

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Interaksi Sosial

a. Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal-balik antara dua atau lebih manusia dimana ide, pandangan, dan tingkah laku individu yang satu saling mempengaruhi individu yang lain. Interaksi sosial dapat berlangsung antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok untuk mencapai suatu tujuan. Young dan Mack mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Selanjutnya, Macionis juga menyatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu proses dimana individu bertingkah laku dan bereaksi dalam hubungan dengan individu lain (Pratiwi, 2012). Berinteraksi sosial membutuhkan keterampilan sosial, yaitu perilaku interpersonal yang dibutuhkan untuk ketahanan komunitas, kemandirian, dan untuk menegakkan, mempertahankan, serta memperdalam hubungan yang suportif yang secara sosial menguntungkan (Kaplan, 2010).

Interaksi sosial penting dalam kehidupan sehari-hari. Jika tanpa kecerdasan berinteraksi, maka akan sangat sulit untuk hidup bermasyarakat. Begitu pula pada anak-anak sehingga seorang anak

harus mempunyai kemampuan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Kemampuan untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sebaya disebut dengan kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan berpikir lewat komunikasi dengan orang lain, seperti dalam kegiatan memimpin, bekerjasama, berinteraksi, berbagi, permainan kelompok dan sebagainya (Soefandi, 2014). Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat dilihat pada saat bermain dengan teman sebaya, saling berinteraksi dalam kegiatan kelompok seperti kerjasama, dapat berbagi, mengikuti aturan. Saat itulah anak akan menemukan pengalaman baru. Anak yang memiliki kecerdasan tersebut akan mudah berinteraksi dengan teman sebaya, mudah dalam memahami teman dan mempunyai banyak teman (Nurhabibah & Ahmad, 2016).

b. Komponen Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah dasar proses sosial yang merujuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Proses sosial merupakan cara-cara berhubungan dalam kehidupan masyarakat yang dapat dilihat apabila orang-perorangan dan kelompok-kelompok manusia saling bertemu, menentukan sistem, dan bentuk-bentuk hubungan tersebut. Sehubungan dengan itu, apabila ada dua orang bertemu, interaksi sosial bermula ketika mereka saling mengucapkan salam, berjabat tangan, saling berbicara, atau mungkin terjadi pertengkaran satu sama lain. Aktivitas-aktivitas tersebut adalah contoh dari bentuk-

bentuk interaksi sosial. Soleman B. Taneko menambahkan ciri-ciri interaksi sosial antara lain: (1) adanya dua orang pelaku atau lebih, (2) adanya hubungan timbal balik antar pelaku, (3) diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung (kontak sosial primer), maupun secara tidak langsung (kontak sosial sekunder), (4) adanya dimensi waktu (lampau, sekarang, dan akan datang) yang menentukan sifat hubungan timbal balik yang sedang berlangsung, dan (5) adanya tujuan dari masing-masing pelaku (Pratiwi, 2012). Proses interaksi sosial mempunyai dua syarat utama yaitu kontak sosial (*social contact*) dan komunikasi (*communication*) (Lestari dkk, 2014).

1) Kontak Sosial:

Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (bersama-sama) dan *tango* (menyentuh). Jadi, mempunyai arti secara harfiah yaitu bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak sosial baru terjadi apabila adanya hubungan fisik. Dalam gejala sosial hal itu bukan semata-mata hubungan badaniah, karena hubungan sosial terjadi tidak saja secara menyentuh fisik, namun orang dapat berhubungan dengan orang lain tanpa harus menyentuhnya (Lestari dkk, 2014).

Kontak sosial dapat bersifat primer atau sekunder, di mana kontak primer terjadi apabila terdapat hubungan langsung bertemu atau berhadapan. Sedangkan, kontak sekunder memerlukan suatu perantara untuk saling berhubungan baik melalui orang pihak ketiga maupun dengan teknologi. Masyarakat saat ini telah berkembang dengan

tingkat kemajuan teknologi yang sangat pesat dan canggih, sehingga menyebabkan kontak-kontak sosial primer dan sekunder ini semakin sulit dibedakan satu dengan lainnya. Contohnya, penggunaan gadget yang membantu proses kontak sosial terjadi dengan lebih mudah (Lestari dkk, 2014).

