

SKRIPSI

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN SOSIAL: *COOPERATIVE PLAY*
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DENGAN GEJALA
KEPRIBADIAN INTROVERT**

Penelitian *Quasy Experiment*
Di SDN Kendangsari III Surabaya

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep.)
Pada Program Studi Sarjana Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga**



Oleh:

Ira Rahmawati

NIM: 010410726 B

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2008

Surat Pernyataan

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di perguruan tinggi manapun.

Surabaya, 28 Juli 2008

Yang Menyatakan,

Ira Rahmawati

NIM. 010410726 B

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

TANGGAL: 31 JULI 2008

Oleh:

Pembimbing 1

Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes.

NIP. 132 255 152

Pembimbing 2

Ilya Krisnana S.Kep., Ns.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

Dr. Nursalam M.Nurs (Hons)

NIP. 140 238 226

SKRIPSI INI TELAH DIUJI
TANGGAL: 5 AGUSTUS 2008
PANITIA PENGUJI

Ketua :

Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes

Anggota :

1. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes

2. Ilya krisnana, S.Kep., Ns

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

Dr. Nursalam M.Nurs (Hons)

NIP. 140 238 226

MOTTO

"YOU WERE NOT BORN A WINNER, AND YOU WERE NOT BORN
A LOSER. YOU ARE WHAT YOU MAKE YOURSELF BE."

KEBERHASILAN ADALAH SESUATU YANG DIDAPAT DENGAN KERJA
KERAS. SELAIN ITU ADALAH KEBERUNTUNGAN. KEBERUNTUNGAN
TERJADI SAAT KESIAPAN BERTEMU DENGAN KESEMPATAN.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul, **“PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN SOSIAL: *COOPERATIVE PLAY* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DENGAN GEJALA KEPERIBADIAN INTROVERT ”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Bersamaan dengan ini perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. Prof. Dr. H. Muhammad Amin, dr, SpP(K), selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Studi Sarjana Keperawatan.
2. Prof. Eddy Suwandojo, dr., Sp.PD, KTI, selaku Penasehat Program Studi Sarjana Keperawatan yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menyelesaikan Program Studi Sarjana Keperawatan.
3. Dr. Nursalam M.Nurs (Hons), selaku Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dan penanggungjawab skripsi yang juga memberikan bimbingan dan arahan mulai dari penyusunan proposal saat tugas metodologi keperawatan sampai terselesainya skripsi ini.

4. Ahmad Yusuf, S.Kp., M.Kes., selaku pembimbing I, terima kasih atas ilmu, bimbingan, saran, dan waktu yang telah diluangkan untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ilya Krisnana S.Kep., Ns., selaku pembimbing II, terima kasih atas ilmu, bimbingan, saran, semangat dan waktu yang telah diberikan sehingga skripsi ini selesai tepat waktu.
6. Drs. Lilik Tjipto Widodo, MM selaku Kepala Sekolah SDN Kendangsari III/278 Surabaya, terima kasih atas bantuan dan ijin yang telah diberikan untuk melaksanakan penelitian untuk skripsi ini.
7. Ibu Subandriah, S.Pd., selaku wali kelas 5 SDN Kendangsari III/278 Surabaya, terima kasih atas segala bantuan yang diberikan saat penelitian.
8. Ibu Ismiyatun, S.Pd. dan keluarga, terima kasih atas bantuan, tempat menginap dan fasilitas lainnya sehingga saya mendapat kemudahan dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Kedua orang tuaku (M. Radji dan Aminatus Sa'diyah) dan kakakku (M. Shobri), terima kasih atas cinta, doa, motivasi dan fasilitas yang tiada henti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Keempat sahabat terbaikku Aries Chandra Ananditha, Praba Diyan R., Ratna Agustin dan Putu Widhie S., terima kasih atas perhatian, bantuan dan motivasi selama pembuatan skripsi ini.
11. Anjar Prawindiastari, *my roommate*, terima kasih atas pengertian dan kesabarannya sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
12. Seluruh staf administrasi dan Ruang Baca PSIK FK Unair, terima kasih atas bantuannya selama menyelesaikan skripsi ini.

13. Seluruh responden penelitian ini. Terima kasih atas bantuan dan waktu yang diberikan.
14. Teman-teman PSIK A4, terima kasih atas segala dukungan dan motivasi yang diberikan sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
15. Terima kasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan pihak yang telah memberikan kesempatan, bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya sadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, tetapi saya berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan bagi ilmu keperawatan.

Surabaya, 31 Juli 2008

Penulis

ABSTRACT

THE EFFECT OF SOCIAL PLAY ACTIVITIES: COOPERATIVE PLAY ON SOCIAL INTERACTION OF CHILDREN WITH INTROVERT SYMPTOM

Quasy Experiment Study

By: Ira Rahmawati

One of school aged children developing task is learning to interact with their peer groups. Whereas introvert have problem with their social interaction. One of ways that can increasing the social skill is play activities with social situation. So social play activities: cooperative play can be one of alternative solution to increase social interaction of children with introvert symptom.

This study was aimed to explain effect of social play activities: cooperative play on social interaction of children with introvert symptom.

Quasy experiment design was used in this study. The population was school aged children with introvert symptom in SDN Kendangsari III/278 Surabaya. Total sample was 23 respondents consist of 12 respondents as treatment group and 11 respondents as controlled group. The independent variable was social play activities: cooperative play. The dependent was social interaction of children with introvert symptom. The Data was analyzed by Wilcoxon Signed Rank Test and Mann Whitney U Test with level significance of ≤ 0.005 .

Result showed that social play activities: cooperative play had significant effect on social interaction of children with introvert symptom (increased). Wilcoxon Signed Rank Test showed treatment group had $p=0.002$ and controlled group had $p=1,00$. Mann Whitney U Test showed $p=0.002$.

It concluded that social play activities: cooperative play can be one way to change social interaction of children with introvert symptom. Further studies should involve larger respondents and better measurement tools to obtain more accurate results.

Keys word: *introvert, social interaction, social skill, cooperative play*

ABSTRACT

THE EFFECT OF SOCIAL PLAY ACTIVITIES: COOPERATIVE PLAY ON SOCIAL INTERACTION OF CHILDREN WITH INTROVERT SYMPTOM

Quasy Experiment Study

By: Ira Rahmawati

One of school aged children developing task is learning to interact with their peer groups. Whereas introvert have problem with their social interaction. One of ways that can increasing the social skill is play activities with social situation. So social play activities: cooperative play can be one of alternative solution to increase social interaction of children with introvert symptom.

This study was aimed to explain effect of social play activities: cooperative play on social interaction of children with introvert symptom.

Quasy experiment design was used in this study. The population was school aged children with introvert symptom in SDN Kendangsari III/278 Surabaya. Total sample was 23 respondents consist of 12 respondents as treatment group and 11 respondents as controlled group. The independent variable was social play activities: cooperative play. The dependent was social interaction of children with introvert symptom. The Data was analyzed by Wilcoxon Signed Rank Test and Mann Whitney U Test with level significance of ≤ 0.005 .

Result showed that social play activities: cooperative play had significant effect on social interaction of children with introvert symptom (increased). Wilcoxon Signed Rank Test show treatment group had $p=0.002$ and controlled group had $p=1,00$. Mann Whitney U Test showed $p=0.002$.

