

PENGARUH *FRIENDLY SMART MONOPOLY* TERHADAP KOMPETENSI INTERPERSONAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nurul Huda, Jati Ariati

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

nurulhudapsi11@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *friendly smart monopoly* terhadap kompetensi interpersonal pada anak sekolah dasar. 24 anak dari kelas v SD Negeri Gisikdrono 02 dan 04 Semarang menjadi subjek. Desain penelitian menggunakan *non-randomized pre test-post test control group design*. Subjek penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yang mendapatkan *friendly smart monopoly* dan kelompok kontrol tidak mendapatkan *friendly smart monopoly*. Manipulasi dilakukan selama delapan kali dengan kehadiran dua observer di setiap perlakuan. T-test menunjukkan bahwa ada perbedaan kompetensi interpersonal di kelompok eksperimen sebelum ($M=60.00$, $SD=2.412$), sesudah ($M=65.33$, $SD=4.599$) $t(11) = -3.47$, $p < .05$. Ada perbedaan kompetensi interpersonal pada kelompok eksperimen ($M=65.33$, $SD=4.599$) $t(22) = -2.683$ dan kontrol ($M=60.58$, $SD= 4.055$) $p < .05$ setelah perlakuan.

Kata kunci: *friendly smart monopoly*; kompetensi interpersonal; *nonrandomized pretest-posttest control group design*

Abstract

The aim of this research was to examine the influence of *friendly smart monopoly* towards the interpersonal competence of elementary school children. 24 fifth grade elementary school children of SD Negeri Gisikdrono 02 and 04 Semarang were involved as subject. Non-randomized pre test-post test control group design was used as the research design. The research subject consisted of the experimental group, which got *friendly smart monopoly*, and control group, which did not get *friendly smart monopoly*. Manipulation was delivered eight times with two observers in each. T-test showed that there was different interpersonal competence in the experimental group before the manipulation ($M=60.00$, $SD=2.412$), after ($M=65.33$, $SD=4.599$) $t(11) = -3.47$, $p < .05$. After manipulation there was different interpersonal competence in the experimental group at ($M=65.33$, $SD=4.599$) $t(22) = -2.683$ and control at ($M=60.58$, $SD= 4.055$) $p < .05$.

Keywords: *friendly smart monopoly*; interpersonal competence; *nonrandomized pretest-posttest control group design*

PENDAHULUAN

Spitzberg & Cupach (1989), mendefinisikan kompetensi interpersonal adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif, sedangkan Buhrmester, dkk (dikutip Santrock, 2003) kemampuan interpersonal adalah kemampuan membina hubungan interpersonal dengan mengetahui bagaimana cara untuk berinisiatif, membuka diri sendiri dengan tepat, mampu menyediakan dukungan emosi kepada teman, dan menangani ketidaksetujuan agar tidak merusak keakraban dari persahabatan. Kemampuan ini juga membutuhkan kemampuan dalam pengambilan perspektif, dan pemecahan masalah. Sementara McGaha & Fitzpatrick (2005) mengemukakan bahwa kompetensi interpersonal adalah perilaku-perilaku yang sesuai dalam berhubungan, seperti memulai kontak, dukungan emosional, keterbukaan, mengatasi konflik.

Kompetensi interpersonal dibutuhkan oleh seorang didalam menjalin hubungan dengan orang lain. Kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh seorang anak akan memberikan dampak terhadap kualitas hidupnya. Rendahnya kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh anak akan

