

SYNERGY

Jurnal Ilmiah Multidisiplin

<https://e-journal.naureendigiton.com/index.php/sjim>
Vol.2 No 2, 2024, Hal. 80 - 89
ISSN 3025-7514

MEMBANGUN INTERAKSI SOSIAL DENGAN PERMAINAN PADA SISWA BROKEN HOME DI SMK X KARANGANYAR

Hasna Rohadatul 'Aisy Rahmah¹, Astri Yani Calsum², Haningrum Rossa Zabba³,
Ichsan Kristanto⁴, Lisnawati Ruhaena⁵

Magister Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta

Abstrak

Salah satu masalah yang terjadi di SMK X Karanganyar pada siswa broken home adalah kurangnya interaksi sosial. Pada smk x terindekasi 40 siswa yang mengalami broken home dan membutuhkan penanganan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial nya. Maka dilakukan pengabdian masyarakat berupa kegiatan permainan tangkap belut, angka genap ganjil, tebak kata dan tepuk angka. Kegiatan ini diikuti oleh 31 siswa dengan dua sesi untuk pemberian pre test dan post test. Di peroleh hasil kenaikan 3,07 dengan pre test sebesar 42,58 dan post test sebesar 45,65. Hasil dari uji t test menunjukkan $p=0,001 < 0,05$ sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Sehingga disimpulkan bahwa permainan dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di SMK X Karanganyar.

Kata Kunci: Permainan, interaksi sosial, broken home, siswa

Abstract

One of the problems that occurs at SMK X Karanganyar in broken home students is the lack of social interaction. At SMK X, 40 students were identified who experienced broken homes and needed treatment to improve their social interaction skills. So community service was carried out in the form of activities in the form of eel catching games, odd even numbers, guessing words and clapping numbers. This activity was attended by 31 students with two sessions for giving pre tests and post tests. The results obtained an increase of 3.07 with a pre test of 42.58 and a post test of 45.65. The results of the t test showed $p=0.001 < 0.05$ so that it showed a significant difference. So it is concluded that the game can improve the social interaction of students at SMK X Karanganyar.

Keywords: Games, social interaction, broken home, students

Pendahuluan

Keluarga sebenarnya merupakan lingkungan di mana anak-anak bisa mengekspresikan diri mereka sendiri, berbagi cerita, dan mencapai potensi maksimal mereka. Keluarga adalah kumpulan dari beberapa orang yang tergabung pada unit terkecil dalam suatu kelompok sosial di masyarakat yang terdiri dari suami, istri dan anak yang diikat oleh tali pernikahan (Ningtyas et al., 2021). Orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan rasa aman, cinta, kenyamanan, dan kepercayaan kepada anak-anak karena mereka merupakan bagian krusial dari dinamika keluarga. Namun, ketika orang tua tidak dapat memenuhi peran mereka sepenuhnya, terutama saat konflik antara mereka memengaruhi keadaan keluarga, itu bisa menyulut reaksi emosional yang dalam pada anak.

Menurut Undang-undang No. 23 Tahun 2002 Pasal 26 tentang Perlindungan Anak bahwa orangtua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak, menumbuhkembangkan anak sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya serta mencegah terjadinya perkawinan pada usia anak-anak. Mereka yang berasal dari keluarga yang retak seringkali mengalami dampak yang signifikan seperti kehilangan rasa percaya diri, ketegangan, dan kondisi psikologis yang rapuh (Kusuma & Asri, 2023). Jumlah keluarga broken home di provinsi Jawa Tengah mengalami kenaikan, dari data yang di lansir oleh BPS (2023) jumlah perceraian mencapai 231.312 perceraian yang ada di Jawa Tengah. Salah satu faktor yang menyebabkan perceraian adalah faktor internal dan eksternal faktor internal yaitu masalah ekonomi, KDRT dan perselisihan dan pertengkarang yang terus menerus. Sedangkan faktor eksternal yaitu perselingkuhan (Dalvi & Hermaleni, 2022).

