

Speech your colors! Mengurangi kecenderungan social withdrawal pada anak usia 6-10 tahun

Tifara Levi¹Anastasia Jesslyn² Marissa Gabriele Hadibroto³Jessica Natalie Cheriselyn dan Jony Eko Yulianto

Abstract

This study conducts an intervention in the form of an innovative and interactive game titled Speech Your Colors! to reduce the tendency of social withdrawal in children aged 6-10. The participants for this intervention consisted of 33 second grade students from Sekolah Citra Berkas, Surabaya. This game was conducted for a single session with the duration of 90 minutes with supervision and direct data collection done by the research team and homeroom teacher as a spectator. A one-group posttest design was used which included items from the HQ-25 scale for social withdrawal. Results received from the observation, feedback, and posttest show that participants developed the desire to continuously interact with their peers whereas they tend to avoid social interactions beforehand. In addition, participants report positive feelings towards the intervention process as well as towards their peers. Therefore, it can be concluded that Speech Your Colors! can effectively decrease social withdrawal tendencies in children aged 6-10.

Keywords

elementary school, COVID-19 pandemic, social intervention, social withdrawal

Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah membawa banyak perubahan pada seluruh tata kehidupan masyarakat, tak terkecuali anak-anak. Selama masa pandemi, kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) diberlakukan dimana masyarakat diminta untuk tidak atau mengurangi aktivitas di luar rumah. Kondisi pandemi yang memberi batas pada mobilitas dan ruang interaksi individu membawa dampak terhadap kemampuan sosial anak-anak, dimana perkembangan sosial seharusnya berjalan dengan pesat (Oreinstein & Lewis, 2022). Penelitian Senft et al. (2022) menemukan bahwa keterbatasan kontak sosial selama pandemi menyebabkan anak-anak kehilangan antusiasme dalam bersosialisasi. Lingkungan interaksi yang menyediakan komunikasi empatik dan pengalaman belajar, saling memahami, berargumentasi, mencoba identitas dan berkembang tidak lagi tersedia pada masa pandemi. Hal ini menyebabkan hilangnya rasa koneksi antar anak-anak dan bahkan dapat menimbulkan risiko kesulitan dalam lingkup sosio-emosional seperti timbulnya kecemasan, kurang percaya diri atau mengalami kesulitan dalam menjalin pertemanan (Rubin et al., 2009).

Fenomena pandemi dengan keterbatasannya membawa dampak yang signifikan kepada kondisi *well-being* anak-anak, serta dapat menstimulasi permasalahan *social withdrawal* pada individu dan anak (Xu et al., 2022). *Social withdrawal* adalah penarikan diri dari lingkup sosial yang mencakup penghindaran dari interaksi atau aktivitas sosial yang sebelumnya dinikmati (Zava et al., 2021). Penelitian menemukan bahwa tingkat *social withdrawal* pada anak-anak meningkat selama masa pandemi (Wijaya et al., 2021). Ucella et al. (2021) menemukan bahwa 73% anak-anak pada umur

6 hingga 18 tahun menunjukkan perubahan perilaku selama pandemi. Hal ini menyebabkan hilangnya relasi pertemanan (Senft et al., 2022), dimana seharusnya pada jenjang usia tersebut, anak-anak membutuhkan lingkungan dan kontak sosial yang mampu mendukung perkembangannya.

Dalam lingkup eksternalnya, Rubin et al. (2009) menyatakan bahwa anak memiliki kemungkinan lebih untuk mengalami penolakan dari lingkup teman sebayanya apabila tidak menunjukkan kemampuan sosial yang dianggapnya cukup. Selanjutnya, menurut Ladd (2006), korelasi antara *social withdrawal* dan penolakan dari lingkungan tercatat meningkat seiring berjalannya usia. Tak hanya mengalami penolakan, anak pun lebih berisiko untuk menjadi korban perundungan. Anak yang mengalami perundungan seringkali menolak untuk menginisiasi sosialisasi dengan teman-temannya (Rubin et al., 2009). Adanya penolakan dari teman-teman dan kemungkinan mengalami perundungan membangun sebuah siklus negatif yang berkelanjutan dan bahkan memperparah kondisi anak sebagaimana hal tersebut semakin mendorong anak untuk menarik diri dari lingkungannya (Gazelle & Rudolph, 2004).

Adapun kecenderungan untuk menarik diri secara sosial dalam diri anak dapat muncul atas beragam alasan, baik dari sisi psikologis diri anak sendiri maupun dengan campur tangan faktor lingkungan. Penelitian menunjukkan bahwa anak dengan kepercayaan diri yang rendah lebih rentan

¹ Universitas Ciputra Surabaya. ² Universitas Ciputra Surabaya

*Korespondensi:

Tifara Levi et al, Fakultas Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Ciputra Surabaya, CitraLand CBD Boulevard, Made, Kec. Sambikerep, Surabaya, Jawa Timur 60219

Email: tifaralevi01@student.ciputra.ac.id

untuk menarik diri secara sosial sebab memandang dirinya sendiri sebagai kurang kompeten dan kurang layak untuk bersosialisasi sehingga cemas dan enggan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Mills & Rubin, 2013). Anak dengan kepercayaan diri yang rendah ini menjadi lebih rentan untuk menarik diri dari lingkungannya, terutama di masa pandemi yang tidak mendukung kontak sosial konstan.

