



PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

**PELATIHAN PERMAINAN LOGIKA  
SEBAGAI ANTISIPASI SIFAT KEKERASAN PADA ANAK BAGI GURU  
SD TUMPENG 3 CANDIPURO**

**Bidang Kegiatan**

**PKM - AI**

Disusun Oleh:

<b>BARA BANGKIT A R P</b>	<b>106711401975/2006</b>
<b>GAGUK SETYAWAN</b>	<b>106711401982/2006</b>
<b>WAHYU AJI</b>	<b>306161401981/2008</b>

UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
MALANG  
2010

**HALAMAN PENGESAHAN USUL  
PKM-AI**

1. Judul Kegiatan : **PELATIHAN PERMAINAN  
LOGIKA SEBAGAI ANTISIPASI  
SIFAT KEKERASAN PADA  
ANAK BAGI GURU SD  
TUMPENG 3 CANDIPURO**
1. Bidang Kegiatan : (  ) PKM-AI ( ) PKM-GT
2. Ketua Pelaksanaan Kegiatan
- a. Nama Lengkap : **BARA BANGKIT A R P**
- b. NIM : **106711401975**
- c. Jurusan : **PJKR**
- d. Universitas : **Universitas Negeri Malang**
- e. Alamat email :
3. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 2 orang
4. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap dan Gelar : **Drs. Muchtar, S.Pd, M.S1**
- b. NIP : **195708021980121001**
- c. Alamat Rumah dan Tel./HP : **Jl. Ki Ageng Gribig 45 Malang  
08125217095**

Menyetujui,  
Ketua Jurusan PJKR FIK

Malang, 29 Januari 2010

Ketua Pelaksana

Drs. Sapto Adi, M. Kes  
NIP. 196511161990021001

**BARA BANGKIT A R P**  
**NIM. 106711401975**

Pembantu Rektor  
Bidang Kemahasiswaan UM

Dosen Pendamping,

Drs. Kadim Masjkur, M. Pd.  
NIP. 195412161981021001

Drs. Muchtar, S.Pd, M.S1  
NIP. 195708021980121001

**PELATIHAN PERMAINAN LOGIKA SEBAGAI ANTISIPASI  
KEKERASAN KEPADA ANAK BAGI GURU SD TUMPENG 03  
CANDIPURO LUMAJANG**

Bara Bangkit A R P, dkk, 2010.  
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu  
Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Malang.

**ABSTRAK**

*Banyak tindakan kekerasan yang sering dilakukan oleh guru kepada anak didik atau siswa mereka. Sulit rasanya hal itu akan dihilangkan, karena sifat dan perilaku setiap manusia berbeda satu sama lain. Mengurangi tindakan kekerasan yang dilakukan oleh guru tersebut adalah hal yang sangat dianjurkan, caranya bermacam – macam mulai dari terapi, pola mengajar, dan permainan. Sifat kekerasan biasanya berawal dari emosi dan dikendalikan oleh otak. Otak berhubungan dengan pola pikir atau logika.*

*Permainan logika bisa melatih kesabaran seseorang dan bertujuan untuk mengurangi sifat kekerasan pada anak didik. Pemberian pelatihan permainan logika bagi guru bertujuan untuk meningkatkan dan melatih kesabaran yang diaplikasikan pada emosi dan mengantisipasi sifat kekerasan dalam mengajar kepada anak didik.*

*Metode pelatihan permainan logika yang diberikan kepada guru sebagai antisipasi sifat kekerasan adalah menggunakan metode ceramah sebagai awal penjelasan mengenai permainan logika. Dan metode praktek langsung menggunakan media komputer yang dilakukan oleh guru.*

*Luaran yang diharapkan adalah macam – macam permainan logika yang diberikan kepada guru dan guru bisa melakukan permainan logika tersebut. Untuk macam permainan logika digunakan cara teknik mengumpulkan data dan pencarian game yang khusus untuk permainan logika. Kemudian untuk mengetahui guru bisa melakukan permainan logika, peneliti menggunakan angket sebagai instrument.*

