

IMPLEMENTASI PERMAINAN *FUN GAMES* PENGGERAK OLAHRAGA PADA MASA PANDEMI *COVID-19* DI JAKARTA TIMUR, DKI JAKARTA

Bazuri Fadillah Amin, Abdul Sukur, Muhamad Arif, Rahmad Putra Lubis

Universitas Negeri Jakarta

bazuriamin@gmail.com

Abstract

Since March 2020 children have been continuously indoors due to large-scale social restrictions imposed by the central government and local governments. This largescale social restriction makes children have to get used to carrying out online activities from home, including learning which is carried out using the distance learning method (PJJ). With limited space for movement and length of time restrictions make some children become bored and bored and it is not uncommon to find children who are reluctant to carry out PJJ because of their basic nature in which these basic characters become a problem for the children themselves. As we know the learning system that is carried out for children should be interesting and fun which will motivate children to continue to be enthusiastic in participating in the process of teaching and learning activities. Children who should like to play are now experiencing various obstacles due to the ongoing pandemic conditions. Therefore, we need some innovations that we can do so that children can be more enthusiastic and happy in carrying out their daily activities. To make children even more excited, we carry out outdoor activities with an emotional approach through fun games which are facilitated by students of the Faculty of Sports Science, State University of Jakarta, especially members of the Sports Movement FIK UNJ. With the Outbound Fun Games method with an emphasis on strict health protocols, it is hoped that children can do fun activities that make them happier and more enthusiastic.

Keywords: *Fun Games, Covid_19, Penggerak Olahraga*

Abstrak

Sejak bulan maret 2020 anak-anak telah berada secara terus menerus di dalam rumah dikarenakan pembatasan social berskala besar yang dilakukan oleh pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Pembatasan social berskala besar ini membuat anakanak harus mulai terbiasa melaksanakan kegiatan daring dari rumah termasuk belajar yang pelaksanaannya dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan keterbatasan ruang gerak dan lamanya waktu pembatasan membuat beberapa anak menjadi bosan dan jenuh dan tidak jarang kita temukan anak-anak yang mulai enggan untuk melaksanakan PJJ karena sifat dasar mereka yang dimana karakter dasar tersebut menjadi sebuah problema bagi anak itu sendiri. Seperti yang kita ketahui system pembelajaran yang dilakukan kepada anak harusnya menarik dan menyenangkan yang dimana itu akan memotivasi anak untuk terus tetap semangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Anak yang seyogyanya gemar bermain sekarang mengalami berbagai kendala karena kondisi pandemi yang sedang berlangsung. Maka dari itu butuh beberapa inovasi yang dapat kita lakukan agar anak bisa lebih bersemangat dan senang dalam menjalankan aktifitasnya sehari-hari. Untuk membuat anak lebih bersemangat lagi kita melakukan aktivitas di luar ruangan dengan pendekatan emosional melalui permainan fun games yang di fasilitatori oleh mahasiswa-mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta terlebih khusus anggota Penggerak Olahraga FIK UNJ. Dengan metode Outbound Fun Games dengan penekanan di protokoller kesehatan yang ketat diharapkan anak-anak dapat melakukan aktifitas yang menyenangkan sehingga membuat mereka lebih gembira dan bersemangat.

Kata Kunci: *Fun Games, Covid_19, Penggerak Olahraga*

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Indonesia sedang mengalami penyebaran virus *Covid_19* yang sangat mengkhawatirkan. Dimana virus *covid_19* setiap harinya mengalami peningkatan dan tercatat pada tanggal 23 februari 2021 angka masyarakat Indonesia yang terjangkit dari virus corona tersebut sebanyak 1.298.608 kasus. Dimana banyak dampak kerugian yang dirasakan oleh masyarakat akibat dari pembelakuan berbagai pembatasan aktivitas yang dilakukan oleh pemerintah baik dari segi meterial maupun inmaterial yang dimana pembahasan kerugian yang terjadi dibagi ke dalam berbagai factor yakni kelompok kerugian nasional, kerugian yang dialami corporate, dan masyarakat/individu yang terdampak langsung akibat penyebaran virus *covid_19* (Hadiwardoyo, 2020). Dan hal baik yang dapat kita saksikan adalah proses vaksinasi yang telah berjalan dimana ini menjadi sebuah harapan baru untuk kembali hidup normal tanpa virus corona.

