

# PAPAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA 9-10 TAHUN

Diana Ayu Kurniati  
41919010010

## ABSTRAK

Papan Bermain Peran merupakan papan permainan dengan mekanisme kooperatif dan kompetitif yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan bekerja sama pada anak usia 9-10 tahun. Pada tahap anak usia tersebut muncul adanya sikap membandingkan kemampuan diri sendiri dengan teman sebayanya dan merasa bahwa kemampuan yang dimilikinya kurang dibandingkan dengan teman sebayanya. Serta sikap naluri anak sering kali masih melekat pada dirinya seperti menunjukkan sikap egois, ingin menang sendiri, dan tidak bisa menerima kekalahan. Perancangan permainan ini bertujuan agar anak dapat percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya serta juga dapat melatih anak untuk mengelola ego dan rasa marah melalui bekerja sama dengan menggunakan permainan bermain peran. Bekerja sama merupakan cara yang tepat untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, sebab dengan bekerja sama setiap individu akan belajar untuk menghormati dan menghargai pendapat orang lain serta akan memahami bahwa setiap individu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dan dengan menggunakan permainan bermain peran, anak dapat mengetahui kemampuannya sendiri dalam berperan serta dapat memahami bahwa setiap individu memiliki kemampuannya tersendiri. Metode pengumpulan data pada perancangan Papan Bermain Peran ini menggunakan metode literatur dan diuji dengan playtesting yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait efek apa yang dihasilkan dari permainan tersebut. Hasil dari perancangan Papan Bermain Peran ini anak dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama dan dapat mengelola egonya, serta anak dapat lebih percaya diri akan kemampuannya melalui permainan bermain peran. Selain itu papan bermain peran ini juga memiliki efek lainnya seperti belajar untuk bertanggung jawab dan mengambil keputusan. Aspek fun yang disajikan dalam permainan ini juga terlihat pada saat beberapa bagian permainan tertentu dan ekspresi wajah yang ditunjukkan dalam permainan ini berupa senyuman, tertawa, serius, dan *excited* atau bersemangat.

**Kata Kunci** : Bermain Peran, Bekerja Sama, Interaksi, Sosial, Kesenangan.

## ROLE PLAY BOARDS TO DEVELOP COOPERATION ABILITY IN CHILDREN 9-10 YEARS OLD

Diana Ayu Kurniati  
41919010010

### ABSTRACT

*The Role Playing Board is a board game with cooperative and competitive mechanisms that can train and develop the ability to work together in children aged 9-10 years. At this stage of the child's age, there is an attitude of comparing one's own abilities with their peers and feeling that their abilities are less than those of their peers. As well as the attitudes manifested by children are often still attached to them such as showing selfishness, wanting to win alone, and not being able to accept defeat. The design of this game aims to make children confident in their abilities and can train children to manage their ego and anger by working together using role playing games. Working together is the right way to overcome these problems, because by working together each individual will learn to respect and value the opinions of others and will that each individual has strengths and understands each other's weaknesses. And by using role play, children can know their own abilities in participating and can understand that each individual has their own abilities. The method of data collection in the design of the Role Playing Board uses the literature method and is tested by playtesting which aims to obtain data related to the effects of the game. The results of designing this Role Play Board are children can develop the ability to work together and be able to manage their ego, and children can be more confident in their abilities through role playing games. In addition, this role playing board also has other effects such as learning to be responsible and make decisions. The fun aspect presented in this game can also be seen in certain game parts and the facial expressions shown in this game are smiling, laughing, serious, and excited or excited.*

**Keywords :** Role Playing, Cooperate, Interaction, Social, Fun.