

INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK PERIODE AKHIR

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi



Disusun oleh:

MALINDA FEBRIAN ARDIYANI

F. 100 090 061

Kepada

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2014

INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK PERIODE AKHIR

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi

Disusun oleh:

MALINDA FEBRIAN ARDIYANI

F. 100 090 061

Kepada

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK PERIODE AKHIR

Yang diajukan oleh :

MALINDA FEBRIAN ARDIYANI

F. 100 090 061

Telah disetujui untuk dipertahankan

Di depan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh:

Pembimbing Skripsi,



Wisnu Sri Hertinjung, S.Psi., M.Psi

Surakarta, 14 Juli 2014

INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK PERIODE AKHIR

Yang diajukan oleh:

MALINDA FEBRIAN ARDIYANI

F. 100 090 061

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 21 Juli 2014

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Penguji Utama

Wisnu Sri Hertinjung, S.Psi., M.Si



Penguji pendamping I

Usmi Karvani, S.Psi., M.Si



Penguji pendamping II

Dra. Partini, M.Si



Surakarta, 21 Juli 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi

Dekan



(Taufik Kasturi, M.Si., Ph.D)

ABSTRAKSI

INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK PERIODE AKHIR

Malinda Febrian Ardiyani¹

Wisnu Sri Hertinjung²

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

M4lind4_feb_4rd@yahoo.com

Ws_hertinjung@yahoo.com

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi sosial pada anak periode akhir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan alat ukur kuesioner. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 123 siswa kelas 4 dan 5 dari 2 SD, yaitu SD Negeri Pajang 1 Surakarta dan SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta. Komposisi subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin cukup seimbang dengan jumlah subjek perempuan sebanyak 63 orang dan subjek laki-laki sebanyak 60 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa aktivitas anak periode akhir terbagi menjadi 2 kategori, yaitu: aktivitas interaksi sosial dan aktivitas non-interaksi sosial. Aktivitas interaksi sosial antara lain les & TPQ, berkumpul/ mengobrol, permainan lain, olahraga, permainan elektronik, permainan tradisional, jalan-jalan, menonton tv, dan mengobrol dengan media elektronik, dan lainnya. Sedangkan aktivitas non-interaksi sosial adalah permainan elektronik, menonton tv dan tidur siang. Pihak yang terlibat dalam aktivitas interaksi sosial anak adalah teman dan keluarga. Dimana anak yang melakukan aktivitas interaksi bersama keluarga berupa berkumpul/ mengobrol pada anak yang mengikuti sekolah reguler cenderung dilakukan bersama ibu sedangkan anak yang mengikuti sekolah *fullday* cenderung berkumpul/ mengobrol dengan adik. Beberapa anak melakukan aktivitas interaksi sosialnya selama kurang dari 3 jam. Namun, ada beberapa kegiatan yang dilakukan lebih dari 3 jam yaitu berkumpul/ mengobrol dan menonton tv. Anak cenderung lebih suka melakukan aktivitas sosialnya di lingkungan rumah daripada di luar rumah. Dari semua aktivitas interaksi sosial yang dilakukan anak, terdapat aktivitas yang perlu dipertahankan dan ditingkatkan yaitu berkumpul/ mengobrol dan permainan tradisional. Sementara aktivitas non-interaksi yang perlu diperhatikan adalah menonton tv yang terlalu lama.

Kata kunci: interaksi sosial, anak periode akhir.

PENDAHULUAN

Interaksi sosial berasal dari istilah dalam bahasa Inggris yaitu *social interaction* yang berarti saling

bertindak. Walgito (2003) berpendapat bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan

individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan saling timbal balik. Interaksi dapat terjadi pada siapa pun, tidak terkecuali anak-anak. Interaksi sosial merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi setiap individu, terlebih lagi bagi anak. Interaksi sosial yang terjalin pada masa anak akan menjadi pondasi untuk berhubungan dengan orang lain dikemudian hari (Sims, Hutchins & Taylor, 1997). Seseorang dikatakan melakukan interaksi sosial apabila melakukan adanya kontak, komunikasi dan partisipasi dengan orang lain dalam aktivitas yang dilakukannya (Soekanto, 2010).