Dari data yang dibagikan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (KEMENKES RI) pada hari Kamis tanggal 14 februari 2021 bertempat di Istana Senayan telah dilakukan vaksinasi bagi tenaga kesehatan dan tenaga penunjang kesehatan. Akan tetapi ada beberapa tantangan yang kita hadapi dengan luas wilayah dan jumlah penduduk Indonesia di prediksi bahwa proses vaksinasi akan selesai dalam jangka waktu 15 bulan. Berbagai *factor* menjadi penyebab waktu selesai vaksinasi masih lama dimana selain jumlah penduduk Indonesia yang banyak jumlah vaksin yang tersedia juga masih terbatas. Hal yang dapat kita lakukan untuk membantu program pemerintah dalam menangani virus *covid_19* dengan cara menjaga imunitas tubuh kita agar tetap baik dimana ini akan menjadi sebuah *alternative* dari proses vaksinasi yang memakan waktu sampai 15 bulan. Yang dimana dengan waktu yang sangat lama tersebut membuat anak-anak menjadi jenuh dan bosan.

Seperti yang kita ketahui karakteristik dasar dari seorang anak adalah bermain yang dimana proses pembelajaran yang menyenangkan bagi seorang anak adalah dengan dibarengi dengan kegiatan bermain. Proses pembelajaran yang menyenangkan sangat sulit untuk diterapkan pada masa sekarang ini. Dimasa sekarang ini aturan pembatasan social berskala besar memaksa anak untuk melaksanakan proses pembelajarannya dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sehingga dengan kegiatan PJJ tersebut ada banyak faktor penghambat yang membuat anak menjadi bosan dalam melakukan aktifitas pembelajaran via daring. Selain mengalami kebosanan salah satu faktor penghambat yang dialami seorang anak adalah ketika orang tuanya lagi bekerja atau dalam satu keluarga hanya memiliki smartphone yang terbatas yang mengakibatkan anak tersebut tidak bisa melaksanakan kegiatan proses belajar (Dewi, 2020). Dimana kendala tersebut akan membuat seorang anak menjadi semakin stres.

Pada kasus yang ditemukan tingkat stress anak-anak dalam mengikuti pembelajaran pada masa pandemi cenderung meningkat dimana faktor utama penyebab tingkat stress ini meningkat adalah karakter seorang anak yang masih gemar melakukan berbagai permainan dan interaksi langsung. Tingkat stress yang dialami anak-anak kelas besar dan kecil cenderung berbeda dimana anak-anak kelas besar mengalami

tingkat stress yang tinggi yang membuat mereka semakin tidak bersemangat dalam melakukan proses belajar daring dari rumahnya masing-masing(Palupi, 2020)



(Dokumentasi Pribadi. Kegiatan Penggerak Olahraga Road To School sebelum pandemi)

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Tantangan besar yang masih kita hadapi bersama adalah pandemi *covid_19* yang masih mengalami tingkat penularan yang sangat tinggi (*critical rate*) di Indonesia. Penularan virus tersebut menyebabkan pembatasan social berskala besar (PSBB)(Thorik, 2020). Dengan pembatasan social tersebut banyak dari masyarakat bingung dalam menjalani berbagai kegiatan sehari-hari cenderung monoton dalam menjallani aktivitasnya. Rasa cemas yang ada, gelisah, khawatir, serta stress dapat berpengaruh terhadap imunitas tubuh. Maka dari itu kita perlu melaksanakan suatu kegiatan yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap tubuh kita.