2) Komunikasi Sosial:

Syarat kedua dalam komponen interaksi sosial adalah komunikasi. Komunikasi bisa diartikan sebagai pandangan antara orang-orang yang berinteraksi terhadap sesuatu. Adanya komunikasi berarti seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang kedua yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dalam komunikasi kemungkinan sekali terjadi berbagai macam penafsiran terhadap tingkah laku orang lain. Sehingga, komunikasi memungkinkan adanya kerjasama antara orang perorangan atau antara kelompok-kelompok manusia (Lestari, dkk).

Dalam komunikasi ada tiga unsur penting yang selalu hadir dalam setiap komunikasi, yaitu sumber informasi (*receiver*), saluran (*media*), dan penerima informasi (*audience*). Sumber informasi adalah seseorang atau institusi yang memiliki bahan informasi (pemberitaan) untuk disebarkan kepada masyarakat luas. Saluran adalah media yang digunakan untuk kegiatan pemberitaan oleh sumber berita, berupa

media interpersonal yang digunakan secara tatap muka maupun media massa yang digunakan untuk khalayak umum. Sedangkan *audience* adalah individu atau kelompok masyarakat yang menjadi sasaran informasi atau yang menerima informasi (Lestari dkk, 2014).

Setiap orang memerlukan komunikasi interpersonal sebagai salahsatu cara dalam kelancaran bekerja sama dengan orang lain dalam bidang apapun. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang mempunyai efek besar dalam mempengaruhi orang lain. Hal ini disebabkan biasanya pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi bertemu secara langsung, tidak menggunakan media dalam penyampaian pesannya sehingga tidak ada jarak yang memisahkan antar kedua pihak (*face to face*). Masing-masing pihak dapat langsung mengetahui respon yang diberikandan dapat mengurangi tingkat ketidak jujuran ketika sedang melakukan komunikasi karena saling bertatap muka (Syarif, 2015).

Pentingnya suatu komunikasi interpersonal ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis. Dialog merupakan bentuk komunikasi antarpribadi yang menunjukkan terjadinya interaksi. Pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing-masing menjadi pembicara dan pendengar secara bergantian. Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya dari para pelaku komunikasi untuk terjadinya pergantian bersama (*mutual understanding*) dan empati. Dari proses

ini terjadi rasa saling menghormati bukan karena status sosial melainkan didasarkan pada anggapan bahwa masing-masing pihak berhak, wajib, serta pantas dihargai dan dihormati sebagai manusia (Noviana, 2015).

Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam upaya mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan. Alasannya karena komunikasi ini berlangsung secara tatap muka sehingga dengan komunikasi ini terjadilah kontak pribadi (*personal contact*). Ketika menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika (*immediate feedback*) dan dapat diketahui pada saat itu melalui tanggapan komunikan terhadap pesan yang dilontarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara. Apabila umpan baliknya positif, berarti tanggapan itu menyenangkan, kita akan mempertahankan gaya komunikasi. Sebaliknya, bila tanggapan komunikasi negatif, maka harus mengubah gaya komunikasi hingga komunikasi berhasil (Noviana, 2015).

c. Aspek Pengukuran Interaksi Sosial pada anak:

Aspek-Aspek Interaksi Teman Sebaya Interaksi sosial merupakan dasar hubungan sosial, dalam melakukan interaksi sosial harus ada hubungan karena tanpa adanya hubungan antara individu satu dengan individu lain maka interaksi sosial tidak akan terjadi. Partowisastro (2000) merumuskan aspek-aspek interaksi teman sebaya sebagai berikut:

- 1) Keterbukaan individu dalam kelompok di mana individu dapat menjalin hubungan akrab, mendapatkan dukungan, penerimaan serta individu dapat terbuka terhadap kelompoknya.
- 2) Kerjasama individu dalam kelompok, individu akan terlibat dalam berbagai kegiatan kelompok dan saling berbagi pikiran serta ide untuk kemajuan kelompoknya serta saling berbicara dalam hubungan yang erat.
- 3) Frekuensi hubungan individu dalam kelompok, yaitu intensitas individu dalam bertemu anggota kelompoknya dan saling berbicara dalam hubungan yang dekat. Dalam aspek interaksi teman sebaya terdapat individu yang melakukan hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi, adanya frekuensi hubungan dan kerjasama dalam mencapai tujuan (Partowisastro, 2000).

