

**MEMBANGUN KEMAMPUAN KERJASAMA TIM MELALUI
PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TEKA-TEKI UNTUK ANAK- ANAK
SDN SUMURUGUL**

Nanda Agung Hernawan

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Jl. HS Ronggo Waluyo Sirnabaya, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat,
41361.

Mn21.nandahernawan@mhs.ubpkarawang.ac.id

Ringkasan

Pendidikan karakter merupakan serangkaian upaya yang dilakukan untuk mendidik anak-anak agar dapat berperilaku baik serta mampu bekerjasama dalam tim. Tujuan pengabdian ini untuk mengajarkan peran kerjasama tim anak dengan meningkatkan minat berdiskusi di usia sekolah dasar melalui permainan teka-teki, sehingga interaksi anak terfokus pada pemecahan masalah dalam mengambil keputusan bersama. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan ini berupa penjelasan materi, tanya jawab dan praktek (PAIKEM). Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kualitas pengetahuan anak dan minat berinteraksi saat diskusi dalam kerjasama tim. Kegiatan ini mendapat respon yang baik dari berbagai pihak khususnya siswa, mereka merasa senang dengan adanya permainan teka-teki ini karena dianggap menyenangkan sebagai bagian dari belajar. Dari kegiatan ini dapat kami simpulkan bahwa anak-anak dapat membangun kerjasama tim yang baik ketika dihadapkan suatu persoalan melalui permainan teka-teki.

Kata kunci: Kerja sama tim, Anak-anak usia SD, Permainan teka-teki

Summary

Character education is a series of efforts made to educate children so they can behave well and be able to work together in teams. The aim of this service is to teach children the role of teamwork by increasing interest in discussions at elementary school age through puzzle games, so that children's interactions focus on problem solving in making joint decisions. The method used in this training activity is in the form of material explanation, questions and answers and practice (PAIKEM). The expected results of this activity are an increase in the quality of children's knowledge and interest in interacting when discussing in collaborative teams. This activity received a good response from various parties, especially students, they were happy

with this puzzle game because it was considered fun as part of learning. From this activity we can conclude that children can build good collaborative teams when facing a problem through puzzle games.

Keywords: *Teamwork, Elementary age children, Puzzle games*

Pendahuluan

Desa Sumurugul adalah sebuah desa yang berada di kecamatan Wanayasa yang letaknya di kaki gunung Burangrang. Di desa Sumurugul terdapat sekolah yang bernama SDN Sumurugul satu-satunya sekolah dasar di desa Sumurugul, kecamatan Wanayasa, kabupaten Purwakarta, provinsi Jawa Barat. Kuliah kerja nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa secara interdisipliner, institusional dan kemitraan sebagai salah satu bentuk kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian masyarakat. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa (Sujana, 2019). Tingkat kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi penduduk dalam hal pendidikan, penyedia sarana dan prasarana yang memadai. Dinamika masyarakat Indonesia saat ini jika dilihat dari perspektif pendidikan dalam masyarakat ada empat sumber masalah yaitu rendahnya kesadaran multicultural, penafsiran otonomi daerah yang lemah, kurangnya sifat kreatif dan produktif, rendahnya kesadaran moral dan hukum. Pendidikan merupakan satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia. setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan juga merata (Fitri, 2021). Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu di antaranya adalah faktor guru yang kurang bisa menciptakan iklim belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dari beberapa anggapan buruk anak didik salah satunya pelajaran terhadap matematika (Wijayanti and Yanto, 2023) Perencanaan yang disusun untuk kegiatan kali ini yaitu pembelajaran mengenai pembentukan karakter kerjasama tim melalui permainan sehingga anak-anak merasa semangat dalam menjalankan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya permainan dimulai dari teka-teki pertanyaan sampai dengan penyelesaian teka-teki menyusun gambar secara berkelompok. Menanamkan pentingnya kerjasama pada anak usia dini, memberikan banyak manfaat untuknya. Diantaranya meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional yang berguna hingga mereka dewasa

kelak. Berikut adalah fungsi kerjasama untuk anak :

1. Belajar mendengar dan didengar.
2. Meningkatkan empati.
3. Memiliki keterampilan pemecahan masalah yang baik.
4. Melatih kepemimpinan Anak.
5. Meningkatkan kepercayaan diri.