It concluded that social play activities: cooperative play can be one way to change social interaction of children with introvert symptom. Further studies should involve larger respondents and better measurement tools to obtain more accurate results.

Keys word: introvert, social interaction, social skill, cooperative play

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

TELAH DIUJI

Pada Tanggal: Juli 2007

PANITIA PENGUJI

Ketua : Ahmad Yusuf, S.Kp., M.Kes (.....)

NIP. 132 255 152

Anggota : 1..... (.....)

NIP.

2. Ilya Krisnana S.Kep., Ns (.....)

Mengetahui :

Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan

Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

Dr. Nursalam, M. Nurs (Hons)

NIP. 140 238 226

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul dan Prasyarat Gelar	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Penetapan Panitia Penguji.....	iv
Motto	v
Ucapan Terimakasih.....	vi
Abstract	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Teoritis.....	5
1.4.2 Praktis.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Dasar Keperawatan Anak Usia Sekolah	7
2.1.1 Pengertian Anak Usia Sekolah.....	7
2.1.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah	7
2.1.3 Beberapa Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah	12
2.1.4 Tugas Perkembangan Anak Sekolah.....	19
2.2 Konsep Kepribadian Introvert.....	20
2.2.1 Kepribadian Introvert	20
2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Kepribadian	25
2.2.3 Perubahan dalam Kepribadian.....	29
2.2.4 Kondisi yang Menunjang Perubahan Kepribadian.....	32
2.3 Konsep Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i>	33
2.3.1 Konsep Bermain Sosial	33
2.3.2 Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i>	34
2.3.3 Tujuan Aktivitas Bermain Sosial	37
2.3.4 Manfaat Aktivitas Bermain Sosial	38
2.3.5 Pengaruh Bermain Terhadap Perkembangan Anak.....	39
2.3.6 Beberapa faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak ...	41

2.4	Interaksi Sosial	43
2.4.1	Pengertian Interaksi Sosial	43
2.4.2	Proses Interaksi Sosial	44
2.4.3	Faktor-Faktor yang Mendasari Interaksi Sosial	50
BAB 3	KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	53
3.1	Kerangka Konseptual	53
3.2	Hipotesis	55
BAB 4	METODE PENELITIAN	56
4.1	Desain Penelitian	56
4.2	Populasi dan Kerangka Operasional	57
4.2.1	Populasi	57
4.2.2	Kerangka Operasional	59
4.3	Variabel Penelitian	59
4.3.1	Klasifikasi Variabel	60
4.3.2	Definisi Operasional	60
4.4	Pengumpulan Data	62
4.4.1	Instrumen Penelitian	62
4.4.2	Waktu dan Tempat Penelitian	64
4.4.3	Prosedur Pengumpulan Data	64
4.4.4	Cara Analisis Data	66
4.5	<i>Ethical Clearans</i>	67
BAB 5	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
5.1	Hasil Penelitian	69
5.1.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	69
5.1.2	Data Umum Karakteristik Demografi Responden	70
5.1.3	Variabel yang Diukur	78
5.1.3.1	Interaksi Sosial Pada Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert Sebelum dan Sesudah Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i>	78
5.1.3.2	Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert	80
5.2	Pembahasan	81
BAB 6	SIMPULAN DAN SARAN	97
6.1	Simpulan	97
6.2	Saran	98
	Daftar Pustaka	101
	Lampiran	105

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perkembangan Fisik, Psikososial dan Kognitif Anak Usia Sekolah Menurut Adele Pillitteri (1999).....	11
Tabel 2.2 Ciri Kepribadian Menurut Urutan Kelahiran (Adler dalam Alwisol 2004).....	27
Tabel 2.3 Beberapa Uraian Ciri Umum Anak Sehubungan Dengan Posisi Urutan Kelahiran Dalam Keluarga (Hurlock, 2004)...	28
Tabel 4.1 Desain Penelitian Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya.....	56
Tabel 4.2 Definisi Operasional Penelitian Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya.....	61
Tabel 5.1 Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Ekspresi dan Emosi Wajah Takut, Jijik, Bahagia dan Marah Berdasarkan Penelitian Ekman dan Friesen (Fort Hays State University, 2008).....	48
Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak dengan Gejala Kepribadian Introvert.....	53
Gambar 4.1 Kerangka Operasional Penelitian Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya.....	59
Gambar 5.1 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Usia Anak Sekolah di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	70
Gambar 5.2 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Sekolah di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	71
Gambar 5.3 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Urutan Kelahiran Anak Dalam Keluarga di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	72
Gambar 5.4 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Lingkungan Tempat Tinggal di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	73
Gambar 5.5 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Derajat Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	74
Gambar 5.6 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	75
Gambar 5.7 Distribusi Responden Kelompok Kontrol Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	75
Gambar 5.8 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan Berdasarkan Jenis Pekerjaan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008.....	76

- Gambar 5.9 Distribusi Responden Kelompok Kontrol Berdasarkan Jenis Pekerjaan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008..... 77
- Gambar 5.10 Interaksi Sosial Responden Kelompok Perlakuan Sebelum dan Sesudah Perlakuan di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008..... 78
- Gambar 5.11 Interaksi Sosial Responden Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Perlakuan di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008..... 79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Permohonan Bantuan Fasilitas Pengumpulan Data Awal.....	105
Lampiran 2 Lembar Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian.....	106
Lampiran 3 Lembar Pemberian Ijin Penelitian.....	107
Lampiran 4 Lembar Permintaan Menjadi Responden.....	108
Lampiran 5 Pernyataan Kesiediaan Menjadi Responden Penelitian.....	109
Lampiran 6 Format Data Identitas Responden.....	110
Lampiran 7 Satuan Acara Kegiatan.....	112
Lampiran 8 Materi Terapi Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i>	115
Lampiran 9 Lembar Kuesioner <i>Personality Test</i> Kepribadian Introvert..	122
Lampiran 10 Lembar Kuesioner Interaksi Sosial: Kontak Sosial.....	123
Lampiran 11 Lembar Observasi Interaksi Sosial: Kemampuan Komunikasi Verbal dan Nonverbal.....	125
Lampiran 12 Tabulasi Karakteristik Responden Penelitian di SDN Kendangsari III Surabaya.....	126
Lampiran 13 Tabulasi Hasil Kuesioner Kontak Sosial Anak Dengan Gejala kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya.....	128
Lampiran 14 Tabulasi Hasil Observasi Komunikasi Anak Dengan Gejala kepribadian Introvert Sebelum Perlakuan (Pre Tes) di SDN Kendangsari III Surabaya.....	129
Lampiran 15 Tabulasi Hasil Observasi Komunikasi Anak Dengan Gejala kepribadian Introvert Sesudah Perlakuan (Post Tes) di SDN Kendangsari III Surabaya.....	130
Lampiran 16 Tabulasi Hasil Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala kepribadian Introvert Sesudah di SDN Kendangsari III Surabaya.....	132
Lampiran 17 Hasil Analisis Uji Statistik.....	133

