

PELATIHAN PEMANFAATAN GAME EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK PENGEMBANGAN DIRI ANAK

THE TRAINING UTILIZATION EDUCATIONAL GAMES OF SNAKES AND STAIRS FOR CHILDREN'S SELF-DEVELOPMENT

¹⁾Anna Ayu Herawati, ²⁾Vira Afriyati, ³⁾Arsyadani Mishbahuddin

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu
*Email: Annaayusherawati@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu: (1) mengembangkan *communication skill* mereka melalui pelatihan pengembangan diri melalui pemanfaatan game edukatif ular tangga, (2) memberikan narapidana bekal *soft skill* yang dapat mereka manfaatkan untuk dapat melanjutkan kehidupan setelah habisnya masa tahanan. Mitra kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas II Bengkulu. Hasil kegiatan pengabdian ini yaitu anak binaan yang mengikuti kegiatan game edukatif ular tangga terlihat aktif dan responsif. Beberapa anak yang awalnya terlihat malu, pendiam bahkan kurang percaya diri menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini dikarenakan dalam prosedur pelaksanaan kegiatan di dalamnya membahas tentang materi-materi yang berkaitan dengan kecakapan hidup serta kemampuan bahasa yang berkaitan dengan pengembangan diri anak binaan LPKA.

Kata Kunci : Game Edukatif, Ular Tangga, Pengembangan Diri

ABSTRACT

The objectives of this service activity are: (1) developing their communication skills through self-development training through the use of the snake and ladder educational game, (2) providing prisoners with soft skills that they can use to be able to continue their life after the end of their prison term. The partner of this community service activity is the Bengkulu Class II Special Child Development Institute. The result of this service activity is that the fostered children who take part in the snake and ladder educational game activity look active and responsive. Some children who initially looked shy, quiet and even less confident became better than before. This is because in the procedure for carrying out activities, it discusses materials related to life skills and language skills related to self-development of LPKA fostered children.

Keywords: Educational Games, Snakes and Ladders, Self Development

Diterima : 27-11-2021 **Disetujui** : 30-11-2021 **Dipublikasikan**: 20-12-2021

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Anak Pengadilan Anak, dalam Pasal 1 butir 3 menyebutkan : Anak yang Berkonflik dengan Hukum yang selanjutnya disebut Anak adalah anak yang telah berumur 12 (dua belas) tahun, tetapi belum berumur 18 (delapan belas) tahun yang diduga melakukan tindak pidana. Anak yang melakukan tindak pidana atau dalam praktek sehari-hari dipengadilan disebut sebagai anak yang sedang berhadapan dengan hukum, harus diperlakukan secara manusiawi, didampingi, disediakan sarana dan prasarana khusus, sanksi yang diberikan kepada anak sesuai dengan prinsip kepentingan terbaik anak, hubungan keluarga tetap dipertahankan artinya anak yang berhadapan dengan hukum kalau bisa tidak ditahan / dipenjarakan walaupun dipenjarakan/ditahan, ia dimasukkan dalam ruang tahanan khusus anak dan tidak bersama orang dewasa.

Anak yang berhadapan dengan hukum selanjutnya disebut dengan narapidana anak hendaknya tetap mendapatkan hak-hak nya salah satunya yaitu hak pendidikan. Hal ini juga dapat kita lihat dalam Undang-Undang No 12 Tahun 1995 tentang Pemasysarakatan pada Pasal 14 ditentukan bahwa narapidana berhak untuk: 1) Melakukan ibadah sesuai dengan agama atau kepercayaannya; 2) Mendapatkan perawatan, baik perawatan rohani maupun jasmani; 3) Mendapatkan pendidikan dan pengajaran; 4) Mendapatkan pelayanan kesehatan dan makanan yang layak; 5) Menyampaikan keluhan; 6) Mendapatkan bahan bacaan dan

mengikuti siaran media massa lainnya yang tidak dilang; 7) Mendapat-kan upah atau premi atas pekerjaan yang dilakukan; 8) Menerima kunjungan keluar-ga, penasihat hukum, atau orang tertentu lainnya; 9) Mendapatkan pengurangan masa pidana (remisi); 10) Mendapatkan kesempa-tan berasimilasi termasuk cuti mengunjungi keluarga; 11) Mendapatkan pembebasan bersyarat; 12) Mendapatkan cuti menjelang bebas; dan 13) Mendapatkan hak-hak lain sesuai dengan peraturan Perundang-Undan-gan yang berlaku.