Metode

Metode pembelajaran yang digunakan mengacu pada metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau juga bisa disebut dengan metode PAIKEM. PAIKEM adalah metode pembelajaran yang lebih mudah diresapi oleh pada murid karena para siswa mengalami, menghayati, penjelasan materi, tanya jawab dan praktek serta menarik pembelajaran secara langsung dari pengalaman pembelajaran itu sendiri, serta peserta didik didorong dan dikondisikan supaya lebih kreatif. Melalui kegiatan yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah metode ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan lunak atau softskill yang penting dalam bidang psikologi seperti empati, komunikasi interpersonal dan kerjasama tim.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1. Teka-teki Melanjutkan Kata

Pada sesi pertama para siswa-siswi di ajak untuk membuat sebuah lingkaran untuk memulai sebuah perkenalan. Setelah itu dimulai dengan memberikan satu kata yang harus dilanjutkan oleh teman sebelahnya untuk dilanjutkan menjadi sebuah kalimat. Contoh : Kalimat pertama diawali dengan “Aku” siswa kedua menambahkan kata lapar, “Aku lapar” selanjutnya siswa ketiga melanjutkan dengan kata ingin makan, “Aku lapar ingin makan” dan seterusnya dilanjutkan hingga siswa terakhir. Hal ini akan melatih fokus serta meningkatkan memori mereka dalam mengingat setiap kalimat yang harus mereka lanjutkan apabila mendapat giliran. Setelah mencoba beberapa kali terdapat siswa yang masih ragu dalam menjawab hingga percobaan ke tiga mereka bisa menyelesaikan kalimat dengan tuntas, mereka merasa senang karena telah menyelesaikan tantangan tersebut dengan sangat baik. Keberhasilan tersebut tidak lepas dari peran mereka untuk bekerjasama dalam membuat kalimat dari beberapa rangkaian kata, sontak terdengar kegirangan setelah mereka kembaliberhasil melakukannya yang kesekian kali. Secara sosial dan mental ini akan membentuk komunikasi yang aktif antar teman di dalam satu kelas.



Gambar 2. Teka-teki dalam merangkai *puzzle*

Selanjutnya siswa-siswi diajak dalam sebuah permainan menyusun puzzle gambar yang belum tersusun. Puzzle merupakan bentuk permainan yang dimainkan dengan cara menyusun kepingan-kepingan yang dimainkan menjadi satu kesatuan utuh, sehingga terbentuk gambaran aslinya secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis permainan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan permainan puzzle (Ariani, I Gde and Ketut, 2022). Media yang digunakan untuk permainan puzzle dilakukan secara digital melalui laptop, hal ini sekaligus mengenalkan siswa kepada perangkat komputer yang jarang mereka temui pada setiap

pembelajaran umumnya. Dalam sesi ini Mereka saling berdiskusi untuk mengambil keputusan untuk menghadapi tantangan selain itu siswa-siswi dituntut untuk aktif dalam menyusun perencanaan sehingga terbentuk jiwa kepemimpinan dan kerjasama tim dalam diri mereka. Bagi kelompok tim yang dapat menyelesaikan puzzle akan mendapatkan sebuah apresiasi berupa hadiah permen, sehingga mereka terpacu secara emosional dan semangat yang tinggi untuk menyelesaikan puzzle Bersama-sama. kegiatan belajar berbasis permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak karena melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat menggunakan seluruh emosinya, perasaannya, dan pikirannya dengan semangat dalam menjalankannya.

Kesimpulan dan Saran

Pada hakikatnya, pembelajaran untuk anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Ketika kegiatan belajar anak menghadirkan suasana yang nyaman dan menyenangkan dengan cara bermain, maka anak akan lebih tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan. Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Dengan demikian, melalui permainan puzzle anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan dengan pembelajaran berbasis permainan melalui permainan puzzle secara berkelompok sehingga membantu anak dalam koordinasi cara berpikirnya untuk menghubungkan dan bertindak menggunakan angka, bilangan, simbol, warna, bentuk, pola, anak juga dapat belajar menyelesaikan suatu masalah, melatih kemampuan daya ingat dan konsentrasi, melatih kesabaran anak, menambah pengetahuan serta melatih koordinasi motorik halus dan pengelolaan emosi anak dalam kerja sama tim yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N.W.T., I Gde, D.W. and Ketut, W.A.A. (2022) 'Penerapan Pembelajaran Di Paud Dengan Permainan Puzzle', *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 12–20. Available at: <https://doi.org/10.25078/pw.v7i1.238>.
- Fitri, S.F.N. (2021) 'Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), pp. 1617–1620.
- Sujana, I.W.C. (2019) 'Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), pp. 29–39.

Wijayanti, A. and Yanto, A. (2023) 'Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan', *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), pp. 18–23.

Available at: <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>.