresi emosional [4]. Dalam sebuah studi mengenai keterampilan kerjasama siswa, disarankan 18 keterampilan bekerjasama termasuk keterampilan bekerjasama dalam pembelajaran siswa, yaitu: asosiasi dalam kelompok, mengorganisir kelompok, manajemen kerja kelompok, penugasan tugas kepada setiap anggota, perencanaan untuk menyelesaikan tugas kelompok, kolaborasi, menyelesaikan tugas bersama-sama, mendengarkan, menyetujui pendapat atau menerima pendapat yang berlawanan.

Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, dan bermain juga memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak [5]. Aktivitas

pembelajaran berbasis bermain menyediakan berbagai cara bagi anak-anak untuk belajar berbagai keterampilan dan konsep yang berbeda. Bermain menurut [6] timbul dari kebutuhan dan keinginan anak-anak yang dapat dipenuhi melalui kegiatan bermain. Bermain menuntut aktivitas, kreativitas, dan sensitivitas [7][8]. Menurut [9], bermain membantu perkembangan ego anak dengan mengubah realitas menjadi menjadi sesuatu yang mereka kendalikan. Saat bermain, anak dapat menyelesaikan konflik antara harapan dan realitas. Ketika anak-anak merasa khawatir kompetensi atau kemampuan mereka, mereka tidak dapat memahami pembelajaran mereka karena emosi menggerakkan perhatian, menciptakan makna, dan membentuk jalur memorinya sendiri [10]. Anak-anak lebih cenderung merasa lebih merasa berhasil ketika mereka dapat mengalami pembelajaran aktif dan bermakna; menggunakan bahan belajar yang kompleks, menantang, dan beragam; belajar dalam lingkungan yang aman, tidak mengancam; dan menerima umpan balik yang akurat [11][12]. Dalam bermain melibatkan perasaan positif dan negatif; seseorang bisa diterima atau harus menghadapi kekecewaan-atau seseorang harus membiarkan orang lain kecewa. Keterampilan memulai aktivitas bermain tidaklah aksiomatik bagi semua orang, tetapi menjadi teman bermain yang diinginkan juga memerlukan observasi, penyesuaian dan [13]. Secara keseluruhan, bermain telah terbukti mendukung beberapa area perkembangan seperti belajar membaca [14] perkembangan motorik [2][15], kemampuan kognitif [16], kreativitas [17], keterampilan sosial [18], dan kecerdasan emosional [19]. Bermain juga meningkatkan kesadaran akan peran sosial dan membangun keterampilan interpersonal empati melalui *make-believe* dan mengambil sudut pandang [16].

Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki masalah perilaku, seperti perilaku agresif [20], atau yang mewakili status sosial yang lebih rendah [21] lebih cenderung untuk dikecualikan dari aktivitas bermain. Di sisi lain, menjadi diterima dan disertakan dalam aktivitas bermain tampaknya meningkatkan *positive social*,

pertemanan, kepercayaan diri, dan kesejahteraan secara umum [22]. Ketika anak-anak berada dalam ruang yang sama, mereka menciptakan budaya mereka sendiri dengan ciri khasnya sendiri dan aturan-aturan yang tidak diucapkan. Bermain menghasilkan kesenangan, rasa kebebasan, dan membangun rasa bermakna bersama melalui penggunaan aturan-aturan irama.

Hasil bermain tidaklah penting tetapi aktivitas dan agensi seorang anak serta keterampilan emosional dan interaksi yang membentuk dasar persahabatan yang muncul melalui bermain [23]. Anak-anak membutuhkan keterampilan emosional dan kemampuan untuk mengungkapkan pengalaman emosi, dan pengamatan mereka melalui kata-kata. Melalui aktivitas bermain, mereka belajar untuk menyatakan niat mereka kepada orang lain, menginterpretasikan perilaku orang lain, merencanakan tindakan mereka sendiri dan menyadari konsekuensinya, serta membentuk persahabatan satu sama lain [24].