Ketiga aspek itulah yang akan dinilai dalam instrumen pengukuran interaksi sosial pada penelitian kali ini.

d. Permasalahan Interaksi Sosial pada Masa Sekarang

Interaksi yang pada mulanya dilakukan secara langsung (tatap muka) kini mulai digantikan menjadi interaksi dengan gadget. Perubahan dalam pola interaksi sosial tersebut menghasilkan pola sikap menjadi lebih individualis. Fungsi awal *gadget* untuk memudahkan upaya interaksi antar individu kini mulai berdampak sebaliknya. Pengguna *gadget* kini lebih sering menghabiskan

waktunya dengan *gadgetnya* daripada bercengkrama atau sekedar mengobrol bersama. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali seperti inilah yang dapat mengganggu proses interaksi sosial (Lestari dkk, 2014). Selain itu, penggunaan *gadget* dapat memicu gaya hidup konsumtif secara signifikan. Hal tersebut disebabkan setiap berkomunikasi penggunaannya harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk pulsa (Nur Hasanah, 2015).

Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan sosial masyarakat menjadi melemah. Dengan satu *gadget* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, sosial media, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun (Harfiyanto dkk, 2015). Akibatnya rasa memiliki dan tanggung jawab menjadi hilang. Hannah Arendt mengatakan rasa tanggung jawab itu menjadi tumpul karena kegagalan manusia dalam mencapai kedewasaan berpikir. Konsumsi teknologi pada anak-anak yang tidak diimbangi dengan kedewasaan berpikir menggiring anak-anak kita menjadi generasi yang konsumtif dan miskin pengalaman sosial (Ameliola & Nugraha, 2013).

Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam memegang *gadget* dan menikmati aplikasi *gadget* tersebut. Hal ini tentunya berdampak negatif bagi kesehatan dan perkembangan anak, terutama otak dan psikologis anak.

Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan bersosialisasi anak. Mereka menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan *gadgetnya*. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini disebabkan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital (Ameliola & Nugraha, 2013).

Gadget benar-benar telah membuat batasan dalam interaksi sosial anak. Padahal masa kanak-kanak merupakan periode perkembangan yang berlangsung cepat dan juga merupakan periode dimana terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan seperti psikologis, akademis, maupun sosial. Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan di masa berikutnya (Ameliola & Nugraha, 2013). Berdasarkan hal tersebut, perlu upaya untuk meningkatkan kembali intensitas interaksi sosial pada anak, salah satunya dengan bermain.

2. Anak

a. Pengertian Anak

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 Ayat 1, Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut pengertian WHO,

batasan usia anak adalah sejak anak di dalam kandungan sampai usia 19 tahun.

Masa hidup seseorang terbagi dalam beberapa tahap perkembangan dengan tingkat kematangan tertentu, diantaranya masa bayi (0 -2 tahun); masa anak yang terdiri dari masa balita, pra-sekolah (2 -5 tahun), masa anak sekolah (6 -12 tahun), dan masa pra-remaja (10 -12 tahun); masa remaja; dan masa dewasa yang terdiri dari dewasa muda, dewasa madya, dan dewasa lanjut (Gunarsa, 2008).

b. Perkembangan Sosial Anak-Anak

Pada masa kanak-kanak awal, perkembangan sosial ditandai dengan (Hurlock, 1990):

1) Ada sosialisasi dengan kelompok teman sebaya:

a) *Solitary Play*

Setelah pada masa bayi cenderung melakukan permainan yang bersifat menyendiri (*Solitary play*), pada awal masa kanak-kanak ini, seorang anak mulai menunjukkan minat yang nyata untuk melihat teman-temannya dan berupaya mengadakan kontak sosial.