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada anak, pertemanan adalah langkah awal menyusun pondasi sosialisasi melalui interaksi sosial (Waldrop, 2007). Salah satu faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada masa kanak-kanak adalah karakter kepribadian (Santrock, 2000). Carl Jung membagi karakter kepribadian berdasarkan orientasi minat atau sikap menjadi dua, yaitu introvert dan ekstrovert (Suryabrata, 2003). Menurut Carl Jung, individu introvert cenderung diam, pemalu dan merasa tidak nyaman di situasi sosial (Wilson, dkk, 1996 dalam Rich, 2003). Mereka mengalami penarikan dan penghindaran sosial (Burger, 2000 dalam Rich, 2003). Tak jarang mereka ada yang menjadi agresif, bandel, pembangkang, atau bahkan menjadi seorang yang pemurung, menarik diri dari interaksi sosial (introvert), tentunya hal ini tergantung kepada kecendrungan pribadi tiap individu (Ramdhani, 2002). Semakin matang orang introvert akan menyadari kalau keadaan tertutupan itu kurang nyaman (Savitri, 2008). Namun Anak introvert pada akhirnya bisa juga membuka diri (*share*) terbuka kepada orang lain. Semua itu tergantung pada pengalaman yang dialami anak (Savitri, 2008). Pengalaman bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan sosial anak, terutama jenis bermain sosial (Supendi dan Nurhidayat, 2007). Anak di perkotaan lebih mengenal *play station*, nintendo atau permainan lainnya yang berhubungan dengan teknologi (Supendi dan Nurhidayat, 2007). Anak termasuk introvert atau ekstrovert baru bisa diketahui saat mereka masuk bangku sekolah. Anak ekstrovert, sepulang sekolah

akan spontan menceritakan kegiatannya di sekolah. Sebaliknya anak-anak introvert akan diam saja (Savitri, 2008). Pada anak sekolah tepatnya usia 9 tahun, anak memasuki “usia gang” atau usia berkelompok (Pillitteri, 1999). Sebagian besar kegiatan mereka lakukan dengan kelompok mereka (Pillitteri, 1999). Menjadi pribadi sosial merupakan salah satu tugas perkembangan yang utama pada periode ini (Hurlock, 2005). Berdasarkan pengamatan peneliti, sudah ada aktivitas bermain sosial di SDN Kendangsari III/278 Surabaya, tetapi jenis permainan yang sering dimainkan adalah jenis permainan sosial level rendah seperti *parallel* dan *associative play*. Jenis aktivitas bermain sosial level tinggi seperti *cooperative play* jarang digunakan. Permainan tersebut hanya dilakukan seminggu sekali saat pelajaran olah raga (seperti sepak bola dan voli). Sehingga keadaan tersebut belum dapat menjawab masalah interaksi sosial anak sekolah dengan gejala kepribadian introvert.

Peneliti telah melakukan survey di SDN Kendangsari III/278 Surabaya menggunakan kuisioner yang diadaptasi dari *personality test* kepribadian introvert Yayasan Dharma Graha berbahasa Indonesia (disusun oleh psikiater Dr. H. Yul Iskandar Ph.D.). Hasil tes tersebut menunjukkan anak sekolah dengan gejala kepribadian introvert di tempat itu adalah 62,5% anak. Sesuai dengan interpretasi ciri sifat introvert dalam *personality test* (Iskandar, 2005), anak introvert dengan tingkat introvert rendah tidak mengalami masalah interaksi sosial sedangkan anak tingkat introvert sangat tinggi, tinggi dan rata-rata dapat mengalami masalah interaksi sosial. Anak dengan masalah interaksi sosial cenderung mempunyai konsep diri negatif. Konsep diri negatif dapat memberikan dampak buruk pada tumbuh kembang anak terutama aspek psikologis dan sosial (Tim Familia, 2006).

Konsep diri negatif yang terus berlangsung akan menyebabkan harga diri rendah kronis (HDRK). HDRK merupakan salah satu penyebab terbesar gangguan jiwa depresi (Sarason dan Sarason, 2002). Sebaliknya, pada anak introvert yang tidak mengalami masalah interaksi sosial cenderung terbentuk konsep diri positif. Konsep diri positif tidak hanya akan memberi efek positif pada aspek psikologis dan sosial anak saja. Namun juga berpengaruh pada prestasi akademik anak di Sekolah (Tim Familia, 2006).

Komponen utama pola kepribadian ada dua yaitu konsep diri dan sifat. Namun konsep diri lebih sebagai inti pola kepribadian yang mempengaruhi berbagai bentuk sifat (Sabri, 2001). Pada seorang dengan kepribadian introvert, kemungkinan pertama penyebab permasalahan interaksi sosial yaitu mereka mempunyai *self concept* yang menggambarkan diri mereka eksklusif dibandingkan orang lain (Fenn, 2002). Kemungkinan kedua adalah karena seorang dengan kepribadian introvert kurang percaya diri (Nussbaum, 2002 dalam Rich, 2003). Padahal Anak di perkotaan lebih mengenal *play station*, nintendo atau permainan lainnya yang berhubungan dengan teknologi (Supendi dan Nurhidayat, 2007). Permainan anak lebih pada permainan level sosial rendah atau individualis. Kondisi permainan tersebut bukanlah konsep permainan yang dapat meningkatkan interaksi sosial anak introvert. Sehingga dengan keadaan seperti itu, anak introvert akan tetap mengalami masalah interaksi sosial dan berdampak buruk pada keterampilan sosial anak. Beberapa fakta menunjukkan anak dengan keterampilan sosial rendah umumnya tidak disukai, dikucilkan atau diabaikan (Tim Familia, 2006).

Salah satu intervensi dalam asuhan keperawatan anak adalah aktivitas bermain sosial sesuai tumbuh kembang anak. Keterampilan yang berhubungan dengan *basic life skill*, seperti keterampilan berkomunikasi, bersosialisasi, bekerja sama dan negosiasi dalam tim dapat dipelajari melalui proses bermain sosial (Supendi, 2007). Menurut hasil penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan dari terapi bermain sosial terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan sosial anak (Chusairi, 2006). Bermain sosial adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan kelompok (*peers*) (Santrock, 2000). Pada interaksi sosial terdapat proses imitasi, identifikasi, sugesti, dan simpati (Walgito, 2003). Proses tersebut akan meningkatkan keterampilan sosial anak. Peningkatan keterampilan sosial akan meningkatkan interaksi sosial anak. Berdasarkan uraian tersebut, aktivitas bermain sosial: *cooperative play* dapat digunakan sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi respon interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert sebelum dilakukan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* pada kelompok kontrol dan perlakuan.
2. Mengidentifikasi respon interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert sesudah dilakukan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* pada kelompok kontrol dan perlakuan.
3. Menganalisis pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Manfaat teoritis penelitian tentang "Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert" ini sebagai dasar pengembangan ilmu keperawatan anak terkait dengan topik pengelolaan bermain sesuai tahap tumbuh kembang anak.

1.4.2 Praktis

Manfaat praktis penelitian tentang "Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert" ini adalah sebagai salah satu alternatif intervensi pada asuhan keperawatan anak khususnya anak yang mempunyai masalah sosialisasi. Aktivitas bermain ini dapat diterapkan di instalasi pendidikan seperti sekolah sebagai sarana peningkatan keterampilan sosial anak. Aktivitas bermain ini juga dapat diterapkan

di instalasi perawatan anak dan rumah sakit sebagai alternatif intervensi pada anak dengan masalah sosialisasi.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Keperawatan Anak Usia Sekolah

2.1.1 Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut Undang-Undang No. 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, yang dimaksud anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 tahun dan belum pernah kawin (menikah). Saat ini yang disebut anak bukan lagi yang berumur 21 tahun, tapi berumur 18 tahun, seperti yang ditulis Hurlock masa dewasa dimulai umur 18 tahun. Meskipun demikian, anak masih dikelompokkan lagi menjadi tiga sesuai dengan kelompok usia, yaitu usia prasekolah, usia sekolah dan usia remaja. Tahap anak usia sekolah atau disebut juga tahap masa kanak-kanak pertengahan yaitu anak dengan rentang usia 6 sampai 12 tahun (Muscari, 2005).