Sudah banyak penelitian tentang meningkatkan perilaku kerjasama anak-anak melalui intervensi *play activities*. Namun, subjek anak-anak panti asuhan jarang digunakan dalam jurnal lain. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengambil program ini karena subjek pada penelitian memiliki perilaku bekerja sama yang rendah dimana anak-anak sering sekali berkelahi karena memperebutkan satu hal yang sama, anak-anak juga cenderung tidak bisa berbagi dan sering merebut barang yang sedang digunakan oleh anak lain.

Perilaku kerjasama sangat penting bagi anak-anak panti asuhan yang selalu hidup berdampingan setiap hari. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan agar anak-anak panti asuhan dapat memiliki hubungan yang harmonis dengan cara meningkatkan perilaku kerjasama yang baik antara satu sama lain agar dapat menciptakan suasana yang positif di panti asuhan. Penelitian ini akan dilakukan dengan metode observasi dengan rancangan program yang didasari dari teori bermain [6].

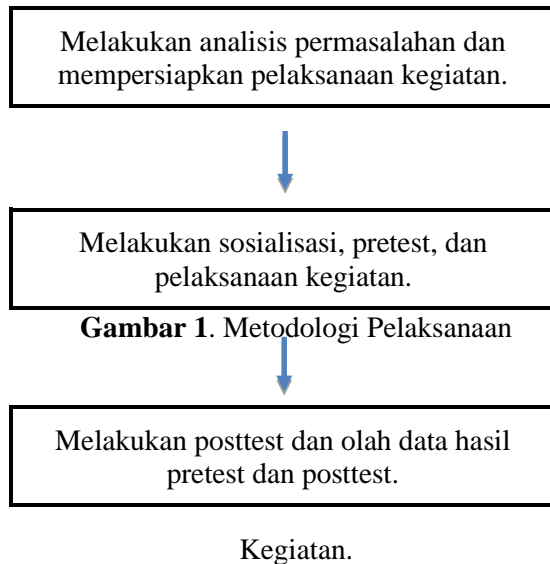
2. IDENTIFIKASI MASALAH

Salah satu kesulitan anak-anak di Panti Asuhan Amin adalah bekerjasama, anak-anak tidak paham bagaimana cara melakukan suatu hal bersama-sama. Sehingga saat bermain, seringkali anak-anak bertengkar dan tidak mau mengalah. Dengan permasalahan tersebut, anak-anak perlu pengertian dan bimbingan untuk mengembangkan perilaku kerjasama saat bermain.

3. METODOLOGI PELAKSANAAN

Program kegiatan ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi panti melalui wawancara dengan kepala panti dan pengasuh panti. Melakukan observasi untuk mendapatkan data pengamatan mengenai perilaku anak-anak di panti.

Dari hasil observasi dan wawancara tim menemukan bahwa perilaku berkerjasama pada setiap anak masih sangat rendah. Untuk memvalidasi hasil tersebut tim merancang *pre-test* dan *post-test* yang diambil menggunakan tes skala likert untuk mengukur tingkat kerjasama anak dan diberi bantuan untuk memahami arti setiap soal dengan tujuan memastikan anak mengerti soal yang diberikan, serta mempersiapkan program intervensi *Play Activities* sebagai pendukung untuk membantu perkembangan perilaku anak, kegiatan disertai dengan *token economy* yaitu modifikasi perilaku yang dibentuk untuk meningkatkan perilaku yang ditujukan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemberian token atau *sticker* sebagai penanda. *Token economy* diciptakan oleh Burrhus Frederic Skinner yang dilandasi dengan prinsip dari *operant conditioning* yang memiliki unsur penguatan atau *reinforcement* [25]. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak-anak dari Panti Asuhan Amin. Adapun rancangan pelaksanaan kegiatan tertera pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Pelaksanaan