b) *Parallel play* (2-3 tahun)

Ada bersama-sama tapi bermain secara sendiri-sendiri, tidak bermain dengan anak lain.

c) *Assosiative play*

Secara bertahap, anak-anak mulai terlibat dalam kegiatan yang menyerupai kegiatan anak-anak lain.

d) *Make believe play*

Pada sekitar usia 3 tahun, anak-anak mulai bermain pura-pura (*Make believe play*), contohnya bersama teman-temannya bermain berpura-pura menjadi polisi melawan perampok.

e) *Cooperative play*

Pada akhir tahun ke-3 (tahun ke-4), ditandai dengan meningkatnya kontak sosial, anak menjadi anggota kelompok dan saling berinteraksi. Contohnya melakukan permainan-permainan yang memiliki aturan-aturan dan menguji keterampilan, seperti permainan melempar dan menangkap bola.

2) Pada masa kanak-kanak akhir, perkembangan sosial ditandai dengan (Hurlock, 1990):

a) Di masa sekolah, anak belajar memperoleh keterampilan dan pengetahuan tentang apa yang akan dilakukan dan bagaimana cara melakukannya. Bila berhasil memperolehnya, maka timbul rasa mampu dan bergairah. Tetapi bila menemui kegagalan, apalagi diketahui oleh orang dewasa, maka akan timbul rasa rendah diri.

b) Keterampilan masa kanak-kanak akhir:

(1) Keterampilan menolong diri sendiri.

- (2) Keterampilan menolong orang lain.
 - (3) Keterampilan sekolah.
 - (4) Keterampilan bermain.
- c) Anak berminat dalam kegiatan-kegiatan dengan teman-teman dan ingin menjadi bagian dari kelompok yang mengharapkan anak untuk menyesuaikan diri dengan pola perilaku, nilai-nilai, dan minat anggota-anggotanya (Usia Berkelompok). Ia harus 'berjuang' untuk mencapai hal ini.
 - d) Menunjukkan minat yang nyata terhadap teman-temannya dan berusaha mengadakan kontak sosial .
 - e) Terlibat dalam kegiatan yang menyerupai kegiatan anak-anak lain.
 - f) Menjadi anggota kelompok dan saling berinteraksi (Hurlock, 1990).

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang menggembirakan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Dalam artian, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pelakunya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan

akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dengan cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain berorientasi proses. Hasil akhir dalam kegiatan bermain bukanlah sesuatu hal yang penting. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul (Musfiroh, 2012).

Bermain bisa dilakukan oleh segala usia baik tua ataupun muda. Aktivitas tersebut menjadikan mereka dapat berinteraksi dan belajar dengan sesamanya. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya dipenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terbebas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru. Sedangkan untuk kaum yang bekerja, bermain merupakan suatu rekreasi yang membantu mereka untuk mengurangi beban pikiran (Gaol, 2012). Kegiatan bermain baru dapat disebut “bermain” jika dalam melakukan aktifitas tersebut, seseorang merasa nyaman, senang

tidak merasa terpaksa, bebas berekspresi dan berimajinasi, serta tidak terbebani target yang harus di capai (Marini & Kusbiantari, 2015).

b. Manfaat Bermain bagi Anak

Secara umum, bermain mempunyai manfaat. Paling tidak untuk kenikmatan, kesenangan, relaksasi, pelepasan energi, mengurangi ketegangan, serta ekspresi diri. Selain itu, bermain juga bermanfaat menyalurkan hobi, memelihara kebugaran dan kesehatan, sarana mendidik anak, menerapi anak, mengembangkan imajinasi, belajar perspektif, memunculkan ide baru, menemukan solusi, membangun konstruk kerja sama, dan mendapatkan konsep sistem. Hal ini menunjukkan bahwa bermain mampu menyegarkan, bahkan mengembangkan kognisi lewat kreativitas, berpikir abstrak, memecahkan masalah, menguasai konsep- konsep baru, dan keterampilan sosial(Musfiroh, 2012).