2.1.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Pertumbuhan adalah penambahan ukuran tubuh (y.i. tinggi dan berat badan) (Muscari, 2005). Perkembangan adalah peningkatan kapasitas untuk berfungsi pada tingkat yang lebih tinggi (Muscari, 2005). Para ahli teori beranggapan bahwa pertumbuhan dan keterampilan motorik, bahasa dan bicara serta psikososial berkembang secara bertahap. Berikut ini adalah pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia sekolah (Muscari, 2005).

1. Pertumbuhan

Berat badan anak usia sekolah mengalami penambahan 2-3 Kg tiap tahun. Tinggi badan mengalami juga penambahan, setelah usia 6 tahun anak akan

mengalami penambahan sepanjang 5,0 cm setiap tahun. Serta pada usia 13 tahun tinggi anak kira-kira tiga kali lipat panjang badan lahir (Wong, 2003).

2. Perkembangan

a. Perkembangan Motorik

Masa usia 6 tahun disebut juga usia aktivitas. Pada usia tersebut anak lebih menyadari tangan sebagai alat. Sehingga anak menyukai menulis, menggambar dan mewarnai. Saat usia 7 tahun anak akan mengulangi kinerja untuk memahirkan keterampilan tersebut. Sedangkan pada usia 8-9 tahun, anak mengalami peningkatan kehalusan dan kecepatan dalam kontrol motorik halus (menggunakan tulisan sambung). Tulang anak tumbuh lebih cepat daripada ligamen menyebabkan gerak motorik lebih lentur. Oleh karena itu, anak sering melompat, berlari, meloncat dan sukar diam setelah beristirahat (Wong, 2003). Saat berumur 10 atau 11 tahun kebanyakan anak mulai belajar permainan olah raga (Santrock, 2000). Perkembangan motorik yang baik turut menyumbang bagi penerimaan anak dan menyediakan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial (Hurlock, 2005).

b. Perkembangan Bahasa dan Bicara

Setelah anak masuk sekolah, kosa kata mereka bertambah dengan cepat karena diajarkan langsung, bertambah pengalaman baru, membaca pada waktu senggang dan mendengarkan radio serta televisi. Diperkirakan bahwa anak kelas satu mengetahui rerata antara 20.000 dan 24.000 atau 5 sampai dengan 6 persen dari kata yang ada dalam kamus baku. Anak kelas enam mengetahui kira-kira 50.000 kata. Telah dilaporkan bahwa rata-rata anak perempuan pada setiap tingkatan umur memiliki kosa kata yang lebih luas dibandingkan anak

laki-laki. Kemampuan berkomunikasi yang dapat dipahami oleh orang lain, penting artinya bagi anak untuk menjadi anggota kelompok. Anak yang mampu berkomunikasi dengan baik akan diterima lebih baik oleh kelompok sosial dan mempunyai kesempatan yang lebih baik untuk memerankan kepemimpinannya dibandingkan anak yang kurang mampu berkomunikasi atau takut menggunakannya. Anak menemukan kesulitan berkomunikasi dengan orang yang bahasa dominannya berbeda dari bahasa yang digunakan anak. Keadaan ini menimbulkan persoalan dalam penyesuaian sosial (Hurlock, 2005).

c. Perkembangan Psikososial

Pada waktu mulai sekolah tepatnya usia 9 tahun, anak memasuki “usia gang” (Pillitteri, 1999). Pada saat itu kesadaran sosial berkembang pesat. Menjadi pribadi sosial merupakan salah satu tugas perkembangan yang utama pada periode ini (Hurlock, 2005). Sebagian besar kegiatan mereka lakukan dengan gang atau kelompok mereka (Pillitteri, 1999). Pada usia 8-9 tahun, anak seharusnya lebih dapat bersosialisasi dengan menunjukkan kesukaan dalam berteman dan berkelompok. Mereka mulai menyukai kompetisi dan permainan dengan sistem penghargaan. Serta mereka lebih menikmati kelompok dengan kegiatan seperti olahraga (Wong, 2003). Pada usia 9 tahun, anak mulai lebih berkonsentrasi pada nilai kelompok daripada nilai orangtua (Pillitteri, 1999).

Menurut Erikson anak usia sekolah mengalami tahap psikososial pola industri (produktif) *versus* inferioritas (rendah diri). Perasaan industri berkembang dari suatu keinginan untuk pencapaian. Perasaan inferioritas dapat tumbuh dari harapan yang tidak realistis atau perasaan gagal dalam memenuhi

standar yang ditetapkan orang lain untuk anak. Ketika anak merasa tidak adekuat, rasa percaya dirinya akan turun (Muscari, 2005).

Jung membagi usia anak menjadi tiga tahap, yaitu tahap anarkis, tahap monarkis dan tahap dualistik. Usia anak sekolah (6-12) berada pada tahap monarkis (6-8 tahun) dan tahap dualistik (8-12 tahun). Tahap monarkis ditandai dengan perkembangan ego dan mulainya fikiran verbal dan logika pada tahap ini anak memandang dirinya secara objektif, sehingga sering secara tidak sadar mereka menganggap dirinya sebagai orang ketiga. Sedangkan pada tahap dualistik, ditandai dengan pembagian ego menjadi dua, objektif dan subjektif. Anak memandang dirinya sebagai orang pertama dan menyadari eksistensi dirinya sebagai individu yang terpisah. Pada tahap dualistik ini kesadaran terus berkembang, pulau-pulau kesadaran menyatu, dihuni oleh ego-kompleks yang menyadari diri sendiri baik sebagai obyek maupun sebagai subjek (Alwisol, 2004).

Setelah anak memasuki sekolah dan melakukan hubungan yang lebih banyak dengan anak lain dibandingkan dengan ketika masa prasekolah, maka minat pada keluarga berkurang. Pada saat yang sama permainan yang bersifat individual menggantikan permainan kelompok. Permainan kelompok membutuhkan sejumlah teman bermain. Oleh sebab itu, lingkungan pergaulan sosial anak secara bertahap bertamah luas. Dengan berubahnya minat bermain, keinginan bergaul dan diterima oleh anak di luar rumah juga semakin bertambah (Hurlock, 2005).

d. Perkembangan Kognitif

1. Pemikiran anak menjadi sangat abstrak dan simbolik, kemampuan membentuk representasi mental dibantu oleh kepercayaan pada akal sehat penglihatan.
2. Mempertimbangkan sejumlah alternatif dalam menemukan pemecahan terbaik.
3. Dapat membalikkan cara kerja; dapat melacak urutan kejadian kembali sejak awal.
4. Memahami konsep dulu, sekarang, dan yang akan datang.
5. Dapat menyebutkan waktu.
6. Dapat menggolongkan obyek sesuai golongan dan sub golongan.
7. Memahami konsep tinggi, berat, dan volume.
8. Dapat berfokus pada lebih dari satu aspek situasi (Betz dan Sauden, 2002).