Pada setiap tahapan penyelesaian masalah, peran pelaksana dijelaskan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Tim pelaksana terdiri dari mahasiswa psikologi yang telah dibekali dengan teori-teori perkembangan anak, teori bermain, dan teknik modifikasi perilaku. Mereka bekerja dibawah supervisi dosen yang berpengalaman di bidang psikologi dan konseling. Setiap anggota tim berkontribusi sesuai dengan pemahaman mereka terhadap teori dan praktik yang telah dipelajari, sehingga program intervensi dapat diterapkan secara efektif dan efisien.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Partisipan

Partisipan dalam kegiatan ini adalah anak-anak dari Panti Asuhan Amin yang berusia sekitar 4 sampai 11 tahun sebanyak 6 partisipan yang terdiri dari, 5 anak laki-laki, dan 1 anak perempuan. Menurut hasil wawancara dengan para pengasuh dan juga hasil observasi yang dilakukan peneliti, 6 partisipan tersebut memiliki perilaku kerjasama yang cukup rendah. Para pengasuh dari keenam partisipan pun mengakui hal tersebut, dimana partisipan sering bertengkar satu sama lain hanya untuk memperebutkan 1 hal yang sama, dan cenderung tidak ingin berbagi, dan jika disuruh bekerja sama para partisipan akan selalu bertengkar pada setiap kesempatan.

Pelaksanaan Intervensi

Program ini dilaksanakan sebanyak 15 sesi dalam 5 minggu dengan penerapan program *Play Activities* untuk meningkatkan perilaku kerjasama pada setiap partisipan. Pada awal kegiatan bermain dilakukan, anak-anak terlihat sulit untuk bermain bersama.

Saat minggu pertama kegiatan dimulai, beberapa anak mengikuti permainan dengan pemahaman bermain sendiri lebih baik dibandingkan bersama-sama sehingga ada anak yang berkelompok dan ada yang sendirian. Terdapat beberapa kejadian saat ingin meminjam mainan, anak tersebut lebih memilih merebut mainan tersebut daripada bertanya terlebih dahulu.

Pada kegiatan di minggu kedua, anak-anak diberikan pengertian mengenai *token economy* dengan tujuan untuk mengumpulkan poin dan *reward* dalam bentuk stiker. respon anak-anak menjadi sangat bersemangat, tetapi, anak-anak hanya fokus pada poin yang dikumpulkan tanpa peduli dengan teman-temannya, selama kegiatan berlangsung partisipan hanya berpikir untuk menang dari kelompok lain sehingga dapat terjadi pertengkaran saat kegiatan. Saat akhir kegiatan, anak-anak diberikan pengertian supaya setiap anak dapat mengerti arti dari setiap kegiatan bermain ini.

Pada minggu ketiga beberapa anak sudah cukup paham dengan kegiatan berkelompok yang tidak memiliki keharusan untuk menang, sehingga partisipan dapat membantu kelompoknya untuk menjalani kegiatan. Namun, beberapa partisipan belum bisa bekerjasama dengan baik karena saat kegiatan berlangsung, terdapat anak yang ingin mengerjakan kegiatan tersebut sendirian tanpa diganggu oleh siapapun.

Pada minggu keempat, anak-anak menjalani kegiatan dengan cukup baik, kegiatan yang cukup melatih emosi anak untuk sabar dan berhasil dilakukan oleh anak-anak tersebut. Walaupun terdapat anak yang marah saat menjalaninya, tetapi anak tersebut terlihat lebih baik saat mengontrol emosinya.

Pada minggu kelima, anak-anak terlihat semakin menikmati kegiatan yang dilakukan bersama dengan anak-anak lain. saat permainan yang dilakukan berkelompok,

anak-anak semakin kompak dan sabar dalam menunggu giliran dan mau membantu teman yang lain. Beberapa kali, terdapat anak yang marah dan kesal dengan temannya, namun dari hasil pengamatan pada minggu kelima telah banyak perkembangan pada perilaku anak-anak.