*Logika tidak mempelajari cara berpikir dari semua ragamnya, tetapi pemikiran dalam bentuk yang paling sehat dan praktis. Jadi tujuan program pelatihan permainan logika adalah melatih guru - guru SD untuk bisa berpikir lurus, memiliki kesabaran, dan yang lebih utama mengantisipasi kekerasan pada anak.*

**Kata Kunci :** *Permainan Logika, Kekerasan, Guru SD*

## ABSTRACT

*Nowadays, there is often violence which is done by the teachers to the students. It is not easy to be omitted because each person has different characteristics. Decreasing the violence done by the teachers is very suggested to do, it can be done through therapy, teaching ways, and games. The violence is usually caused by emotion and is controlled by brain. The brain is related to the way of thinking or logic.*

*Logic games can train one's patience and is aimed to decrease the violent characteristic to the students. The training of the logic game to the teachers is aimed to increase and train their patience which is applied to the emotion and anticipate violent characteristic in teaching the students.*

*The method of the logic game given to the teachers as the anticipation of violent characteristic is by using lecturing method as the initial explanation about the game. And the direct practical method is done by using computers as the media which is done by the teachers.*

*The result that is expected is the teachers can apply that game in teaching. For the kinds of magic games, data collection technique and special game searching for logic game is used. Then, to know whether or not the teachers can apply the game, the researcher uses questionnaire as the instrument.*

*Logic does not learn the way of thinking from all of its kinds, yet the way of thinking which is the most sober-minded and practical. Thus, the purpose of the logic game training is to train the elementary students to be able to think wisely, to have patience, and the more important thing is to anticipate violence to the children.*

*Key words: logic game, violence, elementary students*

## PENDAHULUAN

Kekerasan bersumber dari emosi, emosi dapat dikurangi dengan cara melatih kesabaran. Pelatihan kesabaran dapat beraneka macam cara melakukannya, antara lain dengan melalui permainan. Pada kesempatan kali ini kami mencoba memberikan pelatihan permainan logika sebagai antisipasi kekerasan terhadap anak bagi guru SD. Biasanya apabila seseorang itu melakukan kekerasan, sudah pasti seseorang tersebut diselimuti emosional. Seseorang yang sedang emosi bisa sangat berbahaya, karena kesadaran diotak akan menurum dan seseorang tersebut bisa melakukan apapun kepada korban luapan emosinya. Bila melihat pada pasal 28 (2) Konvensi tentang Hak-hak Anak disebutkan bahwa disiplin sekolah dilaksanakan dalam cara yang sesuai dengan martabat manusia si anak. Lebih lanjut pasal 37 (a) menyatakan tidak seorang anak pun dapat dijadikan sasaran penganiayaan, atau perlakuan kejam yang lain, tidak manusiawi atau hukuman yang menghinakan.

Logika tidak mempelajari cara berpikir dari semua ragamnya, tetapi pemikiran dalam bentuk yang paling sehat dan praktis. Jadi tujuan kami mengadakan pelatihan permainan logika adalah melatih guru - guru SD untuk bisa

berpikir lurus, memiliki kesebaran, dan yang lebih utama mengantisipasi kekerasan pada anak. Dari penjelasan di atas dapat ditarik beberapa masalah antara lain: Cara mengantisipasi kekerasan terhadap anak bagi guru SD, cara bermain permainan logika untuk guru SD, dan dampak pelatihan permainan logika sebagai antisipasi kekerasan pada anak bagi guru SD. Berdasarkan masalah yang ada, dapat diambil tujuan penyelesaian masalah yang diharapkan dapat tercapai antar lain adalah sebagai berikut: mengetahui cara mengantisipasi kekerasan terhadap anak bagi guru SD, mengetahui cara bermain permainan logika untuk guru SD, mengetahui dampak permainan logika sebagai antisipasi kekerasan pada anak bagi guru SD.