Tabel 2.1 Perkembangan Fisik, Psikososial dan Kognitif Anak Usia Sekolah Menurut Adele Pillitteri (1999)

Usia (Thn)	Perkembangan Fisik	Perkembangan Psikososial dan Kognitif
6	Pergerakan konstan, meloncat merupakan keterampilan baru, erupsi gigi molar pertama	Awalnya menganggap guru sebagai figur utama, dan mengalami kesulitan di sekolah, serta pemalu
7	Erupsi gigi seri sentral, perbedaan gender mulai nampak dalam permainan (<i>video games vs dolls</i>), banyak meluangkan waktu untuk permainan yang bersifat diam dan tenang	Mulai mempelajari konservasi alam, dapat menyampaikan waktu
8	Peningkatan koordinasi tubuh, bermain bersama kelompok menjadi penting, perkembangan mata optimal	Mulai perkembangan arti teman baik, kemampuan menulis baik, mengerti kosep masa lampau, sekarang dan masa depan
9	Kebanyakan aktivitas dilakukan bersama kelompok (gang)	Usia berkelompok (gang), mulai jengkel/tidak suka dengan seseorang, punya kode rahasia, kelompok cepat bubar dan terbentuk
10	Peningkatan koordinasi	Siap untuk berkemah jauh dari rumah, usia bergerombol, menyukai peraturan, siap untuk berkompetisi dalam permainan
11	Aktif tetapi kaku dan canggung	Tidak nyaman dengan anggota lain jenis
12	Peningkatan koordinasi	Berkembangnya rasa humor, sosial dan kooperatif

- e. Perkembangan Moral (Tahap Konvensional)
 - 1. Pengertian moralitas anak ditentukan oleh aturan dan tata tertib dari luar.
 - 2. Hubungan dan kontak sosial anak dengan figur otoritas mempengaruhi pengertian benar dan salah.
 - 3. Pengertian benar dan salah anak bersifat ketat dan kaku (Betz dan Sauden, 2002).

2.1.3 Beberapa Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Secara umum terdapat dua faktor utama yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak (Soetjiningsih, 2002), yaitu:

1. Faktor Genetik

Termasuk faktor genetik antara lain adalah berbagai faktor bawaan normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa, atau bahasa. Pertumbuhan dan perkembangan anak laki-laki dan perempuan berbeda. Potensi genetik yang bermutu hendaknya dapat berinteraksi dengan lingkungan secara positif sehingga diperoleh hasil akhir yang optimal.

2. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan memungkinkan menghambatnya. Lingkungan ini merupakan lingkungan “bio-fisiko-psiko-sosial” yang mempengaruhi individu setiap hari, mulai dari konsepsi sampai akhir hayatnya. Faktor lingkungan tersebut dibagi dua yaitu: lingkungan pranatal dan postnatal. Lingkungan postnatal yang mempengaruhi tumbuh kembang anak

secara umum dapat digolongkan menjadi dua yaitu lingkungan biologis, faktor fisik dan faktor psikososial. Lingkungan biologis meliputi ras atau suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme dan hormon.

Anak laki-laki cenderung mempunyai hubungan teman sebaya yang lebih luas daripada anak perempuan. Ia lebih suka bermain berkelompok daripada hanya dengan satu atau dua anak. Sebaliknya, hubungan sosial anak perempuan lebih intensif dalam arti bahwa ia lebih sering bermain dengan satu atau dua daripada dengan seluruh kelompok (Hurlock, 2004).

Seiring bertambah usia, anak juga banyak belajar dan mengembangkan emosinya melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya (Daengsari, 2000). Kemampuan anak mengatur emosi dan perilakunya akan menambah keterampilan sosial anak dan akhirnya anak dapat menjalin interaksi secara efektif (Fajar, 2007). Selain itu semakin bertambahnya usia anak yang diikuti oleh berfungsinya organ-organ tertentu dari tubuhnya, interaksi sosial yang dialami anak semakin berkembang (Geibreil, 2008).

Faktor fisik seperti cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah dan radiasi (Soetjningsih, 2002). Lingkungan yang kehidupannya serba individu, biasanya terjadi pada perumahan. Hal ini tidak baik bagi anak-anak. Ia menjadi tidak bisa bergaul, suka memilih-milih teman, tidak suka melakukan kegiatan yang berbaur sosial, senangnya menyendiri dan lainnya (Kasandra dalam Pernamasari, 2006).

Sedangkan faktor psikososial dapat berupa:

a. Stimulasi

Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibanding dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat ditimbulkan sejak dini dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, misal adanya sekolah yang tidak terlalu jauh, buku-buku dan suasana yang tenang serta sarana lainnya.

c. Ganjaran ataupun Hukuman yang Wajar

Kalau anak berbuat benar, maka wajib kita memberi ganjaran, misalnya pujian, ciuman, belaian, tepuk tangan dan sebagainya. Ganjaran tersebut akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi anak untuk mengulangi tingkah lakunya. Sedangkan menghukum dengan cara yang wajar kalau anak berbuat salah, masih dibenarkan. Yang penting hukuman harus diberikan secara objektif, disertai pengertian dan maksud dari hukuman tersebut, serta bukan hukuman untuk melampiaskan kebencian dan kejengkelan. Sehingga anak tahu mana yang baik dan tidak baik, akibatnya akan menimbulkan rasa percaya diri pada anak yang penting untuk perkembangan kepribadian anak di kemudian hari.

d. Kelompok Sebaya

Pertemanan sangat penting untuk perkembangan anak . Dia belajar banyak tentang dirinya sendiri dengan membandingkan dirinya dengan temannya. Dengan menjalin pertemanan, anak akan belajar kemampuan sosial untuk kebutuhan memelihara dan menjaga hubungan (Waldrop, 2007).

e. Stres

Stres pada anak juga berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya, misalnya stres akan membuat anak menarik diri, rendah diri, terlambat bicara, nafsu makan menurun dan sebagainya.

f. Sekolah

Sekolah mempengaruhi perkembangan kepribadian anak dalam pengembangan beberapa sifat dan pembentukan konsep diri. Pengaruh guru pada kepribadian nomor dua setelah orang tua, serta pengaruh ruang kelas juga nomor dua setelah rumah (Hurlock, 2005). Interaksi dengan guru dan teman sebaya di sekolah, memberikan suatu peluang yang besar bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial, memperoleh pengetahuan tentang dunia, serta mengembangkan konsep dari sepanjang masa pertengahan dan akhir kanak-kanak (Desmita, 2005).

g. Cinta dan Kasih Sayang

Anak memerlukan kasih sayang dan perlakuan yang adil dari orang tuanya. Agar kelak kemudian hari menjadi anak yang tidak sombong dan bisa memberikan kasih sayangnya pula pada sesamanya.

h. Kualitas Interaksi Anak-Orang Tua

Interaksi tidak ditentukan oleh seberapa lama kita bersama anak. Tetapi lebih ditentukan oleh kualitas dari interaksi tersebut yaitu pemahaman terhadap kebutuhan masing-masing dan upaya optimal untuk memenuhi kebutuhan tersebut yang dilandasi oleh rasa saling menyayangi.

i. Faktor Keluarga dan Adat Istiadat

Faktor keluarga dan adat istiadat yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah adalah pekerjaan atau pendapatan keluarga; pendidikan ayah atau ibu; jumlah saudara; jenis kelamin dalam keluarga; stabilitas rumah tangga; kepribadian ayah atau ibu; pola asuh keluarga; adat istiadat, norma-norma, tabu-tabu; agama; urbanisasi; kehidupan politik dalam masyarakat yang mempengaruhi prioritas kepentingan tumbuh kembang anak, anggaran, dan lain-lain.

