

PENGARUH PERMAINAN *CROCODILE RIVER* TERHADAP MOTIVASI BERSOSIALISASI DENGAN TEMAN SEBAYA PADA ANAK KORBAN *BULLYING* DI SEKOLAH DASAR NEGERI SARIREJO SEMARANG

Desi Dika Riskiana*), Sri Hartini M.A), S. Eko Purnomo***)**

**) Alumni Program Studi S.1 Ilmu Keperawatan STIKES Telogorejo Semarang*

****) Dosen Program Studi S.1 Ilmu Keperawatan STIKES Telogorejo Semarang*

****)Dosen Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Semarang*

ABSTRAK

Bullying merupakan situasi dimana seseorang yang kuat (bisa secara fisik maupun mental), menekan, memojokkan, melecehkan, menyakiti yang lemah dengan sengaja dan berulang-ulang untuk menunjukkan kekuasaannya. Terdapat siswa yang kurang bisa berinteraksi dengan semua teman-temannya, sehingga anak tersebut tidak memiliki teman. Salah satu tindakan untuk mengatasi *bullying* adalah dengan diberikan permainan. Bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya anak belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami konflik. Salah satunya adalah permainan *Crocodile River*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Crocodile River* terhadap motivasi bersosialisasi anak akibat *Bullying* di SD N Sarirejo Semarang. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasy Eksperiment* dengan rancangan *pre post test without control*. Jumlah sampel 70 responden. Jumlah responden perempuan lebih banyak yaitu 41 responden (58.6%), sedangkan responden laki-laki sebanyak 29 responden (41.4%). Karakteristik responden berdasarkan *bullying* usia paling rendah 9 th (7,1%) usia 10 th (40,0%) usia 11 th (50,0%) dan paling tinggi usia 12 th (2,9%). Skor rata-rata sebelum diberikan terapi permainan adalah 21,56. Skor rata-rata setelah diberikan terapi permainan adalah 24,54. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh ($r = 0,672$) terapi permainan *Crocodile River* terhadap para siswa dengan lemahnya bersosialisasi akibat *bullying* dengan nilai *p value* 0,000 ($\alpha < 0,05$). Saran dari penelitian ini diharapkan bagi siswa korban *bullying* agar dapat mempertahankan *value* yang sudah diajarkan pada permainan *Crocodile River*

Kata Kunci : *Bullying*, Permainan *Crocodile River*, Motivasi Bersosialisasi

ABSTRACT

Bullying is a situation where a strong person (physically or mentally) oppresses, corners, harasses, and hurts the weak one deliberately and repeatedly to show his/her power. There are students who are not able enough to interact with all of their friends, so that these students do not have friends. One of the ways to overcome bullying is by giving games. Playing is a scientific method for a child, who initially does not realize that he/she has experienced conflicts, to reveal his/her inner conflict. One of the games is Crocodile River. This research is aimed to determine the influence of Crocodile River game towards socializing motivation with peers on child victims of bullying at Sarirejo Elementary School Semarang. This research is designed using Quasy Experiment with pre post test without control. There are 70 respondents as samples. The number of female respondents is 41 respondents (58,6%). It is more than the male ones. The number of male respondents is 29 respondents (41,4%). Based on the youngest age of bullying, the respondents' characteristics vary from the youngest age of 9 years old (7,1%), 10 years old (40,0%), 11 years old (50,0%), and 12 years old (2,9%). The average score before given the game therapy is 21,56%, and the average score after given the game therapy is 24,54%. The result of the research shows that there is an influence ($r= 0,672$) of Crocodile River Game therapy towards students with weak ability in socializing caused by bullying with p value of 0,000 ($\alpha < 0,05$). Based on the result of the research, it is advised that the students who become bullying victims maintain the values taught in Crocodile River Game.

