



## Meningkatkan Kerja sama Anak Dalam Kelompok Melalui Kegiatan Rumah Bimbingan dan Konseling (RUBIKONS)

Sabbila Nurcahyani<sup>1</sup>, Badriani Saputri<sup>2</sup>, Muhammad Alridho Lubis<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jambi

Jl. Jambi - Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi

\*Email korespondensi: sabbilanurcahyani5@gmail.com

No hp: +62 823 8556 4767

### DOI:

10.22437/jkam.v7i1.24178

### Histori Artikel:

Diajukan:

10/03/2023

Diterima:

20/04/2023

Diterbitkan:

29/06/2023

### ABSTRAK

*Pendidikan karakter mempunyai nilai yang sangat penting dalam membentuk sikap, karakter dan kepribadian anak. Nilai dalam pendidikan karakter salah satunya adalah kerja sama. Kemampuan kerja sama ini hendaknya ditanam sejak dini, agar anak dapat berkolaborasi dan bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat. Program yang diciptakan oleh mahasiswa bimbingan dan konseling yang diberi nama Rumah Bimbingan dan Konseling ini menjadi wadah bagi anak-anak dalam menegembangkan sosial emosional dengan kegiatan yang dikombinasi dengan pendidikan nonformal dan psikoedukasi. Pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Adapun pihak yang menjadi kolega dalam program kegiatan ini adalah Kantor Kelurahan Ulu Gedong sebagai pelindung dan penanggungjawab. Adapun sasaran dari program kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak usia 6-13 tahun dengan hasil yang didapat anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dalam sebuah kelompok.*

**Kata kunci:** Kerja sama; Kelompok; RUBIKONS.

### ABSTRACT

*Character education has a very important value in shaping the attitude, character and personality of children. One of the values in character education is cooperation. This cooperative ability should be instilled from an early age, so that children can collaborate and socialize in the community. The program created by guidance and counseling students named the Guidance and Counseling House is a place for children to develop social-emotional activities with a combination of non-formal education and psychoeducation. This service is carried out using a Participatory Action Research (PAR) approach. The party who is a colleague in this activity program is the Ulu Gedong Village Office as the protector and person in charge. The target of this community service activity program is children aged 6-13 years. With the results obtained, children can improve their ability to cooperate in a group.*

**Keywords:** Cooperation; Group; RUBIKONS

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pondasi untuk menciptakan generasi muda yang berkualitas bagi penerus bangsa. Saat ini, pola pendidikan di Indonesia cenderung lebih kepada mengembangkan pendidikan intelektual, padahal tidak hanya pendidikan intelektual saja

yang terpenting saat ini melainkan pendidikan karakter juga sangat diperlukan. Pendidikan karakter dinilai sangat penting untuk membentuk karakter atau kepribadian yang akan digunakan sebagai bekal untuk membangun jati diri anak agar dapat berguna bagi bangsa kedepannya (Nurhidaya, 2019). Pendidikan menjadi tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa, semakin tinggi pendidikan yang

dimiliki dalam masyarakat, maka semakin majulah bangsa tersebut. Dengan adanya pendidikan ini, dapat meningkatkan kualitas moral anak sebagai penerus generasi bangsa kedepannya. Pengajaran karakter seharusnya tidak hanya ada pada pendidikan formal disekolah, melainkan harus ada juga pada pendidikan dari lingkungan masyarakat atau pendidikan non-formal. Dimana kita ketahui bahwa karakter merupakan wadah psikologis yang dapat membimbing anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan berbagai macam bentuk lingkungan yang ada dimasyarakat yang akan dihadapi oleh anak. Karakter inilah yang akan memimpin diri anak untuk dapat melakukan sesuatu yang benar dan tidak melakukan sesuatu yang tidak benar. Karakter inilah yang akan menjadi penentu apakah anak mampu menyesuaikan diri atau tidak pada lingkungan yang beranekaragam situasi yang akan dihadapinya.

Salah satu nilai pendidikan karakter adalah kerja sama, merupakan sebuah nilai positif yang harus ditanamkan dalam diri anak agar mampu berkolaborasi dan bersosialisasi dengan kelompok dimanapun dan kapanpun. Kerja sama merupakan kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang telah disepakati bersama. Dengan kerja sama ini dapat melatih kepekaan anak, melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, melatih anak dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain, dan juga dapat melatih anak untuk dapat menghargai dan menghormati keputusan dan juga pendapat orang lain. Anak-anak perlu diajarkan secara langsung dalam kehidupan mengenai tindakan penanaman sikap positif pada dirinya seperti sikap kerja sama dalam kelompok.

Menurut Carol Seefeldt & Barbara (Amridha & J.S, 2020) bekerja sama merupakan gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Dalam proses sosial dalam masyarakat, kerja sama dan pertentangan merupakan dua sifat yang tentu akan ditemui. Baik itu antara individu dengan

individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Hubungan yang terjalin saat bekerja sama akan bermakna bagi individu atau kelompok sosial maupun bagi individu atau kelompok yang diajak bekerja sama. Hubungan timbal balik ini diharapkan dapat tercapai sehingga harapan, motivasi, sikap dan lain-lainnya yang ada pada diri individu atau kelompok dapat diketahui oleh individu maupun kelompok lain (Triyanti & Saparahayuningsih, 2016).

