

UPAYA MENINGKATKAN FUNGSI KOGNITIF DAN KEBERSAMAAN PADA ABH LPKA BANDUNG MELALUI RECREATION SKILL GROUP

Theresia Vania Radhitya Widiandari¹, Meilanny Budiarti Santoso²

^{1,2}Universitas Padjadjaran

¹theresia.vania@gmail.com, ²meilannybudiarti13@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan bermain di usia anak dan remaja tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Di usia tersebut bagi mereka bermain adalah kegiatan yang membuat mereka bahagia dan sangat menyenangkan. Namun bermain bukan hanya untuk kesenangan semata melainkan juga bermanfaat bagi tumbuh dan kembang anak. Di masa inilah melalui permainan anak dapat meningkatkan kognisi serta belajar untuk bersosialisasi membangun kerjasama dengan orang lain.

Setiap anak seharusnya memiliki waktu yang cukup banyak untuk bermain namun berbeda dengan apa yang dialami oleh ABH LPKA Bandung. Dikarenakan mereka sedang berhadapan dengan hukum maka waktu bermain mereka tidak sebanyak anak dan remaja lainnya. Mereka juga hanya bersosialisasi dengan lingkungan LPKA. Hal ini memungkinkan membuat mereka merasa sedih dan membuat perkembangan kognitif mereka terhambat sehingga akan membuat fungsi kognitif yang tidak sesuai. Dengan begitu maka terbentuklah kegiatan pengabdian masyarakat ini. Tim kami akan membantu memberikan permainan yang menyenangkan bagi mereka melalui *Recreation Skill Group* dimana kegiatan ini akan membantu ABH dalam meningkatkan fungsi kognitif dan menggantikan rasa bosan mereka menjadi keceriaan. Kegiatan ini dilakukan melalui 3 tahap, yaitu : (1) Pengajuan izin dan pemberitahuan informasi mengenai LPKA; (2) Mempersiapkan permainan dan alat yang digunakan; (3) Pelaksanaan kegiatan yang melakukan tiga permainan.

Kata kunci : kegiatan bermain, *recreation skill group*, *group work*, pengabdian masyarakat, fungsi kognitif

EFFORTS TO INCREASE THE COGNITIVE FUNCTION AND TOGETHERNESS OF ABH LPKA BANDUNG THROUGH A RECREATIONAL SKILL GROUP

ABSTRACT

Play activities at the age of children and adolescents can not be separated from everyday life. At this age playing is an activity that makes them happy. But playing is not just for fun but also beneficial for the growth and development of children. At this time, children's play can improve their cognition and learn to socialize in order to build cooperation with others.

Every child should have enough time to play but it is different from what is experienced by ABH LPKA Bandung. Because they are dealing with the law their play time is not as much as other children

and teenagers. They also only socialize within the LPKA environment. This instills in them great sadness and their cognitive functions are not well developed. This was why these community service activities were formed. Our team will help provide fun games for them through the Recreation Skill Group where this activity will help ABH improve cognitive function and replace their boredom into joy. This activity is carried out through 3 stages, namely: (1) Submission of permits and notification of information regarding LPKA; (2) Preparing the game and the tools that will be used; (3) Implementation of activities.

Keyword(s) : *play activities, recreation skill group, group work, community service, cognitive function*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan suatu aktivitas yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan sehari-hari anak dan remaja. Bermain sendiri merupakan istilah yang artinya setiap kegiatan yang dilakukan adalah untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dimana dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan. Seperti pernyataan sebelumnya, kegiatan bermain sangatlah menyenangkan bagi anak dan remaja. Selain itu, kegiatan bermain juga sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan diri anak baik secara fisik maupun psikis. Melalui kegiatan bermain, anak dan remaja dapat memiliki kebebasan untuk menyalurkan dan mengekspresikan apa yang telah menjadi kehendak hati tanpa harus merasa bahwa hal tersebut salah dan terbatas oleh aturan. Selain itu bermain juga dapat mengembangkan mental anak, menumbuhkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang ada di hidupnya, dan meningkatkan kebugaran komponen motorik. Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children, 1997*), bermain merupakan alat utama belajar anak dimana dalam pembelajaran melalui bermain anak mendapat pengalaman baru, menjadi diri sendiri, merangsang kecerdasan otak, dan beberapa manfaat lainnya.

