



DUNIA ILMU EKONOMI DAN MANAJEMEN

**BUNGA RAMPAI PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Editor:

Dr. H. Agung Winarno, M.M

Yuli Agustina, S.E, M.M

**DUNIA ILMU EKONOMI DAN
MANAJEMEN:
BUNGA RAMPAI PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT**

Editor:

Dr. H. Agung Winarno, M.M

Yuli Agustina, S.E, M.M

Penerbit

CV. Bintang Sejahtera

2020

**DUNIA ILMU EKONOMI DAN MANAJEMEN:
BUNGA RAMPAI PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT**

Nardiansyah Kamumu, dkk

@ CV. Bintang Sejahtera

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mereproduksi atau memindahkan keseluruhan maupun bagian buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun baik secara elektronik, mekanis termasuk fotokopi, rekaman, maupun sistem penyimpanan lain tanpa ijin dari penerbit.

Penulis : Nardiansyah Kamumu, dkk
Editor : Dr. H. Agung Winarno, M.M
Yuli Agustina, S.E, M.M
Penyunting Akhir : Trisetia Wijijayanti
Ali Nurrosidah
Ingga Dwi Liani
Illa Tul Zannah
Cetakan I : Nopember 2020
ISBN : 978-602-1150-48-1

Diterbitkan oleh **Penerbit CV. Bintang Sejahtera**
Anggota IKAPI (No: 136/JTI/2011)
Jl. Tirtomulya VI/1B landungsari Malang.
Phone 085102744383, 082140150043
Email: cetakterbit.bs@gmail.com

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpah rahmat dan karunia-Nya, sehingga *book chapter* hasil kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dari beberapa penulis Indonesia ini dapat diselesaikan dengan lancar tanpa ada hambatan yang berarti. *Book chapter* dengan judul “Dunia Ilmu Ekonomi dan Manajemen (Bunga Rampai Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat)” dibuat untuk mendukung pengembangan dan pergerakan ekonomi masyarakat yang ada di daerah yang bersangkutan. Berbicara tentang manajemen dan ilmu ekonomi, kombinasi kedua ilmu ini dibutuhkan untuk mendukung pengembangan masyarakat mandiri yang berkelanjutan. Pada saat ini, perekonomian di daerah dapat berkembang semakin pesat dengan adanya dukungan dari masyarakat dan pemerintah, dalam mengembangkan potensi lokal yang dimiliki. Didukung pula dengan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh akademisi, yang banyak memberikan dorongan dan dampak positif terhadap keberlangsungan pertumbuhan perekonomian tersebut.

Atas terselesaikannya *book chapter* ini, kami sampaikan ucapan terima kasih kepada:

- ✚ Prof. Dr. Markus Diantoro, M. Si. selaku ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Malang,
- ✚ Dr. Cipto Wardoyo, S. E, M. Pd, Ak, CA selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang,

✚ Dr. Ely Siswanto, S. Sos, M.M selaku Ketua Jurusan Manajemen Universitas Negeri Malang,

✚ Penerbit CV. Bintang Sejahtera yang telah membantu dalam proses pengeditan dan pencetakan,

✚ Para penulis

Semoga dengan penerbitan *book chapter* ini, dapat mendorong penulis dan generasi mendatang untuk mendukung, berkreasi, dan mengembangkan kajian yang berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi daerah sehingga dapat memunculkan kegiatan ekonomi kreatif di masyarakat.

