

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial, istilah tersebut tidak diragukan lagi sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sebagai makhluk sosial saling membutuhkan dan saling berhubungan dengan orang lain. Dalam proses berhubungan inilah kemudian timbul interaksi yang kemudian disebut sebagai interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan timbal balik (Walgito, 2003). Interaksi bisa terjadi kapan pun, dimana pun, dan oleh siapa pun, baik itu oleh orang dewasa, remaja, maupun anak-anak.

Interaksi sosial merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi setiap individu, terlebih lagi bagi anak. Interaksi sosial yang terjalin pada masa anak-anak akan menjadi pondasi bagi individu untuk berhubungan dengan orang lain di kemudian hari (Sims, Hutchins & Taylor, 1997). Menurut Santrock (2002) anak periode akhir merupakan periode dimana anak mulai berhubungan dengan dunia yang lebih luas dan belajar tentang kebudayaan-kebudayaan di sekitarnya. Hurlock (1985) menyatakan bahwa anak periode akhir merupakan usia-usia anak sekolah dasar. Terentang sekitar usia 6 sampai dengan 12 tahun dimana anak-anak mulai melepaskan diri dari keluarga dan berhubungan langsung dengan dunia selain

keluarganya, berinteraksi dengan teman sebaya, anak yang lebih tua, guru dan lain sebagainya.

Anak periode akhir merupakan periode dimana anak mulai memasuki **usia geng** (Santrock, 2002) yaitu usia ketika kesadaran sosial berkembang pesat dan anak mulai membentuk kelompok bersama temannya. Kelompok ini umumnya terdiri dari anak-anak yang memiliki minat dan kebutuhan sama, melakukan kegiatan kelompok berupa permainan-permainan yang telah disepakati bersama. Selain itu Hurlock (2012) mengemukakan bahwa anak periode akhir sering disebut juga sebagai **usia bermain**, dikatakan demikian bukan karena anak memiliki banyak waktu untuk bermain namun karena luasnya minat dan kegiatan bermain yang dimiliki anak. Aktivitas yang telah dilakukan tersebut dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan temannya dan mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Selain itu, 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), merupakan beberapa tugas perkembangan anak periode akhir.

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), namun 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 (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, & Ibipurwo, 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 jenis permainan anak yang berkembang, media informasi pun turut berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Mudah-mudahan akses pada peralatan modern seperti internet, televisi, laptop/ komputer, *gadget* serta *video game* atau *game online*, memungkinkan anak untuk mempergunakan fasilitas modern tersebut (Amani, 2013).

Dari uraian artikel pada okezone.com (2013), penelitian yang dilakukan di Inggris tercatat bahwa jumlah anak-anak di Inggris yang menghabiskan waktu di depan televisi, komputer, dan layar lainnya juga semakin pesat, didorong oleh popularitas *game* komputer. Tercatat antara tahun 2006 dan 2010, proporsi anak muda bermain *game* komputer selama dua jam atau lebih selama seminggu meningkat dari 42% menjadi 55% di antara anak laki-laki dan 14% menjadi 20% di

antara anak perempuan. Ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan pada 42 ribu anak berusia 8 sampai 15 tahun.

Perkembangan teknologi dan media informasi yang terjadi dapat merubah pola aktivitas anak dalam mempergunakan waktu luang yang dimiliki. Kemudahan dalam akses teknologi dan media informasi dapat menyebabkan anak-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 ketidak mampuan 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, seperti mendengarkan musik, bermain *game*, membaca buku cerita, bermain komputer, dan lain sebagainya. Dari 68% tersebut 58% diantaranya menggunakan waktu luangnya dengan peralatan elektronik atau peralatan modern. Selanjutnya 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.

Jika dilihat dari sampel yang diperoleh peneliti dari pencarian data awal, 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.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana interaksi sosial anak periode akhir?” Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **‘Interaksi Sosial Pada Anak Periode Akhir’**

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana interaksi sosial pada anak periode akhir.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wacana interaksi sosial pada anak periode akhir.

2. Manfaat secara praktis

a. Untuk orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada orangtua mengenai interaksi sosial pada anak periode akhir, mampu menjadi acuan bagi orangtua dalam memilih permainan yang mendukung perkembangan interaksi sosial pada anak periode akhir.

b. Untuk kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam mengembangkan program ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan interaksi sosial pada anak periode akhir.

c. Untuk peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya, khususnya di bidang interaksi sosial anak.