Key Words : *bullying, Crocodile River Game, motivation in socializing*

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang unik, dimana mereka mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usianya (Cahyaningsih, 2011, hlm. 1). Anak merupakan dambaan setiap keluarga. Selain itu, setiap keluarga juga mengharapkan anaknya kelak bertumbuh kembang optimal (sehat fisik, mental/kognitif, dan sosial), dapat dibanggakan, serta berguna bagi nusa dan bangsa. Sebagai aset bangsa, anak harus mendapat perhatian sejak mereka masih di dalam kandungan sampai mereka menjadi manusia yang dewasa (Soetjiningsih, 2013, hlm.2). Setiap anak menjalani

suatu proses yaitu pertumbuhan dan perkembangan yang sangat unik dan setiap anak perlu mendapatkan perhatian dari semua orang baik dari lingkungan, keluarga, maupun pendidikan. Dalam proses mencapai pendewasaan, anak harus melalui berbagai tahap tumbuh kembang.

Istilah tumbuh kembang mencakup dua peristiwa yang berbeda sifatnya. Namun, peristiwa tersebut saling berkaitan dan sulit untuk dipisahkan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan (*growth*) berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran, atau

dimensi tingkat sel, organ, maupun individu, yang bisa diukur dengan ukuran berat (gram, kg), ukuran panjang (cm), umur tulang, dan keseimbangan metabolis (retensi kalsium dan nitrogen tubuh). Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Tahap ini menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa, sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Cakupan tahap ini termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi terhadap lingkungan (Sulistiyawati, 2014). Dalam memenuhi pertumbuhan dan perkembangan anak diperlukan lingkungan yang kondusif.

Lingkungan kondusif, menurut Nasir dan Muhith (2011, hlm.274-275) yaitu lingkungan fleksibel dan dinamis yang memungkinkan seseorang berhubungan dengan orang lain dan dapat membuat keputusan, serta toleransi terhadap tekanan eksternal. Perlu diciptakan lingkungan yang nyaman agar mendorong mereka dengan masalah harga diri rendah dapat berkomunikasi tentang ide, perasaan, dan perilakunya secara terbuka sehingga meningkatkan harga diri dan merasa berguna bagi orang lain dan sekitarnya. Kesimpulannya, lingkungan kondusif merupakan lingkungan yang mendukung seseorang anak untuk mengeksplor perasaan dan kemampuannya berupa

ide, gagasan, pemikiran yang membuat dirinya merasa berguna dan dibutuhkan. Salah satu faktor pendukung untuk menciptakan lingkungan kondusif adalah keluarga. Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan. (Johnson, 2010, hlm.2).

Selain dukungan dari keluarga, lingkungan sekolah juga sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Lembaga pendidikan mempunyai peranan yang cukup penting dalam membentuk kepribadian dan tingkah laku moral anak. Pembentukan karakter dasar pada anak yang kurang baik akan berpengaruh pada diri anak sampai ia dewasa nanti. Oleh karena itu pendidikan yang baik sangat diperlukan bagi anak agar dapat memiliki sifat dan watak yang berkarakter baik. Namun, akhir-akhir ini kasus kekerasan sering terjadi di kalangan anak sekolah. Salah satu contoh kekerasan yang sering terjadi di kalangan anak sekolah adalah *Bullying*.

Menurut Black dan Jackson (2007, dalam Margaretha 2010) *Bullying* merupakan perilaku agresif tipe proaktif yang didalamnya terdapat aspek kesenjangan untuk mendominasi, menyakiti, atau menyingkirkan, adanya ketidakseimbangan kekuatan baik secara fisik, usia, kemampuan kognitif, keterampilan, maupun status

sosial, serta dilakukan secara berulang-ulang oleh satu atau beberapa anak terhadap anak lain.

Data yang ada di Indonesia saat ini menyatakan bahwa 31,8% siswa Sekolah Dasar mengalami *bullying*. Komisi Perlindungan Anak (KPAI) sepanjang tahun 2014, sangat miris melihat adanya 19 kasus *bullying* di sekolah. Kasus *bullying* ini menurut KPAI beragam. Mulai dari ejekan hingga perlakuan kasar yang menyebabkan “luka fisik”, “kata sekretaris KPAI” (Advianti 2014). Fenomena *bullying* di Sekolah Dasar ini akan semakin banyak ditemui dan menjadi fenomena seperti gunung es. Hal ini dikarenakan kebanyakan orang tua maupun pihak sekolah beranggapan bahwa saling mengejek, berkelahi, maupun mengganggu anak lain merupakan hal yang biasa terjadi pada anak sekolah dan bukan merupakan masalah serius. Biasanya masalah tersebut dianggap serius dan dikatakan sebagai perilaku *bullying* ketika perilaku tersebut telah mengakibatkan timbulnya cedera ataupun masalah fisik pada anak yang menjadi korban *bullying* (Khairani, 2006).

