

PERMAINAN PASARAN SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI INTERPERSONAL ANAK

Heru Astika Setya Murti

Fakultas Psikologi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60
Salatiga - 50711, Indonesia

e-mail: heru.astika@gmail.com

Abstract— *Interpersonal competence is a necessary capability in establishing relationships with others. During childhood, this ability has been developed and can be stimulated through various methods. Play is one of several methods that can be used as it is related as an activity that is close to a child's life. This play can be in the form of pretend play with the settings 'Pasaran'. This study aims to determine the effect of 'Pasaran' play on children's interpersonal competence. The method used in this research was quasi experiment using the untreated control group design with dependent pre-test and post-test samples. Two groups were used in this research, an experimental group (Pasaran play was given as the treatment) and the control group. Interpersonal competence is measured using Interpersonal Competence Scale based on the aspects by Buhrmester, dkk. (1998). The result showed that there is a difference in interpersonal competence between the experimental group and control group. The experimental group, the group that did Pasaran play, had interpersonal competence higher than the control group. It was concluded, Pasaran play can be used as a tool to develop interpersonal competence in children.*

Keywords: *Pasaran play; Interpersonal competence; children*

Abstrak— Kompetensi interpersonal merupakan kemampuan yang diperlukan dalam menjalin relasi dengan orang lain. Pada masa anak-anak, kemampuan ini sudah berkembang dan dapat distimulasi melalui berbagai metode. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui permainan, sebab bermain merupakan aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak. Bentuk permainan ini dapat berupa *pretend play* dengan *setting* 'Pasaran'. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan pasaran terhadap kompetensi interpersonal anak. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan menggunakan desain *untreated control group with dependent pre-test and post-test samples*. Terdapat dua kelompok yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen (dengan perlakuan yang diberikan adalah permainan pasaran) dan kelompok kontrol. Kompetensi

interpersonal diukur dengan menggunakan skala kompetensi interpersonal yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Buhrmester, dkk. (1998). Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan kompetensi interpersonal antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memiliki kompetensi interpersonal yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dapat disimpulkan bahwa permainan pasaran dapat digunakan sebagai media mengembangkan kompetensi interpersonal pada anak.

Kata kunci: permainan pasaran; kompetensi interpersonal; anak

PENDAHULUAN

Keberhasilan individu dalam menjalani kehidupannya tidak dapat lepas dari interaksi dengan orang lain. Agar dapat berinteraksi secara efektif dengan orang lain, dalam menyesuaikan diri dan bertahan di lingkungannya, individu perlu memiliki kompetensi interpersonal yang baik. Buhrmester, Furman, Wittenberg, dan Reiss (1988) menyebutkan bahwa individu yang kompeten secara interpersonal mampu untuk membangun dan menggunakan jaringan relasi mereka untuk mendukungnya dalam menghadapi kejadian yang menekan dalam hidup. Kompetensi interpersonal secara umum didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membangun dan memelihara hubungan interpersonal. Dengan kemampuan interpersonal ini, individu dapat membina hubungan yang baik dan efektif dengan orang lain.

Menurut Buhrmester, dkk. (1998), kompetensi interpersonal memiliki aspek-aspek yang meliputi kemampuan memulai interaksi dan hubungan (*initiation of interactions and relationship*), kemampuan asertif atau menegaskan ketidaksenangan dengan orang lain (*assertion of personal rights and displeasure with others*), kemampuan pengungkapan diri (*self-disclosure of personal information*), kemampuan memberikan dukungan emosional (*emotional support of others*), dan kemampuan mengatasi konflik interpersonal (*management of interpersonal conflicts*).