Peran penting dalam mengembangkan dan membimbing perilaku dan psikososial anak adalah keluarga. Dalam mengembangkan perilaku positif anak saat tumbuh dewasa adalah peran keluarga. Namun tidak semua keluarga adalah harmonis dan lengkap. Keluarga *broken home* merupakan penyesuaian dalam perkawinan yang tidak optimal adalah saat suami dan istri tidak lagi mampu menemukan jalan keluar untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Penting diakui bahwa tidak semua pernikahan berujung pada kebahagiaan, namun bukan berarti langsung berakhir dengan perceraian. Keputusan untuk tetap bersama dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk pertimbangan agama, keadaan ekonomi, nilai-nilai moral, dan alasan-alasan lainnya. Situasi keluarga yang terpisah ini menyebabkan anak kekurangan perhatian dan kasih sayang secara emosional, yang dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis anak tersebut dan sering disebut dengan anak *broken home* (Wardiansyah & Savira, 2022). Didukung penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Huang & McKeown, 2022) menunjukkan bahwa hubungan keluarga yang lebih kuat kondusif bagi perkembangan remaja yang positif.

Perilaku siswa yang dipengaruhi oleh kondisi broken home bervariasi, termasuk adanya perilaku positif dan perilaku yang negatif atau menyimpang. Perilaku positif dapat mencakup ketangguhan dalam menghadapi kehidupan, kerja keras, dan kemandirian. Namun, perilaku positif ini tidak timbul begitu saja, melainkan membutuhkan pengawasan yang baik serta perhatian penuh dari orang tua. Sebaliknya, jika orang tua kehilangan kendali dan tidak memberikan perhatian yang memadai kepada anak, serta gagal menanamkan nilai-nilai seperti nilai agama, perilaku, dan komunikasi yang baik, anak dapat menunjukkan perilaku negatif atau menyimpang. Ini bisa berupa penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan norma, menjadi pendiam dan cenderung menutup diri, kekurangan semangat atau motivasi, serta kurangnya empati terhadap teman-temannya (Mahnunin & Ridjal, 2021).

Semakin meningkat jumlah anak yang mengalami orang tua bercerai. Situasi ini memunculkan kekhawatiran karena penelitian telah secara berulang menunjukkan hubungan antara pengalaman orang tua bercerai pada masa kecil dengan perilaku eksternalisasi yang bermasalah (EPB). EPB tidak hanya menjadi beban bagi individu dan keluarga, tetapi juga menimbulkan risiko bagi masyarakat, seperti peningkatan kasus kejahatan dan biaya perawatan kesehatan yang tinggi (Sillekens & Notten, 2020).

Dari hasil survey yang dilakukan terhadap anak *broken home* yang didapatkan di lapangan bahwa anak *broken home* mengalami kesulitan berintraksi sebesar 76 % dari 25 siswa di salah satu

SMK di Karanganyar. Didukung pula dengan fasilitatoran yang dilakukan oleh Savitri (2022) anak korban broken home biasanya cenderung memilih untuk tetap diam ketika menghadapi masalah daripada mengungkapkannya kepada teman sebaya. Namun, ketika teman sebaya menghadapi kesulitan dan membagikannya kepada mereka, mereka bisa merasakan apa yang sedang dialami oleh teman mereka. Mereka dapat menerima pendapat dari orang lain dan memberikan dukungan kepada teman sebaya tersebut. Di sisi lain, ketika teman sebaya mereka mengalami kesulitan atau masalah, mereka saling memberikan dukungan satu sama lain.

Hasil penelitian menurut Bakhtiar (2015) menunjukkan bahwa permainan sebagai alat bantu bimbingan dan konseling memiliki nilai yang valid baik secara konseptual maupun praktis untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pendekatan permainan ini mencakup tujuh poin keterampilan sosial, meliputi aspek-aspek seperti pengenalan diri, perkembangan pribadi, komunikasi, kepercayaan diri, kerjasama, tanggung jawab, dan kreativitas. Permainan adalah aktivitas yang simpel, ringan, dan singkat yang bertujuan untuk mengubah suasana yang kaku, membosankan, atau mengantuk dalam pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang energik dan menyenangkan (Khoerunisa & Amirudin, 2020).

Pujiani (2018) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial pada seorang anak merupakan faktor penting untuk memulai dan menjalani hubungan sosial yang positif. Kurangnya keterampilan sosial pada anak dapat menyebabkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, sehingga anak menjadi merasa rendah diri, terisolasi dari masyarakat, cenderung berperilaku kurang sesuai norma, bahkan dapat ekstrem seperti gangguan mental, kenakalan remaja, tindak kejahatan, dan kekerasan.

