

---

## Menumbuhkan Interaksi Saling Menghargai melalui Boardgame tentang Nilai-Nilai Budaya Maaf, Tolong, dan Terima Kasih di Kalangan Siswa SD

Agus Wahyudi<sup>1)</sup>, Afib Rulyansah<sup>2)</sup>, Dewi Widiana Rahayu<sup>3)</sup>, Yuanita Syaiful<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>4)</sup>Universitas Muhammadiyah Gresik

E-mail: [aguswahyudi@unusa.ac.id](mailto:aguswahyudi@unusa.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berupa boardgame edukatif yang mengintegrasikan nilai-nilai sopan santun dalam konteks permainan sosial yang menyenangkan. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen non-equivalent control group design, penelitian ini melibatkan 60 siswa kelas IV dari sebuah sekolah dasar negeri di Surabaya yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen (menggunakan boardgame) dan kelompok kontrol (metode konvensional). Instrumen pengumpulan data berupa angket skala Likert, lembar observasi, dan wawancara pendukung digunakan untuk mengukur perubahan dalam penggunaan bahasa sopan, kesediaan membantu, dan sikap empatik. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dalam semua indikator interaksi sosial, berbeda dengan kelompok kontrol yang peningkatannya tidak signifikan. Data juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, reflektif, dan terlibat secara emosional selama bermain boardgame. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang kontekstual dan efektif dalam pendidikan karakter. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan experiential learning dalam menanamkan nilai-nilai sosial kepada anak, dengan menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Boardgame yang dirancang secara kontekstual tidak hanya mengedukasi, tetapi juga membangun ruang sosial yang merangsang empati, komunikasi, dan kebiasaan menghargai orang lain.

**Kata Kunci:** boardgame, edukatif, interaksi sosial, siswa SD

### Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of educational board game learning media that integrates politeness values in a fun social game context. Using a quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent control group design, this study involved 60 fourth-grade students from a public elementary school in Surabaya who were divided into an experimental group (using a board game) and a control group (conventional method). Data collection instruments in the form of a Likert scale questionnaire, observation sheets, and supporting interviews were used to measure changes in the use of polite language, willingness to help, and empathetic attitudes. The analysis results showed a significant increase in the experimental group in all indicators of social interaction, in contrast to the control group whose increase was not significant. The data also showed that students were more active, reflective, and emotionally involved during the board game play. This suggests that game-based learning media can be a contextual and effective alternative in character education. This study emphasizes the importance of the experiential learning approach in instilling social values in children, by making learning a fun and meaningful experience. Contextually designed board games not only educate but also build social spaces that stimulate empathy, communication, and the habit of respecting others.

**Keywords:** board game, educational, social interaction, elementary school students.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan Indonesia, terutama di tengah krisis etika sosial yang semakin tampak pada anak-anak usia sekolah dasar. Karakter adalah bagian integral dari pembentukan kepribadian anak, yang tercermin dari cara mereka berinteraksi dengan sesama melalui sikap, tutur kata, dan tindakan. Salah satu indikator utama dari karakter yang baik adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan sopan dan menghargai orang lain. Tiga ekspresi verbal yang sederhana namun bermakna, yakni “maaf,” “tolong,” dan “terima kasih” (MTT), merupakan simbol dari penghargaan, kerendahan hati, serta kesadaran sosial yang tinggi. Sayangnya, dalam praktik keseharian, ketiga ungkapan ini semakin jarang digunakan oleh anak-anak dalam interaksi sosial mereka, baik di rumah, sekolah, maupun

lingkungan pertemanan. Pendidikan karakter telah menjadi isu sentral dalam sistem pendidikan modern, terutama ketika nilai-nilai moral dasar seperti sopan santun mulai terpinggirkan oleh pengaruh gaya hidup digital. Thomas Lickona (1991) menegaskan bahwa pendidikan karakter adalah upaya terintegrasi untuk membantu peserta didik mengetahui, merasakan, dan melakukan hal yang benar. Dalam konteks ini, perilaku seperti mengucapkan maaf, tolong, dan terima kasih (MTT) menjadi representasi konkret dari nilai hormat dan tanggung jawab, yang menurut Lickona merupakan inti dari karakter yang baik.