Aspek yang *pertama*, kemampuan memulai interaksi dan hubungan (*initiation of interactions and relationship*), merupakan suatu usaha untuk memulai bentuk interaksi dengan orang lain atau dengan lingkungan yang lebih besar. Hal ini terkait dengan adanya usaha untuk menciptakan hubungan yang baru dengan seseorang yang belum atau baru dikenal maupun tindakan-tindakan yang dapat membantu mempertahankan hubungan yang telah dibina. Aspek yang *kedua*, kemampuan asertif atau menegaskan ketidaksenangan dengan orang lain (*assertion of personal rights and displeasure with others*), merupakan kemampuan untuk mengatakan tidak terhadap hal yang tidak benar dan meminta

bantuan orang lain saat memerlukan. Aspek yang *ketiga*, kemampuan pengungkapan diri (*self-disclosure of personal information*), merupakan pengungkapan bagian dalam diri (*inner-self*) yang dapat berupa pengungkapan ide-ide, pendapat, minat, pengalaman-pengalaman, dan perasaan-perasaan kepada orang lain. Pengungkapan diri ini dapat mengubah suatu perkenalan yang tidak mendalam menjadi suatu hubungan yang lebih serius dengan diperolehnya teman-teman baru, terutama pengungkapan diri yang sifatnya hal-hal pribadi atau evaluatif. Aspek yang *keempat*, kemampuan memberikan dukungan emosional (*emotional support of others*), merupakan kemampuan untuk mengekspresikan perhatian, kesabaran, dan simpati kepada orang lain, yang mencakup kemampuan menenangkan dan memberikan perasaan nyaman kepada orang lain yang sedang dalam kondisi tertekan dan bermasalah. Aspek yang *kelima*, kemampuan mengatasi konflik interpersonal (*management of interpersonal conflicts*), merupakan cara atau strategi untuk menyelesaikan adanya pertentangan dengan orang lain yang mungkin terjadi saat melakukan hubungan interpersonal.

Kompetensi interpersonal ini tidak merupakan sebuah faktor bawaan. Ini berarti bahwa kompetensi interpersonal dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai metode. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi interpersonal adalah melalui permainan (Susanti, Siswati, & Widodo, 2010). Permainan dianggap sebagai suatu bagian yang bersifat alamiah bagi seorang anak, sehingga masa kanak-kanak dikenal sebagai masa bermain (Smith, 2010). Permainan memungkinkan anak-anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang mereka miliki dengan cara yang santai dan menyenangkan (Santrock, 2002).

Jenis permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak adalah *pretend play*. Singer (1994) menyebutkan bahwa *pretend play* adalah cara bermain yang menggunakan imajinasi dan bahasa untuk berpura-pura bertingkah laku dalam situasi tertentu atau seperti orang tertentu. Menurut Hendrick (2003), *setting* dalam *pretend play* sudah dikelompokkan dalam kelompok-kelompok tertentu, yaitu permainan rumah, permainan pasar, berkemah, permainan rumah sakit, permainan kantor, permainan memandikan bayi, permainan pesta ulang tahun, dan permainan melakukan perjalanan. Masing-masing mencerminkan aktivitas yang biasa dilakukan dan peralatan yang digunakan. Dari beberapa *setting pretend play* tersebut, permainan pasar atau permainan pasaran sebagaimana dikemukakan oleh Utami (2013) merupakan salah satu *setting* permainan *pretend play* yang di dalamnya anak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan proses jual beli.

Menurut Utami (2013), permainan pasaran melibatkan proses jual beli yang dapat menggambarkan aktivitas penjual dan pembeli. Dalam permainan pasaran ini, anak melakukan aktivitas jual beli dengan menggunakan benda-benda atau barang-barang yang memiliki ciri khas lokal (Antawati, 2012). Saat

melakukan permainan pasaran ini, anak melakukan interaksi dengan teman-temannya melalui peran yang mereka lakukan, baik sebagai penjual maupun pembeli. Permainan pasaran membawa anak untuk secara aktif berinteraksi dengan teman-temannya dengan berpura-pura menjadi penjual atau pembeli. Aktivitas ini memberikan pengalaman aktif dalam peran dan hubungan sosial anak yang akan menstimulasi kompetensi interpersonal anak (Karpov, 2005).