Menurut Charles H. Cooley (Amridha & J.S, 2020) kerja sama timbul dari individu-individu yang memiliki kepentingan yang sama dan mampu mengetahui serta mengontrol untuk mencapai tujuan kepentingan tersebut secara bersama-sama. Kebiasaan yang demikian hendaknya ditanamkan sejak dini pada masa kanak-kanak, agar ketika dewasa anak-anak tersebut dapat menggambarkan bentuk dan macam pola kerja sama. Menurut Johnson dalam (Isjoni, 2013) kerja sama dapat meningkatkan kemampuan akademik, kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menggali berbagai macam informasi dan berita, belajar tata krama sopan santun, dapat belajar meminimalisir perilaku yang kurang baik, dan juga dapat membantu anak agar dapat memahami dan menghargai pendapat orang lain. Salah satu faktor tujuan mengapa kerja sama itu sangat penting ialah karena kerja sama ini akan mengarahkan seluruh kegiatan yang dilakukan akan menjadi tolak ukur dari sebuah keberhasilan dari kegiatan kerja sama yang dilakukan oleh kelompok.

Ada berbagai kemampuan anak yang harus distimulasi sejak dini, salah satunya adalah kemampuan untuk bekerja sama. Kerja sama ini mampu memberikan kesempatan kepada anak-anak tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial mereka. Kemampuan bekerja sama merupakan salah satu perkembangan sosial emosional pada anak yang harus dikembangkan (Triyanti & Saparahayuningsih, 2016). Oleh karena itu, kemampuan kerja sama dalam kelompok ini

harus terus ditingkatkan agar anak terbiasa dan dapat menyesuaikan diri dalam berinteraksi dimanapun terutama dalam lingkungan masyarakat. Sama halnya seperti yang dikemukakan oleh Saputra (Isnaini, 2019) bahwa kemampuan kerja sama ini merupakan hal yang penting untuk mengembangkan keterampilan anak agar dapat berpartisipasi di dalam lingkungan yang selalu dapat berubah dan berkembang seiring kemajuan zaman. Apabila anak dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam melakukan sesuatu, maka akan cepat pula mereka belajar untuk mengetahui dan belajar akan hal tersebut.

Sebagai makhluk sosial pastinya setiap anak akan membutuhkan bantuan dari orang lain, anak tidak dapat hidup sendirian dan akan bergantung dan memerlukan orang lain, sama halnya manusia yang saling bergantung satu sama lain. Dengan kerja sama seseorang akan lebih mudah untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Nilai kerja sama ini perlu ditanam sejak dini agar anak dapat memiliki keterampilan sosial yang baik. Nilai-nilai sosial yang ada pada kerja sama antara lain adalah tanggung jawab, menghargai pendapat orang lain, nilai kebersamaan dan juga kepedulian terhadap orang lain (Aqobah, 2020). Selain itu manfaat dari menanamkan sikap kerja sama pada anak yaitu agar anak dapat belajar mendengar dan didengar, kerja sama dapat mendorong anak untuk mendengarkan secara aktif, dengan kerja sama anak dapat mengekspresikan diri dan dapat meningkatkan kepercayaan dirinya. Kemudian dengan kerja sama dapat meningkatkan empati anak, membantu dan berhubungan dengan orang lain melalui kerja sama anak dapat membentuk jaringan yang kuat untuk dapat mendukung dan menghargai orang lain. Dengan kerja sama pula anak dapat memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah dengan baik, dengan kerja sama dapat melatih anak untuk memiliki pikiran membantu orang lain, oleh karena itu ia pun terbiasa untuk mencari solusi terbaik dalam pemecahan permasalahan.

Dalam kerja sama kelompok pastinya memiliki kesamaan prinsip antar anggota kelompok

sehingga akan membangun kerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun prinsip kerja sama dalam kelompok antara lain: 1) Kejelasan tujuan dan juga hasil yang akan diperoleh dari kerja sama dalam kelompok, 2) Saling menghormati, menguntungkan dan membutuhkan antar anggota kelompok, 3) Adanya transparansi sesama anggota dalam kelompok, maksudnya tidak ada yang ditutup-tutupi antara satu sama lain, 4) Dapat di pertanggung jawabkan oleh seluruh anggota dalam kelompok tersebut. Dengan memiliki kesamaan prinsip antar anggota dalam kelompok yang ingin bekerja sama maka, semakin jelas dan mudah untuk mewujudkan tujuan yang ingin dicapai.