Secara nasional, urgensi ini dipertegas melalui kebijakan Profil Pelajar Pancasila oleh Kemendikbud (2021), yang menempatkan nilai “berakhlak mulia” sebagai salah satu dimensi utama dalam pembentukan karakter pelajar Indonesia. Di dalamnya tercakup kemampuan untuk menunjukkan sikap sopan, empati, dan saling menghargai sebagai ekspresi konkret dari nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, terutama di jenjang pendidikan dasar. Sementara itu, Berkowitz dan Bier (2005) menyatakan bahwa praktik pendidikan karakter yang berhasil selalu mencakup pembiasaan norma sosial yang positif, termasuk komunikasi yang beretika dan sopan dalam interaksi antarpeserta didik. Norma ini bukan sekadar perilaku permukaan, melainkan refleksi dari struktur nilai internal yang ditanamkan secara sistematis melalui lingkungan belajar yang mendukung.

Menurut Santrock (2011), pada fase sekolah dasar, anak-anak berada pada tahap perkembangan sosial-afektif yang memungkinkan mereka mulai memahami perasaan orang lain, belajar bekerja sama, serta menumbuhkan kesadaran diri dan kontrol emosi. Oleh karena itu, mengajarkan komunikasi sopan melalui pengalaman nyata—seperti kegiatan bermain dan diskusi kelompok—merupakan strategi pedagogis yang sejalan dengan tahapan perkembangan psikologis mereka.

Dalam konteks Indonesia, Suyanto (2013) menegaskan bahwa pembiasaan perilaku sopan santun tidak dapat ditunda, karena menjadi pondasi etika sosial yang akan terbawa hingga remaja dan dewasa. Pendidikan karakter di sekolah dasar merupakan waktu emas untuk menanamkan nilai tersebut secara utuh, melalui metode yang menyentuh kognisi, afeksi, dan tindakan nyata.

Dengan demikian, pembelajaran yang menggabungkan nilai-nilai budaya MTT dalam aktivitas yang menyenangkan dan reflektif, seperti board game edukatif, tidak hanya menjawab kebutuhan kurikulum, tetapi juga relevan secara perkembangan sosial dan psikologis siswa. Pendekatan ini dapat menjadi strategi kontekstual dalam menjembatani kesenjangan antara nilai moral yang diharapkan dan praktik sehari-hari yang dijumpai di lingkungan anak.

Fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh pola komunikasi digital yang kian instan, individualistik, dan minim nuansa emosi. Anak-anak yang tumbuh sebagai bagian dari Generasi Alpha cenderung lebih akrab dengan gawai daripada dengan dialog interpersonal. Penurunan praktik sopan santun menjadi sinyal lemahnya internalisasi nilai-nilai budaya yang selama ini menjadi bagian dari identitas kolektif bangsa Indonesia. Oleh karena itu, upaya pendidikan karakter tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan kognitif atau ceramah moral semata. Dibutuhkan strategi yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan melibatkan pengalaman langsung peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas sebuah boardgame berbasis nilai budaya “maaf, tolong, dan terima kasih” dalam menumbuhkan interaksi yang saling menghargai di kalangan siswa sekolah dasar.

Diharapkan, melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan reflektif, siswa tidak hanya memahami pentingnya nilai-nilai tersebut, tetapi juga membiasakannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sosial sehari-hari, kemampuan untuk berinteraksi dengan saling menghargai merupakan fondasi penting dalam membentuk hubungan antarindividu yang harmonis. Interaksi yang saling menghargai tidak hanya ditunjukkan melalui tindakan fisik atau bahasa tubuh, tetapi juga melalui penggunaan bahasa sopan, seperti ungkapan maaf, tolong, dan terima kasih. Tiga ungkapan ini secara universal dikenal sebagai “kata ajaib” yang mampu menciptakan suasana positif, mendorong empati, dan mempererat hubungan antarindividu, termasuk di lingkungan sekolah dasar.