Anak dengan gangguan mental tertentu seperti *Attention Deficit-Hiperactivity Disorder* (ADHD) juga dapat mendorong anak untuk menarik diri secara sosial (Morese et al., 2020). Individu dengan ADHD seringkali mengalami kesulitan dalam interaksi sosial sebab kurangnya kemampuan untuk mengenali isyarat sosial maupun kurangnya kemampuan untuk memfokuskan energinya secara seimbang dalam suatu interaksi sosial (Aduen et al., 2018). Sebagai contoh, anak dengan ADHD dapat tanpa bermaksud dan secara impulsif menyatakan pendapatnya sendiri di tengah percakapan sehingga dipandang sebagai kurang sopan maupun disruptif. Hal ini mengganggu jalannya relasi dan interaksi sosial anak tersebut dengan lingkungan sekitarnya.

Terakhir, penelitian juga menunjukkan bahwa kepribadian *introvert* rentan mengalami *social withdrawal*. Secara harfiah, seseorang dengan kepribadian *introvert* memiliki keinginan yang rendah untuk bersosialisasi dan seringkali lebih memilih untuk menarik diri dari kegiatan sosial (Zhou et al., 2019). Kepribadian *introvert* tidak serta merta berkorelasi dengan ketidakmampuan dalam berinteraksi dalam situasi sosial, pribadi dengan kepribadian ini pun seringkali lebih memilih untuk menghindarinya. Penarikan diri yang dilakukan oleh pribadi dengan tipe kepribadian ini seringkali dilakukan akibat kecenderungan yang dimiliki untuk merasa kewalahan dalam menjalin interaksi sosial (Moon et al., 2023).

Disisi lain, *social withdrawal* juga disebabkan oleh berbagai faktor lingkungan. Penelitian menemukan bahwa *social withdrawal* yang terjadi pada anak-anak semasa pandemi dipengaruhi oleh pola asuh orang tua yang restriktif (Bowker et al., 2022). Pola asuh orang tua yang lebih restriktif atau tegas dapat dengan lebih membatasi interaksi sosial anak. Lebih lanjut, hal ini juga menaruh beban psikologis pada anak semasa pandemi dimana anak dan orang tua diharuskan tinggal bersama, sehingga mengakibatkan anak untuk mengembangkan kecenderungan untuk menarik diri atau direinforis untuk menarik diri. Selain dari itu, hubungan dengan lingkup pertemanan individu juga mempengaruhi risiko akan penarikan diri selama pandemi (Xu et al., 2022) dimana individu yang memiliki relasi dengan rekan yang kurang dekat atau kurang suportif ditemukan lebih berisiko untuk melakukan *social withdrawal*. Hal ini juga diperkuat dengan kondisi pandemi yang tidak mengharuskan individu untuk bertemu secara langsung, sehingga aksi *withdrawal* sendiri terfasilitasi.

Selanjutnya, fenomena *social withdrawal* pada anak juga dapat dijelaskan melalui faktor-faktor struktural. Misalnya, kondisi dan restriksi selama pandemi COVID-19, seperti restriksi dan pembatasan yang ditentukan oleh pemerintah (spt. PPKM, *social distancing*) menyebabkan suatu fenomena *social withdrawal* yang disebut '*forced social withdrawal*' pada anak-anak. Pada kondisi ini, anak-anak merasakan rasa ragu untuk berinteraksi setelah sekian lamanya pembatasan, sehingga cenderung menarik diri (Kato et al., 2020). Di sini, anak memiliki kecenderungan untuk enggan kembali

memulai berinteraksi secara bertatap wajah dan lebih memilih untuk terus melakukan kegiatan sosial secara daring. Hal ini pun diperparah oleh kenyataan bahwa pembatasan sosial sendiri membuat anak merasa kesepian yang dimana perasaan tersebut merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kecenderungan *social withdrawal* (Cacioppo & Cacioppo, 2018).

Faktor struktural lain yang mempengaruhi *social withdrawal* adalah sistem edukasi di Indonesia yang tidak cenderung interaktif. Ditemukan bahwa di Indonesia, sistem edukasi dan cara pembelajaran dalam lingkungan kelas cenderung satu arah melainkan dua arah (John & Harlan, 2014). Dalam artian, arah penyampaian informasi beranjak dari instruktur (pengajar) kepada audiens (murid) melainkan saling berinteraksi. Dalam metode edukasi yang dua arah, instruktur dan audiens saling bergantung pada satu sama lain dimana adanya partisipasi aktif dari kedua pihak. Nambiar et al. (2019) yang menemukan kecenderungan metode edukasi satu arah di Indonesia menyatakan bahwa hal ini mendukung dan mempermudah penarikan diri secara sosial.