Nopember 2020

Editor

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
<i>Village Tour, Fish Auction dan Market Tour Sebagai Destinasi Wisata Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara (Nardiansyah Kamumu dan Nelson Alexander: Sekolah Tinggi Ilmu Pariwisata Manado)</i>	1
<i>Green Entrepreneurship Innovation: Kesadaran dan Kepedulian Pelaku Wirausaha terhadap Kelestarian Lingkungan Hidup (Bahri dan Widodo Prasetyo: Universitas Widya Mataram)</i>	17
<i>Analisis Partisipasi Masyarakat dalam Manajemen Pembangunan Masyarakat (Studi Di Kota Medan) (Toman Sony T: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi LMII)</i>	35
<i>Faktor Penentu Permintaan Kain Batik Papua Di Kabupaten Manokwari (Yuyun Puji R dan Danny Erlis W: Universitas Papua)</i> .	55
<i>Pos Kreativitas Sebagai Sarana Pembangun Kepercayaan Diri dan Kemandirian Bagi Anak dan Remaja Berkebutuhan Khusus (Dewi Isma Aryani: Universitas Kristen Maranatha)</i>	83
<i>Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media E-Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru-Guru Smk Negeri Trowulan Kabupaten Mojokerto (Elfia Nora, Imam Bukhori, I Nyoman Suputra dan Yuli Soesetio: Universitas Negeri Malang)</i>	97

Penguatan Jaringan *Marketing* Sanan sebagai Kampung Tempe (Yuli Agustina, Agung Winarno, Buyung Adi Dharma, Trisetia Wijijayanti dan Filianti: Universitas Negeri Malang107

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

POS KREATIVITAS SEBAGAI SARANA PEMBANGUN KEPERCAYAAN DIRI DAN KEMANDIRIAN BAGI ANAK DAN REMAJA BERKEBUTUHAN KHUSUS

Dewi Isma Aryani
Universitas Kristen Maranatha
E-mail: dewi.ia@art.maranatha.edu

ABSTRAK

Anak atau remaja berkebutuhan khusus (ABK/RBK) merupakan anak atau remaja yang memiliki karakteristik khusus, berbeda dengan anak maupun remaja pada umumnya tanpa selalu menunjukkan ketidakmampuan mental, emosi, atau fisik. Kategori ABK/RBK yang dimaksud antara lain tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, anak dengan kesulitan belajar, gangguan perilaku, maupun gangguan kesehatan. Akibat karakteristik dan keterbatasan itulah ABK/RBK memerlukan bentuk pelayanan pendidikan khusus sesuai dengan kemampuan dan potensi mereka. Yayasan Percik Insani -semula berupa lembaga SEMADI (Sekretariat Kemanusiaan dan Keadilan) Keuskupan Bandung sebagai komisi keadilan dan perdamaian yang bertugas dalam bidang perlindungan, advokasi, dan pelayanan bagi orang-orang yang menderita, tersingkir, tertindas, dan difabel tumbuh sebagai bagian dari karya pastoral untuk menumbuhkan komunitas basis, mengembangkan gerakan belarasa, dan menciptakan keadilan serta perdamaian dalam tataran wacana maupun praktis. Visi dan Misi Yayasan Percik Insani yang fokus dalam bidang kemanusiaan yakni advokasi dan sosialisasi ABK/RBK dalam mendapatkan hak pendidikan yang sama serta menolak diskriminasi perlakuan di lingkungan sekolah formal dan masyarakat, memiliki kesesuaian dengan prinsip ICE (*Integrity, Care, Excellence*) yang dijalankan oleh Universitas Kristen Maranatha. Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Kristen Maranatha bekerjasama dengan Komunitas Percik Insani sebagai fasilitator dalam kegiatan *character building games* (CBG) melalui terapi permainan (*play therapy*) dan terapi seni (*art therapy*) untuk melatih motorik halus, konsentrasi, daya ingat, kesabaran, ketelitian, dan *problem solving* dengan adanya kegiatan seni rupa atau prakarya bagi ABK/ RBK, diharapkan dapat menjadi wadah berupa *family gathering* pos kreativitas bagi pembangun semangat, kepercayaan diri, dan kemandirian ABK/RBK sebagai bagian masyarakat yang utuh.