Namun demikian, dalam beberapa observasi lapangan dan laporan pendidik, terjadi kecenderungan menurunnya penggunaan kata-kata sopan tersebut di kalangan siswa sekolah dasar. Hal ini dapat disebabkan oleh berkurangnya pembiasaan dalam lingkungan keluarga, pengaruh media digital yang menampilkan komunikasi informal tanpa etika, serta kurangnya metode pengajaran nilai secara kontekstual dan menyenangkan di sekolah. Akibatnya, siswa cenderung kurang peka terhadap pentingnya nilai menghargai orang lain, baik kepada teman sebaya, guru, maupun anggota keluarga.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran karakter yang inovatif, menyenangkan, dan partisipatif. Salah satu metode yang berpotensi besar adalah penggunaan boardgame edukatif. Boardgame atau permainan papan merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa, melatih interaksi sosial, dan menanamkan nilai secara implisit melalui pengalaman bermain. Beberapa penelitian terdahulu (Gauthier et al., 2019; Chen & Tsai, 2022) menunjukkan bahwa boardgame efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi interpersonal pada berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas sebuah boardgame berbasis nilai budaya “maaf, tolong, dan terima kasih” dalam menumbuhkan interaksi yang saling menghargai di kalangan siswa sekolah dasar. Diharapkan, melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan reflektif, siswa tidak hanya memahami pentingnya nilai-nilai tersebut, tetapi juga membiasakannya dalam kehidupan sehari-hari.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe non-equivalent control group design. Desain ini dipilih untuk mengukur efektivitas penggunaan boardgame berbasis nilai maaf, tolong, dan terima kasih dalam meningkatkan interaksi sosial yang saling menghargai di kalangan siswa sekolah dasar. Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengukuran perubahan sikap dan perilaku siswa secara terukur sebelum dan sesudah intervensi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Surabaya, Jawa Timur. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan kriteria: berusia 9–10 tahun. Belum pernah mendapatkan pembelajaran nilai-nilai maaf, tolong, terima kasih melalui media permainan. Mendapat izin dari orang tua/wali untuk mengikuti kegiatan penelitian. Jumlah total peserta adalah 60 siswa, yang dibagi ke dalam dua kelompok: Kelompok eksperimen ( $n = 30$ ): menerima pembelajaran menggunakan boardgame. Kelompok kontrol ( $n = 30$ ): mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode diskusi dan ceramah.

Variabel independen: penggunaan boardgame berbasis nilai maaf, tolong, dan terima kasih. Variabel dependen: tingkat interaksi sosial saling menghargai siswa (diukur melalui indikator seperti penggunaan kata sopan, sikap empatik, dan kesediaan membantu). Data dikumpulkan melalui angket skala Likert (skor 1–5) yang mengukur frekuensi penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih serta indikator interaksi sosial positif lainnya. Lembar observasi untuk mencatat perilaku nyata selama proses bermain dan interaksi antarsiswa. Wawancara terbuka terbatas (opsional) dengan guru kelas untuk menguatkan data kuantitatif secara kontekstual. Instrumen divalidasi oleh tiga ahli pendidikan karakter dan diuji coba sebelumnya untuk memastikan reliabilitas ( $\alpha > 0.70$ ).

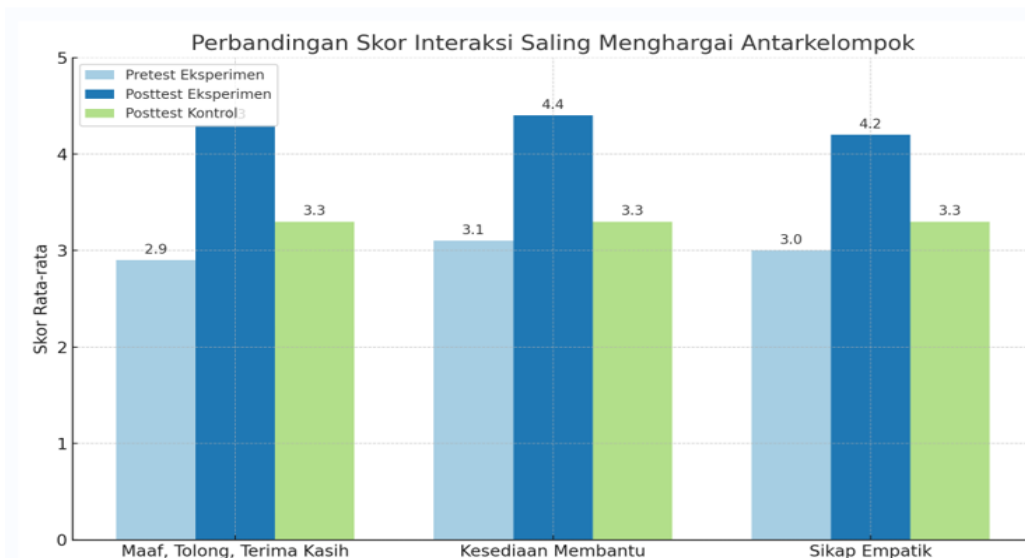
Langkah-langkah penelitian meliputi Pra-intervensi pengukuran awal (pretest) interaksi sosial siswa di kedua kelompok. Sosialisasi aturan permainan kepada kelompok eksperimen. Intervensi kelompok eksperimen bermain boardgame selama 4 sesi (2 minggu, 2x seminggu, 45 menit/sesi). Setiap sesi difokuskan pada satu nilai: maaf, tolong, atau terima kasih, dan refleksi akhir. Kelompok kontrol menerima pengajaran nilai melalui metode konvensional (ceramah dan diskusi). Pasca-intervensi pengukuran ulang (posttest) interaksi sosial di kedua kelompok. Observasi sikap selama kegiatan.