menimbulkan berbagai konflik. Menurut Safaria (2005), anak-anak yang kurang terampil mengembangkan hubungan, digambarkan sebagai anak yang agresif, cenderung tidak peka, tidak peduli, banyak teman sebayanya yang menolak kehadirannya (Safaria, 2005). Sementara tingginya tingkat kompetensi interpersonal yang dimiliki oleh anak akan membuat anak tersebut merasa disenangi, akrab terhadap orang lain, dan prestasi sekolah cenderung bagus. Santrock (2012), anak-anak yang terampil dalam mengembangkan hubungan dengan orang lain digambarkan sebagai anak-anak yang populer. Sedangkan anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang rendah kurang dapat diterima oleh teman-teman sebayanya. Mishna (2003), juga mengungkapkan bahwa anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang rendah akan mungkin menjadi korban perilaku *bullying* dari orang lain serta dapat mengakibatkan terisolasi secara sosial.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu anak mengurangi perilaku agresif, memunculkan perilaku inisiatif dan peduli terhadap sesama adalah dengan melibatkan anak untuk mengikuti pelatihan keterampilan sosial. Pelatihan keterampilan sosial dapat diselenggarakan dalam konteks akademik, maupun konteks yang lain. Sebagai contoh, melibatkan anak didalam aktivitas permainan (Santrock, 2007). Berdasarkan ungkapan yang telah dikemukakan oleh Santrock dan Ladd mengenai pelatihan keterampilan sosial, peneliti terdorong untuk mendesain pelatihan keterampilan sosial dalam meningkatkan kompetensi interpersonal pada anak. Desain pelatihan keterampilan sosial tersebut dilakukan pada *setting* bermain dengan menggunakan media permainan. Media permainan yang akan digunakan didalam pemberian pelatihan keterampilan sosial tersebut adalah papan permainan.

Friendly smart monopoly ialah media permainan papan yang memfasilitasi anak untuk bermain peran (*role play*), berinteraksi langsung dengan teman sebaya, berganti percakapan tentang topik, berbagi pendapat, serta tertawa. Melalui cerita sosial nantinya anak akan diajarkan perilaku-perilaku empati didalam menyelesaikan konflik sosial. Diharapkan *friendly smart monopoly* tersebut dapat membantu anak didalam berinteraksi langsung dengan teman sebaya, berbagi pendapat mengenai aturan, bermain peran, tertawa, serta menjadi sarana mengembangkan kompetensi interpersonal.

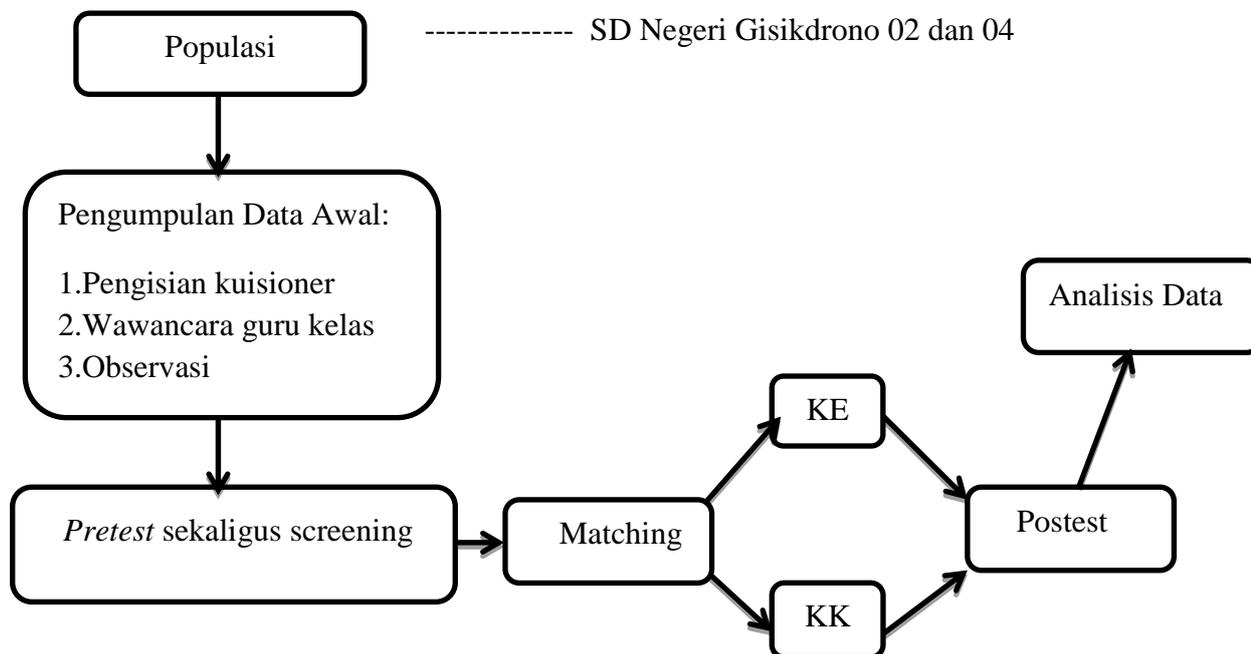
Buhmester dkk (dikutip Dayakisni & Hudaniah, 2003), menyatakan bahwa kompetensi interpersonal memiliki lima aspek, yakni (a) kemampuan berinisiatif, (b) kemampuan bersikap asertif, (c) kemampuan membuka diri, (d) kemampuan memberikan dukungan emosional, (e) kemampuan mengatasi konflik.

