
Peningkatan Interaksi Sosial Anak Melalui Permainan *Scrabble*

Nika Musrifah, Siti Mardiyati, Wardatul Djannah

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir Sutami 36A, Kota Surakarta

Abstract. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the scrabble games to the development of social interactions with the peer group of a elementary school students in Temanggung. This research was pre-experimental design. The subject of the research were 38 elementary school students. Based on the result of hypothesis, it is known that there are development of social interactions with peer group before and after treatment by scrabble games that is $t_{count}=4,105$ compared with $t_{table}=1,68$ or $t_{count}>t_{table}$ (p value $0,000<0,05$). The result of the research that scrabble games is effective to develop the social interactions with peer group in Elementary School students.

Keywords: social interactions, peer group, scrabble, games.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial telah dibekali naluri untuk selalu mengadakan hubungan atau interaksi dengan orang lain. Interaksi tersebut diantaranya dapat diwujudkan dalam kegiatan berbicara, bersalaman, atau bahkan bermusuhan. Soekanto (1982) menjelaskan bahwa hubungan dengan sesamanya merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, oleh karena itu dengan pemenuhan kebutuhan tersebut, dia akan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan lainnya, untuk menjadi anggota suatu kelompok, diakui, dan seterusnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa interaksi dengan orang lain merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia. Hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lain terjadi akibat adanya kontak dan komunikasi. Kontak dan komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Kontak sosial dan komunikasi yang mendasari terjadinya interaksi sosial merupakan sarana membangun hubungan sosial dengan sesama.

Hubungan sosial pada anak akan semakin luas ketika masuk di lingkungan sekolah. Sekolah merupakan tempat bertemunya anak-anak yang berasal dari berbagai lapisan masyarakat dan beragam corak latar belakang keluarga. Di samping keluarga dan masyarakat, sekolah juga berpengaruh dalam perkembangan anak.

Mansur (2009) memaparkan bahwa perkembangan sosial pada anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga anak juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Interaksi di lingkungan sekolah meliputi hubungan yang terjadi antara siswa, guru, dan seluruh komponen yang ada di sekolah. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Santrock (2007) mengemukakan bahwa sebaya adalah orang dengan tingkat umur dan kedewasaan yang kira-kira sama.

Interaksi dengan teman sebaya pada anak usia sekolah dasar diwujudkan dalam bentuk aktivitas yang dilakukan bersama-sama, diantaranya berbicara, mendengarkan musik, berangkat ke sekolah bersama, dan bermain. Poerwanti & Widodo (2002) memaparkan bahwa bermain bagi anak mempunyai peran yang sangat penting untuk perkembangan fisik psikologis dan sosial anak, sehingga untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal anak harus diberi waktu dan kesempatan untuk bermain terutama dengan teman sebaya.

Kenyataan yang terjadi pada sekolah dasar tempat penelitian yang terdapat siswa yang belum mampu melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya di sekolah. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas IV terdapat siswa yang masih mengalami hambatan dalam melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya. Informasi tersebut diperoleh dari hasil wawancara. Indikator siswa yang belum mampu melakukan interaksi sosial dengan teman



sebayanya diantaranya sering menyendiri, duduk di bangku paling belakang, lebih banyak diam, apabila jam istirahat sering terlihat sendiri, kurang percaya diri dalam melakukan kegiatan di kelas, dan pasif dalam kegiatan belajar. Hal tersebut dikarenakan siswa merasa minder, kurang percaya diri, dan penakut sehingga tidak mau berinteraksi dengan teman sebayanya, dan merasa lebih nyaman apabila sendiri. Selain itu, terdapat siswa pindahan yang masih canggung untuk berinteraksi dengan lingkungan barunya, sehingga cenderung untuk pasif dan senang menyendiri. Siswa yang tidak mampu mengadakan interaksi dengan teman sebayanya di sekolah akan muncul masalah diantaranya kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, terisolir, dan kehilangan kesempatan untuk bermain dengan teman-temannya.