Menurut (Sousa et al., 2023) Tipe anak perempuan lebih cenderung mudah dalam bersosialisasi tetapi lebih gampang mempunyai permasalahan internal nya. Sedangkan anak laki-laki berpotensi memiliki perilaku agresif dari pada perempuan Remaja yang menunjukkan kurangnya kemampuan sosial dan lebih banyak permasalahan internal dan eksternal. Tetapi perilaku remaja dewasa akhir yang memiliki keterampilan sosial yang lebih baik cenderung lebih jarang terlibat dalam perilaku intimidasi yang agresif. Dalam penelitian (Fujiwara et al., 2023) keterampilan sosial berhubungan dengan nilai akademik siswa, siswa secara tidak langsung mendapatkan dukungan dari dalam diri nya untuk meningkatkan belajarnya di sekolah maupun di luar sekolah. Interaksi sosial tersebut menandakan kepuasan menandakan kepuasannya di sekolah meningkatkan harga dirinya.

Menurut Marfiah (2017) berinteraksi dengan baik juga berarti menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Ketika peserta didik berkomunikasi dengan efektif, mereka merangsang keterlibatan aktif, memiliki keyakinan dalam menyampaikan pendapat, serta menjadi alat untuk mengembangkan empati dalam menghargai perbedaan pendapat yang mungkin muncul dalam komunitas. Berdasarkan pemaparan diatas, dilakukan pengabdian masyarakat dengan tema **“Membangun Interaksi Sosial Dengan Permainan Pada Siswa Broken Home di SMK X Karanganyar”**

Metode

A. Target Peserta

Siswa yang mengikuti program pengabdian Masyarakat berjumlah 31 siswa, yang terdiri dari 10 perempuan dan 21 laki-laki. Siswa tersebut masuk dalam kualifikasi siswa berlatar belakang keluarga *broken home*. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di ruang kelas di SMK X Karanganyar. Pengabdian masyarakat yang pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 November 2023 pukul 12.00 – 13.30 WIB. Pemilihan subjek dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang memilih subjek berdasarkan karakteristik siswa yang memiliki latar belakang keluarga *broken home* pada siswa kelas X SMK X Karanganyar. Penentuan subjek dengan menggunakan biodata dari Arsip Bimbingan dan Konseling, dilihat dari data orangtua, subjek dipilih jika pada data terdapat wali selain orangtua kandung, orangtua yang tidak lengkap, atau yang mempunyai orang tua asuh.

B. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dimulai dari pukul 12.30, fasilitator mengumpulkan seluruh siswa dalam satu ruang kelas. Setelah semua siswa terkumpul, fasilitator membuka kegiatan dengan salam, lalu dilanjutkan absensi. Setelah absensi dilakukan, fasilitator membagikan kuesioner *pre test* dan bolpoin kepada siswa. Fasilitator memberi instruksi mengenai cara mengisi *pre test* dan memberi arahan bahwa pengisian *pre test* dilakukan selama 10 menit. Siswa mulai mengisi *pre test* dan setelah siswa selesai mengerjakan, fasilitator keliling untuk mengambil lembar *pre test*.

Setelah pengisian *pre test*, fasilitator melakukan permainan. Permainan pertama yang dilakukan yakni perkenalan. Fasilitator memberi kotak pensil pada salah satu siswa, lalu siswa diminta bernyanyi dan mengestafetkan kotak pensil, apabila nyanyian berhenti, siswa yang mendapat kotak pensil diharapkan berdiri untuk mulai memperkenalkan diri dengan cara menyebutkan nama dan cita-cita. Total terdapat 6 siswa sebagai perwakilan. Permainan kedua yang dilakukan adalah ganjil dan genap. Siswa diminta mencari pasangan lalu berdiri berhadapan, siswa sebelah kanan merupakan angka ganjil, dan siswa di sebelah kiri merupakan angka genap. Lalu fasilitator menyebutkan angka, jika angka itu genap, maka siswa yang termasuk kelompok genap tangan harus menghindar dan siswa dengan kelompok ganjil harus menangkap. Jika ada siswa yang tertangkap, maka akan diberi hukuman. Total terdapat 6 siswa yang tertangkap, dan mendapat hukuman berupa menyebutkan pancasila.