Meskipun permainan pasaran memberikan pengalaman aktif dalam peran dan hubungan sosial anak, namun kegiatan permainan tradisional ini sudah jarang dilakukan di kalangan anak-anak (Tedi, 2015). Anak-anak lebih tertarik untuk melakukan permainan modern, sehingga melemahkan aktivitas permainan tradisional. Sebagai contoh, anak-anak lebih menyukai *game* yang melibatkan aktivitas berjualan secara virtual daripada melakukan permainan jual beli (permainan pasaran) secara nyata. Kurangnya minat untuk bermain pasaran yang melibatkan aktivitas berjualan aktif tersebut dikhawatirkan akan memengaruhi kompetensi interpersonal anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan pasaran terhadap kompetensi interpersonal anak yang dilihat melalui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen (mendapatkan perlakuan permainan pasaran) dengan kelompok kontrol. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan signifikan mengenai kompetensi interpersonal anak antara kelompok yang mendapatkan permainan pasaran (kelompok eksperimen) dengan yang tidak mendapatkan permainan pasaran (kelompok kontrol).

METODE

Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah 60 siswa laki-laki dan perempuan, kelas 4 di dua Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, mampu berbahasa Jawa dan berbahasa Indonesia. Penentuan sekolah yang digunakan sebagai kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dilakukan secara acak dengan menggunakan undian.

Desain

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi dengan menggunakan desain *untreated control group with dependent pre-test and post-test samples* (Shadish, Cook, & Campbell, 2002). Terdapat dua kelompok yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dengan

perlakuan yang diberikan adalah permainan pasaran dan kelompok kontrol, yaitu kelompok tanpa perlakuan.

KE:	NR	O	X_a	O_2
KK:	NR	O_1		O_2

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

KE : Kelompok permainan pasaran; KK : Kelompok tanpa perlakuan;

NR: *Non Random Assignment*; O_1 : *Pre-test*; O_2 : *Post-test*

Prosedur

Skala Kompetensi Interpersonal terdiri dari 32 butir yang disusun peneliti berdasarkan aspek-aspek kompetensi interpersonal (Buhrmester, dkk., 1988). Alat ukur tersebut meliputi aspek kemampuan memulai interaksi dan hubungan (*initiation of interactions and relationship*, contoh butir: Saya mau memperkenalkan diri lebih dahulu kepada orang lain), aspek kemampuan asertif atau menegaskan ketidaksetujuan dengan orang lain (*assertion of personal rights and displeasure with others*, contoh butir: Saya bisa menolak dengan sopan ajakan teman atau orang lain untuk bermain, jika saya sedang belajar), aspek kemampuan pengungkapan diri (*self-disclosure of personal information*, contoh butir: Saya bercerita kepada teman atau orang tua tentang kesulitan yang saya alami), aspek kemampuan memberikan dukungan emosional (*emotional support of others*, contoh butir: Saya mudah merasa prihatin jika ada teman atau orang lain yang mengalami kesusahan), dan aspek kemampuan mengatasi konflik interpersonal (*management of interpersonal conflicts*, contoh butir: Jika saya melakukan kesalahan, saya akan meminta maaf kepada teman atau orang lain atas kesalahan yang saya lakukan). Daya beda butir skala ini bergerak antara .254 – .467 dengan reliabilitas sebesar .776.

Skala kompetensi interpersonal diberikan sebelum pelaksanaan eksperimen sebagai alat untuk memperoleh skor *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rentang waktu 2 minggu, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan Permainan Pasaran sebanyak lima kali kegiatan, dengan durasi waktu setiap kegiatan adalah 40 menit. Permainan pasaran ini menggunakan uang monopoli sebagai pengganti uang dan material untuk jual beli (seperti daun-daunan untuk sayuran, sate-satean, ikan-ikanan, dan sebagainya). Sementara itu, kelompok kontrol hanya menerima pelajaran tambahan dan tidak mendapatkan perlakuan permainan. Selanjutnya, pada hari terakhir pelaksanaan penelitian, pada setiap kelompok (eksperimen dan kontrol) diberikan *post-test* dengan menggunakan Skala Kompetensi Interpersonal yang sama.