Bermain dapat dibagi menjadi dua kategori (Hurlock:1997), yaitu aktif dan pasif atau yang disebut sebagai hiburan. Dalam bermain aktif maka kesenangan akan timbul dari yang dilakukan individu dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin dan cat. Ketika mendekati masa remaja, anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif karena mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah serta di sekolah dan kurang memiliki tenaga karena pertumbuhan yang pesat. Sedangkan dalam bermain pasif atau bermain yang didasarkan untuk hiburan maka kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Anak dalam kategori ini sering menikmati temannya bermain, memandang hewan atau orang di televisi, menonton adegan lucu, dan membaca buku dimana kegiatan ini tidak mengeluarkan banyak tenaga.

Hurlock (1981) mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui empat tahapan, yaitu tahap penjelajahan, tahap mainan, tahap bermain, tahap melamun. Tahap penjelajahan atau yang bisa disebut dengan *exploratory stage*) adalah tahapan berupa kegiatan mengenai obyek dengan mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu setelah itu diamati. Penjelajahan akan semakin luas jika anak mulai merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati benda yang dapat diraihnya. Lalu tahapan selanjutnya adalah tahap mainan atau yang disebut *toy stage* merupakan tahapan yang puncaknya terjadi pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak hanya mengamati alat permainannya. Pada masa ini anak sangat suka meminta dibelikan mainan, kadang mereka hanya sekedar meminta tanpa peduli kegunaannya. Tahap ketiga adalah tahap bermain dimana tahap ini terjadi pada anak Sekolah Dasar. Di masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak sehingga dinamakan tahap bermain. Tahap terakhir adalah tahap melamun dimana tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang pada awalnya disukai dan lebih banyak memulai menghabiskan waktu untuk melamun atau berkhayal.

Bermain juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Hurlock (1998), terdapat delapan faktor yaitu, kesehatan, perkembangan motoric, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosioekonomi, jumlah waktu bebas, peralatan bermain. Kesehatan berpengaruh terhadap aktivitas bermain karena semakin sehat anak maka semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan. Lalu setelah itu adalah perkembangan motorik. Perkembangan motorik di setiap usia pasti melibatkan koordinasi motorik. Kegiatan yang dilakukan dan waktu bermain akan bergantung pada perkembangan motor mereka. Dengan adanya pengendalian motorik yang baik maka akan memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. Ketiga adalah intelegensi, di setiap usia anak yang pandai akan lebih aktif ketimbang yang kurang pandai serta permainan mereka akan lebih menunjukkan kecerdikan. Semakin usia bertambah maka akan lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatic, konstruktik, dan membaca. Serta semakin anak pandai maka akan menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata. Lalu keempat adalah jenis kelamin, jenis kelamin akan mempengaruhi cara bermain. Anak laki-laki akan bermain lebih kasar dan menyukai permainan serta olah raga. Pada awal masa anak-anak mereka juga lebih menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang banyak. Kelima adalah

lingkungan dimana anak yang tinggal di lingkungan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang akan jarang bermain karena hal tersebut. Keenam adalah status sosioekonomi, dimana anak yang berasal dari kelompok sosioekonomi lebih tinggi akan lebih menyukai kegiatan bermain yang mahal. Ketujuh adalah jumlah waktu bebas dimana jumlah waktu bermain bergantung pada status ekonomi keluarga. Jika tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang, maka anak akan terlalu Lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar. Terakhir adalah peralatan bermain, dimana peralatan bermain yang dimiliki anak akan berpengaruh pada permainannya.

