

**ARITMIA: AKTIVITAS BERMAIN TINGKATKAN KINERJA SIVITAS
AKADEMIKA PROGRAM STUDI FARMASI UNIVERSITAS MATARAM**

Candra Eka Puspitasari*^{1,3}, Agriana Rosmalina Hidayati², Fitri Ariani¹,
Andi Siti Fatimah Alwi², Anggit L. Sunarwidhi², Siti Rahmatul Aini¹,
Iman Surya Pratama², Pujiarohman⁴, Nur Indah Agustini⁵

¹ Program Studi Pendidikan Profesi Apoteker, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan,
Universitas Mataram

² Program Studi Sarjana Farmasi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan,
Universitas Mataram

³ Apotek Pendidikan Universitas Mataram

⁴ Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan,
Universitas Mataram

⁵ Rumah Sakit Universitas Mataram

Jalan Majapahit No. 62 Mataram, Nusa Tenggara Barat

Artikel history :	Received	: 15 Maret 2024	DOI : https://doi.org/10.29303/pepadu.v5i2.4065
	Revised	: 20 April 2024	
	Published	: 30 April 2024	

ABSTRAK

Perguruan tinggi dalam menjalankan aktivitas profesional dibidang pendidikan tidak terlepas dari peran dosen dan tenaga pendidik. Program Studi Farmasi Universitas Mataram merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang bersinergi dalam meningkatkan mutu akademika. Dalam rangka melaksanakan fungsi dan peran yang profesional, diperlukan strategi untuk meningkatkan kualitas kerja dosen dan tenaga pendidik. Kegiatan ini diselenggarakan dengan tujuan meningkatkan kualitas kerja serta kekompakan dosen dan tenaga pendidik dengan memberikan *training* melalui *games* secara berkelompok. Kegiatan yang telah terselenggara berjalan dengan baik yang ditunjukkan oleh adanya kerja sama, kekompakan, kepercayaan, konsentrasi, kepemimpinan, kejujuran, kreativitas, dan kemampuan mendengarkan pendapat antar peserta. Selanjutnya, pasca kegiatan nampak adanya peningkatan kekompakan dan kualitas kerja SDM.

Kata Kunci: game, kualitas, kinerja, sivitas akademika

PENDAHULUAN

Program Studi Farmasi (PSF) Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Mataram yang berlokasi di Mataram, NTB, mulai berdiri sejak tahun 2014. Program studi ini sudah terakreditasi dengan peringkat B berdasarkan keputusan LAM-PTKes (Decree) No. 0550/LAM-PTKes/Akr/Sar/XI/2021. Pada usia yang sudah mencapai 8 tahun, Program Studi Farmasi tentu memerlukan peningkatan sinergi untuk meningkatkan sistem pendidikan yang

dijalankannya, salah satunya adalah dengan meningkatkan kuantitas maupun kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada. Paradigma dunia kerja saat ini menuntut setiap pekerja di dalamnya ikut andil dalam menciptakan suasana kerja yang profesional serta nyaman. Adanya kolaborasi dan kerjasama antar SDM dapat menciptakan persatuan dalam bekerja yang melahirkan kepercayaan, integritas, terobosan, dan sinergisme antar satu sama lain.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kinerja SDM adalah memberikan motivasi dengan metode seperti *refreshment* melalui *games*. *Games* merupakan suatu kegiatan bermain yang pada umumnya dilakukan pada hal yang tidak serius atau dengan tujuan *refreshing* dengan aturan tertentu sehingga akan didapati suatu kalah dan menang. Dalam *games* terdapat pembentukan cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara seluruh peserta yang akan menunjukkan strategi-strategi bermain yang rasional (Putra, 2012). Menurut Ratnawati & Asniawati (2020), melalui *games* kita bisa lebih mengekspresikan diri, melatih untuk siap melewati berbagai persaingan, siap menerima kemenangan atau kekalahan, dan juga aktualisasi diri. Jadi, melalui bermain seseorang mendapat banyak ilmu pengetahuan, belajar banyak tentang kehidupan baik itu tentang kemandirian, keberanian, sosialisasi, dan kepemimpinan. Beck & Wade (2004), juga mengemukakan bahwa *games* merupakan lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Samuel Henry turut menyatakan bahwa *game* adalah suatu bentuk kegiatan penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas. Dengan *games* peserta akan memiliki perkembangan pada kemampuan motorik, kognitif (kreativitas), bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup (Moeslichatoen, 1999).