Kondisi sosioekonomi keluarga anak dapat menjadi faktor fenomena *social withdrawal* sebagaimana kondisi sosioekonomi yang kurang baik cenderung memaksa orang tua untuk bekerja secara konstan. Hal ini mengakibatkan absensi dalam interaksi dengan anak di lingkungan rumah, yang kemudian menghambat perkembangan sosial anak dan mendukung *social withdrawal* pada lingkup-lingkup lain, seperti layaknya sekolah (Scrimin et al., 2022). Hal ini dikarenakan orang tua sebagai lingkup terdekat anak memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial anak (Siregar & Subiyantoro, 2021). Kurangnya interaksi dengan orang tua juga ditemukan mendukung kecemasan sosial pada anak (Romero-Acosta et al., 2021).

Melihat fenomena *social withdrawal* pada anak yang kian naik dan mencakup keduanya dimensi pribadi dan struktural, dibutuhkan intervensi yang tepat untuk dapat mengurangi kecenderungan penarikan diri secara sosial, khususnya dalam anak-anak. Penelitian ini ditujukan untuk merancang intervensi yang tepat untuk dapat mengatasi isu yang ada. Mengikuti hal ini, penelitian mengusulkan sebuah permainan menggunakan *playmat* sebagai upaya intervensi kepada masalah *social withdrawal* pada anak berusia 6-10 tahun, melihat bahwa banyaknya jumlah anak dalam kurun usia ini yang rentan terhadap perubahan perilaku yang menyebabkan *social withdrawal* (Senft et al., 2022; Ucella et al., 2021). Intervensi dalam bentuk permainan dipilih untuk menyesuaikan dengan target audiens yang berada dalam kurun usia yang muda, sebagai bentuk alat untuk menangkap dan mempertahankan perhatian. Selain dari itu, intervensi dalam bentuk permainan ditemukan mampu untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran suatu skill baru (Sousa et al., 2023). Dengan menggunakan permainan yang kolaboratif, rasa pertemanan dapat dibangun diantara partisipan yang merupakan anak-anak, yang mampu pula membangun keinginan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Parker & Asher, 1993; Stavropoulos et al., 2008).

Metode Assesmen

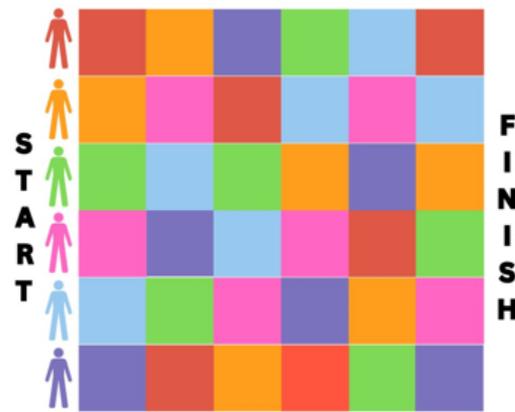
Penelitian merupakan penelitian eksperimental dengan desain intervensi dalam bentuk permainan yang berjudul '*Speech*

Your Colors!'. Partisipan pada penelitian ini yaitu anak berusia 7 hingga 8 tahun yang duduk di bangku kelas 2 Sekolah Dasar, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang merupakan siswa dan siswi salah satu sekolah di Surabaya. Peneliti menentukan rangka usia ini melihat data yang menemukan meningginya kecenderungan fenomena *social withdrawal* pada kelompok usia anak-anak 6-10 tahun (Schmidt & Rubin, 1990). Selain dari itu, ditemukan bahwa perkembangan sosial krusial pada kelompok usia ini (Graham & Arnett, 2016) sebagaimana anak-anak pada jangka usia ini membutuhkan banyak interaksi sosial yang akan berdampak pada perkembangan sosialnya di masa depan (Block & Borchardt, 1991). Hal ini didukung pula oleh teori *Ecological Systems* yang dikemukakan oleh Urie Bronfenbrenner, perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan yang lebih luas, termasuk interaksi sosial yang terjadi dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat (Bronfenbrenner, 1979).

Intervensi dilakukan di Sekolah Citra Berkat Surabaya, Indonesia. Alasan pemilihan lokasi pelaksanaan intervensi adalah adanya informasi bahwa siswa-siswi Sekolah Citra Berkat target intervensi berisiko mengalami permasalahan *social withdrawal* sebagaimana institusi ini turut melaksanakan teknik pembelajaran daring akibat pandemi selama lebih dari 2,5 tahun. Selain dari itu, dinyatakan pula oleh pihak instansi bahwa ada beberapa siswa yang tengah menunjukkan gejala *social withdrawal* sebagaimana beberapa anak menolak untuk bermain dengan teman sebayanya dan cenderung menutup diri. Intervensi dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan pada tanggal 16 bulan Mei tahun 2023 dengan durasi pertemuan 1,5 jam.