Terdapat beberapa manfaat lain dari melakukan kegiatan bermain bagi anak : (1) Anak dapat memiliki kesempatan dalam mengembangkan diri baik itu fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motoric halus), perkembangan psiko sosial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif dalam melatih kecerdasan; (2) merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi; (3) Untuk melepaskan diri dari ketegangan; (4) Dasar bagi pertumbuhan mental; (5) anak dapat mengeluarkan energi dalam diri kedalam aktivitas menyenangkan; (6) anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan sekitar dan menemukan hal baru dalam kehidupan; (7) anak belajar bekerjasama, mengerti aturan, saling berbagi dan belajar menolong diri sendiri serta orang lain dan lebih menghargai waktu; (8) Sarana dalam mengembangkan kreativitas anak; (9) mengembangkan keterampilan olahraga dan menari; dan (10) melatih konsentrasi pada tugas tertentu.

Dalam karya tulis ini juga akan dibahas mengenai fungsi kognitif. Menurut Jean Piaget, masa remaja perkembangan kognitif sudah mencapai tahap puncak dimana tahap operasi formal yang terjadi pada usia 11 tahun hingga dewasa (Gunarsa, 1982). Berk (2003 : 244-249) mengemukakan beberapa ciri dari perkembangan kognitif pada masa ini. Pertama adalah mampu menalar secara abstrak pada situasi yang menawarkan beberapa kesempatan untuk melakukan penalaran deduktif hipotetis dan berpikir secara proposional. Penalaran deduktif hipotesis merupakan suatu proses kognitif dimana seseorang dihadapkan pada suatu permasalahan, dengan begitu seseorang akan memulai dengan suatu “teori umum” dari seluruh faktor yang memungkinkan berpengaruh pada hasil dan menyimpulkan suatu hipotesis tentang apa yang akan mungkin terjadi. Berbeda dengan anak pada tahap operasi konkret, anak akan memecahkan masalah dengan memulai dari realita yang paling nyata sebagai prediksi dari suatu situasi. Apabila realita tidak ditemukan maka tidak dapat memikirkan alternative lain dan gagal dalam memecahkan masalah (Berk,2003). Remaja sudah dapat berpikir secara sistematis

dengan melakukan bermacam-macam penggabungan, memahami adanya bermacam aspek yang ada pada suatu persoalan dimana persoalan tersebut dapat diselesaikan seketika, sekaligus, tidak lagi satu persatu seperti yang biasa dilakukan pada anak-anak pada masa operasi konkret (Gunarsa, 1982: 160). Kedua adalah memahami kebutuhan logis dari pemikiran proposional, memperbolehkan penalaran mengenai premis (alasan) yang kontradiktif dengan realita. Pemikiran proposional yang merupakan karakteristik penting kedua dalam tahap operasi formal. Remaja pada bagian ini dapat mengevaluasi logika pernyataan hanya dengan mempertimbangkan bukti konkret yang mendasar. Terakhir adalah memperlihatkan distorsi kognitif dimana yang dimaksud adalah pendengar imajiner/khayal dan dogeng pribadi secara bertahap akan menurun dan menghilang di usia dewasa. Kapasitas remaja dalam berpikir abstrak, berpadu dengan perubahan fisik yang akan menyebabkan remaja mulai berpikir lebih mengenai diri sendiri. Piaget yakin bahwa telah terbentuk egosentrisme baru pada tahap operasi formal ini dimana ketidakmampuan membedakan perspektif abstrak dari diri sendiri dan orang lain. Kognitif sangat penting bagi setiap individu sehingga meningkatkan perkembangan kognitif sudah harus dimulai sejak usia anak-anak. Peningkatan perkembangan kognitif tersebut dapat dilakukan dengan cara bermain.

Setiap anak dan remaja bebas untuk melakukan aktivitas bermain sebagaimana yang telah dicantumkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Pasal 56. Dalam UU tersebut dicantumkan bahwa anak bebas beristirahat, bermain, berekreasi, berkreasi, dan berkarya seni budaya. Namun hal mengenai bermain berbeda dengan apa yang dialami oleh ANDIKPAS di Lembaga Pembinaan Khusus Anak Bandung. Mereka tidak dapat bermain dengan bebas karena banyaknya aturan yang harus dipatuhi. Mulai dari tidak dapat bermain keluar, bersosialisasi dengan banyak orang karena mereka sedang berada dalam kondisi berhadapan dengan hukum. Dengan begitu maka rasa bosan selalu menghampiri mereka karena tidak bisa bermain dengan bebas. Sebanyak kurang lebih 135 ANDIKPAS dengan rentang 12 sampai dengan 20 tahun mengalami hal ini. Selain itu dengan kurangnya bermain maka perkembangan fungsi kognitif mereka akan terhambat.