Anak periode akhir merupakan anak usia SD yang terantang dari usia kira-kira 6-12 tahun. Masa dimana anak-anak mulai melepaskan diri dari keluarga, berhubungan langsung

dengan dunia selain keluarganya dan mulai membangun penilaian terhadap orang lain. Pada periode ini anak mulai membentuk kelompok-kelompok atau biasa dikenal dengan istilah **geng** (Santrock, 2002). Hartup (1992) mengemukakan bahwa hubungan antar teman sebaya pada masa anak-anak berkontribusi terhadap keefektifan individu sebagai orang dewasa. Periode ini dapat pula disebut sebagai **usia bermain** (Hurlock, 2012), hal ini bukan karena anak memiliki banyak waktu untuk bermain, namun karena luasnya minat dan kegiatan bermain yang dimiliki anak. Banyaknya teman dan kelekatan yang terjalin dapat membantu anak untuk mengasah kemampuannya dalam berinteraksi sosial (Kingery & Erdley, 2007) karena pada periode ini bermain merupakan salah satu sarana

bagi anak untuk berinteraksi (Darwish, Esquivel, Houtz, & Alfonso, 2001).

Kemampuan yang telah diasah pada periode sebelumnya akan membantu anak dalam menyelesaikan tugas perkembangan yang dimiliki dalam hidupnya, dimana tugas-tugas perkembangan tersebut memegang peranan penting untuk menentukan arah perkembangan yang normal. Tugas perkembangan anak pada periode ini salah satunya adalah untuk mencapai bentuk relasi yang tepat dengan keluarga, teman, dan lingkungan menurut Collins (dalam Nuryanti, 2008) dan belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya, misalnya dengan bermain bersama dan mempertahankan pertemanan dengan menjaga perasaan egosentris yang mungkin muncul (Hurlock, 2012). Namun ketika tugas perkembangan tersebut tidak terpenuhi

atau kurang terasah maka dimungkinkan akan menghambat perkembangan sosialnya di kemudian hari (Sims, Hutchins & Taylor, 1997).

Dewasa ini jenis permainan untuk anak turut berkembang dengan semakin berkembangnya teknologi *global*, hingga ada istilah permainan tradisional dan permainan modern (Munib, Parikesit, & Ibpurwo, 2013). Permainan tradisional merupakan permainan yang diciptakan di masa lalu dan cenderung bersifat kooperatif. Dimana permainan tersebut lebih mengutamakan kebersamaan, sehingga tercipta interaksi sosial. Sedangkan permainan modern merupakan permainan yang diciptakan masa kini, biasanya menggunakan peralatan lebih canggih dan bersifat individual. Dimana permainan tersebut lebih mengedepankan kemandirian daripada kebersamaan. Dengan demikian

permainan tersebut kurang mendukung terjadinya interaksi sosial pada anak. Selain permainan-permainan anak yang berkembang, media informasi pun turut berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Mudahnya akses pada peralatan modern seperti internet, televisi, laptop/ komputer, *gadged* serta *video game* atau *game online*, memungkinkan anak untuk mempergunakan fasilitas modern tersebut (Amani, 2013).

Kemudahan akses teknologi dan media informasi dapat menyebabkan anak menjadi malas bergerak, sehingga kesempatan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya cenderung berkurang (Ameliola & Nugraha, 2013). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hertinjung & Karyani (2012), diketahui bahwa dari 212 anak 27% di antaranya menggunakan waktu

luangnya untuk bermain dengan permainan elektronik atau permainan modern. Menurut Mulyadi (Latief, 2010) jika anak menggunakan waktu luangnya untuk menonton televisi, bermain internet, *video games* atau *game online* secara berlebihan atau menjurus kepada kecanduan, maka anak-anak cenderung akan menjadi pribadi individualis, kemampuan sosialisasi kurang, minat membaca rendah, potensi obesitas, dan ketidakmampuan menghadapi tekanan menjadi sangat tinggi.

Kemudian dari hasil survey yang telah dilakukan oleh peneliti pada 23 anak periode akhir, diketahui bahwa 68% diantaranya mengisi waktu luang dengan aktivitas-aktivitas yang cenderung dilakukan seorang diri. Selanjutnya dari 68% tersebut 58% diantaranya menggunakan waktu luangnya dengan peralatan elektronik

atau peralatan modern. Dari hasil wawancara dengan penjaga warnet dan *game center* dari 8 tempat berbeda, diketahui bahwa rata-rata anak SD yang datang ketempat tersebut dihari-hari biasa ada sekitar 4-5 anak setiap harinya selama 1-3 jam, sedangkan pada hari minggu atau hari libur sekitar 8-9 anak selama 2-6 jam.