Dari pandangan pakar Psikologi, *game* merupakan suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karena dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan sehingga meningkatkan seseorang dalam belajar menjadi lebih baik. Selain itu, tingkah laku seseorang dalam permainan juga menunjukkan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari seperti cara memecahkan masalah, mengambil keputusan, merencanakan sesuatu dan berkomunikasi. Pada kehidupan sehari-hari, akibat atau hasil dari tingkah laku seseorang sangat sering diperhatikan. Namun, dalam *game* hal tersebut tidak begitu penting sehingga cenderung lebih berkonsentrasi kepada proses bermain tanpa memikirkan akibat. Hal ini dapat digunakan untuk menarik kesimpulan terkait perilaku seseorang sehingga bisa diperbaiki, dipelajari dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Zaman *et al*, 2010).

Program Studi Farmasi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Mataram memerlukan program pengembangan kualitas SDM seperti *training* sebagai upaya meningkatkan kerjasama antara SDM dan membantu meningkatkan kualitas kinerja dosen dan tenaga pendidik. Oleh karena itu, melalui pemberian *training* dengan *game* diharapkan dapat meningkatkan kualitas kerja dosen dan tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas dan jalinan hubungan kerja sama antara satu sama lain dan antar bidang pekerjaan.

METODE KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2022 di lingkungan Program Studi Farmasi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Mataram. Peserta kegiatan adalah para dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Farmasi Fakultas Kedokteran dan

Ilmu Kesehatan Universitas Mataram sebanyak 22 orang. Seluruh peserta dibagi menjadi 4 kelompok kecil yang terdiri atas 5-6 orang untuk mengikuti kegiatan ini dari awal sampai akhir. Kegiatan ini menggunakan metode *training* dengan memakai beberapa jenis *games* edukatif. Games yang digunakan yaitu Pindahkan gelas dengan tali, Estafet bola, *The main field* (ladang ranjau), Perang naga dan 7 WOW. Peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk memainkan game antara lain gelas plastik, air, tali rafia, penutup mata, meja, kursi, botol, bola plastik, balon dan tusuk gigi.

Peserta memulai kegiatan dengan cara berkumpul pada satu ruangan yang ada di gedung lantai 4 Program Studi Farmasi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Mataram untuk diberikan pengarahan secara umum terkait kegiatan yang akan dilakukan. Setelah pembagian kelompok dilakukan, masing-masing kelompok diminta untuk membuat yel-yel yang menggambarkan kelompoknya. Selanjutnya seluruh kelompok akan mendatangi lokasi-lokasi tempat games diadakan secara bersamaan. Lokasi untuk bermain games dibagi menjadi dua yaitu di dalam gedung (ruang kelas) dan di luar gedung (halaman) Program Studi Farmasi. Kegiatan di dalam gedung difokuskan untuk permainan yang tidak membutuhkan banyak ruang sedangkan untuk kegiatan di luar gedung di fokuskan untuk permainan yang membutuhkan banyak ruang dan menggunakan air.

Seluruh kelompok akan memulai games dengan urutan games yang sama dari kelima games yang disiapkan. Sebelum mulai memainkan setiap games, peserta akan dipandu dan diberikan pengarahan secara khusus oleh Fasilitator terkait tata cara memainkan games, aturan, dan *goal* yang harus dicapai oleh setiap kelompok. Setelah peserta mendengar panduan, peserta dapat mengambil posisi, alat, dan bahan games yang diperlukan untuk memulai *games*. Setiap kelompok yang telah berhasil menyelesaikan satu permainan dapat langsung beranjak ke permainan selanjutnya. Selama peserta memainkan setiap *games*, Psikolog dan Fasilitator akan menilai cara bermain seluruh peserta. Penilaian tersebut meliputi kerja sama, kekompakan, kepercayaan, konsentrasi, dan karakteristik lainnya yang ditunjukkan selama bermain *games*.