Fasilitator mulai masuk pada materi. Siswa diminta untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5-7 orang dengan total kelompok berjumlah 5. Siswa berdiskusi mengenai kegiatan apa yang akan dilakukan untuk gelar karya yang dilaksanakan 7 hari setelah melakukan *pre test*. Setelah berdiskusi dan mendapatkan tema, fasilitator mengumpulkan kembali siswa dan dilakukan penutup serta absensi pulang dan pemberian snacks.

Tujuh hari setelah *pre test*, siswa melakukan pertemuan kedua yakni gelar karya. Gelar karya dilakukan pada hari Rabu, 29 November 2023 pada jam 13.00 WIB. Pertemuan pertama perkenalan permainan, sedangkan pertemuan kedua siswa membentuk permainan. Pada jam 13.00-13.30 fasilitator melakukan pembukaan serta siswa diminta mengisi absensi dengan tandatangan sesuai pada kolom yang telah disediakan. Pembukaan dilakukan dengan fasilitator meminta siswa duduk sesuai dengan kelompok sebelumnya.

Berlanjut di jam 13.30 sampai 13.40, yakni pengisian *post test*. Informan membagikan lembar *post test* dan siswa mengisi sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh fasilitator. Pengisian *post test* dilakukan selama 10 menit. Setelah 10 menit, siswa memberikan lembar *post test* pada informan. Jam 13.40-14.10 mulai masuk pada pelaksanaan inti. Satu persatu kelompok maju kedepan untuk menunjukkan hasil diskusi mengenai permainan yang telah didiskusikan sebelumnya. Untuk urutan maju, masing-masing kelompok berinisiatif untuk maju sendiri.

Kelompok pertama memiliki permainan dengan sebutan tangkap belut. Yakni salah satu siswa akan mulai bercerita dengan kata kunci "belut". Posisi seluruh siswa membentuk sebuah lingkaran, dengan tangan kiri membentuk telunjuk dan telapak tangan kanan berada pada jari telunjuk teman di kanannya. Jika siswa yang bercerita tersebut menyebutkan kata kunci (belut) maka teman sebelah kanannya harus menangkap jari teman sebelah kirinya. Jika tertangkap, siswa tersebut akan diberi *punishment* berupa bernyanyi.

Kelompok kedua permainan berupa tebak kata. Untuk tebak kata, siswa berdiri dengan urutan depan ke belakang. Siswa paling belakang menghadap fasilitator, sedangkan empat siswa lainnya berdiri membelakangi siswa paling belakang. Fasilitator memberikan satu kata untuk diperagakan oleh siswa paling belakang. Daftar kata sudah ditentukan oleh kelompok tersebut sebelumnya. Setelah fasilitator memberikan kata tersebut, siswa paling belakang mulai memperagakan pada siswa di depannya, hanya boleh dalam gerakan, bukan dalam suara. Setelah siswa depannya mulai bisa menebak, siswa tersebut menepuk pundak siswa di depannya lalu memperagakan kata yang sudah ditebak sebelumnya. Begitu seterusnya sampai siswa yang paling depan. Untuk siswa paling depan, tidak perlu memperagakan, hanya perlu mengucapkan kata yang ditebak.

Kelompok ketiga memilih permainan berupa angka ganjil genap yang terinspirasi oleh permainan yang dilakukan fasilitator pada pertemuan pertama. Siswa mulai berdiri berhadapan dengan pasangan masing-masing, siswa sebelah kanan merupakan angka ganjil, dan siswa di sebelah kiri merupakan angka genap. Lalu siswa yang berperan menjadi fasilitator mulai menyebutkan angka, jika angka itu genap, maka siswa yang termasuk kelompok genap tangan harus menghindar dan siswa dengan kelompok ganjil harus menangkap. Jika ada siswa yang tertangkap, maka akan diberi hukuman. Total terdapat 2 siswa yang tertangkap, dan mendapat hukuman berupa menghafalkan surat pendek.