Bermain juga mempunyai manfaat lain yang banyak. Bermain baik untuk membangun kepercayaan diri yang lebih baik, menumbuhkan kemauan berbagi, memperoleh kecakapan *turn-talking* (pola pergiliran bicara), membuat resolusi konflik, dan mengontrol emosi-agresi. Bermain juga menguji ketahanan fisik, melatih otot-otot tangan, menghasilkan gerakan-gerakan baru, dan menyelesaikan tantangan fisik yang baru. Selain itu, bermain juga melatih konsentrasi, membantu regulasi atensi, membangun ketekunan, serta belajar mengambil risiko. Bermain bermanfaat meningkatkan kemampuan

komunikasi, meningkatkan kemampuan bercerita, menambah kosakata, dan menyediakan wadah bagi pemainnya untuk belajar berkerjasama secara aktif dengan orang lain(Musfiroh, 2012).

Bagi anak-anak, bermain adalah dunianya. Bermain dengan teman sebaya anak akan merasa senang, sehingga dimanapun dan kapanpun anak akan bermain. Piaget mengatakan “Bagi anak bermain adalah sarana mengubah kekuatan potensial dalam diri menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan” (Ahmad, 2012). Mungkin kegiatan bermain tampak kurang bermanfaat, akan tetapi melalui bermain anak dapat memahami lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi pada saat bermain dengan teman sebaya, anak mendapatkan pengalaman baru(Nurhabibah dkk, 2016).

Banyak ahli yang membahas bermain menurut riset dan pandangan mereka masing-masing. Para ahli sepakat, anak-anak perlu bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal di kemudian hari. Bila tanpabermain, anak akan bermasalah di kemudian hari. Menurut Erikson (1963), bermain membantu anak mengembangkan harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh keterampilan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Bermain menyebabkan anak berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak perlu bermain karena

mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial(Musfiroh, 2012).

c. Pentingnya Bermain bagi Keterampilan Sosial Anak

Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. Bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini:

- 1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan resolusi konflik.
- 2) Kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola pergiliran.
- 3) Menghemat sumber daya, yakni memanfaatkan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
- 4) Peduli kepada orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah perbedaan budaya (Catron & Allen, 1999).

Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial. Bermain membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan (Catron & Allen, 1999). Lewat bermain, anak belajar menyerap, mengekspresikan, dan menguasai perasaan mereka secara positif dan konstruktif(Musfiroh, 2012). Bermain memacu kreativitas, menemukan ide-ide, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, dan mengasah panca indra (Darminiasih dkk, 2014).

d. Jenis-jenis Permainan

Jenis-jenis permainan yang sesuai untuk siswa SD kelas rendah (usia dini) menurut Dorothy (1985) adalah : permainan eksplorasi (penjelajahan), permainan energik, permainan kemahiran (*skillfull play*), permainan sosial dan *puzzle*.

1) Permainan Eksplorasi

Dapat dipelajari melalui empat cara

- a) Mencari atau membuat penemuan baru seperti : mencari suatu benda dilingkungan rumah atau sekolah.
- b) Merangsang rasa ingin tahu anak, seperti : permainan *remote control*.
- c) Mengembangkan keterampilan, seperti : permainan sapu lidi.
- d) Mempelajari keterampilan baru seperti, : *video game*, *computer*.

2) Permainan Energik

Ciri-cirinya :

- a) Banyak mengeluarkan tenaga (berlari, bermain kuda-kudaan, memanjat).
- b) Terjadi kontrol pada tubuh (berjalan-jalan, menendang bola).
- c) Mengkoordinasikan berbagai bagian tubuh yang berbeda secara bersama-sama (berjalan, berlari, berenang, *sit-up*, berguling-guling di matras).

3) Permainan Kemahiran

Yang dimaksud bermain kemahiran adalah semua bentuk permainan dan aktivitas yang membutuhkan kemahiran dan penggunaan tangan dan mata yang terkendali, contoh : membangun menara dari tumpukan balok, permainan *cubic cube*, pingpong dsb.