Peneliti menggunakan metode *one-group-post-test*, dimana pengukuran diambil pasca intervensi terhadap satu kelompok partisipan (Shadish et al., 2001). Untuk pengukuran keberhasilan intervensi, peneliti membagikan lembar refleksi yang akan diisi oleh target intervensi. Lembar refleksi akan terdiri dari beberapa aitem pertanyaan berdasarkan skala HQ-25 (Teo et al., 2018) yang mengukur *social withdrawal* partisipan serta beberapa pertanyaan reflektif dengan tujuan yang sama. Setiap aitem diukur menggunakan skala Likert dengan rentang 1 – 4., dengan satu aitem yang diukur berbunyi 'aku mau bermain lagi dengan teman-temanku'. Rata-rata dari setiap aitem kemudian dihitung untuk menentukan tingkat kecenderungan *social withdrawal* anak. Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas dari siswa-siswi yang berada pada kelas dimana dilakukannya intervensi guna memperoleh informasi lebih lanjut dan mendalam mengenai pengaruh dari intervensi yang dilakukan. Sedari melakukan kedua hal di atas, peneliti melakukan observasi secara berkelanjutan semenjak sebelum dilakukannya intervensi, saat intervensi dilakukan, hingga setelah intervensi selesai dilakukan, guna memperkaya pemaparan hasil pelaksanaan intervensi

Intervensi yang dilakukan menggunakan sebuah permainan yang bernama *Speech Your Colors!* (secara harafiah: Suarakan Warnamu!). Permainan yang dirancang merupakan inovasi baru yang dimainkan menggunakan *playmat* berwarna dan dirancang sebagai sebuah aktivitas kelompok. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *shared group activities* dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan bersosialisasi anak (Papavlasopoulos et al., 2019). Intervensi ini dirancang dalam bentuk aktivitas kelompok bersama yang



Gambar 1. mengilustrasikan *playmat* yang digunakan dalam intervensi

mengharuskan partisipannya untuk berinteraksi secara intens dalam jangka waktu yang singkat untuk menumbuhkan rasa pertemanan dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

Pendekatan yang digunakan dalam permainan ini dapat dilihat dari perspektif teori Behavioral B.F. Skinner, menyatakan bahwa perilaku dipengaruhi oleh pengalaman dan penguatan. Disini, permainan diharapkan untuk menjadi suatu pengalaman positif dan menyenangkan yang dapat mempengaruhi anak-anak dengan *social withdrawal* untuk terus berkemauan untuk berinteraksi dengan satu sama lain melalui *positive reinforcement*, yaitu kesenangan dan rasa keakraban yang diperoleh lewat interaksi sosial intens dan rasa pencapaian yang difasilitasi dengan permainan sebagai bentuk intervensi. Selain dari itu, tim peneliti menyediakan hadiah dalam bentuk makanan manis kepada partisipan intervensi ketika setiap kelompok partisipan menyelesaikan permainan sebagai bentuk *positive reinforcement* pula. Intervensi dalam bentuk permainan ditemukan untuk dapat meningkatkan emosi positif dan menurunkan emosi negatif (Chen, 2019). Selain itu, penelitian oleh Ruffini et al. (2019) juga menunjukkan bahwa intervensi dalam bentuk permainan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak-anak.

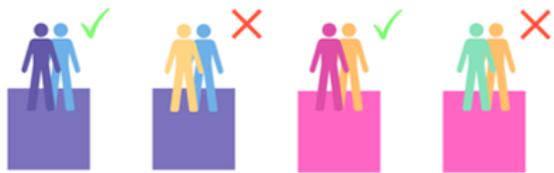
Sesi I: Membangun rapport. Dalam prosesnya hal pertama yang dilakukan adalah Survei awal dan pengenalan dengan pihak sekolah. pada tahap ini juga diberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan intervensi serta penjelasan perihal prosedur intervensi juga membangun hubungan yang baik dengan pihak sekolah selaku fasilitator guna membangun hubungan yang baik dan nyaman dalam bekerjasama

Sesi II: Pelaksanaan. Dalam permainan *Speech Your Colors!*, partisipan akan bermain dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 6 orang. Masing-masing kelompok akan mulai bermain dengan berdiri pada satu sisi *playmat* dan diharapkan untuk bekerja sama untuk dapat meraih sisi lainnya. Kelompok-kelompok yang ada akan saling melawan dimana kelompok yang dapat bersama-sama meraih sisi *playmat* yang berlainan dalam jangka waktu tersingkat akan dideklarasikan sebagai pemenangnya.

Peraturan yang berlaku untuk permainan ini, dijabarkan sebagai berikut: (1) Bermain dalam kelompok yang



Gambar 2. Langkah Permainan *Speech Your Colors!*



Gambar 3. Langkah Permainan *Speech Your Colors!*

beranggotakan 6 orang. (2) Anggota-anggota dalam kelompok (6 orang) masing-masing diberikan dan akan merepresentasikan satu warna (ungu, biru, pink, hijau, oranye, atau merah). (3) Anggota kelompok hanya dapat berdiri pada kotak *playmat* dengan warna yang sesuai dengan warna yang direpresentasikan.

(4) Jika anggota kelompok ingin berdiri pada kotak *playmat* dengan warna yang berbeda dengan warna yang direpresentasikan, anggota kelompok harus berdiri bersama dengan anggota kelompok lain yang merepresentasikan warna tersebut

(5) Anggota kelompok dilarang untuk bergerak secara diagonal. (6) Anggota-anggota dalam kelompok saling bekerja sama untuk mencapai ujung dari *playmat* dengan waktu tercepat.