Friendly smart monopoly ialah media permainan papan yang memfasilitasi anak untuk bermain peran (*role play*), berinteraksi langsung dengan teman sebaya, berganti percakapan tentang topik, mengatur strategi, berbagi pendapat, serta tertawa. Cerita yang terdapat didalam *friendly smart monopoly* mengandung tiga komponen empati yakni, komponen kognitif, komponen afektif dan komponen komunikatif. Berdasarkan uraian sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh *friendly smart monopoly* terhadap peningkatan kompetensi interpersonal pada anak Sekolah Dasar. Pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan *friendly smart monopoly* terdapat peningkatan kompetensi interpersonal, sedangkan pada kelompok kontrol atau kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan tidak mengalami peningkatan kompetensi interpersonal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental dengan *pretest-posttest control group design*. *Pretest* dan *posttest* menggunakan skala kompetensi interpersonal yang terdiri dari 21

item ($\alpha=.98$). Skala kompetensi interpersonal disusun menggunakan skala likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban mulai dari nilai 1 (sangat tidak sesuai) dan nilai 4 (sangat sesuai) untuk aitem *favorable* dan sebaliknya. Analisis menggunakan T-test.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Terpernuhinya uji asumsi normalitas pada seluruh kelompok data, $p=.98$ ($p>.05$), mendorong digunakannya uji t untuk menganalisis data. Berikut hasil lengkap data kelompok eksperimen dan kontrol. T-test menunjukkan bahwa ada perbedaan kompetensi interpersonal di kelompok eksperimen sebelum ($M=60.00$, $SD=2.412$), sesudah ($M=65.33$, $SD=4.599$) $t(11)= -3.47$, $p<.05$. Ada perbedaan kompetensi interpersonal pada kelompok eksperimen ($M=65.33$, $SD=4.599$) $t(22)= -2.683$ dan kontrol ($M=60.58$, $SD= 4.055$) $p<.05$ setelah perlakuan.

Tabel 1.
Analisis *Paired Sample T-Test*

Sekolah	N	Kelompok eksperimen				t	df	Sig
		Pre-test		Pos-test				
		M	SD	M	SD			
SD Gisikdrono 02 dan 04	12	60.00	2.412	65.33	4.599	-3.476	11	.005

Tabel 2.
Analisis *Independent Sample T-Test*

Sekolah	Pre-test						t	df	Sig
	KE			KK					
	N	M	SD	N	M	SD			
SD Gisikdrono 02 dan 04	12	60.00	2.412	12	60.33	2.146	.358	22	.724

SD Gisikdrono 02 dan 04	Post-test									
	12	65.33	4.599	12	60.58	4.055	-2.683	22	.014	

Kompetensi interpersonal dipengaruhi berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah interaksi bersama teman sebaya. Interaksi bersama teman sebaya dapat dilakukan dengan melibatkan anak didalam kegiatan bermain bersama dengan menggunakan media ataupun tidak. Melibatkan anak dalam kegiatan bermain dengan menggunakan media, akan menarik perhatian anak untuk dapat belajar. Penelitian ini menghadirkan media permainan papan untuk melatih keterampilan sosial anak. Media permainan tersebut adalah *friendly smart monopoly*.