Poerwanti & Widodo (2002) mengatakan bahwa masa sekolah yaitu fase antara usia 6 sampai 12 tahun, sering juga disebut masa kanak-kanak akhir atau masa bermain. Santrock (2007) berpendapat bahwa ketika anak memasuki sekolah dasar, sifat timbal balik menjadi sangat penting dalam hubungan sebaya. Anak-anak bermain, berkelompok, dan membina persahabatan. Umumnya hubungan sosial dengan teman sebaya pada masa anak usia sekolah terjadi dalam bentuk kegiatan bermain melalui media permainan. Andang Ismail (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2010) memaparkan bahwa permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan, kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian "menang-kalah".

Melalui permainan, anak-anak dapat mengekspresikan diri, mengenal orang-orang dan hal-hal yang ada di sekitarnya menjadi lebih akrab, dan belajar untuk berkompetisi. Jadi, permainan bagi anak usia sekolah merupakan bentuk aktivitas yang menyenangkan sebagai bagian dari sarana penghubung dengan dunia luar. Salah satu upaya untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya pada siswa SD adalah melalui permainan *scrabble*.

Nurjatmika (2012) menjelaskan bahwa *scrabble* merupakan permainan yang banyak manfaatnya, salah satu manfaat dari permainan *scrabble* adalah kemampuan untuk berhubungan/berinteraksi dengan teman-temannya. Penelitian yang relevan diambil dari hasil penelitian Putri (2014) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media permainan *Scrabble* terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMA Negeri 1 Sidoarjo. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas mengenai pemanfaatan permainan *scrabble* yang digunakan dalam media pembelajaran, memberikan masukan kepada peneliti untuk memanfaatkan permainan *scrabble* sebagai media dalam meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya pada siswa sekolah tempat penelitian. Apabila dikaitkan dengan interaksi sosial dengan teman sebaya, maka pemahaman kosa kata sangat penting digunakan untuk memperlancar komunikasi seseorang. Melalui komunikasi yang efektif dapat tercipta interaksi sosial yang positif sebagai dasar untuk hidup bermasyarakat.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tlogorejo Temanggung. Penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Tujuan penelitian eksperimennya yaitu untuk meneliti hubungan sebab akibat antara dua variabel. Variabel yang akan diteliti hubungan sebab-akibatnya dalam penelitian ini adalah variabel bebas (permainan *scrabble*) dan variabel terikat (interaksi sosial dengan teman sebaya). Penelitian ini menggunakan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tlogorejo Temanggung yang berjumlah 38 siswa. Pemilihan subjek penelitian dilaksanakan dengan menggunakan teknik sampling yaitu teknik total sampling. Pemilihan teknik total sampling dilakukan karena subjek yang dipilih kurang dari 100 sehingga penelitian ini juga disebut penelitian populasi.

Pada penelitian ini, dalam menguji keefektifan permainan *scrabble* untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya pada siswa kelas IV SD Negeri Tlogorejo Temanggung menggunakan rumus *t-test* yang dihitung menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian eksperimen dengan memberikan perlakuan atau *treatment* berupa permainan *scrabble* untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya diberikan kepada seluruh subjek penelitian yang berjumlah 38 siswa. Perlakuan atau *treatment* berupa permainan *scrabble* diberikan kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 38 siswa sebagai subjek penelitian. Permainan *scrabble* dilaksanakan selama enam kali pertemuan dalam enam satuan layanan yang masing-masing pertemuan waktunya 30 menit.

Pada setiap pertemuan yaitu dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke enam anggota dari tiap-tiap kelompok dibedakan agar terjadi interaksi sosial dengan teman sebaya yang efektif. Keseluruhan siswa kelas IV yang berjumlah 38 siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang berjumlah 3-4 siswa, sehingga dalam satu kelas dapat dibentuk 10 kelompok. Selain membedakan anggota kelompok dari tiap pertemuan, materi yang menjadi tema dari permainan *scrabble* juga dibedakan. Masing-masing tema dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya pada siswa kelas IV SD Negeri Tlogorejo Temanggung.

Interaksi sosial dengan teman sebaya dapat dilihat ketika masing-masing anggota kelompok bekerja sama dan berusaha menemukan jawaban sesuai tema, ada anggota kelompok yang bertugas memikirkan jawaban, mencari kepingan huruf *scrabble*, dan ada yang menyusun ke dalam papan *scrabble* untuk dirangkai menjadi kata sebagai jawaban yang benar.