Manfaat yang diharapkan dari Pelatihan Permainan Logika ini bagi mahasiswa adalah untuk meningkatkan kualitas peserta didik (Mahasiswa) di Perguruan Tinggi agar kelak menjadi anggota masyarakat yang kreatif dan inovatif dan untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap, tanggung jawab, serta membangun kerjasama tim guna mempersiapkan diri menjadi pemimpin yang cendekiawan, mandiri, dan arif. Kemudian manfaat yang diharapkan dari Pelatihan Permainan Logika bagi masyarakat adalah guru SD mengetahui cara mengantisipasi kekerasan pada anak didiknya, guru SD dapat melakukan permainan logika dan mengaplikasikan manfaatnya pada proses belajar mengajar maupun kehidupan sehari – hari.

## **METODE**

Untuk mencapai tujuan program, metode yang digunakan adalah metode deskriptif yang dengan menggunakan survey sasaran kemudian kepelatihan dan penyebaran angket kepada guru atau sasaran.

Adapun beberapa langkah – langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah sebagai berikut :

1. Sampel  
Guru SD Tumpeng 03 Candipuro Lumajang
2. Teknik pengumpulan data
  - a. Guru SD Tumpeng 03 Candipuro Lumajang mempraktikkan langsung permainan logika.
  - b. Penyebaran angket kepada audien yaitu guru SD Tumpeng 03 Candipuro Lumajang.
3. Teknik analisi data  
Menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase.  
Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sujidono, 2001:40})$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi audien yang menjawab pertanyaan  
N : Jumlah seluruh audien

Pelaksanaan program dilakukan mulai pada tanggal 17 Maret 2009 sampai dengan 20 April 2009, dengan tempat pelaksanaan di Malang dan Lumajang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kekerasan identik dengan sikap kasar dan semena – mena terhadap orang lain. Kekerasan bersumber dari emosi seseorang Pada zaman sekarang ini kekerasan dalam pendidikan sebernarnya sudah tidak populer lagi, gaya mendidik seperti itu sebenarnya kurang baik bagi siswa atau guru itu sendiri. Contohkan saja fenomena diatas, bila hal tersebut terus terjadi maka sudah dapat dipastikan bukan hal baik yang muncul. Melainkan anak tersebut bisa mengalami hal yang merugikan dirinya atau sampai mengalami luka – luka bahkan kematian. Lalu bagaimana dengan guru yang bersangkutan? Guru tersebut tentunya akan mendapat pandangan buruk bagi beberapa siswa atau orang tua siswa, tidak menutup kemungkinan guru tersebut bisa dilaporkan pada pihak yang berwajib (<http://iwantyourbloodyjob.blogspot.com>,2006)

Kekerasan dapat diminimalisir atau diantisipasi, cara adalah dengan melatih kesabaran dan lebih mementingkan logika diatas perasaan. Untuk melatih kesabaran bisa menggunakan terapi atau permainan. Permainan yang dapat digunakan sebagai melatih kesabaran adalah permainan logika, karena disamping dapat melatih kesabaran juga dapat melatih pola pikir secara logika. Dampak permainan logika itu sendiri adalah mengakibatkan guru lebih berpikir realistis dan mereka tidak mementingkan persaan diatas logika. Karena perasaan cenderung berhubungan dengan kesabaran dan emosi seseorang.

Pada observasi yang telah dilakukan terdapat memiliki beberapa gambaran sebagai berikut :



Gambar 1. Guru yang mengikuti Pelatihan Permainan Logika

Gambar di atas adalah beberapa guru yang mengikuti Pelatihan Permainan Logika, jumlah guru yang mengikuti Pelatihan Senam Logika adalah 30 orang. Mereka semua adalah guru SD Tumpeng 03 Candipuro beserta Bapak Kepala sekolah yang juga hadir dalam Pelatihan Permainan Logika.