Dalam proses permainan *Speech Your Colors!*, partisipan diharuskan untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan mengelola satu sama lain untuk dapat menemukan cara agar dapat menyelesaikan permainan. Satu karakteristik yang unik dari permainan ini adalah akhir permainan hanya dapat dicapai jika kelompok bergerak dalam laju yang bersamaan. Hal ini merupakan sesuatu yang harus disadari kelompok melalui proses diskusi dan interaksi dibawah tekanan waktu. Melalui proses tersebut, partisipan berpartisipasi secara aktif dan intens dengan lingkungan sosialnya, serta mengalami emosi positif dalam prosesnya dan ketika berhasil menyelesaikan permainan. Hal ini kemudian diharapkan untuk meningkatkan kemauan anak akan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bersama yang positif dan interaktif serta mendorong keakraban sebagaimana akan mengurangi kecenderungan akan *social withdrawal*.

Sesi III: Evaluasi. pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil intervensi yang telah dilakukan serta mendapatkan umpan balik dari wali kelas sebagai pengamat perihal produk dan keefektivitasan produk intervensi. kemudian melakukan diskusi terkait perbaikan untuk meningkatkan efektivitas intervensi

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Intervensi yang dilakukan memperoleh kembali *feedback* dari pihak-pihak yang terlibat dalam bentuk *formative* dan *summative*. *Feedback formative* didapatkan secara langsung dari partisipan selama berjalannya intervensi melalui lembar refleksi yang terdiri dari beberapa aitem pertanyaan berdasarkan skala HQ-25 yang mengukur *social withdrawal* serta beberapa pertanyaan reflektif dengan tujuan yang sama. Pelaksanaan intervensi terhadap kecenderungan *social withdrawal* pada anak berusia 6-10 tahun mendapatkan respon yang baik dengan skor rata-rata 4,8/5 dalam skala Likert (1: Sangat Tidak Senang, 5: Sangat Senang) dimana partisipan menilai perasaan terhadap permainan yang berlangsung. Selanjutnya, berdasarkan hasil dari lembar refleksi yang dikumpulkan dari siswa-siswi yang menggunakan metode *one-group-post-test*, didapatkan nilai rata-rata 3,6 pada aitem 'aku suka teman-temanku' dan nilai rata-rata 3,6 pula pada aitem 'aku mau bermain lagi dengan teman-temanku'. Kedua angka ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti permainan, target memiliki perasaan positif terhadap teman-temannya dan memiliki keinginan untuk dapat menghabiskan waktu untuk kembali bermain bersama teman-temannya, menggarisbawahi keberhasilan dalam tujuan intervensi untuk mengurangi kecenderungan *social withdrawal*.

Selama pelaksanaan intervensi, siswa-siswi partisipan intervensi menunjukkan keinginan untuk mengulangi permainan yang dilaksanakan serta menunjukkan perilaku inisiatif sosial, seperti layaknya secara halus maupun langsung mengundang teman sebayanya untuk bermain bersama. Beberapa partisipan menunjukkan kekhawatiran pada teman sebayanya apabila belum mendapatkan giliran. Ketika ditanya mengenai perasaan ketika dan setelah bermain, mayoritas partisipan mengungkapkan pengalaman yang positif dan menyenangkan. Selanjutnya, ketika ditanya mengenai hal yang didapatkan dari permainan, sejumlah besar partisipan menyatakan bahwa mereka 'membutuhkan satu sama lain'.

Feedback secara *summative* didapatkan dua hari pasca-intervensi menggunakan metode wawancara via *online*, menggunakan media Zoom, kepada wali kelas siswa-siswi yang diintervensi dan yang juga hadir selama pelaksanaan intervensi. Selama wawancara, wali kelas, ibu L, menyatakan bahwa siswa-siswi terlihat aktif dan menikmati jalannya permainan. Ibu L juga menyatakan bahwa siswa-siswi yang sebelumnya diperhatikannya lebih *introvert* dan kurang mau berinteraksi dengan teman sebayanya kini mengungkapkan kemauan untuk bermain dan keinginan untuk lebih berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini dinyatakan terjadi sebab siswa tidak memiliki pilihan lain dan diharuskan untuk berinteraksi secara sosial melalui permainan yang dijalankan. Sistem permainan *Speech Your Colors!* yang menerapkan metode kelompok dimana anggota kelompok tidak diperbolehkan untuk dipilih sendiri memaksa siswa untuk saling berinteraksi meski dengan individu lain yang tidak familiar.