Untuk meningkatkan kerja sama anak dapat dilakukan dengan permainan kelompok. Menurut Yuliani (Amridha & J.S, 2020) bermain merupakan kebutuhan anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Saat bermain, anak-anak mampu merubah sikap dan memahami rasa tolong menolong. Hal ini terjadi karena bermain merupakan hal alami yang dilakukan anak dengan menyenangkan, sukarela, spontanitas, dan tidak mengharapkan adanya hasil. Adapun teori bermain yang dikemukakan oleh Suherman (Rahman, 2019) adalah sebagai berikut:

1. Teori rekreasi, teori ini dikemukakan oleh Schaller pada tahun 1981 dan Lazarus pada tahun 1884 yang mengatakan bahwa "permainan merupakan suatu kesibukan yang dilakukan untuk menenangkan pikiran dan untuk beristirahat". Hal ini misalnya terjadi pada anak yang sibuk sekolah dan belajar maka anak tersebut butuh bermain untuk mengembalikan energinya yang hilang dan untuk kesegaran badan.
2. Teori kelebihan tenaga atau teori pelepasan, teori ini dikemukakan oleh Herbert Spencer dari Inggris pada tahun 1968 yang mengatakan bahwa "kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga". Dengan adanya tenaga berlebih yang dimiliki oleh anak maka dapat dilepaskan

melalui kegiatan bermain sehingga tenaga dalam diri anak tetap terjaga.

3. Teori atavistik, teori ini dikemukakan oleh seorang Psikolog dari Amerika yang bernama Stanley Hall pada tahun 1970 yang menyatakan bahwa “didalam permainan akan timbul bentuk-bentuk perilaku seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami oleh nenek moyang”, contohnya permainan kelereng yang telah dimainkan sejak jaman Yunani Kuno dan tetap dimainkan hingga saat ini.
4. Teori biologis, teori yang dikemukakan oleh Karl Gross dari Jerman pada tahun 1905 ini kemudian dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori pada tahun 1907 dari Italia. Teori ini mengatakan bahwa “permainan memiliki tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam-macam fungsi jasmani dan rohani”.
5. Teori psikologi, tokoh dari teori ini adalah Sigmund Freud tahun 1961 dan Adler tahun 1967. Freud mengatakan bahwa “permainan merupakan bentuk pemuasan nafsu seksual di daerah bawah sadar”, sedangkan menurut Adler “permainan merupakan nafsu di daerah bawah sadar yang bersumber dari adanya dorongan nafsu untuk berkuasa”.
6. Teori fenomenologi, teori yang dikemukakan oleh Prof. Kohnstamm dari Belanda pada tahun 1985 ini mengatakan bahwa “permainan merupakan suatu fenomena atau gejala nyata yang mengandung unsur suasana permainan, sehingga tujuan dari bermain adalah permainan itu sendiri”.

Berdasarkan teori-teori bermain yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain berasal dari keinginan anak untuk melepaskan kelebihan tenaga yang dimilikinya yang disalurkan melalui kegiatan yang melatih fungsi jasmani dan rohani untuk memuaskan nafsu bawah sadar sehingga terciptanya suatu fenomena nyata yang mengandung unsur suasana bermain.

Adapun fungsi dari permainan adalah sebagai berikut:

1. Bermain merupakan alat untuk bersosialisasi, terutama dalam permainan kelompok yang melibatkan 2 orang atau lebih. Dengan bermain bersama anak lain, anak akan mengembangkan kemampuan dalam memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan sebuah dasar dari kemampuan sosial.
2. Anak menjadi lebih efektif. Pada saat bermain anak akan aktif baik secara fisik maupun psikis. Anak akan mengeksplorasi, investigasi, melakukan eksperimen, dan ingin tahu tentang banyak hal baru seperti orang, benda, maupun kejadian. Anak akan menggunakan berbagai macam benda untuk bermain dan mereka juga mampu untuk menggunakan hanya satu benda dan menjadikannya berbagai macam fungsi.
3. Menimbulkan perasaan senang. Kegiatan bermain terlihat seperti kegiatan yang bertujuan untuk wahana bersenang-senang. Pada saat anak bermain mereka akan melakukan aktivitas lain seperti bernyanyi, menari, tertawa ria, berteriak lepas, dan ceria seakan-akan tidak memiliki beban hidup.
4. Menimbulkan motivasi dalam diri anak. Setiap anak pasti menyukai permainan tanpa perlu dipaksa atau diminta pun anak akan dengan suka rela ikut dalam permainan. Dengan demikian akan timbul motivasi dari dalam diri anak untuk ikut bermain karena mereka ingin, bukan karena paksaan dari orang lain.
5. Melatih anak untuk taat pada peraturan. Dalam permainan kelompok terdapat peraturan-peraturan yang harus di ikuti oleh anak agar tujuan yang ingin dicapai dalam kelompok dapat tercapai. Aturan ini dapat dibuat secara bersama-sama ataupun sudah di tentukan oleh penyelenggara permainan.
6. Mengembangkan kemampuan anak dari berbagai macam aspek. Melalui permainan kelompok, anak dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dari berbagai aspek, seperti aspek fisik-motorik, bahasa, sosial, serta kognitif. Hal ini sejalan dengan

peran dari permainan dalam kegiatan yang dilakukan oleh anak yaitu permainan berperan penting hampir di semua bidang pengembangan baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

7. Melatih anak untuk berinteraksi dengan orang lain untuk mengurangi sifat egosentris. Dalam bidang sosial, bermain dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana cara merespon, memberi dan menerima, menolak dan menyetujui ide dan perilaku yang diberikan oleh anak lain. Melalui hal ini sedikit demi sedikit anak akan mengurangi sifat egosentris dan mampu mengembangkan kemampuan sosialnya (Nurhidaya, 2019).