Karakteristik anak Sekolah Dasar (SD) yang berada pada tahap dan kecenderungan senang bermain, untuk bisa interaksi dalam pergaulan membutuhkan interaksi sosial yang baik. Apabila anak memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik maka setiap anak mampu berinteraksi atau bergaul dengan lingkungan disekitarnya, misalnya teman-teman di sekolah. Perkembangan anak tidak

selalu berjalan optimal, terdapat banyak hal yang menghambat dalam proses perkembangan anak tersebut, salah satu faktor penghambat dalam perkembangan anak adalah *Bullying*. *Bullying* juga dapat menjadi penghambat dalam perkembangan kemampuan interaksi sosial anak.

Bullying berpengaruh terhadap kehidupan sosial setiap anak terutama pada korbannya. *Bullying* membuat anak menjadi tidak dapat berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan sosial disekitarnya. Faktor-faktor terjadinya *bullying* yaitu faktor lingkungan sekolah maupun sekitarnya. Faktor lingkungan sekolah meliputi karakteristik anak yang berbeda dengan yang lain sehingga mengakibatkan adanya perbedaan antar siswa, perbedaan kognitif siswa antara siswa yang pintar dan kurang pintar, dan adanya kelompok-kelompok bermain yang membuat siswa satu dengan yang lain kurang dapat membaur. *Bullying* membuat siswa tidak dapat bergaul dengan baik kepada lingkungannya. Hal tersebut terjadi karena kemampuan interaksi sosial siswa yang masih rendah. Salah satu yang dapat mempengaruhi anak dalam korban *bullying* adalah teman. Faktor teman merupakan faktor yang memiliki andil besar dalam mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hal ini dapat dilihat bagaimana hubungan interpersonal antara siswa yang satu dengan siswa yang lain, baik hubungan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya

ditemukan perilaku *bullying* yang berupa kontak verbal langsung seperti memermalukan, mengganggu, mengejek, dan mengintimidasi atau menekan dengan kata-kata yang membuat anak menjadi takut; non verbal seperti mengucilkan atau menjauhi teman yang tidak disukai; dan fisik seperti menendang, mencubit, menjambak, dan mendorong. Terdapat siswa yang kurang bisa berinteraksi dengan semua teman-temannya, sehingga anak tersebut tidak memiliki teman. Terdapat pula siswa yang memiliki *group* yang membuat siswa yang bukan termasuk dalam *group* tersebut menjadi sulit bersosialisasi dengan teman yang lain sehingga interaksi sosial siswa tidak dapat berjalan optimal. Salah satu tindakan untuk mengatasi *bullying* adalah dengan diberikan permainan.

Bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya anak belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami konflik (Miller, 1983, dalam Riyadi & Sukarmin, 2009, hlm.21). Melalui bermain anak dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, fantasi serta daya kreasi dengan tetap mengembangkan kreatifitasnya dan beradaptasi lebih efektif terhadap berbagai sumber *stress* (Riyadi & Sukarmin, hlm.21). Bermain juga merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, dan sosial serta intelektual maupun kreativitas. Salah satunya adalah permainan *Crocodile River*.

Permainan *Crocodile River* menurut Susanta (2008, hlm.41) adalah suatu permainan memindahkan seluruh anggota kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan cara menaiki sebuah media berupa papan atau ban mobil bekas, tanpa diperbolehkan menyentuh tanah. Tujuan dari permainan ini sendiri adalah berfikir kreatif dengan paradigma baru maupun memecahkan masalah, meningkatkan kualitas kerja, mampu bekerjasama dengan kelompok dalam sinergi, berkomunikasi secara efektif, dan mampu bertahan menghadapi *stress*. Harapan dengan dilakukan terapi bermain dapat meningkatkan motivasi bersosialisasi siswa korban *bullying*. Setelah diberikan terapi bermain *Crocodile River* diharapkan anak dapat termotivasi untuk bersosialisasi terhadap teman sebayanya.