Teknik analisis

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's test of equality of error variances*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan bantuan program SPSS.

ANALISIS DAN HASIL

Pengujian terhadap skor *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan menunjukkan tidak adanya perbedaan antar kelompok ($t = 0.595, p = .439; M_{KK} = 74.77; M_{KE} = 76.21$), yang berarti bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan memiliki kondisi awal yang sama. Uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p = .719$), demikian juga dari uji homogenitas dengan menggunakan *Levene's test of equality of error variances* diketahui bahwa data ($p = .688$). Hasil perhitungan statistik terhadap hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kompetensi interpersonal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t = 3.541, p = .000$).

Selain itu, kelompok eksperimen ($M = 81.76, SD = 11.015$) memiliki peningkatan skor *post-test* yang menunjukkan kompetensi interpersonal yang lebih tinggi, sementara pada kelompok kontrol ($M = 76.26, SD = 10.076$) tidak ditemukan peningkatan skor *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbedaan kompetensi interpersonal kedua kelompok bukan disebabkan oleh faktor lain selain permainan pasaran.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kompetensi interpersonal antara kelompok anak yang melakukan permainan pasaran dengan anak yang tidak mendapatkan permainan pasaran. Anak yang mendapatkan permainan pasaran memiliki kompetensi interpersonal yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan permainan pasaran. Ini berarti bahwa permainan pasaran memberikan pengaruh terhadap kompetensi

interpersonal anak. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti, dkk. (2010) yang menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan partisipasi sosial dapat meningkatkan kompetensi interpersonal anak. Partisipasi sosial yang dilakukan anak dalam suatu kelompok akan membantu anak melatih kemampuan dalam menjalin hubungan sebagai pemenuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan.

Dalam permainan pasaran ini, anak melakukan partisipasi sosial melalui aktivitas permainan yang mereka lakukan. Mereka menjalankan peran masing-masing, baik sebagai penjual yang menawarkan barang maupun sebagai pembeli, dan berinteraksi secara penuh dengan teman-teman dalam satu kelompok permainan tersebut. Interaksi dengan teman-teman ini memberikan kesempatan bagi anak untuk meningkatkan keterampilan sosialnya dan mengembangkan kemampuan pemahaman diri sehingga lebih mampu membina hubungan interpersonal (Singer, 2006). Melalui cara ini, anak dapat mengembangkan aspek kemampuan memulai interaksi dan hubungan (*initiation of interactions and relationship*).

Selain itu, ketika melakukan aktivitas permainan pasaran, anak juga belajar untuk menyampaikan ketidaksetujuannya saat apa yang ditawarkan oleh 'penjual' tidak sesuai dengan apa yang menjadi keinginan pembeli. Mereka akan melakukan kegiatan tawar-menawar sampai penjual dan pembeli memiliki kesepakatan harga. Dengan ini, anak dapat belajar mengembangkan aspek kemampuan asertif atau menegaskan ketidaksetujuan dengan orang lain (*assertion of personal rights and displeasure with others*). Dalam kesempatan ini pula anak dapat mengungkapkan ide-ide dan perasaan-perasaan pribadi yang muncul selama proses interaksi dalam melakukan permainan pasaran (Hendrick, 2003), sehingga anak dapat melatih kemampuan pengungkapan diri (*self-disclosure of personal information*). Tidak hanya itu, saat ada anak yang tidak berhasil mendapatkan barang yang diinginkan karena jumlah yang terbatas, teman yang lain memberikan semangat supaya anak tidak merasa sedih, sehingga kemampuan memberikan dukungan emosional (*emotional support of others*) dapat dikembangkan.