4) Permainan Sosial

Dasar dari semua aktivitas permainan sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Aktivitas seperti permainan bola, domino, atau bermain jual-jualan membutuhkan anak untuk berperan memberi dan menerima secara bergantian. Jika seseorang tidak memainkan peran tersebut, maka permainan sosial tidak dapat berjalan.

5) Permainan Imajinatif

Permainan ini bermanfaat bagi anak dalam hal :

- a) Meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa
- b) Membantu anak dalam memahami orang lain
- c) Menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas
- d) Membantu anak memahami dirinya dan menjadi dirinya sendiri

Contoh permainan imajinatif : bermain peran (pura-pura), permainan boneka, permainan raksasa, mendongeng, bermain drama, melawak, bermain dengan gambar (gambar kubus, domino, dsb).

6) Permainan *Puzzle*

Permainan ini bermanfaat bagi anak dalam hal :

- a) Meningkatkan kemampuan berfikir
- b) Menambah keingintahuan
- c) Berlatih menyelesaikan permasalahan sendiri

Contoh permainan ini : permainan kartu gambar, permainan kancing, permainan papan, sorting (memisahkan warna atau bentuk, dsb) (Dorothy, 1985). Permainan monopoli dalam penelitian ini masuk kategori Permainan *Puzzle*.

4. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia. Permainan Monopolibertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya sesuai angka di dadu. Apabila mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka bisa membeli petak itu sesuai harga yang tertera, namun bila petak itu sudah dibeli pemain lain maka ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan(Siskawati, 2016).

Permainan Monopoli dapat dimainkan oleh beberapa orang. Permainan Monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dimainkan. Pada Permainan

Monopoli, para pemain Monopoli harus melakukan transaksi kombinasi berupa menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan (Vikagustanti dkk, 2014). Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan berupa bidak-bidak untuk mewakili pemain, dua buah dadu bersisi enam, kartu hak milik untuk setiap properti, papan permainan dengan petak-petak, uang-uangan Monopoli, rumah dan hotel yang biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah, dan kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan (Novalita dkk, 2012).

b. Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum ada monopoli sudah ada permainan serupa, diantaranya adalah *The landord's Games* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana aturan tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini ditahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, belum ada produsen yang memproduksi secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya pemain ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Games Company* di London dengan nama *Brear an' Brear Rabbit* (Siskawati, 2016).

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal pun mulai berkembang. Salah satunya berupa *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi monopoli. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow, dipatenkan olehnya, lalu dijual kepada Parker Brothers sebagai