Berdasarkan uraian tentang keseluruhan hak-hak narapidana anak sebagaimana dikemukakan di atas, hak yang sangat berkaitan erat dengan perbaikan mental anak adalah hak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwasannya salah satu cita-cita negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan dapat dipastikan bahwa anak-anak yang tersangkut masalah hukum yang seringnya berujung pada Lembaga Pemasysarakatan kurang mendapatkan pendidikan yang layak.

Menurut Alfaraui & Khatimah (2019) lapas mempunyai tugas pamasysarakatan dan berfungsi dalam melakukan pembinaan terhadap narapidana atau anak didik, memberikan bimbingan, mempersiapkan sarana dan mengelola hasil kerja, melakukan pemeliharaan keamanan dan tata tertib, serta melakukan urusan tata usaha rumah tangga Lapas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti bersama beberapa mahasiswa magang di LPKA Anak Bengkulu, didapatkan informasi bahwa rata-rata anak binaan tersebut kesulitan dalam berbahasa Indonesia, mengalami gangguan

pengembangan diri di bidang sosial dan pribadi. Hal ini juga terlihat jelas pada saat menghadapi era new normal, dimana anak binaan LPKA Bengkulu masih sedikit sekali mendapatkan pendidikan. Dengan demikian perlu adanya pembinaan yang menggunakan pendekatan konseling melalui pemanfaatan *game edukatif* ular tangga guna meningkatkan pengembangan diri anak binaan di LPKA Bengkulu.

Pemanfaatan game edukatif ular tangga memberikan kesan menyenangkan untuk dilakukan oleh anak binaan LPKA Bengkulu, hal ini dikarenakan akan membawa anak pada suasana belajar yang menarik dan asik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indriasih (2015) menyebutkan bahwa pemanfaatan pembelajaran dengan media permainan edukatif ular tangga mampu memberikan kesan bahagia dan senang bagi anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini karena mereka merasa belajar bukan sebagai beban melainkan seperti permainan yang asyik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat terlihat bahwa adanya Iptek untuk anak binaan LPKA ini memiliki tujuan untuk : (1) Mengembangkan *communication skill* mereka melalui pelatihan pengembangan diri melalui pemanfaatan game edukatif ular tangga, (2) Memberikan narapidana bekal *soft skill* yang dapat mereka manfaatkan untuk dapat melanjutkan kehidupan setelah habisnya masa tahanan.

METODE

Dalam kegiatan ini metode yang akan digunakan adalah dengan

melakukan pelatihan pemanfaatan game edukatif ular tangga dengan tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Siapkan alat permainan yaitu papan permainan ular tangga dan dadu.
2. Semua pemain berada pada petak yang biasa terdapat pada kotak nomor 1c.
3. Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama.
4. Pemain memajukan bidak atau pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
5. Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan bidak / pion nya sesuai angka perolehan terakhir
6. Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka.
7. Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular / kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di petak mana akan berhenti.
8. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu finis pada angka 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pemanfaatan media game edukatif ular tangga untuk

pengembangan diri anak di berikan pada anak binaan LPKA kelas II Kota Bengkulu. Kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian yaitu 3 orang dosen dan 3 orang mahasiswa, selanjutnya anggota kegiatan yaitu anak binaan LPKA yang mengalami permasalahan individu di bidang pengembangan diri yaitu berjumlah 9 orang.



Kegiatan ini diawali dengan pemberian materi tentang pentingnya perkembangan diri baik dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan juga karier kepada anak binaan LPKA kelas II Kota Bengkulu. Materi yang kedua adalah penjelasan tentang media game edukatif ular tangga untuk membantu pengembangan diri anak binaan LPKA Kelas II Kota Bengkulu. Selanjutnya yaitu tahap simulasi penerapan kegiatan game edukatif ular tangga oleh dosen, mahasiswa beserta anggota kegiatan yaitu anak binaan LPKA.