Bermain kooperatif adalah bermain yang menggunakan kelompok kecil, sehingga mereka mampu menjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Bermain kooperatif juga merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak dalam satu kelompok (Prabandari et al., 2019).

Bermain kooperatif merupakan salah satu cara yang digunakan oleh anak untuk mengenal serta belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan permainan dengan tujuan mencapai apa yang diinginkannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, bermain kooperatif menurut Nugraha (Prabandari et al., 2019) adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak dimana tiap anak akan mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan.

Saat anak belajar kelompok bersama dengan teman sebaya, maka akan terbentuk suasana yang terbuka, saling berinteraksi, dan saling membutuhkan untuk mencapai keberhasilan dengan tujuan bersama. keberhasilan dalam belajar melalui bermain kooperatif ini bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, tetapi hasil belajar akan semakin baik jika dilakukan secara bersama-sama

dalam kelompok belajar yang bekerja sama dengan baik.

Karena permainan kooperatif merupakan suatu permainan yang berkaitan dengan komunikasi sosial di dalam satu tim dan mendorong timbulnya suatu kebersamaan dan kerja sama anak, maka permainan ini berguna untuk meningkatkan kematangan sosial dan harus melibatkan anak secara bersama sehingga jiwa tolong menolong anak pun akan muncul dan anak akan terbiasa untuk menghargai pendapat teman sekelompoknya (Aziz & Rizawati, 2022).

Kelebihan dari permainan kooperatif ini adalah melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian anak. Permainan ini akan menarik perhatian anak sehingga tercipta suasana yang menyenangkan. Selain itu permainan kooperatif sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya baik perkembangan fisik, kognitif, sosial, serta perkembangan emosionalnya (Adonis, 2020).

Bimbingan konseling menjadi salah satu layanan bantuan untuk peserta didik, baik secara personal maupun kelompok untuk dapat mengembangkan diri secara optimal baik dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan juga dalam bidang karir. Namun, bimbingan konseling tidak hanya dibutuhkan dalam lingkungan sekolah saja melainkan juga dapat diperlukan di dalam lingkungan bermasyarakat. Bimbingan konseling dalam masyarakat juga tidak kalah sama pentingnya dengan di sekolah, dalam proses perkembangannya suatu daerah selalu mengalami masalah baik masalah sosial, ekonomi, budaya atau konflik lainnya yang bersumber dari individu tertentu atau bersumber dari hal lain dimana masalah tersebut harus segera diselesaikan agar tidak mengganggu stabilitas suatu daerah, oleh karena itu bimbingan dan konseling sangat diperlukan di tengah kehidupan masyarakat.

Rumah bimbingan konseling (RUBIKONS) menjadi salah satu program yang diciptakan di tengah masyarakat untuk dapat membantu perkembangan nilai-nilai sosial emosional,

kerja sama, kognitif, dan keterampilan fisik motorik yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan bagi anak. RUBIKONS merupakan tempat bermain dan belajar bagi anak-anak yang bertempat di TPQ/TPA RT.06, Kelurahan Ulu Gedong, Kecamatan Danau Teluk, Kota Jambi.

RUBIKONS ini memiliki beberapa aspek penilaian dalam kegiatan yang dilakukan, diantaranya 1) Pengembangan diri dan karakter, 2) Belajar dan Bermain, 3) Kesehatan Jasmani dan Rohani, 4) Permainan individu dan kelompok. Adapun aspek-aspek tersebut diharapkan dapat membangun serta meningkatkan kemampuan kerja sama anak dalam kelompok bermain dan kelompok belajar melalui permainan kelompok dan belajar dalam berkelompok. Permainan kelompok diciptakan dalam rangka meningkatkan kemampuan kerja sama anak, dan mengembangkan kemampuan berkolaborasi antar anak dalam sebuah kelompok (Rahman, 2019).