Kata kunci: Anak berkebutuhan khusus, kreativitas, remaja berkebutuhan khusus, terapi permainan, terapi seni

PENDAHULUAN

Latar belakang pelaksanaan kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari salah satu rencana Program Kerja Fakultas Seni Rupa dan Desain yakni peningkatan citra FSRD Universitas Kristen Maranatha di tengah masyarakat. Peningkatan citra yang dimaksud salah satunya

dilakukan dengan kegiatan pengabdian masyarakat lintas disiplin yang hasilnya dapat bermanfaat untuk masyarakat. Kegiatan pengabdian yang juga melibatkan LSM dan juga industri mitra FSRD diharapkan dapat semakin bersinergi mengangkat citra FSRD Universitas Kristen Maranatha di tengah masyarakat, meningkatkan sinergi antar SDM lintas program studi, dan semakin meningkatkan atmosfer ilmiah di lingkungan FSRD Universitas Kristen Maranatha sendiri. Adanya MoU kerjasama antara FSRD Universitas Kristen Maranatha dengan Yayasan Percik Insani menjadi landasan utama dalam setiap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni untuk bersama-sama menyelenggarakan program peningkatan kualitas hidup anak-anak/ remaja berkebutuhan khusus, terutama dalam bidang pendidikan seni rupa dan desain.

Anak dan atau remaja berkebutuhan khusus (ABK/RBK) merupakan anak atau remaja yang memiliki karakteristik khusus, berbeda dengan anak maupun remaja pada umumnya tanpa selalu menunjukkan ketidakmampuan mental, emosi, atau fisik. Kategori ABK/RBK yang dimaksud antara lain tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, anak dengan kesulitan belajar, gangguan perilaku, maupun gangguan kesehatan. Akibat karakteristik dan keterbatasan itulah, ABK/RBK memerlukan bentuk pelayanan pendidikan khusus sesuai dengan kemampuan dan potensi mereka. Di Indonesia, anak dan atau remaja berkebutuhan khusus (ABK/RBK) seringkali merasa minder, kurang mendapat perhatian, bahkan mengalami diskriminasi hingga perundungan dari lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut dapat disebabkan dari pola asuh orang tua yang merasa malu dengan cara menyembunyikan keberadaan anaknya karena kondisi fisik maupun psikis yang berbeda dengan anak/ remaja normal lain pada umumnya. Selain itu, juga terdapat beberapa faktor adanya kasus ketergantungan ABK/RBK dalam menjalani

aktivitas sehari-hari mereka seperti makan, minum, mandi, berganti pakaian, dan sebagainya.

Apabila menggunakan referensi tugas perkembangan secara kognitif, afektif, dan konatif sesuai usia perkembangan anak/ remaja pada umumnya, maka akan selalu ada kemungkinan ABK/RBK selalu mengalami ketertinggalan. Namun, pada beberapa kasus khusus terjadi sebaliknya yakni ABK/RBK justru dapat melampaui tugas perkembangan sesuai usianya. Adapun penjelasan terkait tugas perkembangan kognitif, afektif, dan konatif menurut Chaplin (1995) adalah:

- a. Kognitif: konsep umum mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya adalah melihat, mengamati, memperhatikan, memberikan, membayangkan, memperkirakan, berpikir, menduga, mempertimbangkan, dan menilai (mengenali baik atau buruk).
- b. Afektif: aspek kepribadian berupa perasaan atau emosi pada diri individu. Afektif bermakna kumpulan luas dari proses-proses mental, termasuk perasaan, emosi, suasana hati, dan temperamen (merasakan baik atau buruk).
- c. Konatif: kepribadian yang ditandai dengan tingkah laku yang bertujuan dan impuls untuk berbuat, termasuk di dalamnya adalah bereaksi, berusaha, berkemauan, dan berkehendak (memilih dan mau melakukan tindakan baik atau tidak baik).

Sedangkan *character building games* yang dilakukan dalam pengabdian ini merupakan suatu upaya stimulasi untuk membangun atau melatih karakter yang sudah ada pada diri anak, seperti perilaku, kebiasaan, pola pikir, mental, dan sebagainya. Adapun metode *character building games* yang digunakan adalah terapi permainan (*play therapy*) untuk melatih beberapa kemampuan seperti:

- a. Verbal dan non-verbal

- b. Motorik halus dan motorik kasar
- c. Konsentrasi dan daya ingat
- d. Kesabaran
- e. Ketelitian
- f. Daya tahan dan daya juang
- g. Stabilitas emosi
- h. Kekuatan fisik
- i. Keseimbangan
- j. Bersosialisasi dan interaksi sosial
- k. Adaptasi dan komunikasi
- l. *Problem solving*.