Terkait dengan hal tersebut maka kami yang berjumlah 20 orang dengan dibantu oleh tim Dosen Pembimbing datang mengunjungi LPKA Bandung untuk melakukan pengabdian dalam bentuk kegiatan *recreation skill group*. Alasan kami melakukan pengabdian di LPKA Bandung adalah karena kami merasa bahwa ANDIKPAS di LPKA Bandung membutuhkan teman bermain dari lingkungan luar, menjadi salah satu support system dalam menguatkan

mereka menghadapi apa yang harus mereka alami sekarang, meningkatkan kebersamaan diantara para ANDIKPAS dan membantu dalam meningkatkan fungsi kognitif mereka di usia perkembangan saat ini.

METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan salah satu metode *group work* yakni, *Recreation Skill Group*. *Recreation skill group* merupakan metode yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan dalam waktu bersamaan akan memberikan kesenangan. Dalam metode ini diperlukan penasehat, pelatih, instruktur dan lebih berorientasi pada aturan permainan. Tujuan utama kami melakukan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kebersamaan diantara pada ANDIKPAS dan membantu meningkatkan fungsi kognitif mereka.

Kegiatan ini dibagi menjadi empat tahap kegiatan, yaitu pengajuan izin untuk melakukan kegiatan, mempersiapkan permainan dan alat yang akan digunakan, pelaksanaan kegiatan di tempat, dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, permainan dibagi menjadi tiga sesi dan di setiap sesinya memiliki output yang berbeda-beda. Alat yang digunakan dalam permainan antara lain karet, gelas plastik, bola plastik, tali rafia, dan kertas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membutuhkan waktu selama kurang lebih 1 bulan lebih 1 minggu. Dalam proses ini pengajuan izin melakukan kegiatan dan bertemu ANDIKPAS menjadi proses yang memakan waktu panjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengajuan Izin dan Pemberitahuan Informasi LPKA

Sebelum melakukan kegiatan di LPKA Bandung yang berada di Jalan Pacuan Kuda No.3, kami harus meminta izin terlebih dahulu berupa surat kepada Kantor Wilayah Jawa Barat Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia (KEMENKUMHAM) yang berlokasi di Jalan Jakarta No.27 Bandung dan setelah seminggu surat izin pun sudah dapat diambil. Setelah mengambil surat izin dari KEMENKUMHAM surat izin tersebut harus segera diserahkan kepada LPKA. Kami pun langsung bertemu dengan petugas LPKA bersama dengan dosen yang membimbing kegiatan kami dan diberikan arahan serta aturan yang harus dipatuhi selama melakukan kegiatan di LPKA. Selain itu pihak LPKA juga menginformasikan waktu yang dapat dilakukan untuk melakukan kegiatan. Pengajuan izin dan pemberitahuan informasi ini membutuhkan waktu selama 1 bulan dikarenakan pemberitahuan informasi tidak hanya

dilakukan dalam sehari melainkan 3 kali dalam waktu 1 bulan. Dalam tahapan ini kami masih belum menemui ANDIKPAS yang akan bekerjasama dengan kami. Pertemuan pertama terjadi pada tanggal 11 Maret 2019. Pertemuan ini membahas mengenai pemberian informasi mengenai proses kegiatan praktikum dimana kegiatan ini dilakukan di dalam ruangan kelas yang berada di LPKA. Setelah itu pertemuan kedua diadakan pada tanggal 26 Maret 2019 pukul 13.30 WIB. Pertemuan ini merupakan pertemuan antara dosen pembimbing dengan petugas LPKA yang menjadi supervisor. Pertemuan kali ini dimulai dengan sambutan dari dosen pembimbing yang juga memberikan penjelasan maksud dan tujuan mengadakan kegiatan di LPKA. Setelah itu dilanjutkan dengan penjelasan dari petugas LPKA mengenai tata cara mengajukan izin ke pihak LPKA, etika ketika sedang berhadapan dengan ABH agar tidak menyinggung mereka. Lalu pertemuan ketiga dilaksanakan pada 29 Maret 2019 pukul 09.30 WIB. Kami bertemu dengan petugas LPKA untuk penambahan informasi mengenai LPKA.