Kelompok keempat adalah permainan berupa Tepuk angka. Yakni salah satu siswa menjadi fasilitator, lalu akan menyebutkan sejumlah angka. Jika fasilitator menyebutkan dengan kalimat "angka lima" maka siswa yang lain harus tepuk berjumlah lima kali. Namun jika fasilitator hanya menyebutkan angka saja, maka tidak boleh ada yang melakukan tepuk. Kata kunci dalam permainan ini adalah "angka". Jika ada yang melakukan tepuk saat fasilitator tidak menyebutkan kata kunci, maka akan diberikan hukuman berupa bernyanyi.

Setelah kegiatan inti selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan kegiatan menentukan hasil yang dilakukan pada jam 14.10 sampai 14.30. Fasilitator meminta siswa berdiskusi untuk menentukan kategori apa saja yang cocok untuk masing-masing kelompok. Hasil dari diskusi yang telah dilaksanakan, terdapat 4 kategori yang dipilih, yakni Terlucu, Terheboh, Terfavorit dan Terinspirasi. Kelompok satu mendapatkan kategori Terinspirasi, Kelompok dua kategori Terfavorit, Kelompok tiga Terheboh dan Kelompok 4 terlucu.

Kegiatan dilanjutkan dengan penyerahan hadiah dan penutupan yang dilakukan pada jam 14.30 sampai 15.00. Penyerahan hadiah dilakukan oleh masing-masing pembimbing kelompok yang sudah ditentukan pada pertemuan pertama dan dilanjutkan dengan foto bersama. Setelah foto, fasilitator menutup acara pengabdian masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Pemberian *pretest* dilakukan sebelum melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, fasilitator menggunakan permainan didalam kelas. *Prestest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai interaksi sosial. Kemudian pemberian *post test* dilakukan satu minggu setelah *pretest* dan pembuatan permainan oleh siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa terkait interaksi sosial. Setelah melakukan perhitungan *pretest* dan *posttest* pada siswa SMK X Karanganyar yang memiliki latar belakang keluarga *broken home*, selanjutnya dimasukkan kedalam tabel guna mencari nilai *mean* rata-rata (\bar{x}).

Berikut disajikan hasil dari *pretest* dan *posttest* hasil interaksi sosial siswa *broken home* di SMK X Karanganyar dengan menggunakan permainan, dari hasil tabel dibawah ini terdapat peningkatan hasil interaksi sosial siswa sebelum permainan dilakukan dengan sebelum permainan dilakukan. Data jumlah selisih skor *pre test* dan *post test* beserta jumlah selisih antar keduanya sebagai berikut:

Tabel 1 Selisih Antar Pretest dan Posttest

Total skor pre test	Total skor post test	Gain
1320	1415	95

Dari peningkatan hasil interaksi sosial siswa sebelum kegiatan permainan disajikan pada

tabel dibawah ini :

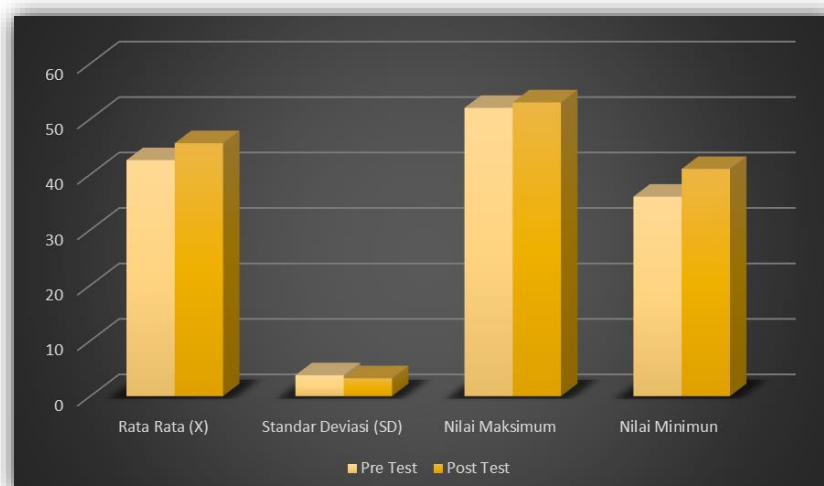
Tabel 2 Hasil Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Sebelum Permainan

Nomer	Faktor yang dihitung	Data Kelas Nilai tes awal
1	Rata-rata (X)	42,58
2	Standar Deviasi (SD)	3,79
3	Nilai Maksimum	52
4	Nilai Minimum	36

Dari data tabel dibawah ini menunjukkan data hasil peningkatan hasil interaksi sosial dari 31 orang siswa sebelum kegiatan permainan dengan skor rata-rata 45,65 yang tersebar diantara skor maksimal 53 dan skor minimal 41 serta memiliki standar deviasi SD sebesar 3,24.