Dalam kegiatan RUBIKONS ini untuk meningkatkan kemampuan kerja sama antar anak, maka diadakanlah sebuah permainan kelompok. Permainan merupakan salah satu cara mengajarkan sikap kerja sama pada anak sejak kecil. Permainan yang dilakukan dalam RUBIKONS ini dimana seluruh anggota peserta RUBIKONS akan dibagi menjadi dua kelompok. Permainan kelompok merupakan permainan yang dimainkan oleh beberapa kelompok kecil yaitu lebih dari 3 orang. Menurut ahli melakukan permainan atau bermain itu sangat penting bagi anak, karena merupakan salah satu bagian dalam tahap proses perkembangan anak dan menjadi hiburan bagi anak. Permainan dapat menjadi media untuk mengajarkan anak dalam berbagai hal, salah satunya nilai kerja sama dalam kelompok (Ramadhani, Yulia Rizki, 2020). Menurut (Santrock, 2007) permainan merupakan sebuah aktivitas menyenangkan yang dilakukan oleh individu untuk bersenang – senang. Permainan ini dilakukan untuk kesenangan dengan memiliki peraturan tertentu dalam memainkannya. Tujuan dilakukannya permainan ini adalah

melatih kekompakkan antar anggota kelompok agar dapat mencapai tujuan dalam permainan. Dengan melakukan permainan kelompok maka akan melatih dan meningkatkan kemampuan kerja sama anak dalam sebuah kelompok. Dari penjelasan diatas maka diketahui bahwa permainan dapat menjadi salah satu usaha dalam menanamkan sikap kerja sama dalam kelompok pada anak, selain itu dengan permainan tersebut anak-anak juga dapat terhibur. Diharapkan dari diadakannya kegiatan program RUBIKONS ini dapat mampu memberikan wawasan mengenai pentingnya meningkatkan sikap kerja sama anak dalam kelompok.

## **METODE**

Program pengabdian masyarakat ini dilakukan pada hari Minggu, 13 November 2022. Tim pengabdian ini terdiri dari mahasiswa jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Jambi dengan dosen pembimbing lapangan sebagai pengarah. Pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Adapun pihak yang menjadi kolega dalam program kegiatan ini adalah Kantor Kelurahan Ulu Gedong sebagai pelindung dan penanggungjawab dengan sasaran program yaitu anak-anak berusia 6-13 tahun. Kegiatan program RUBIKONS ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi anak-anak yang ada pada kelurahan Ulu Gedong ini. Adapun kegiatan program yang dijalankan meliputi beberapa tahapan berikut:

### **Tahapan Awal**

Pada tahapan ini dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan pengabdian berupa program Rumah Bimbingan dan Konseling (RUBIKONS) ini tim pengabdian masyarakat yaitu mahasiswa Bimbingan dan Konseling melakukan semua persiapan awal dengan mengumpulkan data berupa informasi jumlah anak yang mengikuti kegiatan RUBIKONS dengan memberikan undangan pada masing-masing ketua RT yang ada di kelurahan Ulu Gedong dengan kriteria usia yang telah ditentukan oleh mahasiswa. Adapun pengumpulan data informasi tersebut

tidak luput dari bantuan kolega yaitu Staf dari kelurahan Ulu Gedong dengan informasi terkait yang dibutuhkan oleh tim pengabdian masyarakat mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Dengan dilakukannya tahap awal tersebut, maka kegiatan program RUBIKONS ini akan dilakukan sekali dalam satu minggu yaitu dilakukan pada hari minggu dengan menyusun rencana pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan pada setiap minggunya. Mahasiswa menyiapkan materi dan juga ide untuk kegiatan program RUBIKONS agar terlaksana secara sistematis dan sesuai dengan tujuan awal.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini dilaksanakanlah kegiatan program RUBIKONS pada minggu pertama, yaitu meningkatkan kerja sama anak melalui kegiatan permainan kelompok. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan pada minggu pertama ini adalah sebagai berikut: 1.) Anak-anak yang berpartisipasi dibagi menjadi dalam dua kelompok, 2.) Memberikan penjelasan mengenai tujuan dari pembagian kelompok serta kegiatan yang akan dilakukan, 3.) Melatih kemampuan bekerja sama melalui beberapa permainan kelompok, 4.) Menilai kekompakan perkelompok selama permainan kelompok berlangsung, 5.) Meminta partisipan untuk memberikan penilaian atau tanggapan terhadap keefektifan kegiatan program yang dijalankan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok.

Pelaksanaan kegiatan ini adalah kombinasi antara pendidikan nonformal dan psikoedukasi yang dikemas dalam sebuah program bernama Rumah Bimbingan dan Konseling (RUBIKONS) yang berlangsung saat mahasiswa melakukan praktik lapangan di masyarakat. Sebelum pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat ini berlangsung, terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara yang menghasilkan data primer. Kemudian, dirumuskan kepada pemecahan masalah dengan membuat program kegiatan RUBIKONS untuk menunjang pelaksanaan kegiatan. Program pengabdian masyarakat berupa RUBIKONS ini diharapkan dapat menjadi wadah pendidikan non-formal bagi

anak-anak di kelurahan Ulu Gedong serta bermanfaat bagi seluruh warga di kelurahan Ulu Gedong.

### **Tahap Evaluasi**

Pada tahap ini, setelah dilakukannya kegiatan permainan kelompok guna meningkatkan kerja sama anak di kelurahan Ulu Gedong ini adalah tahapan evaluasi. Yaitu dengan meminta anak-anak atau anggota RUBIKONS memberikan pendapat mengenai kebermanfaatannya dilakukannya kegiatan permainan kelompok tersebut, kemudian meminta mereka menyampaikan perasaannya setelah mengikuti kegiatan permainan kelompok tersebut. Setelah itu mahasiswa menyimpulkan secara keseluruhan baik itu manfaat, kegunaan, dan tujuan dari diadakannya kegiatan permainan kelompok guna meningkatkan kerja sama anak dalam kelompok tersebut.