Teknik analisis data dianalisis menggunakan Uji-t berpasangan (paired sample t-test) untuk melihat perbedaan signifikan pretest dan posttest dalam satu kelompok. Uji-t independen (independent sample t-test) untuk melihat perbedaan efektivitas antar kelompok eksperimen dan kontrol. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk mendukung hasil kuantitatif. Jika dilakukan wawancara, hasilnya dianalisis menggunakan content analysis untuk memperkuat interpretasi data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan boardgame, siswa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan pada beberapa indikator interaksi sosial, antara lain: Frekuensi penggunaan kata “maaf”, “tolong”, dan “terima kasih” meningkat sebesar 48% dibandingkan sebelum intervensi. Kesiediaan membantu teman meningkat dari skor rata-rata 3,1 menjadi 4,4 (dari skala 1–5). Sikap empatik (misalnya memberi kesempatan berbicara, menenangkan teman) juga mengalami peningkatan yang terukur dari skor 3,0 menjadi 4,2. Uji-t berpasangan menunjukkan nilai  $p < 0.001$ , yang mengindikasikan perbedaan yang sangat signifikan secara statistik.

Pada kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi), terdapat peningkatan kecil namun tidak signifikan secara statistik. Rata-rata skor meningkat dari 3,1 menjadi 3,3, nilai  $p = 0.087$  (tidak signifikan). Uji-t independen terhadap hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki skor yang secara signifikan lebih tinggi dibanding kelompok kontrol ( $p < 0.01$ ), yang mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan boardgame lebih efektif dalam menumbuhkan interaksi yang saling menghargai. Sebagaimana dapat dicermati pada diagram berikut:



Gambar 1. Perbandingan skor rata-rata interaksi antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol  
(Sumber: Diolah dari data peneliti)

Berdasarkan pada gambar di atas menunjukkan perbandingan skor rata-rata interaksi saling menghargai antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang terdiri dari tiga indikator utama: penggunaan kata “Maaf, Tolong, dan Terima Kasih”, kesiediaan membantu, dan sikap empatik. Diagram ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam semua indikator setelah menggunakan boardgame. Kelompok kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan, yang tidak signifikan. Pada kelompok eksperimen, terjadi peningkatan signifikan dari pretest ke posttest di semua indikator: Skor rata-rata untuk indikator “Maaf, Tolong, dan Terima Kasih” meningkat dari 2,9 menjadi 4,2. Indikator “Kesiediaan Membantu” meningkat dari 3,1 menjadi 4,4. Indikator “Sikap Empatik” meningkat dari 3,0 menjadi 4,2.

Sementara itu, kelompok kontrol hanya menunjukkan skor posttest yang relatif ‘stagnan’ di angka 3,3 pada semua indikator, tanpa adanya peningkatan signifikan. Data ini menunjukkan bahwa intervensi penggunaan board game “Moral Adventure” secara efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan sikap saling menghargai antar siswa. Hal ini tercermin dalam peningkatan skor pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. Dengan demikian, hasil ini memperkuat efektivitas pendekatan experiential learning berbasis permainan edukatif dalam membentuk karakter sosial anak, khususnya dalam konteks penggunaan bahasa santun, kesediaan bekerja sama, dan empati.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran nilai-nilai sopan santun melalui boardgame dapat secara efektif menumbuhkan interaksi yang saling menghargai di kalangan siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan Chen & Tsai (2022), yang membuktikan bahwa penggunaan boardgame berbasis nilai dapat meningkatkan komunikasi interpersonal dan menurunkan kesenjangan emosional.