Dilihat dari sampel yang diperoleh peneliti, waktu penggunaan peralatan modern oleh anak periode akhir tersebut cenderung menyita waktu mereka yang semestinya digunakan untuk berinteraksi atau mengasah kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal ini tentu saja membuat penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk menemukan gambaran yang lebih luas dan menyeluruh mengenai interaksi pada anak periode akhir. Berdasarkan

penelitian yang dilakukan oleh Sims, Hutchins & Taylor (1997) ketika anak kurang mampu dalam berinteraksi dengan orang lain atau kemampuan berinteraksi dengan orang lain kurang terasah, maka dimungkinkan akan menghambat perkembangan sosialnya di kemudian hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif diskriptif dengan menggunakan kuesioner terbuka dalam proses pengumpulan data. Kuesioner ini merupakan kuesioner terbuka yang berbentuk tabel yang disusun dengan berdasarkan pada pertanyaan penelitian.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SD Negeri Pajang 1 Surakarta dan SD Muhammadiyah Program Khusus kelas 4 dan kelas 5. Teknik analisis data dalam penelitian ini

menggunakan deskriptif kualitatif. Pengolahan data dilakukan dengan program komputer Excel 2007.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan oleh anak periode akhir dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu aktivitas interaksi sosial dan aktivitas non-interaksi sosial. Aktivitas yang termasuk dalam kategori interaksi sosial anak periode akhir antara lain les & TPQ, berkumpul/ mengobrol, permainan lain, olahraga, permainan elektronik, permainan tradisional, jalan-jalan, menonton tv, dan mengobrol dengan media elektronik, dan lainnya. Dikategorikan sebagai aktivitas interaksi sosial karena kegiatan tersebut membutuhkan adanya interaksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Soekanto (2010) bahwa

syarat terjadinya interaksi sosial adalah dengan adanya kontak sosial, komunikasi, dan partisipasi. Dengan demikian aktivitas yang tidak mengandung unsur interaksi, maka dapat dikatakan sebagai aktivitas non-interaksi sosial. Aktivitas tersebut antara lain permainan elektronik, menonton tv, dan tidur siang.

Pihak yang terlibat dalam interaksi tersebut adalah keluarga dan teman. Anak yang mengikuti sekolah reguler cenderung berkumpul/ mengobrol dengan ibu sedangkan anak yang mengikuti sekolah *fullday* cenderung berkumpul/ mengobrol dengan adik. Dimana anak, teman dan keluarga mampu melakukan interaksi secara intensif, sehingga anak periode akhir mulai belajar beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini sesuai pendapat Collins (Nuryanti, 2008) bahwa salah satu tugas perkembangan

yang harus dilakukan anak periode akhir adalah mencapai bentuk relasi yang tepat dengan keluarga, teman dan lingkungan.

Dalam penelitian ini aktivitas interaksi sosial yang paling lama dilakukan anak baik yang mengikuti sekolah reguler ataupun sekolah *fullday* adalah berkumpul/ mengobrol. Maka dari itu dengan lamanya aktivitas sosial yang dilakukan anak baik sekolah reguler maupun *fullday*, menjadikan anak mudah bergaul dengan lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Kingery & Erdley (2007) bahwa banyaknya teman dan kelekatan yang terjalin dapat membantu anak untuk mengasah kemampuannya dalam berinteraksi sosial. Walaupun aktivitas interaksi sosial yang paling sering dilakukan adalah berkumpul/ mengobrol tetapi

aktivitas tersebut hanya dilakukan oleh sebagian kecil anak dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya jumlah subjek yang melakukan aktivitas tersebut.

Selanjutnya aktivitas non-interaksi sosial yang paling lama dilakukan anak yang mengikuti sekolah reguler ataupun sekolah *fullday* adalah menonton tv. Kedua aktivitas tersebut cenderung dilakukan seorang diri tanpa adanya teman, sehingga membiasakan anak tumbuh menjadi pribadi yang kurang peka terhadap lingkungannya. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mulyadi (Latief, 2010) jika anak menggunakan waktu luangnya untuk menonton tv, bermain internet, *video game* atau *game online* secara berlebihan, maka anak cenderung akan menjadi pribadi individualis, kemampuan sosialisasi

kurang, minat membaca rendah, potensi obesitas, dan ketidakmampuan menghadapi tekanan menjadi sangat tinggi.