Data penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan *pretest* yaitu sebagai data awal, sedangkan *posttest* sebagai data akhir. Pemberian *pretest* dan *posttest* berupa angket interaksi sosial dengan teman sebaya digunakan untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui permainan *scrabble*. Hasil *pretest* diperoleh skor terendah 90 dan skor tertinggi adalah 123, sedangkan hasil *posttest* diperoleh skor terendah 97 dan skor tertinggi adalah 130.

Tabel 1 menunjukkan hasil uji hipotesis untuk peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui permainan *scrabble* diperoleh dari hasil angket *pretest* interaksi sosial dengan teman sebaya dan angket *posttest* tentang interaksi sosial dengan teman sebaya yaitu: hasil uji T diperoleh t hitung sebesar 4,105 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000, karena harga signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil angket *pretest* interaksi sosial dengan teman sebaya dengan hasil angket *posttest* interaksi sosial dengan teman sebaya.

Tabel 1. Hasil Uji Paired T Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair ' Skor Posttest– Skor Pretest	6,553	9,841	1,596	3,318	9,787	4,105	37	,000

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial dengan teman sebaya sebelum dan sesudah diberi *treatment* melalui permainan *scrabble*. Uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya pada siswa kelas IV SD Negeri Tlogorejo Temanggung.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tentang peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui permainan *scrabble* pada subjek penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil angket *pretest* tentang interaksi sosial dengan teman sebaya dan angket

posttest tentang interaksi sosial dengan teman sebaya sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan t_{hitung} sebesar 4,105 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya pada subjek penelitian. Peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui permainan *scrabble* ditunjukkan oleh peningkatan nilai angket *pretest* interaksi sosial dengan teman sebaya dan nilai angket *posttest* interaksi sosial dengan teman sebaya, yaitu nilai angket *pretest* interaksi sosial dengan teman sebaya sebesar 108,50 dan nilai angket *posttest* interaksi sosial dengan teman sebaya sebesar 115,05.

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas dapat diketahui bahwa perhitungan nilai t untuk uji peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya sebelum dan sesudah diberi *treatment* berupa permainan *scrabble* adalah terbukti, yaitu terdapat peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui permainan *scrabble* yang sangat signifikan akibat pemberian *treatment*. Hal tersebut diketahui dari hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk uji tentang peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya sebelum dan sesudah diberi *treatment* yang merupakan hasil dari perlakuan melalui permainan *scrabble*.

Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi "Permainan *scrabble* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya pada subjek penelitian" adalah terbukti atau diterima. Berdasarkan kesimpulan yang sesuai dengan hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran kepada masing-masing pihak sebagai berikut: bagi kepala sekolah dapat memberikan masukan kepada kepala sekolah agar memberikan ijin, apabila guru kelas akan menggunakan media belajar berupa permainan, khususnya permainan *scrabble* yang salah satu fungsinya dapat meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebay, bagi guru kelas sebaiknya mampu berperan sebagai guru pembimbing agar permasalahan yang muncul dari siswa, yaitu masalah interaksi sosial dengan teman sebaya dapat teratasi dengan menggunakan media permainan *scrabble*, dan bagi siswa adalah: siswa dapat belajar dalam suasana bermain, karena di dalam permainan *scrabble* pemain (siswa) harus dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berupa materi pelajaran yang sudah ditentukan, sehingga melalui permainan *scrabble* siswa dapat melatih diskusi, kerja sama, dan lebih akrab dengan teman-temannya, siswa mampu mengembangkan kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal dengan teman satu kelompoknya melalui kerja sama dan komunikasi pada saat bermain *scrabble* sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebayanya, khususnya di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Poerwanti & Widodo, N. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Mansur, H. (2009). *Psikologi Ibu dan Anak untuk Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Soekanto, S. (1982). *Memperkenalkan Sosiologi*. Jakarta: CV Rajawali.
- Suwarjo dan Eliasa, E.I. (2010). *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publisng.
- Putri, W.S. (2011). Pemanfaatan Media Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Diperoleh dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/>
- Nurjatmika, Y. (2012). *Ragam Permainan Harian untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press.