Teknik melatih kemampuan-kemampuan di atas dikemas dalam bentuk aktivitas wisata dan bermain melalui suasana *outbound* dengan melibatkan aspek-aspek pembelajaran meliputi: permainan *ice breaking*, kreativitas membuat hasil karya, permainan kompetisi antar kelompok, pengembangan motorik anak secara individual, pengenalan unsur alam sekitar, dan sebagainya.

Sedangkan terapi seni (*art therapy*) memiliki tujuan utama untuk melatih dan memicu kemunculan ekspresi langsung dari alam bawah sadar ABK/RBK supaya menumbuhkan rasa percaya diri, kenyamanan, dan kemandirian mereka sendiri. Menurut para ahli psikologi seni, ekspresi yang berasal dari alam bawah sadar merupakan ekspresi terdalam dari setiap diri manusia. Dalam terapi seni, setiap orang melalui proses pencurahan perasaan sebagai proses pembukaan dan pelepasan tekanan-tekanan tersembunyi dalam alam bawah sadar, terutama pada ABK/RBK. Terapi seni sendiri dapat diartikan sebagai suatu kegiatan terapeutik menggunakan proses kreatif dalam karya seni untuk menambah baik dan

menyempurnakan fisik, mental, dan emosi individu di bawah semua peringkat umur.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian antara FSRD Universitas Kristen Maranatha dengan Yayasan Percik Insani diharapkan dapat memberikan ide sekaligus membimbing para ABK/RBK dalam berkreasi, mengembangkan ide dan kreativitas, serta nantinya dapat memberikan bekal dalam kehidupan bermasyarakat di masa yang akan datang.

METODE

Metode yang dilakukan oleh Penulis bersama tim pengabdian terdiri atas beberapa rangkaian tahapan yakni sesi diskusi terkait pemberian materi pelatihan bersama Yayasan Percik Insani yang terdiri atas:

1. Tahap Persiapan Awal: pembuatan dan pengajuan proposal pelaksanaan kegiatan kepada pihak Yayasan Universitas Kristen Maranatha dan penandatanganan MoU dengan Yayasan Percik Insani.
2. Tahap Persiapan Akhir: pembuatan dan pengajuan proposal pelaksanaan kegiatan kepada pihak LPPM Universitas Kristen Maranatha untuk mengajukan keperluan pendanaan kegiatan pengabdian.
3. Tahap Pelaksanaan: persiapan materi pengabdian pada tahapan persiapan awal untuk jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian yang disepakati bersama dan pengadaan materi yang akan digunakan pada saat pengabdian berlangsung.
4. Tahapan Evaluasi: pendokumentasian hasil pengabdian yang telah dilakukan serta pembuatan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Berdasarkan pemaparan poin sebelumnya pada latar belakang/ pendahuluan di atas, maka permasalahan pengabdian terkait dengan diadakannya kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Topik dan ide kreatif seperti apakah yang dapat menjadi pendorong terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif, dan konatif pada ABK/RBK peserta kegiatan pos kreativitas?
2. Sejauh mana pengaruh dan peran tenaga pengajar/ pembimbing/ mentor terhadap kreativitas dalam kegiatan pos kreativitas terhadap para ABK/RBK?

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMAK 3 dan SMFK BPK Penabur, Bandung merupakan salah satu sekolah menengah atas di bawah Yayasan Maranatha yang berada di Jalan Raya Cibeureum 92, Bandung dijadikan sebagai lokasi kegiatan pengabdian karena memiliki sarana dan fasilitas yang memadai melalui metode *Character Building Games* dengan *play therapy* dan *art therapy*. Kegiatan persiapan pengabdian diselenggarakan setiap hari Jumat pada pukul 16.00-18.00 WIB selama lima kali pertemuan yang bertempat di Gedung Fakultas Psikologi Universitas Kristen Maranatha dan Grha Widya Maranatha meliputi persiapan material pembuatan tempat pensil dan hiasan dinding dari kertas dengan melibatkan mahasiswa-mahasiswa dari FSRD.