Menurut Steve (2009: 86) *bullying* berpengaruh terhadap kehidupan sosial setiap anak terutama pada korbannya. *Bullying* membuat anak menjadi tidak dapat berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. *Bullying* juga dapat menghambat proses perkembangan diri pada anak. Perilaku *bullying* menyebabkan ketidakbahagiaan pada anak sehingga anak tidak dapat mencapai potensinya secara penuh. Oleh karena itu, kemampuan interaksi sosial yang baik sangat diperlukan oleh setiap anak sehingga anak mampu untuk bersosialisasi dan bergaul dengan baik di lingkungannya.

Beberapa penelitian tentang prestasi belajar siswa menunjukkan motivasi sebagai faktor yang banyak berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Imam Bukhori dan Nur Anita (2009) dengan judul “Pengaruh lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejumlah 36 siswa SMK Negeri 1 Turen, 48% menyatakan lingkungan sekolah cukup baik dengan cukup tingginya motivasi belajar siswa yakni 42,67%. Hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh positif dari lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar siswa.

Bullying yang sering terjadi di lingkungan sekolah adalah kekerasan yang dilakukan oleh para senior atau kakak kelas kepada para junior atau adik kelas. Para senior memberikan tekanan kepada para junior bahkan ada senior yang tega melakukan penganiayaan kepada juniornya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan alasan yang dibuat – buat untuk merasionalisasikan tindakan kekerasannya misalnya untuk membentuk mental junior yang tahan banting padahal alasan tersebut hanya untuk membenarkan tindakannya agar kekerasan menjadi tradisi (Sejiwa, 2008).

Inilah alasan mengapa perilaku *bullying* merupakan penghambat besar bagi seorang siswa untuk mengaktualisasikan diri dan dapat mempengaruhi motivasi bersosialisasi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti

bagaimana *bullying* bisa terjadi, dan bagaimana sikap siswa terhadap *bullying*, serta peran teman sebaya terhadap motivasi bersosialisasi anak korban *bullying* dengan terapi yang akan diberikan.

Tujuandari penelitian ini yaitu

Mengetahui pengaruh permainan *Crocodile River* terhadap motivasi bersosialisasi terhadap teman sebaya pada anak korban *Bullying* di Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experiment* (eksperimen semu).dipilih karena tidak semua variabel pengganggu bisa dikendalikan dan jumlah responden yang terbatas sehingga tidak bisa dilakukan randomisasi.

Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-post test without control* yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan terhadap suatu variabel dan diharapkan dengan perlakuan tersebut akan terjadi perubahan atau pengaruh dengan variabel lain.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa Kelas 4 dan 5 di SD Negeri Sarirejo Semarang dengan jumlah siswa 236.

Besar sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus di dapatkan hasil sebanyak 70 sampel.

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk

mengumpulkan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua alat ukur, yaitu kuesioner *bullying* yang digunakan

untuk alat pengambilan data awal dan kuesioner skala motivasi lemahnya bersosialisasi dengan menggunakan *Rosenberg's Self-Esteem Scale* (RSES).

HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
9	5	7,1
10	28	40,0
11	35	50,0
12	2	2,9
Total	70	100,0

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, menunjukkan bahwa usia responden pada siswa di SD Negerio Sarirejo Semarang yang mengalami *bullying* paling rendah usia 9 th (7,1%) usia 10 th (40,0%) usia 11 th (50,0%) dan paling tinggi usia 12 th (2,9%).

2. Jenis Kelamin

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	29	41,4
Perempuan	41	58,6
Total	70	100,0

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi tidak normal maka peneliti menggunakan uji *Spearman*.

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, menunjukkan bahwa jenis kelamin responden pada siswa di SD Negeri Sarirejo Semarang yang mengalami *bullying* sebagian besar perempuan sebanyak 41 anak (58,5%) sedangkan laki-laki sebanyak 29 anak (41,1%)

3. Tingkat *Bullying*

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat *Bullying*

<i>Bullying</i>	frekuensi	Persentase (%)
Sedang (skor 22-33)	57	81,4
Tinggi (skor >33)	13	18,6
Total	70	100,0