Tabel 3 Hasil Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Setelah Permainan

Nomer	Faktor yang dihitung	Data Kelas Nilai tes akhir
1	Rata-rata (X)	45,65
2	Standar Deviasi (SD)	3,24
3	Nilai Maksimum	53
4	Nilai Minimum	41



Gambar 1 Histogram Hasil Peningkatan Sebelum dan Sesudah Permainan

Setelah diperoleh skor siswa, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah pengolahan data. Prosedur yang dilakukan antara lain :

- a. Pengelompokan jenis data

Data yang terkumpul dan diberi nilai selanjutnya dipisahkan antara jawaban yang pre test dan post test

b. Perhitungan

Perhitungan data yang terkumpul dengan menggunakan Uji T-test

Tabel 4 Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre	.133	31	.171	.949	31	.150
Post	.148	31	.083	.942	31	.097

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, nilai *pre-test* memperoleh nilai signifikasi sebesar $p = 0,150 > 0,05$ dan *post-test* memperoleh nilai signifikasi sebesar $p = 0,097 > 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa keduanya terdistribusi secara normal sehingga bisa memenuhi syarat untuk menggunakan uji T-test, kemudian dari uji T-test tersebut memperoleh nilai Mean sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Nilai Mean

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre	42.58	31	3.793	.681
	post	45.65	31	3.241	.582

Skor Mean 42,58-45,65: 3,07 artinya terdapat kenaikan mean antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 3,07

Tabel 6 Hasil Uji T-test

Paired Samples Test							
Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	T	Df	Sig. (2-tailed)

				Lower	Upper				
Pai r 1	pre - post	- 3.065	4.767	.856	-4.813	-1.316	- 3.579	30	.001

Berdasarkan hasil uji T-test $p = 0,001 < 0,05$ jadi bisa dikatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir yaitu interaksi. Ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan yaitu permainan.

B. Pembahasan

Permainan permainan merupakan sebuah strategi yang efektif untuk memulai terbentuknya interaksi sosial antar kelompok, permainan juga dimaksudkan untuk mengurangi kecanggungan awal, mempercepat pembentukan ikatan sosial, dan meningkatkan keterlibatan individu. Suatu metode permainan permainan juga efektif untuk meningkatkan komunikasi dan kerja sama antar individu (Haryati & Puspitaningrum, 2023).

Berdasarkan data hasil pengabdian masyarakat pada siswa berlatar belakang broken home di SMK X Karanganyar ditemukan bahwa kegiatan permainan berpengaruh secara signifikan meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Didukung oleh penelitian Lena et al., (2023) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan permainan menunjukkan peningkatan dalam interaksi sosial, siswa dapat berinteraksi dan saling mengenal dengan teman-temannya. Aktivitas tersebut membantu siswa dalam menciptakan hubungan sosial yang lebih baik sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar mengajar yang lebih positif.

Penelitian Haryati dan Puspitaningrum (2023) pada siswa kelas IV SD Negeri Rowolaku, kegiatan permainan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk memulai interaksi dalam sebuah kelompok atau pertemuan. Dengan permainan dapat mengurangi kecanggungan, mempercepat ikatan sosial, dan meningkatkan keterlibatan antar siswa. Permainan menciptakan suasana dikelas menjadi lebih akrab dan menyenangkan. Penerapan permainan yang dilakukan adalah kelompok tangkap belut, tebak kata, angka genap ganjil, dan tepuk angka.