Friendly smart monopoly ialah media permainan papan yang memfasilitasi anak untuk bermain peran (*role play*), berinteraksi langsung dengan teman sebaya, berganti percakapan tentang topik, mengatur strategi, berbagi pendapat, serta tertawa. Interaksi antara anak selama memainkan permainan *friendly smart monopoly* akan memunculkan perilaku inisiatif. Pada saat anak memainkan *friendly smart monopoly* ada peraturan yang mesti ditaati oleh anak yaitu, memainkan peran berdasarkan cerita yang diberikan oleh fasilitator. Bermain peran membantu anak dalam mengasah kemampuan mengatasi konflik selain itu juga anak dapat berperilaku asertif. Anak-anak pada umumnya menyukai bermain peran, bermain peran dapat membantu anak mencoba peran sosial, melepaskan ketakutan, bersikap asertif, bekerja sama, bergaul dengan teman sebayanya. Calhoun dan Acocella (dalam Nashori, 2008) kemampuan bersikap asertif dapat mempermudah seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal yang efektif.

Pada saat anak bermain peran anak akan belajar bagaimana memahami kondisi orang lain atau dengan kata lain mengambil perspektif (*perspective talking*) yang terdapat didalam cerita tersebut. Pengambilan perspektif terutama sangat penting dalam hal mengembangkan perilaku dan sikap-sikap prososial dan antisosial. Penelitian yang dilakukan oleh Davis (1996) menemukan bahwa *perspective talking* berhubungan positif terhadap kompetensi interpersonal dan konsep diri positif.

Friendly smart monopoly memberikan pengaruh terhadap kemampuan anak menjalin relasi dengan orang lain. Adanya sikap yang ditunjukkan oleh anak saat bermain seperti sikap jujur, menghargai, empati, penuh tanggung jawab, kepatuhan, rasa saling membantu dan sebagainya yang kesemuanya merupakan sikap yang berguna dalam kehidupan bersosial. Dari berbagai sikap di atas menghargai dan berempati merupakan nilai-nilai yang berkaitan dengan kompetensi interpersonal.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi interpersonal anak dapat dilakukan melalui *friendly smart monopoly* dan telah dibuktikan melalui data dan analisis dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Safari (2010) yang membuktikan bahwa permainan monopoli modifikasi atau disebut dengan monopoli pakem mempengaruhi kecerdasan interpersonal pada anak tunagrahita ringan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*, *friendly smart monopoly* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kompetensi interpersonal pada anak sekolah dasar. Terbukti dari hasil uji analisis, terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan nilai $p < .05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, M. (1996). *Empathy a social psychological approach*. Boulder Co: Westview Press Inc.
- Mc.Graha, V., & Fitzpatrick, J. (2005). Personal and social contributors to dropout risk for undergraduate students. *College Students Journal*, 39, 287-297.
- Mishna, F. (2003). Learning disabilities and bullying: Double jeopardy. *Journal of Learning Disabilities*, 36, 336-347.
- Nashori, F. (2008). *Psikologi sosial islami*. Bandung: PT Refrika Aditama.
- Safari, F. Pengaruh permainan monopoli pakem terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal dengan teman sebaya anak tunagrahita ringan. *Skripsi(tidak diterbitkan)*. Bandung: Pendidikan luar biasa UPI.
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal intelligence: metode pengembangan kecerdasan interpersonal anak*. Yogyakarta: Amara books.
- Smith, P. (2010). *Children and play*. Hongkong: Graphicraft Limited.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolance: perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (edisi 11.). Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2012). *Life-span development perkembangan masa hidup* (edisi 13.). Jakarta: Erlangga.
- Spitzberg, B. H., & Cupach, W. R. (1989). *Handbook of interpersonal competence research*. New York: Springer.