B. Mempersiapkan Permainan dan Alat yang Digunakan

Kami melakukan pertemuan untuk mempersiapkan dan menentukan permainan yang akan dilaksanakan. Permainan yang akan dilakukan tidak hanya untuk kesenangan semata melainkan harus memiliki capaian/*output*. Beberapa permainan dibahas dalam persiapan ini dan pada akhirnya terdapat tiga permainan yang dipilih. Setelah menetapkan permainan yang dipilih, kami menentukan barang apa saja yang dibutuhkan dalam permainan. Dalam tahap ini kami juga berbagi tugas dan peran yang nantinya dilakukan saat kegiatan dilaksanakan. Tugas dan peran dari beberapa individu dibagi menjadi kategori, yaitu fasilitator, pembawa acara, pengamat, dan juga ikut bermain dengan peserta.

C. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 2 April 2019 pukul 13.30 WIB. Kegiatan *recreation skill group* diikuti oleh 13 ANDIKPAS yang telah dipersiapkan oleh LPKA. Kami berangkat ke LPKA Bandung dari kampus UNPAD Jatinangor pada pukul 11.30 WIB, namun karena terjebak kemacetan lalu lintas kami pun baru sampai pada pukul 12.30 WIB. Kami pun sebelum memasuki gedung LPKA masih harus mempersiapkan beberapa hal atau beberapa alat yang akan digunakan untuk bermain. Kami baru masuk ke dalam gedung LPKA pada pukul 13.00 WIB. Sesampainya di dalam, kami bertemu dengan petugas agar mengizinkan ANDIKPAS yang akan menjadi peserta bisa bertemu dengan kami di gedung sekolah. Kami menunggu sekitar 20 menit, proses pengeluaran ANDIKPAS dari blok cukup membutuhkan waktu yang

tidak cepat. Setelah itu ANDIKPAS yang menjadi peserta pun bertemu dengan kami. Pertamanya kami mengucapkan salam terlebih dahulu dan memberitahu maksud dan tujuan dari kegiatan yang akan kami lakukan. Saat kami mengucapkan salam terlihat bahwa peserta masih malu-malu dan kadang tidak merespon sapaan kami namun setelah itu suasana pun mulai mencair. Setelah itu sesi permainan pun akan dimulai.

Sebelum memulai permainan maka dilakukan pembagian kelompok. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara setiap peserta mengambil kertas yang telah disediakan setelah itu mereka harus menirukan suara hewan yang dituliskan di kertas tersebut untuk mengetahui kelompok mereka. Sayangnya dalam sesi ini ada beberapa peserta yang masih tidak mau mengeluarkan suara hewan yang mereka dapatkan sehingga kami harus membantu mereka untuk berkumpul dengan kelompok yang didapatkan. Setelah itu, maka didapatkan 4 kelompok yaitu nyamuk, kuda, kodok serta burung hantu. Peserta pun berkumpul dan saling berkenalan dengan tim pengabdian masyarakat yang ikut bermain.

Permainan pertama adalah permainan bola dengan tali rafia dengan menggunakan karet gelang. Dalam permainan ini terdapat aturan dimana setiap kelompok harus membawa bola plastik sampai ke garis *finish* dengan menggunakan tali rafia dan karet. Bola plastik tidak boleh terjatuh, jika jatuh sebelum garis *finish* maka harus mengulang dari garis *start*. Tali rafia yang sudah menyatu dengan karet akan diikatkan ke badan setiap anggota. Permainan dimulai dengan mengambil bola yang berada di bawah tanpa boleh melihat letak bola tersebut. Anggota kelompok yang bermain harus membelakangi bola plastik yang sudah diletakkan di tengah-tengah tali rafia yang saling menyatu. Lalu di setiap kelompok memiliki satu pemimpin yang bertugas untuk memberikan arahan agar bola plastik tidak terjatuh. Setiap peserta harus mendengarkan arahan dari pemimpin kelompok tersebut jika ingin berhasil. Setelah bola tersebut dapat diambil maka peserta harus membawa bola sampai garis *finish*. Permainan pertama dilakukan di lapangan sekolah.