Gambar 2. Pelaksanaan *Play Activities* Estafet Bola



Gambar 3. Pelaksanaan *Play Activities* Spidol Gurita



Gambar 4. Pengisian *token economy* sebagai *reward*

Hasil Intervensi

Data penelitian diperoleh melalui *pre-test* yang dilakukan sebelum program dimulai dan *post-test* yang dilakukan sebelum program selesai. Hasil skor *pre-test* dan *post-test* kemudian diolah menggunakan SPSS untuk mendapatkan hasil komparasi perilaku kerjasama mereka sebelum dan sesudah pelaksanaan program.

Pengolahan data dalam SPSS diawali dengan menguji normalitas skor tes menggunakan Shapiro Wilk. Setelah itu menguji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan sebelum dan sesudah pelaksanaan program.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk, hasil dari signifikan *pre-test* sebesar 0,557 dan hasil signifikan *post-test* sebesar 0,503, dimana hasil keduanya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data terdistribusi dengan normal. Hasil Shapiro Wilk dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Test of Normality			
Shapiro Wilk			
	statistic	df	sig
Pretest	.927	6	.557
Posttest	.920	6	.503

Berdasarkan hasil dari *paired sample t-test* sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Dimana ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perilaku kerjasama yang diberikan pada masing-masing variabel. Tabel paired sample t-test dapat dilihat di Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Pretest dan Posttest

Paired Sample Test			
	t	df	Sig (2-tailed)
Pretest - Posttest	-34.900	5	.000

Ketepatan metode pendekatan dalam mengatasi permasalahan telah dievaluasi Melalui pengamatan langsung dan analisis data pre-test dan post-test. Pendekatan kegiatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan perilaku kerjasama anak-anak. Metode ini tidak banyak memberikan stimulus yang tepat untuk interaksi sosial tetapi juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah. Penggunaan *token economy* sebagai penguat perilaku positif juga menunjukkan hasil yang signifikan dalam perubahan perilaku anak-anak.

5. KESIMPULAN

Pada penelitian yang telah dilakukan, setelah melakukan kegiatan bermain selama 14 kali. metode *operant conditioning* memiliki hasil yang efektif untuk meningkatkan kerjasama anak. Anak-anak secara perlahan dapat mengembangkan perilaku positif saat diberikan pengertian, arahan, dan intervensi. Disertai dengan *token economy* yang dapat mendorong anak untuk mengikuti kegiatan, pada awalnya anak tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti kegiatan bermain, saat *token economy* yang berupa pemberian stiker diterapkan, anak-anak menjadi sangat tertarik untuk mendapatkan stiker dan mau mengikuti kegiatan bermain. Setelah diterapkan *reward* dan *punishment*, anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk menjalani kegiatan bermain dan lebih memiliki keterbukaan satu sama lain.

Pada saat kegiatan berjalan, beberapa anak tidak mau mendengar dan bersikap baik. Ketika satu anak tidak mau mengikuti kegiatan, terkadang terdapat anak yang mengikuti anak tersebut sehingga kegiatan tidak dapat dijalankan dengan baik. Namun, setelah diberikan pengertian dan intervensi, anak-anak secara perlahan dapat mengerti dan merubah perilaku mereka menjadi perilaku positif. Seperti saat anak-anak yang awalnya kesulitan untuk meminjam barang milik orang lain, setelah kegiatan berjalan anak-anak dapat dengan baik saling berbagi satu sama lain. Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat dari

skor *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam perilaku kerjasama sebelum dan setelah pelaksanaan program yang berarti subjek telah mengalami peningkatan pada perilaku kerjasama.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membantu dalam proses penyelesaian jurnal ini. Terima kasih juga kepada pihak Panti Asuhan Amin yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini, serta anak-anak panti yang bersedia mengikuti program kegiatan penelitian pengabdian kepada masyarakat.