Taraf pendidikan orang tua akan mempengaruhi kemampuan orang tua dalam membimbing anak, dengan pendidikan yang baik kemampuan orang tua membimbing anak semakin baik (Dariyo, 2004). Dengan pendidikan yang baik maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anaknya, pendidikannya dan sebagainya (Soejiningsih, 2002).

Pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tumbuh kembang anak karena orang tua dapat menyediakan semua kebutuhan anak baik yang primer maupun yang sekunder. Jumlah anak yang banyak pada keluarga dengan sosial ekonomi cukup akan mengakibatkan berkurangnya perhatian dan kasih sayang yang diterima anak apalagi jika jarak anak terlalu dekat. Sedangkan pada keluarga dengan ekonomi kurang mengakibatkan berkurangnya perhatian dan kasih sayang pada anak, juga kebutuhan primer seperti makanan, sandang dan perumahan (Soetjiningsih, 2002).

Perlakuan orang tua pada anak laki-laki dan perempuan kebanyakan berbeda. Misal anak laki-laki diperbolehkan sering bermain diluar daripada anak

perempuan. Perlakuan orang tua juga berbeda pada anak pertama, tengah dan terakhir. Pada saat anak pertama lahir, orang tua belum mempunyai pengalaman dalam mendidik. Orang tua akan lebih memperbaiki perawatan, pendidikan dan pola asuhnya saat kelahiran anak kedua. Namun pada anak terakhir orang tua cenderung mengabaikan atau memanjakan anak. Anak belajar dengan memperhatikan anak yang lain. Oleh sebab itu, anak pertama akan lebih bergantung pada orang tua dalam perkembangannya. Sedangkan, anak kedua dan seterusnya cenderung belajar dari contoh tindakan saudaranya (Pillitteri, 1999).

Keluarga merupakan basis pertama dan utama dalam berbagai rangkaian proses interaksi sosial yang dialami individu selama hidupnya. Kebutuhan psikologis dan sosiologis anak yang dialami anak di dalam keluarga kemudian menjadi dasar untuk pergaulannya dengan masyarakat sosial yang lebih luas (Geibreil, 2008). Terdapat banyak bukti bahwa sikap dan reaksi emosional orang tua, konteks budaya dari lingkungan tempat anak dibesarkan dan faktor lain dalam pengalaman total anak penting sekali dalam menentukan pola kepribadian. Peran yang dipelajari anak di rumah mempengaruhi konsep dirinya (Hurlock, 2005).

Orang tua berperan besar dalam membentuk kepribadian anak, salah satu caranya yaitu dengan memberikan stimulasi melalui berbagai corak komunikasi antara orang tua dengan anak. Pada kenyataannya yang sering berfungsi sebagai orang tua adalah ibu. (Gunarsa dan Gunarsa, 2000). Adapun studi mengenai pengalaman awal anak telah memperlihatkan bahwa pengalaman dan ingatan tentang sesuatu, walaupun samar, sangat berpengaruh karena pengalaman meninggalkan kesan yang tidak terhapuskan pada konsep diri anak (Hurlock, 2005). Adapun hasil riset dan para psikologi banyak yang menyatakan bahwa

peran ayah juga penting dalam pertumbuhan seorang anak. Ikatan emosional antara ayah dan anak, ditentukan salah satunya oleh interaksi antara ayah dan anak itu sendiri (Eramuslim, 2004).

Jika kita berbicara pola asuh maka pola asuh di usia awal anak, yaitu di usia sekolah sampai usia puber. Sedangkan dalam menggunakan istilah *self esteem* (harga diri), lebih merujuk pada anak pada usia sekolah, puber, dan remaja pengaruh sistem keluarga pada anak, kita mengenal apa yang disebut pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua ini sangat mempengaruhi bagaimana kelak anak berperilaku, bentuk kepribadian anak secara keseluruhan. Pola asuh anak juga akan mempengaruhi *self esteem* atau harga dirinya di kemudian hari. *Self esteem* adalah penilaian seseorang terhadap dirinya yang berkembang dari *feeling of belonging* (perasaan diterima oleh kelompok sosialnya), *feeling competent* (perasaan efisien, produktif) dan *feeling worthwhile* (perasaan berharga, cantik, pandai, baik) (Felker, 1998). Jadi Harga diri seseorang bisa dikatakan baik apabila ia merasa diterima oleh kelompok sosialnya, merasa mampu dan merasa berharga. Menurut Baumrind (1967), terdapat 4 macam pola asuh orang tua, yaitu demokratis, otoriter, permisif dan penelantar. Pola asuh demokratis akan menghasilkan karakteristik anak yang mandiri, dapat mengontrol diri, mempunyai hubungan baik dengan teman, mampu menghadapi stress, mempunyai minat terhadap hal-hal baru dan kooperatif terhadap orang-orang lain. Anak yang terbiasa mendapat pendidikan yang sangat otoriter biasanya mengembangkan kekakuan dalam pola penyesuaian mereka yang karakteristik atau sindrom kepribadian otoriter. Mereka bersikap menahan diri, sangat terkendali, introvert tertutup, konservatif, dan konvensional. Akibat ciri-ciri itu, mereka tidak toleran terhadap

perubahan, ketidak teraturan dan hal yang tidak jelas. Mereka cenderung patuh terhadap tokoh yang berkuasa, tetapi agresif terhadap semua yang lebih lemah dari mereka. Lazimnya mereka merasa cemas, mudah merasa khawatir, selalu ragu-ragu, merasa tidak aman, menganut moral yang kaku dan diganggu perasaan ketidak mampuan dan inferioritas. Karakteristik tersebut mewarnai seluruh penyesuaian mereka dalam hidup (Hurlock, 2005). Pola asuh permisif akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang impulsive, agresif, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri, dan kurang matang secara sosial. Pola asuh penelantar akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang *moody*, *impulsive*, agresif, kurang bertanggung jawab, tidak mau mengalah, *self esteem* (harga diri) yang rendah, sering bolos, dan bermasalah dengan teman (Petranto, 2006).

2.1.4 Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah

Tugas perkembangan anak usia 6 sampai 12 tahun menurut Havinghurst, yakni:

1. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan anak-anak
2. Membentuk sikap menyeluruh terhadap diri-sendiri sebagai organisme yang tumbuh
3. Belajar bergaul dengan teman sebaya
4. Belajar memainkan peran pria dan wanita yang sesuai
5. Mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung
6. Mengembangkan konsep yang diperlukan untuk sehari-hari
7. Mengembangkan nurani, moralitas dan suatu skala nilai
8. Mencapai kemandirian pribadi

9. Membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial (Hurlock, 2005).

Oleh karena anak usia sekolah sudah mengembangkan kekuatan internal dan tingkat kematangan yang memungkinkan mereka untuk bergaul di luar rumah. Maka tugas utama perkembangan pada tahap ini adalah menanamkan interaksi yang sesuai dengan teman sebaya dan orang lain, meningkatkan keterampilan intelektual khususnya di sekolah, meningkatkan keterampilan motorik halus dan ekspansi keterampilan motorik kasar (Hamid, 1999).