Setelah semua kelompok menyelesaikan seluruh *games*, peserta diminta berkumpul kembali di satu ruangan. Seluruh peserta, fasilitator, dan Psikolog duduk bersama membentuk lingkaran besar. Selanjutnya, Fasilitator akan mengumumkan 3 kelompok terbaik yang berhasil menyelesaikan seluruh permainan. Kelompok tersebut diberikan reward oleh Fasilitator sebagai bentuk apresiasi atas hasil yang telah dicapai. Kegiatan diakhiri dengan sesi *feedback* yang dipimpin oleh Psikolog. Pada sesi terakhir ini, Psikolog akan berdiskusi dengan para peserta terkait seluruh games yang telah dimainkan. Selanjutnya, Psikolog akan memberikan *feedback* berupa penjelasan terkait nilai-nilai yang terkandung dari setiap games dan memberikan *review* terkait karakteristik-karakteristik yang ditunjukkan oleh setiap kelompok selama bermain. Di akhir sesi ini, Psikolog memberikan *insight* bahwa nilai-nilai yang terdapat di setiap games yang telah dimainkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan pembukaan dan pembagian peserta menjadi 4 kelompok kecil. Kegiatan dipandu dan dinilai oleh dua orang Psikolog atau pakar Psikologi dari Universitas Mataram yang dibantu oleh Fasilitator kegiatan. Kehadiran Psikolog dalam

kegiatan ini sangat penting untuk memberikan gambaran dan *feedback* terkait perilaku peserta dalam bermain *games* yang bisa diimplementasikan di kehidupan sehari-hari seperti ilmu Psikologi yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup manusia secara individu maupun kelompok dalam hubungannya dengan lingkungannya (Muhibbinsyah, 2001). Pembagian kelompok dilakukan dengan bermain *game* yaitu setiap peserta akan membuat kelompok kecil dengan cara beberapa kali membentuk lingkaran dengan jumlah anggota berbeda pada setiap perintah, seperti 1 kelompok harus terdiri atas 3 anggota, maka peserta harus berkumpul dengan membentuk lingkaran dengan jumlah 3 orang peserta, begitu seterusnya sampai terbentuk 4 kelompok dengan jumlah anggota yang sama. *Game* ini dilakukan untuk menilai dan melihat cepat tanggap dan pendengaran yang efektif dari peserta dalam membuat kelompok sesuai perintah yang diberikan. Pada suasana kelompok, masing-masing anggota kelompok dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan dan berbagai reaksi anggota kelompok lainnya untuk digunakan dalam pengembangan diri anggota kelompok (Mindari dan Supriyo, 2015).



Gambar 1. Proses terbentuknya kelompok melalui game

Selanjutnya setiap kelompok diminta untuk membuat dan menampilkan *yel-yel* dalam waktu 15 menit. Penampilan *yel-yel* ini dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi, kekompakkan, kreativitas, kepercayaan diri, dan komunikasi peserta. Menurut Setyowati dan Watini (2022), menggunakan *yel-yel* atau bermain tepuk tangan dengan menggunakan kalimat yang memotivasi dipercaya akan dapat membangkitkan konsentrasi. Hal ini juga sejalan dengan Alawiyah (2019) dan Pratama *et al.*, (2021) yang menyatakan bahwa adanya kegiatan yang menyajikan permainan berupa lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, bermain dan sebagainya dapat meningkatkan konsentrasi, menghilangkan kantuk, meningkatkan semangat dan kegembiraan, serta meningkatkan perhatian atau rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan.