Dinamika interaksi sosial dalam permainan pasaran ini juga memunculkan konflik-konflik sederhana, misalnya ketika lebih dari satu anak menginginkan barang yang sama terdapat kecenderungan untuk saling berebutan, namun kemudian mereka dapat menyelesaikannya dengan baik tanpa menimbulkan perselisihan yang berarti. Proses ini mengasah kemampuan mengatasi konflik interpersonal (*management of interpersonal conflicts*) yang dialami oleh anak. Kelima aspek dari kompetensi interpersonal dapat terungkap melalui permainan pasaran, oleh karena itu kompetensi interpersonal ini dapat dikembangkan melalui permainan pasaran. Kondisi ini berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan permainan pura-pura. Pelajaran tambahan yang diperoleh

cenderung tidak menstimulasi interaksi aktif anak dengan teman-temannya, sehingga kesempatan untuk meningkatkan keterampilan sosialnya cenderung kurang.

Secara metodologis masih terdapat kelemahan dalam penelitian ini. Mengingat teknik menentukan partisipan yang digunakan *non-random*, maka dirasa perlu adanya kehati-hatian untuk menggeneralisasikan pada populasi tertentu. Selain itu, eksperimen dilakukan setelah pulang sekolah sehingga dimungkinkan hal tersebut memengaruhi kondisi fisik anak dalam mengikuti kegiatan, baik yang dilakukan dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang mendapat permainan pasaran dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat permainan pasaran. Ini berarti bahwa permainan pasaran dapat menstimulasi kompetensi interpersonal anak. Dengan kata lain, permainan pasaran dapat menjadi media untuk mengembangkan kompetensi interpersonal anak. Permainan pasaran dapat menstimulasi kemampuan memulai interaksi dan hubungan (*initiation of interactions and relationship*), kemampuan asertif atau menegaskan ketidaksenangan dengan orang lain (*assertion of personal rights and displeasure with others*), kemampuan pengungkapan diri (*self-disclosure of personal information*), kemampuan memberikan dukungan emosional (*emotional support of others*), dan kemampuan mengatasi konflik interpersonal (*management of interpersonal conflicts*), sehingga kompetensi interpersonal anak dapat dikembangkan.

Saran Teoretis

Penelitian ini menggunakan partisipan siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan kelompok usia yang lebih beragam sehingga dapat memberi gambaran yang lebih representatif mengenai anak.

Saran Praktis

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya manfaat dari permainan pasaran bagi pengembangan kompetensi interpersonal anak sehingga diharapkan orangtua, guru, maupun fasilitator pendidikan dapat memanfaatkan permainan pasaran dalam melakukan kegiatan pengasuhan maupun pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan segenap guru di SDN di Kecamatan Bae, Kudus yang telah memberi kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian dan membantu jalannya penelitian sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- Antawati, D. I. (2012). Membangun jiwa kewirausahaan pada anak usia dini dengan permainan tradisional pasaran. *Majalah Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 8(1), 21-34.
- Buhrmester, D., Furman, W., Wittenberg, M. T., & Reis, H. T. (1988). Five domains of interpersonal competence in peer relationships. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55(6), 991-1008.
- Hendrick, J. (2003). *Total learning, developmental curriculum for the young child*. New York, NY: Macmillan Publishing Company.
- Karpov, Y. (2005). *The neo Vygotskyan approach to child development*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Santrock, J. W. (2002). *Perkembangan masa hidup* (A. Chusairi & J. Damanik, Penerj.). Jakarta: Erlangga.
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Singer, J. L. (1994). Imaginative play and adaptive development. In J. H. Goldstein (Ed.), *Toys, play, and child development* (pp. 6-26). New York, NY: Cambridge University Press.
- Singer, J. L. (2006). Learning to play and learning through play. In D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social growth* (pp. 101-123). New York, NY: Oxford University Press.
- Smith, P. K. (2010). *Understanding children's worlds: Children and play*. United Kingdom: Wiley-Blackwell.
- Susanti, F., Siswati, & Widodo, P. B. (2010). Pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD. *Jurnal Psikologi Undip*, 8(2), 145 – 155.

- Tedi, W. (2015). Perubahan jenis permainan tradisional menjadi permainan modern pada anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Sociologique*, 3(4), 1-18.
- Utami, R. (2013). Penerapan permainan pasaran dalam pembelajaran matematika materi pokok aritmatika sosial. *Delta*, 1(2), 128-135.