Gambar 2. Peneliti Menerangkan Program Pelatihan Permainan Logika

Sebelum peneliti menjelaskan tentang bagaimana cara permainan logika dimainkan, peneliti menjelaskan dulu latar belakang, tujuan, manfaat, dan tahap pelaksanaan program yang akan diselenggarakan. Tim dibagi tugas dalam menjelaskan saat pelaksanaan program agar pelaksanaan berlangsung efektif dan efisien.



Gambar 3. Para Guru Antusias dalam Pelatihan Permainan Logika

Guru sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan dari tim peneliti, kebanyakan dari mereka belum bisa mengoperasikan komputer dan LCD, jadi peneliti juga menjelaskan sedikit tentang cara pengoperasian komputer.



Gambar 4. Para Guru Mencoba Memecahkan Permainan Logika

Guru mencoba memecahkan permainan logika dengan sabar, guru memainkan permainan logika di laptop dengan bekerjasama satu sama lain sehingga seperti memecahkan masalah dan didiskusikan bersama.



Gambar 5. Tim Mencoba Memberikan Bantuan dalam Menyelesaikan Permainan Logika



Tim peneliti mencoba memberikan bantuan dan penjelasan mengenai permainan logika tersebut agar guru atau peserta dapat menyelesaikan permainan dan mengetahui manfaatnya. Kebanyakan dari guru masih membutuhkan penjelasan berkali – kali untuk memahami permainan logika tersebut.



Gambar 6. Pemberian CD Petunjuk Permainan Logika dan Beberapa Permainan Logika.

Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, diteruskan dengan pemberian CD petunjuk, penjelasan, dan manfaat permainan logika. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket yang diberikan kepada setiap peserta sebagai teknik analisis pengumpulan data.

## **KESIMPULAN**

Guru menjadi tertarik kepada permainan logika tersebut karena gambarnya yang bagus dan penjelasan yang baik. Guru sangat antusias melakukan kegiatan tersebut, mereka seakan – akan mendapat pengalaman baru dengan adanya permainan logika tersebut. Guru sangat ingin mengembangkan permainan tersebut dan mempraktikkan kepada anak didik mereka. Guru menjadi mengerti akan pentingnya pemikiran logika bagi mereka, karena mereka selama ini cenderung mengutamakan emosi dikala mereka marah dan tidak berpikir logika. Persamaan antar hasil pengamatan dan observasi adalah guru sangat perlu informasi tentang media pembelajaran yang baru agar mereka bisa berkembang. Sedangkan perbedaan hasil pengamatan dan observasi adalah tidak semua guru SD Tumpeng 03 Candipuro yang suka mementingkan kekerasan dari pada logika. Masyarakat setempat juga memahami hal tersebut.

Penelitian telah terlaksana 100% mulai dari awal sampai akhir pelaksanaan. Dan hasil observasi 80% dari guru bisa melakukan permainan logika

dan mengaplikasikannya pada saat mengajar. Masalah dalam observasi sudah teratasi dan terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- , 2006. *Kekerasan Pada Anak*. (Online).  
<http://iwantyourbloodyjob.blogspot.com/2006/05/psa-kekerasan-pada-anak.html>,  
 (diakses pada 25 Agustus 2008)
- , 2007. *Kekerasan Guru Pada Anak*. (Online).  
<http://jipkendal.blogspot.com/2007/11/kekerasan-guru-pada-anak.html> (diakses  
 pada 25 Agustus 2008)
- , 2008. *Permainan Logika*. (Online). (<http://www.zymanq.com/permainan-logika.htm>, di akses pada 25 Agustus 2008)
- , 2008. *Kekerasan Pada Anak*. (Online).  
[http://lead.sabda.org/kekerasan\\_pada\\_anak](http://lead.sabda.org/kekerasan_pada_anak), (diakses pada 26 Agustus 2008)
- , 2008. *Game Logika*. (Online). (<http://www.plastelina.net/> (diakses pada 30 Agustus 2008)
- , 2008. *Permainan Logika*. (Online). (<http://www.gamehouse2>, (diakses pada 30 Agustus 2008)
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : CV Rajawali ; 2001.  
 hlm 40 – 41.