Gambar 2. Penampilan yel-yel

Selanjutnya setiap kelompok dipersilakan untuk bermain *games* yang sudah ditentukan. *Game* pertama yaitu memindahkan dan menyusun gelas berisi air menggunakan tali rafia hingga terbentuk tumpukan gelas air yang berbentuk piramida. Setiap kelompok disediakan gelas, tali rafia, dan air dengan jumlah yang sama. Pertama, setiap kelompok melakukan pengisian air ke dalam gelas. Kemudian gelas yang terisi air dibawa bersama-sama menggunakan tali rafia hingga garis akhir atau *finish*. Setiap kelompok bebas menggunakan kreativitas untuk membuat strategi-strategi yang dapat digunakan untuk membawa gelas berisi air dan menyusunnya menjadi bentuk piramida dengan cepat tanpa menggunakan tangan. Penilaian tim yang menang dilihat dari volume air, bentuk piramida, kreativitas, dan kekompakkan. *Game* ini bertujuan untuk melatih kekompakkan, kreativitas dalam menyusun strategi, kepemimpinan dan komunikasi peserta dalam setiap kelompok. Strategi merupakan hal penting berkaitan dengan sebuah perencanaan, adanya gagasan dan eksekusi dalam aktivitas misi tertentu. Terbentuknya strategi yang baik dapat meningkatkan koordinasi kelompok, proses identifikasi hingga terbentuk gagasan secara rasional, yang menciptakan efisiensi dalam memilih strategi yang tepat dan dapat memiliki taktik untuk mencapai tujuan secara efektif (Antonio, 2001).



Gambar 3. Tim 1 menyusun strategi membawa gelas air



Gambar 4. Tim 2 yang sedang membawa gelas air menggunakan tali rafia

Game kedua yaitu estafet bola. Setiap kelompok diminta membuat barisan kemudian mengikat gelas plastik menggunakan tali rafia di kepalanya. Setiap kelompok harus mendistribusikan bola dari baris paling depan sampai ke belakang menggunakan gelas plastik yang ada di kepalanya tanpa menggunakan tangan. Pemenang ditentukan oleh jumlah bola yang berhasil didistribusikan tanpa ada kecurangan. *Game* ini bertujuan untuk melihat kerjasama, kejujuran, dan kekompakan masing-masing kelompok. *Game* ini disajikan secara menarik dan dikemas menantang melalui kompetisi antar tim. Di samping itu, dalam proses permainannya, peserta dalam satu tim harus membangun keseimbangan yang baik untuk menyerahkan dan menerima bola antar teman satu timnya. Permainan estafet bola dapat memicu peserta untuk saling menyelesaikan permainan tepat pada waktunya. Dengan demikian, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi peserta ketika harus memindahkan bola dengan cepat menggunakan kepala di posisi yang telah ditentukan (Fitriana *et al.*, 2023).



Gambar 5. Proses estafet bola

Game ketiga yaitu *the main field* (ladang ranjau). Pada game ini setiap kelompok memilih 3 orang perwakilan untuk ditutup matanya menggunakan kain hitam. Sisa anggota

kelompok yang lain akan berdiri di sisi lain ruangan kemudian mengarahkan perwakilan kelompok untuk berjalan ke arahnya melewati ranjau-ranjau berupa berbagai macam benda seperti kursi, meja, dan botol. Pemenang ditentukan berdasarkan kecepatan peserta sampai tujuan dengan tidak mengenai ranjau atau mengenai ranjau paling sedikit. *Game* ini berfokus untuk melatih kepercayaan, komunikasi, dan pendengaran yang efektif dari peserta pada masing-masing kelompok dalam artian peserta dituntut untuk dapat saling mengenal antar satu sama lain dalam kelompok masing-masing. Perbedaan antara satu sama lain pada setiap peserta, dibutuhkan bentuk penyesuaian diri dengan keinginan kelompok agar terbentuk kelompok yang harmonis. Proses saling mengenal antar satu dengan yang lain akan menumbuhkan dan membangun kelompok menjadi satu kesatuan. Mengenal dalam kelompok merupakan kebutuhan sosial dan afiliasi peserta sehingga tercipta suasana untuk saling menghargai (Kemenhan RI, 2020).