Setelah kami memberitahu tentang permainan pertama kepada setiap peserta maka akan dilakukan *trial* atau percobaan. Jadi dalam percobaan ini setiap peserta masih bisa berlatih atau mencari strategi apa yang harus digunakan agar mereka dapat berhasil pada permainan pertama. Setelah satu kali sesi percobaan maka permainan yang sebenarnya pun dimulai. Permainan pertama berlangsung dengan kondusif. Tetapi ada satu kelompok yang memiliki masalah karena alat yang digunakan sempat rusak. Tidak berlangsung lama akhirnya alat tersebut bisa digunakan kembali sehingga permainan berakhir sampai mendapatkan pemenang. Setelah

permainan pertama selesai maka kami pun bertanya kepada peserta apa manfaat dari bermain permainan ini. Jawaban mereka sudah mencerminkan hal yang baik dan memang sesuai dengan capaian permainan.

Capaian dari permainan ini adalah membangun keakraban, kebersamaan, kekompakan pada setiap anggota. Selain itu saling percaya satu sama lain dan meningkatkan kognitif karena mereka harus berpikir bagaimana caranya untuk bisa mengambil bola tersebut.

Setelah permainan pertama selesai maka dilanjutkan permainan kedua. Sayangnya karena kondisi cuaca yang kurang baik dan tiba-tiba turun hujan maka permainan kedua pun dilanjutkan di dalam ruangan kelas. Permainan kedua adalah lempar bola beriringan. Seperti permainan pertama, permainan kedua juga memiliki aturan yang berlaku. Aturan dari permainan kedua ini adalah setiap kelompok harus melempar bola tanpa bola terjatuh. Setiap kelompok harus berbaris kebelakang lalu anggota yang berdiri paling depan akan melempar bola tersebut ke anggota yang berada di belakangnya namun harus dilempar melewati kepala. Saat bola telah sampai di anggota yang berada paling terakhir maka bola harus dilemparkan kembali ke anggota paling depan dengan cara yang sama. Seperti permainan pertama, permainan kedua juga melakukan *trial* di awal. Permainan berlangsung dengan baik dan tidak ada hal yang buruk terjadi sampai permainan selesai. Setelah permainan selesai maka kami bertanya kepada peserta apa tujuan dari permainan ini. Mereka pun bisa menjawab sesuai dengan capaian pada permainan ini. Capaian dari permainan kedua ini adalah ingin melihat bagaimana sikap dari para pemain saat salah satu anggota kelompok ada yang menjatuhkan bola, saling percaya satu sama lain, dan kekompakan.

Setelah itu maka dilanjutkan dengan permainan terakhir. Permainan terakhir adalah bermain menebak ukuran. Permainan ini dilakukan untuk melatih kejujuran dan kecepatan dari setiap anggota. Setiap kelompok harus mengurutkan ukuran sesuai yang diperintahkan dengan instruktur permainan dengan cepat. Selama permainan peserta terlihat sangat antusias dan senang.

Sesi selanjutnya adalah sharing pengalaman dengan kelompok pengabdian masyarakat. dalam sesi ini peserta dapat menceritakan mengenai dirinya dan pesan kesan selama mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini. Mereka menceritakan bahwa mereka sangat nyaman dalam kegiatan ini. Mereka senang karena bisa bersosialisasi dengan orang dari luar LPKA. Sebelumnya mereka merasakan bosan karena tidak bisa bermain dan tidak ada yang dilakukan,

namun setelah kedatangan kami mereka pun menjadi tidak bosan lagi. Senyum dan tawa mereka mengembang saat sesi ini. Beberapa peserta ada yang berani dan malu-malu saat menceritakan pengalaman mereka namun mereka semua mendapatkan hak untuk berbicara. Mereka juga berharap bahwa kegiatan seperti ini sering untuk dilakukan.