2.2 Konsep Kepribadian Introvert

2.2.1 Kepribadian Introvert

Definisi kepribadian atau *personality* yang disetujui para ahli psikologi adalah definisi kepribadian menurut Allport, dimana kepribadian didefinisikan sebagai organisasi atau susunan yang dinamis daripada sistem psikofisik dalam diri individu yang menentukan penyesuaian dirinya yang unik (khas) terhadap lingkungannya. Istilah dinamis dalam definisi tersebut menunjukkan bahwa hakekatnya kepribadian itu dapat berubah, dalam hal ini adalah kualitas tingkah lakunya. Kata organisasi atau susunan berarti kepribadian terbentuk dari sejumlah sifat yang berbeda-beda, tetapi bukan dengan semata-mata sifat yang satu ditambahkan yang lainnya, tetapi sifat-sifat itu satu sama lain berkaitan erat (*interrelated*). Sistem psikofisik tersebut dapat berupa kebiasaan, sikap, nilai, keyakinan, keadaan emosional, perasaan, motif dan sebagainya yang bersifat psikologis tetapi mempunyai dasar fisik dalam kelenjar, saraf, dan keadaan fisik anak secara umum. Sistem ini tidak merupakan produk hereditas, walaupun

bersumberkan hereditas. Sistem-sistem ini telah berkembang melalui proses belajar sebagai hasil dari berbagai pengalaman anak (Sabri, 2001).

Menurut ahli psikologi, pola kepribadian terdiri dari dua bagian yaitu *the self concept* sebagai pusat bentuk kepribadian dan *trait* sebagai roda atau kemudi kepribadian yang berhubungan erat dan dipengaruhi oleh *the self concept*. *The self concept* terbentuk dari *the real self concept* dan *ideal self concept*. Setiap *self concept* memiliki aspek fisik dan psikologis. Pada mulanya kedua aspek ini terpisah tetapi kemudian berangsur-angsur menyatu menjadi *self concept*. *Trait* atau sifat-sifat pribadi adalah pola-pola penyesuaian seseorang yang sudah menjadi sifat atau kualitas tingkah lakunya yang spesifik. Oleh karena *self concept* pusat dari kepribadian, maka *self concept* mempengaruhi bentuk sifat yang akan terjadi. Apabila *self concept* positif maka pada diri anak akan berkembang sifat seperti keyakinan diri, rasa harga diri dan penerimaan diri yang baik sehingga mereka dapat bergaul dengan orang lain dengan baik. Tetapi sebaliknya jika *self concept* negatif maka pada diri anak akan berkembang sifat seperti rasa rendah diri dan kurang mampu atau tidak percaya diri. Hal ini akan menyebabkan kurang mampu menyesuaikan dengan orang lain dan segala keadaan yang dihadapi (Sabri, 2001).

Beberapa ciri khas dari tingkah laku individu yang tampak dalam kehidupan sehari-hari disebut ciri kepribadian (*personality traits*). Profesor C. G. Jung membedakan dua tipe kepribadian, berdasarkan orientasi pada minat atau sikap. Tiap orang mengadakan orientasi terhadap dunia sekitarnya namun dalam caranya mengadakan orientasi itu orang yang satu berbeda dari yang lainnya (Suryabrata, 2003). Dalam hal pembagian tipe ini perlu diingat bahwa tidak ada

orang yang seratus persen termasuk salah satu tipe, tapi perbedaannya pada derajatnya dan lebih banyak sifat diri tipe manakah yang dimiliki (Gunarsa dan Gunarsa, 1989). Dua tipe kepribadian tersebut adalah introvert atau *introversion* dan ekstrovert atau *extroversion*. Menurut Jung ekstrovert berarti minat terarah keluar yaitu individu yang berkecenderungan memiliki minat keluar. Sedangkan introvert menunjukkan bahwa individu yang memiliki minat ke dalam dirinya sendiri; pikiran, perasaan dan cita-citanya sendiri yang menjadi sumber, minat dan nilainya. Ada tiga dimensi yang tergabung dalam sifat introvert yaitu: kecenderungan atau suka akan perenungan atau pemikiran, sebagai lawan terhadap kecenderungan bertindak, lebih cenderung untuk menyendiri daripada turut aktif di tengah kumpulan orang atau masyarakat dan kecenderungan untuk mencari atau membayangkan kesukaran dalam hidupnya (Sabri, 2001). Penyesuaiannya dengan dunia luar kurang baik, jiwanya tertutup, sukar bergaul, sukar berhubungan dengan orang lain dan kurang dapat menarik perhatian orang lain. Namun penyesuaian dengan batinnya sendiri baik (Suryabrata, 2003).

Introvert adalah kepribadian seseorang dimana dia kurang menyenangi bersama orang lain. Dia lebih senang menyendiri, tidak suka dengan orang baru, tidak suka bicara didepan umum, tidak suka menonjol. Dia tidak berani memulai percakapan, khususnya dengan orang baru. Dia terlihat kaku bila bersama orang banyak, apalagi orang yang tidak dikenal. Dia juga mudah tersinggung, apalagi oleh lelucon mengenai dirinya. Dia juga kurang percaya diri, pemalu dan pendiam (Iskandar, 2005). Saat bersosialisasi, introvert lebih cenderung memfokuskan perhatiannya hanya pada satu atau sedikit teman baik dibandingkan pada kelompok sosial yang lebih luas (*Encyclopedia of Childhood and Adolescence*,

2007). Secara keseluruhan, karakteristik anak introvert kurang percaya diri dalam mengungkapkan idenya dan lebih takut malu dibandingkan dengan anak ekstrovert (Nussbaum, 2002 yang dikutip oleh Rich, 2003).

MMPI (*Minnesota Multiphasic Personality Inventory*) adalah suatu instrumen psikologis kompleks yang didesain untuk mendiagnosis tipe kepribadian serta keadaan mental penderita, yang pada awalnya (than 1930-1940) digunakan untuk mengetahui kondisi penderita dalam berbagai kategori neuritik psikotik. Pada perkembangannya kemudian MMPI meluas untuk berbagai keperluan, termasuk digunakan di lembaga tenaga kerja, pusat konseling di universitas, klinik kesehatan jiwa, sekolah maupun industri. MMPI juga banyak digunakan untuk penelitian dan seleksi. Rudy Sahlan, dr. dari Departemen Kesehatan jiwa, Roan, dr. dan Yul Iskandar Ph.D melakukan penerjemahan ulang MMPI dan penelitian pada pasien psikiatri dan narapidana. Kemudian Yul Iskandar mengembangkan penelitian sendiri berdasarkan landasan teori yang sama dengan MMPI dan terus mengembangkannya sesuai permintaan Yayasan Dharma Graha. Tes personaliti versi Dharma Graha sudah divalidasi (Iskandar, 2003).