Gambar 6. Proses pengarahan antar tim dalam menghindari ranjau

Game keempat yaitu perang naga atau ular-ularan. Pada game ini setiap kelompok diminta berbaris sesuai kelompoknya, kemudian memegang pundak peserta di depannya. Masing-masing anggota kelompok yang berada di barisan paling depan diberikan satu buah tusuk gigi sedangkan yang ada di baris paling belakang diikatkan balon pada pinggangnya seperti yang termuat pada **Gambar 7**. Setiap barisan masing-masing kelompok berhadapan kemudian setelah ada perintah mulai setiap kelompok harus berusaha memecahkan balon kelompok lain serta menjaga balonnya sendiri. Pemenang dinilai dari balon terakhir yang berhasil bertahan. *Game* ini berfokus pada kekompakkan dan kerja sama tim. Pada permainan ini, ketika menentukan siapa yang harus menjadi kepala dan ekor peserta melakukan pemilihan antar anggota kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta melakukan musyawarah, komunikasi, memberikan pendapat, saling menghargai, dan bertanggung jawab terhadap peran masing-masing. Adhani & Hidayah (2014) juga menjelaskan bahwa banyak sikap sosial lainnya yang terkandung di dalam game ini seperti sportifitas, kerja sama, menghargai orang lain, dan bersabar.



Gambar 7. Pengejaran setiap tim untuk menusuk balon tim lawan

Game kelima yaitu 7 WOW. pada *game* ini semua peserta diminta membentuk lingkaran besar. Selanjutnya setiap peserta mulai berhitung, jika bertemu kelipatan 7 maka peserta diwajibkan menyebut “WOW”. Setiap peserta yang kalah akan dieliminasi dan diberikan hukuman yang sudah ditentukan. *Game* ini berfokus pada melatih konsentrasi peserta dalam berhitung dan rasa percaya diri peserta terhadap hukuman yang diberikan oleh pemandu *game* seperti bernyanyi dan saling melempar pujian. Menurut Linasari (2015) konsentrasi adalah suatu proses pemusatan pikiran dalam hal tertentu. Berhitung merupakan salah satu cara dalam meningkatkan konsentrasi peserta. Hal ini berkaitan pada kemampuan peserta dalam menguasai konsep dan soal permainan. Sehingga tujuan dalam *game* 7 WOW ini untuk dapat melatih dan melihat bagaimana kefokuskan peserta dalam memproses setiap soal yang diberikan.



Gambar 8. *Game* 7 WOW

Kegiatan selanjutnya yaitu pemberian reward kepada 3 kelompok terbaik yang telah memainkan *games*. Penentuan juara ini dilakukan dengan mengakumulasi skor dari masing-masing *game* yang dilihat dari waktu penyelesaian *game*, sportivitas, kerjasama dan *goal* masing-masing *game* yang tercapai. Reward ini diberikan sebagai bentuk apresiasi terhadap kelompok-kelompok yang telah berhasil menyelesaikan *games* dengan baik.



Gambar 9. Keceriaan kelompok yang memperoleh juara

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi pemberian *feedback* dari Psikolog. Semua peserta termasuk fasilitator duduk bersama membentuk lingkaran besar di atas lantai. Hal ini dilakukan agar semua peserta dapat saling memandang. Cara duduk seperti ini juga menguatkan bahwa semua peserta memiliki hak yang sama, tidak ada yang lebih istimewa antara satu dengan yang lainnya. Pada kegiatan ini dibahas semua nilai-nilai moral dari kegiatan yang sudah dilakukan. Tahap ini sangat penting dilakukan untuk menjelaskan makna dari seluruh permainan yang telah dilakukan. Para peserta didorong untuk mengungkapkan pengalaman dan perasaan mereka dengan pertanyaan-pertanyaan yang tepat. Akhirnya, Psikolog menyimpulkan pikiran dan perasaan peserta sekaligus menunjukkan hasil atau dasar penting dari *game* atau kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 10. Pemberian *feedback* oleh Psikolog