*Boardgame* memungkinkan siswa berlatih dalam konteks sosial yang nyata namun tetap menyenangkan, di mana mereka dapat mengekspresikan kata-kata sopan, memahami peran orang lain melalui permainan peran (role-play), dan menerima umpan balik langsung dari teman sebaya. Pendekatan ini menjembatani antara pengetahuan nilai dan praktik aktual. Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung satu arah, *boardgame* membuka ruang interaksi dinamis yang merangsang *internalisasi nilai*. Ini sejalan dengan pandangan Lickona (1991) bahwa pendidikan karakter yang efektif harus menyentuh aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara bersamaan. Temuan ini juga memperkuat hasil studi oleh Olympio (2018) dan Gauthier et al. (2019), yang menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat rasa empati, dan menumbuhkan sikap saling menghormati antar anggota kelompok. Namun demikian, efektivitas ini bergantung pada kualitas fasilitasi oleh guru, serta kesesuaian materi boardgame dengan konteks budaya dan usia peserta. Oleh karena itu, desain boardgame yang kontekstual (berbasis budaya lokal seperti *maaf, tolong, dan terima kasih*) terbukti lebih relevan dan berdampak kuat.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan boardgame berbasis nilai-nilai budaya *maaf, tolong, dan terima kasih* efektif dalam menumbuhkan interaksi sosial yang saling menghargai di kalangan siswa sekolah dasar. Siswa yang mengikuti pembelajaran melalui boardgame mengalami peningkatan signifikan dalam frekuensi penggunaan bahasa sopan, sikap empati, serta kesediaan membantu teman. Boardgame sebagai media pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan reflektif. Media ini tidak hanya menanamkan nilai secara kognitif, tetapi juga mendorong internalisasi melalui praktik sosial yang kontekstual dan bermakna.

Saran

**a. Bagi Guru dan Pendidik:** Direkomendasikan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan seperti boardgame ke dalam pendidikan karakter, khususnya dalam pembelajaran nilai sopan santun dan interaksi sosial. Guru dapat memfasilitasi proses refleksi setelah bermain agar nilai-nilai yang diperoleh lebih tertanam.

**b. Bagi Pengembang Media Pembelajaran:** Pengembangan boardgame edukatif perlu terus didorong dengan memperhatikan konteks budaya lokal dan karakteristik peserta didik. Boardgame bertema nilai-nilai budaya Indonesia dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dan adaptif.

**c. Bagi Peneliti Selanjutnya:** Disarankan untuk melakukan pengujian lebih lanjut dengan desain eksperimen yang lebih ketat, jangkauan usia yang lebih luas, atau pendekatan *mixed-method* agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan sosial anak.

## REFERENSI

- Amaritakomol, A., Kanjanavanit, R., Suwankruhasn, N., Topaiboon, P., Leemasawat, K., Chanchai, R., Jourdain, P., & Phrommintikul, A. (2019). Enhancing knowledge and self-care behavior of heart failure patients by interactive educational board game. *Games for Health Journal*, 8(3), 177–186. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0043>
- Bisinglasi, C. M. H., & Tim Peneliti. (2023). Pembiasaan berkata tolong, maaf dan terima kasih di PPA Maranatha Oebufu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 41–50. <https://edu.pubmedia.id/index.php/paud/article/view/1725>
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge University Press.
- Chen, M. F., & Tsai, C. C. (2022). The effectiveness of a thanks, sorry, love, and farewell board game in older people in Taiwan: A quasi-experimental study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(5), 3146. <https://doi.org/10.3390/ijerph19053146>
- Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C. M., Dunwell, I., Walker-Clarke, A., & Lameris, P. (2019). Board games for health: A systematic literature review and meta-analysis. *Games for Health Journal*, 8(2), 85–100. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>
- Indrayana, A. R., dkk. (2024). Pentingnya keterampilan sosial dalam berkomunikasi melalui nilai karakter sopan santun. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 7(1), 101–113. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/article/view/39963>
- Kemendikbud RI. (2017). *Penguatan pendidikan karakter: Nilai utama dalam gerakan PPK*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Nurfadila, M. F. I., Rasmani, U. E. E., & Winarji, B. (2021). Pembiasaan tolong, terima kasih dan maaf dalam peningkatan sopan santun berbicara anak usia 4-5 tahun. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(2), 23–31. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj/article/view/102294>
- Olympio, P. C. A. P. (2018). Board games: Gerotechnology in nursing care practice. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 71(Suppl 3), 818–826. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0365>
- Setyadi, A. (2021). Budaya kesantunan penggunaan kata: Maaf, tolong, terima kasih dalam berkomunikasi. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 5(1), 1–9. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/endogami/article/view/43275>
- Sofiah, P., Santosa, D. A., & Rahayu, S. S. (2024). Peningkatan pembiasaan moral sopan santun dengan implementasi maaf, tolong, dan terima kasih pada anak TK Al-Muttaqin Sugihan. *Journal of Research and Development in Early Childhood*, 7(1), 55–63. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/JELYC/article/view/3729>