Dalam perihal mekanisme permainan dan alat yang digunakan dalam intervensi, ibu L memberikan *feedback* yang positif. Namun, dalam sisi pelaksanaan intervensi, khususnya bagian pembuka, ibu L merasa bahwa instruksi yang diberikan terkait cara pelaksanaan permainan dapat

diperjelas. Hal ini dikarenakan bagi siswa yang masih dalam kurun usia yang muda, dibutuhkan penjelasan yang menyeluruh agar dapat dipahami dengan jelas. Maka dari itu, peneliti mengimplementasikan *feedback* dalam rencana pengembangan alat intervensi dengan menambahkan kartu instruksi tertulis yang dapat dibagikan kepada partisipan intervensi sebelum intervensi berlangsung. Kartu tertulis sendiri umum digunakan untuk mendukung pemahaman anak khususnya dalam kurun usia SD (Johnson & Smith, 2019). Selain itu, kelompok juga memutuskan untuk menambahkan tahap *trial and error* sebelum memulai permainan inti untuk memperjelas konsep permainan sebelum dimulainya permainan.

Pembahasan

Intervensi yang dilakukan berhasil dalam menurunkan kecenderungan *social withdrawal* dalam anak usia 6-10. Intervensi mendapatkan *feedback* yang valid dan lengkap baik dari partisipan intervensi dan pengamat serta ahli terkait permainan yang diuji cobakan, dimana mayoritas *feedback* kembali secara positif dengan saran perbaikan pada instruksi permainan. Intervensi yang dilakukan peneliti pun mencakup tindakan langsung dan interaktif dengan partisipan intervensi pada lapangan, dimana peneliti mengukur dan mendorong aspek dan jalannya intervensi selama intervensi berlangsung. Penelitian terdahulu menemukan bahwa intervensi dimana perilaku interaktif subjek secara langsung diukur dan direinforis merupakan intervensi dengan tingkat kesuksesan yang paling tinggi dalam konteks *social withdrawal* (Mastropieri, 2001).

Intervensi yang dijalankan turut menunjukkan perubahan perilaku yang positif sesuai target intervensi untuk mengurangi kecenderungan untuk menghindari kegiatan sosial dalam anak, dimana partisipan intervensi menunjukkan keinginan untuk berinteraksi secara sosial dengan lebih lanjut dengan rekannya. Hasil tersebut menunjukkan permainan *Speech Your Colors!* mampu mengurangi kecenderungan *social withdrawal* pada partisipan sebagaimana menginisiasi interaksi sosial berbanding terbalik dengan ciri-ciri *social withdrawal* yang ditandai dengan adanya dorongan memisahkan diri dari lingkungan (Loades et al., 2020).

Ditemukan bahwa melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus memperkuat kemampuan yang diperoleh dari permainan tersebut (Verenikina et al., 2003), dimana dalam konteks ini merupakan *social withdrawal*. Penelitian sebelumnya telah menggunakan permainan sebagai aktivitas interaktif sebagai upaya modifikasi perilaku kepada berbagai topik (Wendel, 2013)layaknya keterbelakangan perkembangan motor atau verbal (Kokol et al., 2020). Namun, permasalahan *social withdrawal* tidak termasuk diantaranya dimana aktivitas ini belum pernah digunakan sebagai upaya intervensi. Bagi *social withdrawal*, sebagian besar upaya mengurangi fenomena tersebut dengan cara intervensi mencakup upaya melalui pelatihan kemampuan sosial (Becker et al., 2019). Selain itu, ada pula penelitian selanjutnya yang melakukan intervensi perihal perilaku *social withdrawal* dengan memberikan terapi psikologis yang mencakup kunjungan rumah, membangun koneksi, terapi psikodinamika, terapi karya, konseling, dan terapi keluarga (Wong et al., 2019). Maka dari itu, penelitian diharapkan dapat menjadi sumber empiris baru yang mampu

menambahkan informasi baru perihal penggunaan permainan interaktif dalam upaya mengurangi kecenderungan *social withdrawal*.

Simpulan

Intervensi yang dilakukan dalam bentuk permainan *Speech Your Colors!* mampu untuk mengurangi kecenderungan *social withdrawal* dalam anak berusia 6-10 tahun. Hal ini menunjukkan adanya hasil yang menjanjikan bagi intervensi dalam bentuk *games* terhadap peningkatan kemauan bersosialisasi dalam anak. Selain dari itu, intervensi yang dilakukan menerima respon yang positif baik dari sisi partisipan maupun dari sisi *expert* dan *spectator*, yaitu wali kelas. Di samping hal tersebut, ada pula masukan yang diberikan dimana peneliti diminta memperjelas aturan dan cara bermain telah diimplementasikan melalui penambahan kartu instruksi permainan yang dibagikan sebelum permainan berlangsung.

Hasil dari penelitian menunjukkan keberhasilan program intervensi berbentuk permainan dalam mengurangi kecenderungan *social withdrawal* dalam anak-anak. Namun, peneliti belum menemukan jaminan bahwa hasil yang diperoleh dari intervensi yang dilaksanakan dalam penelitian akan berlangsung dalam jangka waktu yang panjang. Maka dari itu, disarankan pelaksanaan intervensi selanjutnya melakukan lebih dari satu sesi untuk mengetahui efektivitas intervensi secara lebih lanjut. Selanjutnya, peneliti berharap bahwa intervensi dapat lebih lanjut dilaksanakan kepada kelompok usia yang lebih tua untuk meneliti dampak dengan lebih lanjut.