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat *bullying* sedang sebanyak 57 siswa (81,4%) dan yang memiliki tingkat *bullying* tinggi sebanyak 13 siswa (18,6%)

a. Skor Motivasi Bersosialisasi Sebelum Diberikan Permainan *Crocodile River*

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan skor

motivasi sebelum diberikan permainan *Crocodile River*

Sebelum Diberikan Permainan <i>Crocodile River</i>	frekuensi	Persentase (%)
Lemah (skor <15)	44	62,9%
Kuat (skor 15-30)	26	37,1%
Total	70	100,0 %

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi bersosialisasi sebelum diberikan permainan *Crocodile Riveryaitu*, Lemah berjumlah 44 siswa (62,9%) dan Kuat berjumlah 26 siswa (37,1%)

b. Skor Motivasi Bersosialisasi Setelah Diberikan Permainan *Crocodile River*

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan pada Motivasi Bersosialisasi setelah Diberikan Permainan *Crocodile River*

Setelah Diberikan Permainan <i>Crocodile River</i>	frekuensi	Persentase (%)
Lemah (skor <15)	2	2,9%
Kuat (skor 15-30)	68	97,1%
Total	70	100,0 %

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi bersosialisasi setelah diberikan permainan *Crocodile Riveryaitu*, Lemah berjumlah 2 siswa (2,9%) dan Kuat berjumlah 68 siswa (97,1%)

4. Analisis Bivariat

Tabel 4.6 Hasil Uji Korelasi Spearman

R	p value	N
0,672	< 0,001	70

Hasil uji didapatkan p 0,000 yang menunjukkan bahwa H_0 diterima, itu artinya ada pengaruh terapi permainan *Crocodile River* terhadap siswa dengan lemahnya bersosialisasi akibat *bullying*. Nilai korelasi Spearman sebesar 0,672 menunjukkan Korelasi dengan kekuatan Korelasi Kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sarirejo Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan karakteristik responden sebagian besar responden berusia 11 tahun sebanyak 35 responden (50%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 41 responden (58,6%).
2. Skor motivasi bersosialisasi sebelum dilakukan terapi permainan *Crocodile River* dengan responden sebanyak 70 orang siswa (100%) adalah lemahnya bersosialisasi. Skor rata-rata

sebelum diberikan terapi permainan adalah 21,56.

3. Skor motivasi bersosialisasi sesudah diberikan terapi permainan *Crocodile River* sebagian besar meningkat menjadi kuat sebanyak 68 responden (97,1%) dan lemah sebanyak 2 responden (2,9%). Skor rata-rata setelah diberikan terapi permainan adalah 24,54.
4. Ada pengaruh ($r = 0,672$) terapi permainan *Crocodile River* terhadap para siswa dengan lemahnya bersosialisasi akibat *bullying* dengan nilai p value 0,000 ($\alpha < 0,05$).

SARAN

1. Bagi Siswa Korban *Bullying* diharapkan bagi siswa korban *bullying* agar dapat mempertahankan *value* yang sudah diajarkan pada terapi permainan *Crocodile River* untuk meningkatkan harga diri dan meningkatkan kepercayaan diri untuk mengelola masalah dengan pemikiran kreatif.
2. Bagi Sekolah diharapkan untuk lebih memantau siswa ketika di sekolah agar tidak ada lagi praktek *Bullying* di sekolah dan diberikan fasilitas untuk bermain permainan *Crocodile River*

3. Bagi Peneliti Selanjutnya untuk mengkaji lebih spesifik jenis *bullying* yang terjadi seperti verbal, non verbal, langsung, dan tidak langsung serta mempertmbangkan motivasi bersosialisasi seperti dukungan dari keluarga, lingkungan, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Advianti, Maria. *Liputan6.com, Data KPAI anak usia sekolah mengenai bullying*. Jumat (28/3/2014)
- Black, S.A & Jackson, E. 2007. *Using bullying incident density to evaluate the olweus bullying prevention programme*. School psychology international, 28.
- Cahyaningsih, D.S. 2011. *Pertumbuhan perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: TIM
- Khairani. 2006. *Modul program pendidikan: pencegahan perilaku bullying di sekolah dasar*. Thesis Universitas Indonesia. Jakarta Indonesia
- Riyadi, S., & Sukarmin. 2009. *Asuhan keperawatan pada anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sulistiyawati, Ari. 2014. *Deteksi tumbuh kembang anak*. Jakarts: Salemba Medika
- Susanta, Agustinus. 2008. *Merancang outbound training professional*. Andi. Yogyakarta