Terlebih khusus yang dirasakan oleh anak-anak dimana dampak dari pandemi *covid_19* ini membuat tingkat stress di jenjang usia siswa-siswi sekolah dasar cenderung meningkat. Hal tersebut sungguh sangat tidak baik untuk menjaga tumbuh kembang dari seorang anak. Anak-anak dapat dengan mudah merasakan stress bahkan suatu yang menyangkut kepentingannya dimana ketika anak-anak melakukan aktifitas untuk memulihkan kesehatannya di rumah sakit mereka bahkan tidak bisa meninjau bahwa itu merupakan sesuatu yang baik untuk kesehatannya(Lestiawati et al., 2019). Dimana kondisi anak di rumah sakit hamper sama dengan yang di alami anak pada masa pembatasan social berskala besar. Sehingga diharapkan dengan kegiatan fun games yang akan dilaksanakan dapat mengurangi tingkat stress pada anak.



(Dokumentasi Pribadi: Kegiatan Penggerak Olahraga Road To School Sebelum pandemi)

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Implementasi Permainan Fun Games bagi Volunteer Penggerak Olahraga Pada Masa Pandemi Covid_19 di Jakarta Timur dilaksanakan dengan kegiatan langsung di lapangan terbuka. Pertimbangan kegiatan dilaksanakan secara langsung adalah dikarenakan kondisi pandemi Covid_19 yang terus mengalami penurunan.

Penurunan kasus Covid_19 memberikan peluang bagi kita untuk berinteraksi langsung dengan anak-anak dimana sebagian besar dari mereka telah mengalami kejenuhan dalam pembelajaran daring dan kurangnya aktifitas gerak yang dilaksanakan pada aktifitas sehari-hari. Dengan pertimbangan tersebut membuat kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan secara langsung dengan protocol kovid_19 yang ketat.

- a. Metode kegiatan dengan dua pendekatan.:
 - 1 Pendekatan teoritis yang terdiri dari pemaparan materi, diskusi, dan tanya jawab.
 - 2 Pendekatan praktek yang dilaksanakan secara mandiri dengan tujuan dari aspek berkelanjutan yang telah disampaikan dalam pendekatan teoritis.
- b. Metode Pelaksanaan kegiatan. Secara rinci metode penerapan PKM reguler ini terdapat dalam tabel sebagai berikut:

Pendekatan	Materi
Tahap 1: Teori	Mempelajari tentang karakter anak Edukasi tentang permainan Fun Games dan memiliki kemampuan menjadi Instruktur Fun Games

	Pembelajaran Public Speaking sebagai kemampuan dasar dalam memimpin masa/audiens
Tahap 2: Praktek	Praktek dilaksanakan di Jl. Nanas kecamatan matraman Jakarta Timur Praktek dilaksanakan dengan penerapan Protokol Kesehatan yang ketat Pelaksanaan dilakukan oleh masingmasing Volunteer dari teori-teori yang telah dipelajari
Tugas Mandiri	Report perkembangan kondisi dilapangan mengenai ketertarikan dan keberhasilan aktifitas gerak yang dilakukan oleh para peserta

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Pada kegiatan yang dilaksanakan pada hari minggu tanggal 10 Oktober 2021 didapatkan berbagai hasil dari implementasi kegiatan *Fun Games* yang dilakukan oleh *Volunteer* Penggerak Olahraga yang dimana kegiatan ini menjadi sebuah pilihan untuk membuat anak-anak agar tetap bergerak meskipun dalam kondisi pandemi *Covid_19*. Seperti yang kita ketahui system pembelajaran yang dilakukan kepada anak harusnya menarik dan menyenangkan yang dimana itu akan memotivasi anak untuk terus tetap semangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Anak yang seyogyanya gemar bermain sekarang mengalami berbagai kendala karena kondisi pandemi yang sedang berlangsung. Maka dari itu butuh beberapa inovasi yang dapat kita lakukan agar anak bisa lebih bersemangat dan senang dalam menjalankan aktifitasnya sehari-hari.