Nilai-Nilai Capaian

a. Kerjasama

Peserta dilatih untuk mengamalkan kerjasama dalam menyelesaikan seluruh games. Seluruh peserta berhasil menunjukkan sikap kerja sama yang dibuktikan dengan keberhasilan menyelesaikan seluruh games. Contohnya, kerja sama dalam membawa air

dalam gelas menggunakan tali, kerja sama dalam estafet bola menggunakan kepala sampai garis finish dan kerja sama dalam melewati ladang ranjau. Di dalam dunia kerja, untuk membangun hubungan yang baik antara suatu individu diperlukan suatu kerjasama yang efektif. Suatu kerjasama akan mengarahkan individu terlibat dalam diskusi yakni interaksi bersama-sama, berpendapat hingga berkompromi, dan memutuskan keputusan untuk tim. Tanpa adanya kerjasama, tujuan bersama akan sangat sulit untuk tercapai. Ardias & Lenggogeni (2022) menjelaskan bahwa kerjasama yang tercipta dalam sebuah tim bermanfaat dalam memberikan daya dorong dalam tim sehingga setiap individu akan memiliki suatu sinergitas dan integritas tim yang baik dalam upaya pencapaian tujuan bersama.

b. Kekompakan

Setiap peserta diuji untuk membangun kekompakan agar mampu menyelesaikan seluruh games dengan cara berkelompok. Adanya kekompakan ini mendorong suatu kelompok untuk dapat menyelesaikan game dengan lebih cepat dan memberikan hasil terbaik. Terwujudnya kekompakan dapat terlihat ketika kelompok menjalin komunikasi dalam tim. Terjalannya komunikasi yang baik antar individu ini memperlihatkan kekompakan tim dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini menciptakan tingkat koordinasi tim yang semakin baik, mempermudah tim menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan kinerja tim. Susilo (2005) menyampaikan bahwa suatu kegiatan seperti *outbound training* ini memiliki hasil yang bermanfaat dalam membangun suatu kekompakan dalam sebuah tim.

c. Kepercayaan

Dari seluruh games yang telah dimainkan dapat dilihat bahwa seluruh peserta saling menumbuhkan kepercayaan kepada teman satu kelompoknya. Hal ini ditunjukkan dari proses penunjukkan siapa yang menjadi kepala dan ekor dalam game perang naga, pemberi arahan dalam game ranjau, dan penentuan pemimpin dalam pertunjukan yel-yel. Kepercayaan antar anggota kelompok juga ditunjukkan dari sikap bermusyawarah dalam menentukan satu pilihan. Hal ini menunjukkan bahwa semua peserta memiliki hak yang sama dan saling percaya, menghargai dan menghormati untuk keberhasilan dalam tim. Hal ini juga didukung oleh Robbins (2007) yang menyatakan bahwa dengan terciptanya hubungan yang saling percaya antar individu dalam sebuah kelompok akan memudahkan kelompok dalam bekerja.

d. Konsentrasi

Konsentrasi adalah suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran terhadap suatu hal. Pada *training* ini, para peserta dilatih untuk meningkatkan konsentrasi untuk menyelesaikan seluruh games. Konsentrasi diperlukan untuk memahami konsep dan cara penyelesaian games yang disiapkan. Konsentrasi ini contohnya adalah pada saat memainkan game 7 WOW dimana peserta harus berkonsentrasi terhadap instruksi hitungan yang disebutkan oleh fasilitator. Dalam pengamalannya di kehidupan sehari-hari, sikap konsentrasi ini sangat penting diimplementasikan. Dalam dunia kerja, memiliki tingkat konsentrasi yang baik merupakan hal penting untuk dimiliki pekerja pada saat melakukan pekerjaan. Konsentrasi bagi pekerja akan berdampak terhadap kesulitan individu dalam

menyelesaikan pekerjaan. Wahyuni & Khoirotunnajunah (2019) menjelaskan bahwa dengan berkonsentrasi dalam pekerjaan yang dilakukan akan mempercepat selesainya pekerjaan dan memberikan perasaan kepuasan kerja tersendiri.