Pelaksanaan kegiatan ini adalah kombinasi antara pendidikan nonformal dan psikoedukasi yang dikemas dalam sebuah program bernama Rumah Bimbingan dan Konseling (RUBIKONS) yang berlangsung saat mahasiswa melakukan praktik lapangan di masyarakat. Sebelum pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat ini berlangsung, terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara yang menghasilkan data primer. Kemudian, dirumuskan kepada pemecahan masalah dengan membuat program kegiatan RUBIKONS untuk menunjang pelaksanaan kegiatan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**K**elurahan Ulu Gedong merupakan salah satu Kelurahan yang ada di Kecamatan Danau Teluk, Kota Jambi, Provinsi Jambi. Nama Ulu Gedong sendiri terdiri dari dua kata yaitu Ulu dan Gedong yang berarti pangkal dari suatu wilayah yang memiliki daerah yang luas. Kelurahan Ulu Gedong terdiri dari 9 RT (Rukun Tetangga) dengan jumlah penduduk 2.374 jiwa. Kelurahan tersebut memiliki luas wilayah ± 45 km<sup>2</sup> dengan batasan wilayah sebagai berikut: Batas wilayah sebelah Utara : Kabupaten Muaro Jambi

Batas wilayah sebelah Selatan : Sungai Batang Hari

Batas wilayah sebelah Barat : Kelurahan Olak Kemang

Batas wilayah sebelah Timur : Kecamatan Pelayangan

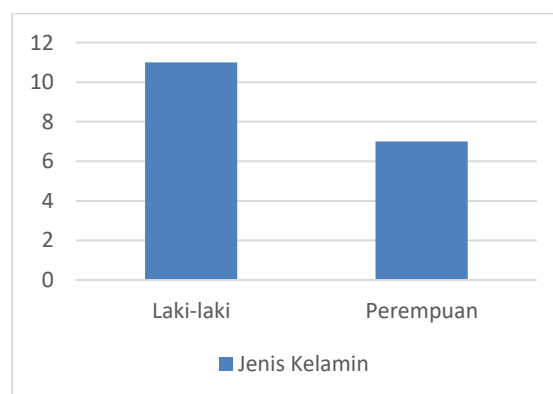
Anak usia Sekolah Dasar memiliki potensi yang sangat besar dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya, termasuk perkembangan daya cipta yang mengasah keterampilan dan kreativitas pada anak. Suasana yang baru dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh anak-anak dalam proses belajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran (Prabandari et al., 2019). Anak-anak di kelurahan Ulu Gedong mendedikasikan dirinya untuk belajar, pada pagi hingga siang belajar di sekolah dan pada malam hari belajar mengaji di Madrasah. Padatnya jadwal tersebut membuat anak jarang memiliki waktu untuk bersenang-senang bersama dengan teman di lingkungan tempat tinggalnya. Akibatnya anak-anak kurang mengenal teman-teman di lingkungan tempat tinggalnya.

Jumlah penduduk usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) di Ulu gedong adalah 165 jiwa dengan 90 laki-laki dan 75 perempuan. Anak-anak ini tersebar di 9 (sembilan) RT Kelurahan Ulu Gedong dengan 8 (delapan) ketua RT laki-laki dan seorang ketua RT perempuan. Melihat banyaknya anak-anak usia Sekolah Dasar ini, maka timbulah keinginan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak-anak tersebut. Adanya penduduk yang berasal dari berbagai latar belakang membentuk perbedaan karakter pada tiap anak.

Rumah Bimbingan dan Konseling sebagai wadah untuk bermain dan belajar dibangun di RT. 06 sesuai dengan kesepakatan dari hasil diskusi bersama dengan pemerintah kelurahan dan masyarakat setempat. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan pertama RUBIKONS ini adalah melatih keterampilan kerja sama anak didalam kelompok. Kegiatan mengasah keterampilan kerja sama anak ini dilakukan melalui beberapa permainan berkelompok yaitu permainan (a) kosong-kosong dan (b) pak polisi. Selain melatih kerja

sama permainan tersebut tentunya sebagai hiburan untuk anak sehingga tujuan pelaksanaan kegiatan dapat dicapai melalui kegiatan yang menyenangkan.

Rumah Bimbingan dan Konseling yang berpusat di RT. 06 telah membimbing 18 anak. Setiap anak pastinya memiliki tingkat kerja sama dalam kelompok yang berbeda. Ada anak yang mampu melibatkan dirinya didalam kelompok dan bekerja bersama kelompok, ada juga anak yang hanya bekerja sendiri walaupun berada didalam kelompok. Butuh cara yang berbeda-beda dalam melakukan pendekatan pada anak secara personal. Hal ini selarah dengan teori yang dikemukakan oleh Aristoteles yang mengatakan bahwa manusia merupakan makhluk sosial sekaligus makhluk individualis. Maksud dari makhluk individualis adalah memiliki egoisme terhadap keinginannya sendiri dan mengedepankan karakternya masing-masing.