7. REFERENSI

- [1] Vodopivec, J. L., & Hmelak, M. (2015). The importance of recognizing roles in teams for higher-quality work in preschools and schools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 1064-1074. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.054>.
- [2] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Minneapolis, MN: Interaction Book Company.
- [3] Schmuck, R. A., & Schmuck, P. A. (2000). *Group processes in the classroom*. Europe: McGraw-Hill Education.
- [4] Ngo, T. T. D. (2001). The model of organizing group learning during class time. *Education Journal*, 5, 21–22.
- [5] Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- [6] Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Journal of Russian and East European Psychology*, 5(3), 6–18.
- [7] Määttä, K., & Uusiautti, S. (2011). Love and play: Are they the same? *Current*

- Research Journal of Social Sciences, 3(6), 471–476.
- [8] Paley, V. G. (2005). *A child's work: The importance of fantasy play*. Chicago: The University of Chicago Press.
- [9] Piaget, J. (1951/1999). *Play, dreams and imitation in childhood* (6th ed.) (C. Gatteno & F. M. Hodgson, Trans.). London: Routledge.
- [10] Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. New York: Bloomsburg.
- [11] Fromberg, D. P. (2002). *Play and meaning in early childhood education*. Boston: Allyn & Bacon.
- [12] Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R. (2000). *Creative expression and play in early childhood* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.
- [13] Köngäs, M. (2018). "Eihän lapsil ees oo hermoja": etnografinen tutkimus lasten tunneälystä päiväkotiarjessa ["But kids don't even have nerves" – An ethnographic study of children's emotional intelligence in everyday lives of kindergarten]. Rovaniemi: Lapland University Press.
- [14] Zigler, E. F., Singer, D. G., & Bishop-Josef, S. J. (2004). *Child's play: The roots of reading*. Washington, DC: Zero to Three Press.
- [15] Awartani, M., Whitman, C. V., & Gordon, J. (2008). Developing instruments to capture young people's perceptions of how school as a learning environment affects their well-being. *European Journal of Education*, 43(1), 51–70.
- [16] Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G., & Berk, L. (2011). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. In A. D. Pellegrini (Ed.), *Oxford library of psychology. The Oxford handbook of the development of play* (pp. 341–360). Oxford: Oxford University Press.
- [17] Jeffrey, B., & Craft, A. (2006). Creative learning and possibility thinking. In B. Jeffrey (Ed.), *Creative learning practices: European experiences* (pp. 73–91). London: Tufnell Press.
- [18] Halle, T. G., & Darling-Churchill, K. E. (2016). Review of measures of social and emotional development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 45, 8–18.
- [19] Köngäs, M. (2018). "Eihän lapsil ees oo hermoja": etnografinen tutkimus lasten tunneälystä päiväkotiarjessa ["But kids don't even have nerves" – An ethnographic study of children's emotional intelligence in everyday lives of kindergarten]. Rovaniemi: Lapland University Press.
- [20] Chang, L. (2004). The role of classroom norms in contextualizing the relations of children's social behaviors to peer acceptance. *Developmental Psychology*, 40, 691–702. doi:10.1037/0012-1649.40.5.691
- [21] Dys, S. P., Peplak, J., Colasante, T., & Malti, T. (2019). Children's sympathy and sensitivity to excluding economically dis-advantaged peers. *Developmental Psychology*, 55(3), 482–487.
- [22] Fasseha, E., & Pyle, A. (2016). Conceptualising play-based learning from kindergarten teachers' perspective. *International Journal of Early Years Education*, 24(3), 361-377.
- [23] Coelh, L., Torres, N., Fernandes, C., & Santos, A. J. (2017). Quality of play, social acceptance and reciprocal friendship in preschool children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25(6), 812–823.
- [24] Wang, Y., Palonen, T., Hurme, T.-R., & Kinos, J. (2019). Do you want to play with me today? Friendship stability among preschool children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(2), 170–184. doi:10.1080/1350293X.2019.15795
- [25] Agusta, A. G. (2017). *Penerapan Token Economy Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Pra Sekolah* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).