Berdasarkan hasil kegiatan, para peserta telah melaksanakan dan memainkan *game* dengan sangat baik. Para peserta menunjukkan tingkah laku yang baik selama bekerja di dalam kelompok seperti bermusyawarah, bekerja sama, saling menghargai, saling percaya, cepat tanggap, sportif, kompak dan saling melengkapi. Secara individu, peserta juga menunjukkan sikap positif antara lain seperti jujur, percaya diri, berani memberikan pendapat, bertanggung jawab dan kreatif. Melalui kegiatan ini dapat dilihat bahwa kualitas SDM program studi farmasi semakin meningkat karena semua peserta ikut serta dan antusias bermain tanpa membedakan status sosial, ekonomi, jabatan, agama dan jenis kelamin. Peserta juga semakin saling mengenal sikap, kelebihan dan kekurangan satu sama lain. Menurut Kemenhan RI (2020), proses saling mengenal ini akan menumbuhkan dan membangun kelompok menjadi satu kesatuan. Selain itu, peserta juga menunjukkan sikap saling menyesuaikan atau beradaptasi dan menerima semua kelebihan dan kekurangan peserta lainnya sehingga terbentuk kelompok yang harmonis dan *game-game* yang disediakan dapat diselesaikan dengan baik. Semua perilaku positif peserta selama bermain *game* ini bisa lebih ditingkatkan lagi dan diimplementasikan di dalam dunia kerja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan *training* melalui *game* yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa pemberian *training* melalui *game* sebagai upaya peningkatan kualitas kerja dosen dan tenaga pendidik Program Studi Farmasi Universitas Mataram mendapat respon positif yang dilihat dari antusiasme serta pemberian *feedback* yang baik untuk setiap peserta dalam proses pelatihan meningkatkan kualitas peserta selama *game* dilakukan. Diharapkan peserta dapat mengimplementasikannya dalam dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Mataram, Psikolog dan Fasilitator yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini. Terima kasih kami sampaikan kepada seluruh peserta dari Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi Farmasi Universitas Mataram yang telah terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, R. (2019). Pemanfaatan Ice Breaking Untuk Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Autis (Study Di Autis Center Kota Bengkulu)*[tesis]*. Bengkulu: IAIN.
- Antonio, S. (2001). *Bank Syariah dari Teori ke Praktek, Cet. 1*. Jakarta: GemaInsani.
- Ardias, W. S., & Lenggogeni, P. (2022). Peningkatan Kerjasama sebagai Upaya Mengoptimalkan Program Kerja Organisasi Ikatan Mahasiswa Solok Selatan. *Journal of Social Outreach*, 1(1):92.

- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). *Got Game: how to the gamer generation is reshaping business*. Boston: Harvard Business School Press
- Fitriana, N., & Wijayanti, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Estafet Bola Bambu pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Sumengko Kwadungan Ngawi. *Abna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 1-14 .
- Kemenhan, RI. (2020). *Bahan Pembelajaran Dinamika Kelompok*. Jakarta : Kementerian Pertahanan Republik Indonesia Badan Pendidikan dan Pelatihan.
- Linasari, R. Nur. (2015). Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim di SD Negeri Sidomulyo Sleman Tahun Ajaran 2014/2015. (*Skripsi*), Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Mindari, T., & Supriyo, S. (2015). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 4(2), 65-71.
- Moeslichatoen, 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. (2001). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Pratama, H., Maduretno, T. W., & Yusro, A. C. (2021). Online Learning Solution: Ice Breaking Application to Increase Student Motivation. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*. 7(1),117–125.<https://doi.org/10.26858/est.v7i1.19289>
- Putra, F. P. (2012). *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ratnawati, E., & Asniawati, A. (2020). Pemberian Motivasi Melalui Cerita dan Games untuk Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia SD Dan SMP. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204-213.
- Robbins, S. P. (2007). *Manajemen jilid 2*. Jakarta : PT Macanan Jaya Cemerlang
- Setyowati , J., & Sri, W. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward &Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2065-2072.
- Susilo. (2005). *Outbound itu Menyesatkan?*. Jakarta: Budi Cendekia.
- Wahyuni. & Khoirotunnajunah. (2019). Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Konsentrasi pada Petugas Jaga di Pangkalan TNI AL LANAL Tanjung Balai Asahan. *Mppki*, 2(1):41-50.
- Zaman, S., Helmi, D. R., & Gibasa. (2010). *Game Kreatif Pilihan Untuk Mrningkatkan Potensi Diri dan Kelompok*. Jakarta Selatan: Gagas Media.