Referensi

- Aduen, P. A., Day, T. N., Kofler, M. J., Harmon, S. L., Wells, E. L., & Sarver, D. E. (2018). Social problems in ADHD: Is it a skills acquisition or performance problem?. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 40(3), 440–451. <https://doi.org/10.1007/s10862-018-9649-7>
- Becker, S. P., Garner, A. A., Tamm, L., Antonini, T. N., & Epstein, J. N. (2019). Honing in on the social difficulties associated with sluggish cognitive tempo in children: Withdrawal, peer ignoring, and low engagement. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 48(2), 228–237. <https://doi.org/10.1080/15374416.2017.1286595>
- Block, J. H., & Borhardt, F. L. (1991). Social interaction in middle childhood. Dalam S. S. Feldman & G. R. Elliott (Eds.), *At the threshold: The developing adolescent* (pp. 175–202). Harvard University Press.
- Bowker, J. C., Coplan, R. J., Smith, K. A., & Rubin, K. H. (2022). Social withdrawal and shyness. Dalam Smith, P. K. & Hart, C. G. (Eds.), *The Wiley-Blackwell handbook of child social development* (pp. 434–452). Wiley.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Cacioppo, J. T., & Cacioppo, S. (2018). The growing problem of loneliness. *The Lancet*, 391(10119), 426. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(18\)30142-9](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(18)30142-9)
- Chen, X. (2019). Culture and shyness in childhood and adolescence. *New Ideas in Psychology*, 53, 58–66. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2018.04.007>

- Gazelle, H., & Rudolph, K. D. (2004). Moving toward and away from the world: Social approach and avoidance trajectories in anxious solitary youth. *Child Development*, 75(3), 829-849. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00709.x>
- Graham, S., & Arnett, J. J. (2016). Social development in middle childhood. Dalam *Handbook of child psychology and developmental science: Socioemotional processes* (pp. 671-718). John Wiley and Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118963418.childpsy312>
- Johan, R. & Harlan, J. (2014). Education nowadays. *International Journal of Educational Science and Research*, 4(5), 51-56.
- Johnson, H., & Smith, K. (2019). Using Flashcards as a Learning Tool for Elementary School Students. *Educational Psychology*, 39(4), 512-529.
- Kato, T. A., Sartorius, N., & Shinfuku, N. (2020). Forced social isolation due to COVID-19 and consequent mental health problems: Lessons from hikikomori. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 74(9), 506-507. <https://doi.org/10.1111/pcn.13112>
- Kokol, P., Vošner, H. B., Završnik, J., Vermeulen, J., Shohieb, S., & Peinemann, F. (2020). Serious game-based intervention for children with developmental disabilities. *Current Pediatric Reviews*, 16(1), 26-32. <https://doi.org/10.2174/1573396315666190808115238>
- Ladd, G. W. (2006). Peer rejection, aggressive or withdrawn behavior, and psychological maladjustment from ages 5 to 12: An examination of four predictive models. *Child Development*, 77(4), 822-846. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2006.00905.x>
- Loades, M. E., Chatburn, E., Higson-Sweeney, N., Reynolds, S., Shafran, R., Brigden, A., ... & Crawley, E. (2020). Rapid systematic review: the impact of social isolation and loneliness on the mental health of children and adolescents in the context of COVID-19. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 59(11), 1218-1239. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2020.05.009>
- & Scruggs(2001)]Mastropieri, M. A., & Scruggs, T. E. (2001). Promoting inclusion in secondary classrooms. *Learning Disability Quarterly*, 24(4), 265-274. <https://doi.org/10.2307/1511115>
- Mills, R. S., & Rubin, K. H. (2013). Socialization factors in the development of social withdrawal. Dalam *Social withdrawal, inhibition, and shyness in childhood* (pp. 127-158). Psychology Press.
- Morese, R., Palermo, S., Torello, C., & Sechi, F. (2020). Social withdrawal and mental health: an interdisciplinary approach. *Social isolation: An interdisciplinary view* (pp 1-8). IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.90735>
- Moon, Y. K., O'Brien, K., & Mann, K. J. (2023). The role of extraversion in the Great Resignation: A burnout-quitting process during the pandemic. *Personality and Individual Differences*, 205(2023), 112074. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.112074>
- Nambiar, D., Karki, S., Rahardiani, D., Putri, M., & Singh, K. (2019). *Study on skills for the future in Indonesia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/indonesia/media/6221>
- Oreinstein, G. A., & Lewis, L. (2022). *Erikson stages of psychosocial development*. StatPearls Publishing.
- Papavlasopoulou, S., Giannakos, M. N., & Jaccheri, L. (2019). Exploring children's learning experience in constructionism-based coding activities through design-based research. *Computers in Human Behavior*, 99(1), 415-427. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.008>
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1993). Friendship and friendship quality in middle childhood: Links with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Developmental Psychology*, 29(4), 611-621. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.29.4.611>
- Romero-Acosta, K., Gómez-de-Regil, L., Lowe, G. A., Lipps, G. E., & Gibson, R. C. (2021). Parenting styles, anxiety and depressive symptoms in child/adolescent. *International Journal of Psychological Research*, 14(1), 12-32. <https://doi.org/10.21500/20112084.4704>
- Rubin, K. H., Coplan, R. J., & Bowker, J. C. (2009). Social withdrawal in childhood. *Annual Review of Psychology*, 60(1), 141-171. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.60.110707.163642>
- Ruffini, M., Lis, A., & Russoniello, C. (2019). A pilot study of the use of games for socialization of children with autism spectrum disorder. *Games for Health Journal*, 8(4), 259-266. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0157>
- Schmidt, L. A., & Rubin, K. H. (1990). Social withdrawal, inhibition, and shyness in childhood: Conceptual and definitional issues. Dalam S. S. Sandberg (Ed.), *Social withdrawal, inhibition, and shyness in childhood* (pp. 3-17). Lawrence Erlbaum Associates.
- Scrimin, S., Mastromatteo, L. Y., Hovnanyan, A., Zagni, B., Rubaltelli, E., & Pozzoli, T. (2022). Effects of socioeconomic status, parental stress, and family support on children's physical and emotional health during the COVID-19 pandemic. *Journal of Child And Family Studies*, 31(8), 2215-2228. <https://doi.org/10.1007/s10826-022-02339-5>
- Senft, B., Liebhauser, A., Tremschnig, I., Ferijanz, E., & Wladika, W. (2022). Effects of the COVID-19 pandemic on children and adolescents from the perspective of teachers. *Frontiers in Education*, 7, 1-12. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.808015>
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2001). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston: Cengage Learning.
- Sousa, C., Fosenca, M. M., Mansuklal, S. A., Carvalho, J., Silva, D., Neves, P. P., Luz, F. C., Salvador, A., (...), & Gamito, P. (2023, September). *Game-based learning for psychological intervention-related skills: What challenges? What paths?* [Paper presentation]. 15th European Conference on Game-Based Learning, Brighton, United Kingdom. <http://dx.doi.org/10.34190/GBL.21.097>
- Stavropoulos, V., Alexandraki, K., & Furnham, A. (2018). Positive social experiences during childhood and adolescence and social interest in adulthood. *Journal of Genetic Psychology*, 179(1), 14-27. <https://doi.org/10.1080/00221325.2017.1406844>
- Siregar, S. L., & Subiyantoro. (2021). Peran orang tua dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 1-6. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.31828>
- Teo, A. R., Chen, J. I., Kubo, H., Katsuki, R., Sato-Kasai, M., Shimokawa, N., Hayakawa, K., Umene-Nakano, W., Aikens, J. E., Kanba, S., & Kato, T. A. (2018). Development and validation of the 25-item Hikikomori Questionnaire (HQ-25).

- Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 72(10), 780–788. <https://doi.org/10.1111/pcn.12691>
- Tuovinen, S., Tang, X., & Salmela-Aro, K. (2020). Introversion and social engagement: Scale validation, their interaction, and positive association with self-esteem. *Frontiers in Psychology*, 11, 3241. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.590748>
- Uccella, S., de Grandis, E., de Carli, F., D'Apruzzo, M., Siri, L., & Preiti, D. (2021). Impact of the covid-19 outbreak on the behavior of families in Italy: A focus on children and adolescents. *Frontiers in Public Health*, 9(2021), 608358. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.608358>
- Verenikina, I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003). Child's play: computer games, theories of play and children development. Dalam Wright, J., McDougall, A., Murnane, J., & Lowe, J. (Eds.), *The international federation for information processing working group 3.5 open conference* (pp. 99-106). Australian Computer Society.
- Wendel, S. (2013). *Designing for behavior change: Applying psychology and behavioral economics*. O'Reilly Media.
- Wijaya, R. P. C., Bunga, N., & Kiling, I. Y. (2021). Socio-emotional struggles of young children. *Journal of Early Childhood Research*, 20(1), 113-127. <https://doi.org/10.1177/1476718X211052789>
- Wong, J. C. M., Wan, M. J. S., Kroneman, L., Kato, T. A., Lo, T. W., Wong, P. W. C., & Chan, G. H. (2019). Hikikomori phenomenon in East Asia: regional perspectives, challenges, and opportunities for social health agencies. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 512. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00512>
- Xu, J., Sun, R., Li, Y., Chen, X., Yiu, W. Y. V., Zhou, N., ... & Liu, L. (2022). Subtypes of social withdrawal and mental health trajectories during COVID-19 pandemic. *Journal of Research in Personality*, 97, 104-203. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2022.104203>
- Zava, F., Sette, S., Baumgartner, E., & Coplan, R. J. (2021). Shyness and empathy in early childhood: Examining links between feelings of empathy and empathetic behaviours. *British Journal of Developmental Psychology*, 39(1), 54–77. <https://doi.org/10.1111/bjdp.12347>
- Zhou, M. X., Mark, G., Li, J., & Yang, H. (2019). Trusting virtual agents: The effect of personality. *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems (TiiS)*, 9(2-3), 1-36. <https://doi.org/10.1145/3232077>