Dalam kegiatan penerapan game edukatif berlangsung secara aktif, hal ini dapat dilihat dari evaluasi kegiatan berupa laieseg (penilaian segera). Para anggota bermain sesuai dengan peran yang mereka miliki, anak-anak yang awalnya mengalami masalah tentang kemampuan sosial mulai Nampak perubahan menjadi lebih aktif. Hal ini dikarenakan suasana yang ditimbulkan dalam kegiatan

bersifat asyik dan menarik, serta tidak kaku atau menegangkan.

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kegiatan selanjutnya adalah tanya jawab dan mengumpulkan data peserta selama mengikuti PKM.

Kegiatan pengabdian ini selanjutnya dievaluasi melalui laieseg (penilaian segera) tentang peningkatan pengetahuan dan pemahaman anak binaan LPKA yang menjadi anggota pelatihan, sehingga tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian ini dapat diketahui. Berikut ini disajikan tabel evaluasi program pengabdian pada masyarakat.

Tabel 1. Evaluasi Program

Tujuan	Indikator ketercapaian	Tolok Ukur
Anak binaan LPKA calon anggota pelatihan memahami kemampuan dasar sebagai anggota yang baik	Teknik-teknik dasar pelaksanaan game edukatif	Anak binaan LPKA yang menjadi anggota pelatihan memahami teknik dan prosedur pelaksanaan kegiatan, serta pengembangan diri.
Mempraktekkan hasil pelatihan dengan anak binaan di LPKA.	Mengarahkan perilaku positif terstruktur bagi anak binaan LPKA yang menjadi anggota pelatihan	Pelaksanaan komitmen kegiatan pelatihan.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan pemanfaatan game edukatif ular tangga untuk pengembangan diri anak binaan LPKA, hasilnya rata-rata pengetahuan

dan keterampilan yang dihasilkan sangat baik. Selama mengikuti kegiatan pengabdian anak binaan LPKA Kelas II Kota Bengkulu dapat memahami materi dan melakukan kegiatan game edukatif ini dengan baik dan benar.

Ular Tangga Edukasi (UTE) merupakan permainan yang peneliti kembangkan dari permainan ular tangga biasa menjadi jenis permainan yang memiliki nilai edukasi. Desain ini dibuat berbeda dengan menyisipkan soal bimbingan konseling dibawah tangga dan di ujung ekor ular sebagai syarat untuk menjalankan fungsi ular atau tangga agar dapat naik atau turun seperti permainan ular tangga pada umumnya. Ketika sang pemain berada di bawah tangga maka harus bisa menjawab kartu soal agar bisa menaiki tangga tersebut, sebaliknya jika sang pemain menginjak kepala ular maka harus dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal agar berhasil selamat dari jebakan ular. Dengan adanya pertanyaan tersebut diharapkan para pemain tertantang dan tidak terasah bahwa sebenarnya mereka sedang melakukan permainan sambil belajar tentang pengembangan diri.

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat tentang pelatihan pemanfaatan game edukatif ular tangga untuk pengembangan diri anak binaan LPKA dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak binaan LPKA setelah diberi pelatihan dan pemanfaatan game edukatif, kemampuan dan keterampilannya dalam menggunakan media game edukatif sangat baik. Antusias peserta sangat baik dalam mengikuti kegiatan hingga tuntas

disertai dengan aktivitas dalam mempraktekkan media

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan PPM IPTEKS FKIP dengan judul “Pelatihan Pemanfaatan Game Edukatif Ular Tangga Untuk Pengembangan Diri Anak” dapat terlaksana karena dukungan berbagai pihak, terutama dukungan moral dan material dari LPPM Universitas Bengkulu melalui Dana DIPA FKIP Universitas Bengkulu tahun 2021. Sehubungan dengan hal tersebut, tim pengabdian mengucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal pendidikan*, 16(2), 127-137.
- Harkristuti Harkrisnowo, Revisi Undang-undang Pengadilan Anak Kedepankan Diversi.
- Hukum Online.com, 10 Juni 2021. Jaleswari Pramodhawardani dalam artikelnya, 2009, “Perlindungan Hukum Anak”, Jakarta, edisi 706.11” 57% anak disatukan di LP Dewasa”
- Miller, CT. (ed). (2008). Games: Purpose and potential in Education. Morehead, KY: Springer.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode permainan-permainan*

edukatif dalam belajar bahasa Arab. Diva Press.

Rahman, S. A. (2010). Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD. *Tadulako University: Press Palu*

Novitasari, Erma. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1), 37-45.