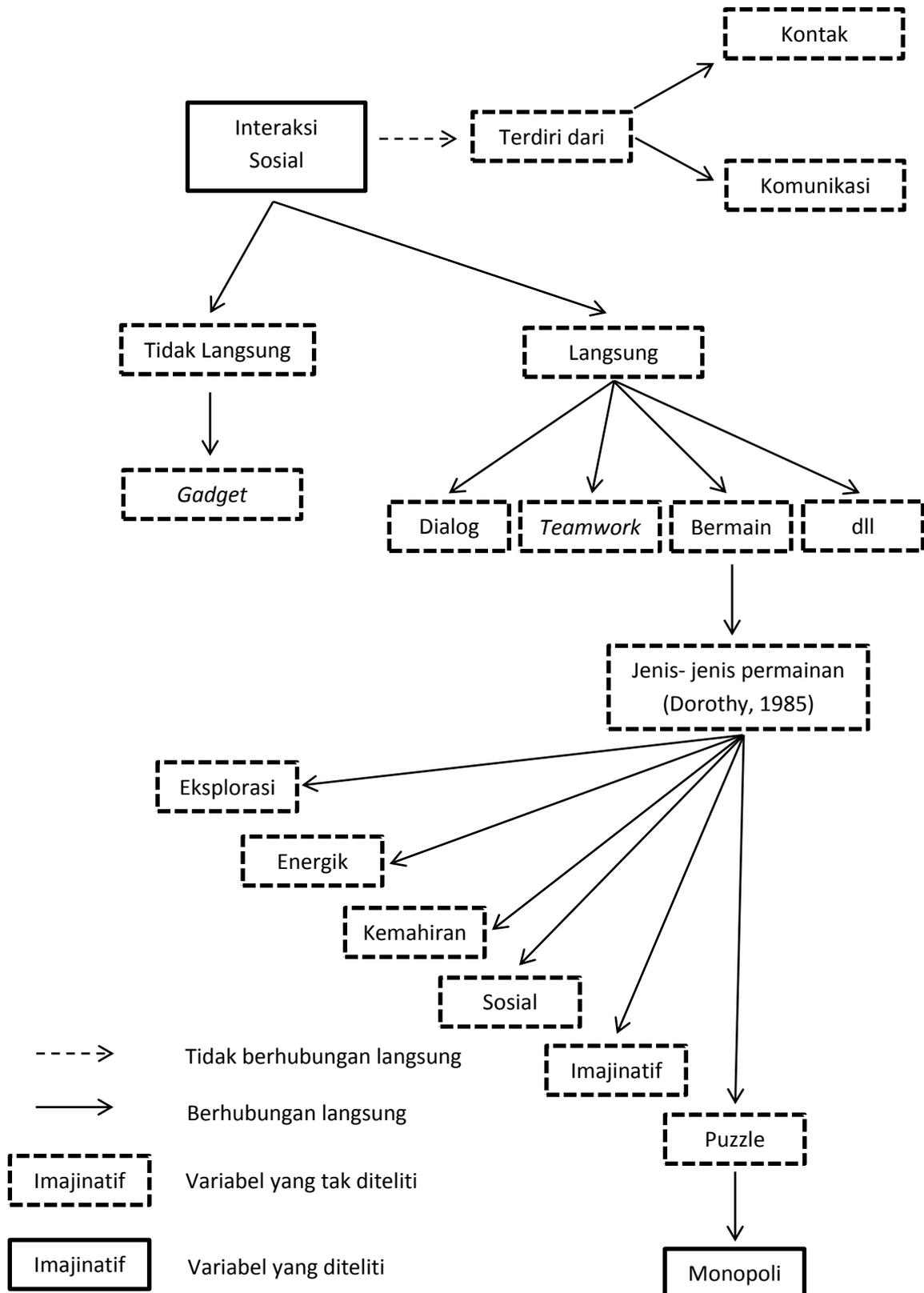
penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935 (Siskawati, 2016).

c. Manfaat Bermain Monopoli

Permainan Monopoli dapat diperkenalkan kepada anak-anak disaat mereka duduk di sekolah dasar, mulai dari usia 8 tahun. Anak-anak di usia dini sebaiknya sudah dapat berpikir secara konstruktif untuk mengenal bagaimana belajar hitung-hitungan untuk berhemat atau membeli properti. Pemain Monopoli diajak untuk bersikap lebih cerdas, berfikir tajam, karena tujuannya selain untuk menjadi pemenang, pemain ditantang untuk berfikir bagaimana caranya dapat menguasai semua properti dan membuat lawan-lawan main menjadi bangkrut. Ciri-ciri kegiatan dalam bermain Monopoli adalah melakukan perhitungan, membeli atau menyewa properti sebanyak mungkin terutama properti yang sedang laris, serta dapat bernegosiasi dan berinvestasi. Sedangkan, kecepatan pergerakan pemain tergantung dari lemparan dadu (Nureka, 2010).

Permainan Monopoli ini bisa dimainkan minimal oleh dua orang dan maksimal dimainkan oleh tujuh orang, namun secara proporsional permainan ini dimainkan oleh empat orang sesuai dengan jumlah sudut bidang yang ada di papan permainan ini (Allukmana, 2015). Permainan yang membutuhkan pemain lebih dari satu ini akan meningkatkan intensitas anak dalam bertemu teman sebayanya sehingga mempunyai peluang untuk meningkatkan keterampilan sosial.

B. Kerangka Konsep



C. Hipotesis

H0 : Permainan mono-aksi (monopoli interaksi) tidak efektif meningkatkan skor Interaksi Sosial pada anak sekolah dasar.

H1 : Permainan mono-aksi (monopoli interaksi) efektif meningkatkan skor Interaksi Sosial pada anak sekolah dasar.