Gambar: Dokumentasi pelaksanaan kegiatan

Yang dimana Untuk membuat anak lebih bersemangat lagi kita melakukan aktivitas di luar ruangan dengan pendekatan emosional melalui permainan fun games yang di fasilitatori oleh mahasiswa-mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta terlebih khusus anggota Penggerak Olahraga FIK UNJ. Dengan metode Outbound Fun Games dengan penekanan di protokoller kesehatan yang ketat diharapkan anak-anak dapat melakukan aktifitas yang menyenangkan sehingga membuat mereka lebih gembira dan bersemangat dan ini terjadi pada saat dilaksanakannya kegiatan IMPLEMENTASI

PERMAINAN *FUN GAMES* PENGGERAK OLAHRAGA PADA MASA PANDEMI *COVID_19* DI JAKARTA TIMUR, DKI JAKARTA

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, masalah prosedur penelitian dengan menerapkan pembinaan melalui kegiatan daring menggunakan media platform Zoom Cloud Meeting:

1. Pendekatan melalui kegiatan IMPLEMENTASI PERMAINAN *FUN GAMES* PENGGERAK OLAHRAGA PADA MASA PANDEMI *COVID_19* DI JAKARTA TIMUR, DKI JAKARTA merupakan cara yang efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan dalam melakukan aktifitas Fun Games untuk para Volunteer Penggerak Olahraga
2. Perencanaan kegiatan pengabdian melaksanakan berbagai kegiatan yang disyaratkan untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian yang baik.
3. Pelaksanaan IMPLEMENTASI PERMAINAN *FUN GAMES* PENGGERAK OLAHRAGA PADA MASA PANDEMI *COVID_19* DI JAKARTA TIMUR, DKI JAKARTA sebagai sarana untuk mencari ilmu sehingga para mahasiswa khususnya *volunteer* penggerak olahraga dapat memahami bagaimana menjadi pendamping untuk memberikan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.
4. Kegiatan pembinaan dilakukan secara berkala, baik dalam pendidikan, prestasi, dan juga rekreasi dimana output dari pembinaan ini diharapkan memotivasi para peserta untuk bisa lebih mendalami lagi tentang keilmuan dari seorang instruktur/fasilitator kegiatan *fun games*.



Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- 1 Setelah pandemi selesai diharapkan akan dilaksanakannya kegiatan serupa dengan meningkatkan jumlah titik kegiatan yang menyebar di wilayah DKI Jakarta.
- 2 dalam setiap pemberian materi dibiasakan magar peserta untuk bertanya, dan menjawab pertanyaan ataupun mengajukan pendapatnya sehingga suasana menjadi hidup.
- 3 buatlah pertanyaan-pernyataan yang merangsang peserta untuk memecahkan masalah dari pertanyaan tersebut.
- 4 Dan untuk kedepannya diharapkan aka nada kolaborasi dari berbagai pihak guna mengembangkan kegiatan yang memiliki nilai guna dan manfaat bagi mahasiswa, dosen, guru penjas dan juga anak-anak.

6. DAFTAR PUSTAKA (*Reference*)

- Bajuri, D. A. (2018). *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI Volume 4, Nomor 1, Juni 2018 Analisis Kebutuhan Anak... Dian Andesta Bajuri. 4.*
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Hadiwardoyo, W. (2020). Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid-19 [National Economic Losses Due to the Covid-19 Pandemic]. *Baskara Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.8392>
- Lestiawati, E., Ayu, I., & Prami, P. (2019). *Senopati Bantul the Influence of Bibliotherapy on Hospitalization Stress in School- Aged Children At ' Panembahan Senopati ' General Hospital , Bantul. 1–8.*
- Palupi, T. N. (2020). Tingkat Stres pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar dalam Menjalankan Proses Belajar di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Tingkat Stres Pada Siswa-Siswi Sekolah*

Dasar Dalam Menjalankan Proses Belajar Di Rumah Selama Pandemi Covid19, 9(2), 18–29.

Thorik, S. H. (2020). Efektivitas Pembatasan Sosial Berskala Besar Di Indonesia Dalam Penanggulangan Pandemi Covid-19. *Jurnal Adalah : Buletin Hukum Dan Keadilan*, 4(1), 115–120.