Gambar 2 Gambaran Siswa Saat Bermain

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan dapat membantu meningkatkan interaksi sosial antar siswa di SMK X Karanganyar. Permainan membuat siswa menjadi lebih antusias. Selain itu, permainan dapat memperbaiki interaksi antar siswa dan memperkuat hubungan sosial di kelas. Macam-macam permainan yang dilakukan siswa seperti tangkap belut, tepuk angka, angka genap ganjil, dan tebak kata. Pengabdian masyarakat ini memberikan sumbangan bagi pendidik dalam meningkatkan interaksi siswa sehingga mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih efektif.

Daftar Referensi

- Bakhtiar, M. I. (2015). Pengembangan Video Permainan Sebagai Media Bimbingan Konseling. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 1(2), 150–163. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK/article/view/1816>
- BPS. (2023). Jumlah Pernikahan dan Perceraian Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Tengah 2018-2020. *Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah*. <https://jateng.bps.go.id/indicator/156/499/1/jumlah-pernikahan-dan-perceraian-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-jawa-tengah.html>
- Dalvi, I., & Hermaleni, T. (2022). Factors Affecting Divorce During The Covid-19 Pandemic Period in Bukittinggi. *Psikologia: Jurnal Psikologi*, 5(1), 21–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/psikologia.v5i1.1219>
- Fujiwara, K., Nishimura, T., Murakami, T., & Fukuzumi, N. (2023). 中学生のソーシャルスキルと学校適応との関連.
- Haryati, F. D., & Puspitaningrum, D. (2023). Implementasi Ice Breaking Sebagai Pematik Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Al Ilmi*, 4(1), 99–106. <https://journal.uiad.ac.id/index.php/al/article/download/2133/985/>
- Huang, Y., & McKeown, S. (2022). Examining the Association between Family Environment and Adolescent Delinquent Behaviours in China. *Journal of Child and Family Studies*, 31(10), 2871–2884. <https://doi.org/10.1007/s10826-022-02348-4>
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(1), <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>.
- Kusuma, S. E., & Asri, D. N. (2023). Interaksi Sosial Anak Broken Home dengan Teman Sebaya di SMPN 1 Maospati. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 979–985. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4806>
- Lena, M. S., Nisa, S., Utari, T., & Anas, H. (2023). Efektivitas Implementasi Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 240–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i3.627>
- Mahnunin, J., & Ridjal, T. (2021). Identifikasi Tingkah Laku Siswa dari Keluarga Broken Home (Studi Kasus tentang Keluarga Broken Home dan Tingkah Laku Siswa MTs). *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 4(1), 29–46. <https://ejournal.undar.or.id/index.php/Thalaba/article/view/118>

- Marfuah, M. (2017). Improving Students' Communications Skills Through Cooperative Learning Models Type Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 148–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpis.v26i2.8313>
- Ningtyas, D. O., Pradana, H. H., & Purwaningrum, D. (2021). Keluarga, Kesejahteraan Psikologis Pada Remaja Dengan Home, Broken. *JURNAL SINDA*, 3(1), 198–203. <https://doi.org/doi.org/10.28926/sinda.v1i3.764>
- Pujiani, P. (2018). Gambaran Ketrampilan Sosial Anak Remaja Yang Mengalami Gangguan Perilaku. *Jurnal EDUNursing*, 2(1), 35–43. <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/edunursing/article/view/1258>
- Savitri, N. (2022). Komunikasi Interpersonal Korban Broken Home Terhadap Teman Sebaya (Studi Kasus Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung). *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 155–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/consilia.5.2.155-165>
- Sillekens, S., & Notten, N. (2020). Parental Divorce and Externalizing Problem Behavior in Adulthood. A Study on Lasting Individual, Family and Peer Risk Factors for Externalizing Problem Behavior when Experiencing a Parental Divorce. *Deviant Behavior*, 41(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01639625.2018.1519131>
- Sousa, M. L. de, Peixoto, M. M., & Cruz, S. (2023). The Association Of Social Skills And Behaviour Problems With Bullying Engagement In Portuguese Adolescents: From Aggression To Victimization Behaviors. *Current Psychology*, 42(14), 11936–11949. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12144-021-02491-z>
- Wardiansyah, A. J., & Savira, L. (2022). Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidayah Akibat Pengaruh Keluarga. *Ngaji: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 47–56. <http://ngaji.or.id/index.php/ngaji/article/view/22%0Ahttp://ngaji.or.id/index.php/ngaji/article/download/22/15>