D. Evaluasi

Setelah melakukan kegiatan tersebut maka dilakukan evaluasi. Evaluasi yang didapatkan adalah bahwa kegiatan sudah berjalan dengan baik. ANDIKPAS terlihat senang selama mengikuti kegiatan. Mereka juga dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan mengerti instruksi yang kami berikan. Selain itu ANDIKPAS juga mengaku bahwa permainan melalui *recreation skill group* juga bermanfaat bagi mereka karena mereka menjadi senang dan sudah tidak merasa sedih dan bosan. Namun masih ada yang harus diperhatikan karena kegiatan yang dilakukan tidak dimulai tepat waktu dikarenakan kurangnya persiapan sebelum berangkat ke LPKA. Selain itu ada beberapa alat yang mengalami kerusakan sehingga cukup membuang waktu. Di awal acara cukup sulit untuk membuat peserta aktif namun setelah beberapa sesi terlewati para peserta pun menjadi dirinya sendiri tanpa harus malu-malu.

Kesimpulan dan Saran

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi tumbuh dan kembang anak. Melalui bermain maka banyak sekali manfaat yang diterima oleh anak. Beberapa manfaat yang diterima oleh anak yang bermain adalah peningkatan fungsi kognitif dan mendapat pengalaman baru serta menjadi diri sendiri. Mereka juga akan merasa terhibur dan senang. Setiap anak memiliki kebebasan untuk aktif bermain. Namun berbeda dengan apa yang dialami oleh ANDIKPAS LPKA Bandung. Kurangnya waktu bermain secara bebas bagi ANDIKPAS di LPKA Bandung menjadi alasan utama kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini membutuhkan waktu 1 bulan lebih 1 minggu dimana sudah termasuk proses perizinan sampai ke proses pelaksanaan. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan hanya dalam sehari.

Kegiatan yang dilakukan di LPKA Bandung ditujukan untuk meningkatkan kognisi ANDIKPAS, mempererat hubungan diantara ANDIKPAS, dan memberikan keceriaan. Kegiatan ini dapat berjalan dengan baik karena kerja sama yang terjalin antara seluruh anggota kelompok, tim Dosen Pembimbing, petugas LPKA dan ANDIKPAS yang telah terlibat aktif dalam kegiatan ini. Pelaksanaan kegiatan ini memberikan banyak manfaat dan memberikan

keceriaan bagi ABH di LPKA Bandung. Mereka merasa senang karena bisa bertemu dan bermain dengan kami. Selain itu ABH juga sangat terlibat dengan baik dan bisa mengikuti kegiatan tanpa ada masalah. Sebaiknya bagi LPKA Bandung hendaknya sering mengadakan kegiatan bermain bagi anak supaya anak tidak merasa bosan dan tertekan saat harus menjalani kehidupan mereka di LPKA. LPKA dapat memberikan kegiatan *recreational skill group* satu bulan sekali.

Daftar Pustaka

- ERFAYLIANA, Y. (2016, Juni). AKTIVITAS BERMAIN DAN PERKEMBANGAN JASMANI ANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3.
- RI, K. (n.d.). Undang-Undang RI Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Retrieved from Kemlu RI:
- ERFAYLIANA, Y. (2016, Juni). AKTIVITAS BERMAIN DAN PERKEMBANGAN JASMANI ANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3.
- RI, K. (n.d.). Undang-Undang RI Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Retrieved from Kemlu RI: _____
<https://pih.kemlu.go.id/files/UUNo23tahun2003PERLINDUNGANANAK.pdf>
- Unknown. (n.d.). BAB 1 PENDAHULUAN. Retrieved from File Upi Edu: _____
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195303121979032-N._TATAT_HARTATI/Penelitian/Laporan_Penelitian_Permainan/bermain.pdf
- Unknown. (n.d.). BAB II LANDASAN TEORI. Retrieved from etheses.uin-malang: _____
http://etheses.uin-malang.ac.id/1220/6/10410170_Bab_2.pdf
- Unknown. (n.d.). Perkembangan Masa Remaja (Usia 11/12-18 tahun). Retrieved from _____
 file.upi.edu: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/196605162000122-HERLINA/PERKEMBANGAN%20MASA%20REMAJA.pdf