Gambar 1. Persiapan outbound dengan metode *play therapy* oleh *volunteer* mahasiswa (kiri); peralatan yang digunakan sebagai permainan dalam *play therapy* (kanan)

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini meliputi pemenuhan unsur kognitif, afektif, dan konatif pesertanya yaitu ABK/RBK yang sebagian besar dipenuhi melalui metode *play therapy* dan *art therapy*. Kedua metode terapi tersebut digunakan karena seperti yang dikemukakan oleh Aryani (2014) bahwa *game* (permainan) yang baik dimainkan bukan untuk kesenangan semata ataupun sekadar mengisi waktu luang, namun mampu memberikan nilai lebih. Selain itu permainan yang baik mampu menimbulkan *curiosity* dan gairah bermain tinggi (*addicted*) karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk bermain (*Homo Ludens*) (Huizinga, 1990).

Sedangkan kegiatan pos kreativitas yang digerakkan oleh tim dosen FSRD Universitas Kristen Maranatha menerapkan prinsip permainan dalam proses kreatif pembuatan karya seni tempat pensil dan hiasan dinding dari kertas serta barang-barang bekas.



Gambar 2. Persiapan material pos kreativitas yang dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa FSRD

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan diadakannya kegiatan pos kreativitas ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menerapkan topik dan ide kreatif yang sesuai untuk dapat mendorong dan mendukung perkembangan aspek kognitif, afektif, dan konatif pada ABK/RBK peserta pos kreativitas melalui prakarya pembuatan tempat pensil dan hiasan dinding berbahan kertas.
2. Mengetahui peran tenaga pengajar/ pembimbing, mentor mahasiswa dalam membantu proses pendampingan *character building* para ABK/RBK melalui kegiatan pos kreativitas dari segi kreativitas dan imajinasi ABK/RBK bimbingannya.



Gambar 3. Hasil eksperimen pembuatan tempat pensil dari kertas dan bahan bekas oleh tim dosen FSRD

Alasan pemilihan tempat pensil sebagai materi prakarya bagi ABK/RBK adalah:

1. Materialnya menggunakan sisa/ barang bekas dari kertas yang diperoleh secara cuma-cuma dari industri percetakan,
2. Variasi kertas yang dapat digunakan sangat beragam jenis dan warnanya,
3. Penggunaan/ penerapan dalam karya relative mudah dengan gunting maupun lem,
4. Material aman dan tidak berbahaya/ tidak beracun.

Detail komposisi bahan penyusun tempat pensil berupa kertas karton tebal sebagai alas dasar tabung, kertas pita warna warni untuk bahan pelapis luar, kertas karton putih sebagai alas, sisa potongan-potongan kertas aneka bentuk yang dapat dimanfaatkan oleh peserta sesuai dengan kreativitas dan imajinasi masing-masing. Kegiatan membuat tempat pensil dari kertas bagi para ABK/RBK sangat baik bagi tugas perkembangan kognitif, afektif, dan konatif mereka karena dapat melatih motorik halus, konsentrasi, daya ingat, kesabaran, ketelitian, dan *problem solving* pada saat berkarya.

Sedangkan pembuatan karya berupa hiasan dinding, setiap peserta ABK/RBK diberikan kebebasan untuk menggunakan material yang telah disediakan tim dosen FSRD dengan dibantu *volunteer* mahasiswa FSRD pada saat proses pengerjaannya.

Dari kedua kegiatan pos kreativitas tersebut, dapat terlihat bahwa peserta yang antusias mengikuti dan membuat karya tempat pensil kertas sebagian besar berasal dari ABK usia sekolah dasar dengan rerata umur 7-10 tahun. Sedangkan bagi RBK berusia di atas 10 tahun mereka lebih tertarik dalam membuat karya hiasan dinding.