Terakhir tempat anak melakukan interaksi baik anak yang mengikuti sekolah reguler ataupun anak yang mengikuti sekolah *fullday*, keduanya sama-sama dilakukan di lingkungan rumah. Salah satu alasan yang menyebabkan anak lebih suka menghabiskan waktu di lingkungan rumah yaitu tersedianya fasilitas hiburan menarik yang dapat dinikmati oleh anak, dibandingkan ketika anak harus bermain di luar rumah. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang sebagian besar anak cenderung menghabiskan waktu luangnya untuk menonton tv dan melakukan permainan elektronik di rumah.

Kelemahan dalam penelitian ini antara lain kurangnya variasi dalam

pemilihan subjek seperti terbatasnya tempat dan jumlah subjek, instrument penelitian yang dirasa kurang mampu mengungkap data penelitian secara lebih mendalam, belum adanya *probing* dengan metode observasi interviu terhadap subjek penelitian.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas anak periode akhir terbagi menjadi 2 kategori, yaitu: aktivitas interaksi sosial dan aktivitas non-interaksi sosial. Aktivitas interaksi sosial antara lain, berkumpul/ mengobrol, les dan TPQ, olahraga, permainan lainnya, jalan-jalan, mengobrol dengan media elektronik, dan permainan tradisional. Sedangkan aktivitas non-interaksi sosial antara lain menonton tv, permainan tradisional, tidur siang.

2. Pihak yang terlibat dalam aktivitas anak adalah teman dan keluarga.
3. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan lebih dari 3 jam yaitu menonton tv dan permainan elektronik.
4. Anak periode akhir cenderung lebih suka melakukan aktivitas sosialnya di lingkungan rumah.
5. Aktivitas interaksi yang perlu dipertahankan dan ditingkatkan yaitu berkumpul/ mengobrol dan permainan tradisional. Sementara aktivitas non-interaksi yang perlu diperhatikan adalah menonton tv yang terlalu lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amani, A. 2013. *Libur Sekolah, Pelajar Padati Game Online*. (<http://m.suamerdeka.com/index.php/read/news/2013/12/28/185007>, diakses pada 04 Februari 2014).
- Ameliola, S., & Nugraha, H.D. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. *Prosding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*: 362-371.
- Bungin, B. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Creswell, J.W. 2009. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darwish, D., Esquivel, G.B., Houtz, J.C., & Alfonso, V.C. 2001. *Play and Social Skills in Meltreated and Non-maltreated Preschoolers During Peer Interactions*. *Child Abusa Negi*: 13-31.
- Hartup, W.W. 1992. *Having Friends, Making Friends, and Keeping Friends*. *Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education*
- Hertinjung, W.S., & Karyani, U. 2012. *Bullying di Sekolah Dasar*. *Laporan Penelitian* (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hurlock, E.B. 2012. *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Kingrey, J.N., & Erdley, C.A. 2007. *Peer Experiences as Predictors of Adjustment Across the Middle School Transition*. *Education and Treatment of Children 2*: 73-88.

- Latief. 2010. Tumbuh Kembang Anak Perlu Interaksi Dengan Alam. (<http://edukasi.kompas.com/read/2010/01/26/16161091/Tumbuh.Kembang.Anak.Perlu.Interaksi.dengan.Alam>, diakses pada 02 Februari 2014).
- Munib, T.A., Parikesit, G., & Ibiourwo, B. 2013. Permainan Modern vs Permainan Tradisional. (<http://id.tanoker.org/index.php/liputan/item/51-permainan-modern-vs-permainan-tradisional-case-komunitas-tanoker-ledokombo-kab-jember-peluang-tantangan-dan-strategi.html>, diakses pada 22 Januari 2014).
- Nuryanti, L. 2008. *Psikologi Anak*. Jakarta: Indeks.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development* Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Sims, M., Hutchins, T., & Taylor, M. 1997. Conflict as Social Interactions: Building Relationship Skills in Child Care Settings. *Child and Youth Care Forum* 26: 247-260.
- Soekanto, S. 2010. *Sosiologi* Edisi Revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Walgito, B. 2003. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