**Tabel 1.** Grafik Jenis Kelamin Anak Sasaran Program

Pada kegiatan ini tim melakukan pendekatan terhadap masyarakat untuk menjalin ikatan kekeluargaan antara tim, anak-anak, dan masyarakat setempat. Selain itu tim menyiapkan semua kebutuhan yang akan digunakan. Selain itu ketua RT juga ikut berpartisipasi dalam mengumpulkan anak-anak untuk dapat mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan oleh tim. Hal ini dilakukan agar anak-anak di tiap RT dapat berpartisipasi dalam kegiatan dan saling berinteraksi bersama anak-anak yang sebelumnya belum mereka kenal.



Berdasarkan hasil dari pengabdian masyarakat dengan program rumah bimbingan dan konseling dalam meningkatkan kerja sama anak dalam kelompok maka dapat dijelaskan hasil dari program serta dampaknya terhadap para peserta selama kegiatan dilaksanakan yaitu adanya peningkatan secara signifikan.

Hal ini dapat dilihat dari melalui tahapan pengabdian masyarakat yang dilakukan sebagai berikut:

### **Tahapan Awal**

Pada tahapan awal, tim mengumpulkan para peserta di lapangan untuk melakukan senam bersama. Kegiatan ini dilakukan untuk membuat para peserta dekat satu sama lain. Selain itu senam dilakukan sebagai pemanasan sebelum melaksanakan kegiatan berikutnya.

Pada tahap ini anak-anak diajak untuk melakukan hal yang membebaskan mereka untuk berekspresi melalui gerakan agar mereka nyaman dalam mengikuti setiap kegiatan yang akan dilakukan. Anak-anak bebas tertawa bersama meskipun kurang mengenal teman baru mereka. Selain itu mereka juga merasa nyaman saat tidak ada peraturan yang mengikat dalam menjalani suatu hal.

Setelah melakukan senam bersama, anak-anak dikumpulkan di dalam ruangan untuk beristirahat sejenak sambil menikmati cemilan yang disediakan oleh tim. Dilanjutkan dengan sesi perkenalan yang mana tiap anak akan berdiri dan memperkenalkan dirinya serta di RT mana mereka tinggal.

Setelah melakukan perkenalan diri, tim RUBIKONS melanjutkan kegiatan dengan menyampaikan materi mengenai kegiatan yang dilakukan di rumah bimbingan dan konseling. Kegiatan ini dilakukan dengan menerapkan media permainan dengan maksud dan tujuan pengembangan diri peserta menuju pribadi yang berkembang secara optimal. Menurut Winkel (Ulfah, 2022) secara umum, identifikasi kebutuhan anak-anak dikategorikan dalam tiga bidang yakni sebagai berikut:

#### **1. Bidang pribadi dan sosial**

Pada dasarnya bidang pribadi dan sosial berfungsi untuk memfasilitasi anak-anak agar mampu mengenal dirinya sebagai

bagian dari ekosistem. Anak-anak harus tahu apa peranannya dalam masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu bidang pribadi dan sosial menjadi sangat penting dalam proses pembentukan anak-anak agar mereka memiliki kesadaran positif dan bermanfaat bagi lingkungan sosial.

#### **2. Bidang belajar**

Bidang belajar termasuk salah satu bidang dalam bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk memberikan pelayanan akademik guna menumbuhkan sikap kemandirian belajar anak. Konteks belajar disini adalah anak-anak belajar melalui pengalaman yang mereka alami secara terus menerus.

#### **3. Bidang karir**

Bidang karir merupakan bidang yang berguna untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia pekerjaan. Meskipun anak-anak masih sangat kecil untuk mempelajari mengenai dunia pekerjaan, namun hal kecil yang mampu mereka pelajari untuk bekal karir mereka adalah minat dan bakat yang mereka miliki. Melalui bakat dan minat tersebut anak-anak akan lebih mudah dalam menentukan arah dan cita-cita yang akan mereka pilih.

### **Tahap Pelaksanaan**

Setelah melakukan perkenalan dan juga pemberian materi mengenai kegiatan di rumah bimbingan dan konseling kepada peserta, tim RUBIKONS kemudian memberikan arahan kepada anak-anak mengenai permainan yang akan dilakukan dalam rangka melatih kerja sama anak dalam kelompok.

Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan "Kosong-kosong". Peserta akan dibagi menjadi 2 (dua) kelompok dan akan saling bekerja sama untuk mengalahkan kelompok lawan. Permainan ini dilakukan dengan satu orang (tim RUBIKONS) yang membuka lagu seperti "Kosong-kosong, kosong-kosong, kosong apa sekarang?", kemudian kelompok 1 akan menyambung lagu tersebut dengan menjawab dan memberikan

**Sabbila Nurcahyani, Badriani Saputri, Muhammad Alridho Lubis**

*Meningkatkan Kerja sama Anak Dalam Kelompok Melalui Kegiatan Rumah Bimbingan dan Konseling (RUBIKONS)*

pertanyaan balik ke kelompok 2, seperti “sekarang kosong wadah, kosong wadah sekarang. Wadah apa, wadah apa, wadah apa sekarang?”, lalu tim lawan akan menjawab dan memberikan pertanyaan balik ke kelompok 1. Begitu seterusnya permainan dilakukan. Kelompok dinyatakan kalah jika tidak mampu menjawab kurang dari 5 (lima) detik.

Permainan kedua yang dilakukan adalah permainan “Pak Polisi”. Permainan ini dilakukan tetap dengan posisi peserta dibagi menjadi 2 (dua) kelompok. Permainan ini dimulai dengan satu orang (tim RUBIKONS) akan menyanyikan lagu “Pak polisi, numpang tanya, atas nama...” lalu menyebutkan satu instruksi untuk menjawab pertanyaan suatu topik (contoh: nama-nama benda, buah, hewan, dan sebagainya). Namun, disini kita bisa kreasikan dengan ilmu pengetahuan peserta dengan menyebutkan nama-nama kota, provinsi, pahlawan, dan sebagainya. Permainan akan selesai jika ada kelompok yang kalah dalam permainan yaitu kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan kurang dari 5 (lima) detik atau kembali memberikan jawaban yang sudah diberikan oleh kelompok lawan.

**Tahap Evaluasi**

Kegiatan Rumah Bimbingan dan Konseling dilaksanakan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan dimana tiap pertemuan memiliki kegiatan yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan agar seluruh peserta memiliki berbagai macam keterampilan yang baru yang tentunya bermanfaat untuk tiap peserta. Selain itu kegiatan yang berbeda-beda dilakukan agar peserta kegiatan tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan rumah bimbingan dan konseling.

Untuk meningkatkan kerja sama anak dalam kelompok melalui permainan dilakukan pada pertemuan 1 (satu). Selama melakukan kegiatan para peserta menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi untuk terlibat langsung dalam permainan yang dimainkan, hal ini dibuktikan melalui antusias mereka dalam setiap mencari jawaban untuk mengalahkan kelompok lawan, serta canda tawa yang muncul

saat para peserta mampu menjawab tiap tantangan dari kelompok lawan.

Melalui permainan yang dimainkan oleh anak-anak maka terbentuklah suatu keterampilan dalam bekerja sama dalam kelompok. Meskipun awalnya anak-anak kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam kelompok, tetapi seiring berjalannya permainan anak-anak mulai berlatih dan mengambil pelajaran dari kekurangan permainan mereka sebelumnya. Anak-anak mendapatkan pelajaran bahwa dengan bekerja sama maka suatu hal yang dijalani akan lebih mudah untuk dilakukan.



**Gambar 1.** Senam Bersama



**Gambar 2.** Permainan Kosong-Kosong dan Pak Polisi



**Gambar 3.** Tim Bersama Peserta RUBIKONS

### SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, keterlibatan orang-orang di sekitar memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menumbuhkan kerja sama dalam diri anak. Membangun kerja sama sejak dini sangat penting untuk anak-anak agar dapat membawa dan menempatkan diri di lingkungan kelompoknya nanti di masa yang akan datang. Sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai permainan, maka melatih kerja sama anak-anak melalui permainan yang menyenangkan adalah pilihan yang tepat, bukan hanya sekedar permainan yang menggembirakan tanpa ada manfaat. Konsep kegiatan ini dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan dan keinginan anak. Hasilnya, ada peningkatan kemampuan kerja sama yang baik pada anak-anak. Program ini diharapkan dapat menjadi contoh untuk anak-anak di daerah lainnya sebagai upaya menyiapkan generasi cemerlang untuk masa depan gemilang.

### DAFTAR PUSTAKA

Adonis, F. (2020). Pengembangan Media Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 425–431.

Amridha, & J.S, R. (2020). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui

Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel*, 1(1), 1–11.

Aqobah, Q. Jumrotul. D. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. 5(2), 134–142.

Aziz, H. C., & Rizawati. (2022). Penerapan Permainan Kooperatif terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Journal of Early Childhood Education*, 5(3), 31–41.

Isjoni. (2013). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Alfabeta.

Isnaini, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Metode Proyek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3), 231–241.

Nurhidaya, A. R. (2019). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun Puzzle di TK Avanti Kota Maksassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 210–216.

Prabandari, I. R., Fidesrinur, ;, Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Psikologi, F., & Pendidikan, D. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF. In *Jurnal AUDHI* (Vol. 1, Issue 2).

Rahman, Z. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Melakukan Keterampilan Sosial Dan Kerjasama Melalui Permainan Angin Puyuh. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 188–204.

Ramadhani, Yulia Rizki, D. (2020). *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (M. Rahmawati, Ed.). Erlangga.

Triyanti, E., & Saparahayuningsih, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 28–35.