Gambar 4. Pendampingan aktivitas *art therapy* oleh tim dosen dan relawan mahasiswa FSRD



Gambar 5. Kegiatan *art therapy* dilakukan di ruang terbuka (*outdoor*) sebagai bagian metode pendidikan ABK/RBK

Sedangkan manfaat pengabdian ini adalah dapat memberikan hasil nyata yang dapat digunakan sebagai rujukan kegiatan sejenis di waktu yang akan datang, dengan pertimbangan sebagai berikut:

Umum

1. Menjadikan *family gathering* sebagai sarana bertemunya orang tua dari ABK/RBK, bersama para pemerhati dan para profesional untuk saling berbagi pengalaman, keterampilan, ilmu dan mewujudkan sebuah komunitas yang terus bertumbuh.
2. Mempertanggungjawabkan kegiatan yang telah direncanakan tim dosen FSRD kepada pihak LPPM Universitas Kristen Maranatha sebagai kesempatan praktik bagi mahasiswa yang ikut berpartisipasi untuk menerapkan contoh nyata dari pengetahuan/ keterampilan yang telah diperoleh dalam perkuliahan.

Khusus

1. Memberikan wadah bagi para orang tua ABK/RBK untuk bertemu dan membagikan pengalaman masing-masing.
2. Memberikan pemahaman bagaimana orang tua atau keluarga dalam memberikan dukungan untuk meningkatkan kepercayaan diri bagi ABK/RBK.
3. Menemukan solusi-solusi praktis berkaitan dengan persoalan kepercayaan diri dan kemandirian ABK/RBK.
4. Mengajak para orang tua, pemerhati, dan masyarakat untuk ikut mengampanyekan kepedulian ini dan turut menjadi jejaring karya program untuk ABK/RBK.
5. *Refreshing* bagi keluarga dari ABK/RBK.
6. Memberikan sarana kreativitas dan relaksasi bagi ABK/RBK.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat mencapai target keberhasilan sebagai berikut:

1. Tercapainya tujuan kegiatan, baik tujuan umum maupun tujuan khusus.
2. Kehadiran peserta (orang tua atau keluarga, anak, pemerhati, praktisi) mencapai target.
3. Tercipta suasana kekeluargaan dalam acara sarasehan dan kegiatan ABK/RBK.
4. Muncul rekomendasi bersama tentang pendampingan anak dan remaja dalam hal kepercayaan diri serta kemandirian.
5. Metode *play therapy* dan *art therapy* diterapkan dalam bagian kurikulum pendidikan ABK/RBK di sekolah khusus sebagai bagian pemenuhan tugas perkembangan kognitif, afektif, dan konatif.

Adanya ide dan kreativitas untuk mengolah kegiatan kreatif dengan menggunakan barang-barang bekas tersebut maka dapat menghasilkan suatu barang baru atau mainan baru sesuai dengan keinginan sendiri. Penyampaian materi pelajaran seni rupa dalam kegiatan pos kreativitas yang melibatkan para tenaga pengajar FSRD Universitas Kristen Maranatha dengan para mahasiswa sebagai *volunteers* perlu dilakukan dengan metode penyampaian dan pendekatan yang objektif sekaligus subjektif yang mendalam supaya para ABK/RBK menjadi terpacu untuk dapat berkarya lebih baik dengan ide-ide mereka sendiri.

Konsep bermain dan belajar sangat dibutuhkan sebagai metode penyampaian materi dalam setiap kegiatan atau aktivitas supaya para ABK/RBK tidak hanya mengerti, namun juga memahami untuk dapat menerapkan informasi yang diterima tersebut secara langsung melalui praktik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Dewi Isma, "Kajian Social Game Pet Society Terhadap Pengaruh Gaya Hidup User Ditinjau Dari Segi Konteks Kebudayaan". *WIMBA, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. 6(1):85-97. April 2014. <http://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10813>.
- Chaplin, C.P., (1995). *Kamus Psikologi* (terj. Kartini Kartono). Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Huizinga, Johan. (1990). *Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya* (Terj. Hasan Basari). Jakarta: LP3ES.