Tes kepribadian Introvert terdiri dari 20 pertanyaan *close ended*, dengan skor 1 untuk setiap jawaban benar. Jawaban benar untuk No. 1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14 jika menjawab Ya dan No. 2, 3, 7, 9, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20 jika Tidak. Setelah jumlahkan untuk mendapat skor total. Di dapatkan derajat tingkat introvert: sangat tinggi = > 17, tinggi = 17-13, rata-rata = 12-6, rendah = 5-3 dan sangat rendah = < 3. Interpretasi sikap sesuai dengan derajat tingkat introvert:

A. Sangat Tinggi

Kawan dan musuh anda mengatakan anda adalah orang kaku, pemalu, pendiam, dan keras kepala. Tidak ada kepercayaan diri dan tak menyadari bahwa segala sifat yang ada itu sebenarnya bisa dibuang. Anda sering gagal, bukan karena tak mampu tetapi karena personaliti anda yang agaknya sulit diterima orang banyak. Orang banyak yang harus mengalah pada anda. Hanya beberapa orang saja yang mau bergaul dengan anda. Segala ide baik dari anda tidak berhasil dikemukakan karena ketidakmampuan anda untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anda menginginkan sikap teratur, hierarkis, dan orthodox. Sulit bagi anda untuk menunjukkan kepemimpinan anda. Anda pemaarah dan mudah tersinggung tapi tidak berani ke pesta, ke rumah bos, dan rasa rendah diri anda, sering dikompensasi dengan sifat congkak, angkuh, dan sok pintar.

B. Tinggi

Ada beberapa hal yang baik dari anda, akan tetapi hal tersebut tertutup karena anda rendah diri, kurang percaya diri. Anda sering disebut angkuh dan sombong, dan anda sering disebut sok pintar, dan tak mau bergaul. Anda cenderung untuk konservatif. Pada umumnya anda mendapat nilai yang rendah pada skor extrovert. Dasar personaliti anda adalah kurang percaya diri. Akibatnya tidak percaya pada orang lain. Sulit untuk mencapai puncak karir gemilang dengan personaliti seperti ini. Seharusnya anda sudah dalam posisi dua atau tiga tingkat lebih tinggi dari sekarang, bila anda dapat mengubah personaliti anda.

C. Rata-Rata

Kawan anda menyebut anda pendiam, tetapi baik dan penurut. Anda cenderung mencari teman atau sahabat dengan kepribadian yang sama. Anda sebenarnya malas dan kurang bekerja keras. Kepercayaan pada diri sendiri tidak tinggi. Sebaliknya musuh anda menyebut anda seorang yang angkuh dan congkak, pemalas dan sulit diajak kerjasama. Anda jarang menghasilkan apa-apa.

D. Rendah

Anda senang bergaul dan berteman. Kawan anda menyebut anda periang, berani dan bersemangat. Selalu menonjol dalam pergaulan, baik karena kepandaian atau kenakalan anda.

E. Sangat Rendah

Merujuk pada ekstrovert.

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Kepribadian

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembentukan atau perkembangan kepribadian, yaitu *heridity* atau pembawaan, pengalaman dan budaya. Totalitas kepribadian individu terbentuk melalui interaksi ketiga faktor-faktor tersebut (Sabri, 2001).

1. *Heredity* atau Pembawaan

Hasil penelitian yang dilakukan para ahli psikologi terhadap anak kembar identik telah membuktikan bahwa *heridity* dalam hal ini merupakan faktor yang mempunyai pengaruh terhadap tipe kepribadian dan mempunyai pengaruh yang lebih daripada faktor lingkungan. Demikian pula halnya dengan sifat introvert dan ekstrovert telah terbukti melalui penelitian, ciri kepribadian tersebut banyak

dipengaruhi oleh unsur genetik yang sudah menjadi pembawaan seseorang sejak lahir (Sabri, 2001).

2. Pengalaman

Pentingnya pengalaman awal terhadap perkembangan kepribadian pertama kali ditekankan oleh Freud, yang mengemukakan bahwa diantara pasien dewasanya banyak memiliki pengalaman tidak membahagiakan pada masa kanak-kanak. Studi mengenai pengalaman awal anak telah memperlihatkan bahwa pengalaman dan ingatan tentang sesuatu, walaupun samar sangat berpengaruh karena pengalaman meninggalkan kesan yang tidak terhapuskan pada konsep diri anak. Terdapat banyak bukti bahwa sikap dan reaksi emosional orang tua, konteks budaya dari lingkungan tempat anak dibesarkan dan faktor lain dalam pengalaman total anak penting sekali dalam menentukan pola kepribadian.

Dalam terapi yang dilakukan oleh Adler, ia hampir selalu menanyakan kliennya mengenai keadaan keluarga, yaitu: urutan keluarga, jenis kelamin dan usia saudara sekandung. Adler mengembangkan teori urutan lahir didasarkan pada keyakinannya bahwa keturunan, lingkungan dan kreativitas individual bergabung membentuk kepribadian seseorang. Menurut dia, dalam sebuah keluarga, setiap anak lahir dengan unsur genetik yang berbeda, masuk dalam keadaan sosial yang berbeda, dan anak-anak itu menginterpretasikan situasi dengan cara yang berbeda pula. Adler menganggap urutan kelahiran dalam keluarga mempunyai peranan penting dalam membentuk kepribadian seseorang, urutan tersebut mempunyai perbedaan dalam menginterpretasikan setiap pengalaman yang didapat (Alwisol, 2004).

Tabel 2.2. Ciri Kepribadian Menurut Urutan Kelahiran (Adler dalam Alwisol, 2004)

Anak Sulung	Anak kedua	Anak Bungsu	Anak tunggal
Situasi Dasar			
Menerima perhatian tidak terpecah dari orang tua Turun tahta akibat kelahiran adik dan harus berbagi perhatian	Memiliki model atau perintis, yakni kakaknya Harus berbagi perhatian sejak awal	Memiliki banyak model perhatian, walaupun berbagi, tidak berubah sejak awal Sering dimanja	Menerima perhatian orangtua tidak terbagi Cenderung cukup dengan orang tuanya Sering dimanja
Dampak Positif			
Bertanggungjawab, melindungi dan memperhatikan orang lain Organisator yang baik	Motivasinya tinggi Memiliki ketertarikan sosial Lebih mudah menyesuaikan diri dibandingkan kakaknya Kompetisi yang sehat	Sering mengungguli semua saudaranya. Ambisius yang realistik	Masak secara sosial
Dampak Negatif			
Merasa tidak aman, takut tiba-tiba kehilangan nasib baiknya. Pemarah, pesimistik konservatif, perhatian pada aturan dan hukum Berjuang untuk diterima Tidak kooperatif, sering mengkritik orang lain	Pemberontak dan pengiri permanen, cenderung berusaha untuk mengalahkan orang lain kompetitif berlebihan Mudah kecil hati Sukar berperan sebagai pengikut	Merasa inferior dengan siapa saja Tergantung pada orang lain Ambisi yang tidak realistik Gaya hidup manja	Ingin menjadi pusat perhatian Takut bersaing dengan orang lain Merasa kedudukan dirinya benar dan setiap tantangan harus disalahkan Perasaan kerjasama rendah Gaya hidup manja

Tabel 2.3 Beberapa Uraian Ciri Umum Anak Sehubungan Dengan Posisi Urutan Kelahiran Dalam Keluarga (Hurlock, 2004)

Beberapa Ciri Umum Anak Sehubungan Dengan Posisi Urutan Kelahiran Dalam Keluarga	
<p>Anak Pertama</p> <ol style="list-style-type: none"> Berperilaku secara matang karena berhubungan dengan orang-orang dewasa dan karena diharapkan memikul tanggungjawab. Benci terhadap adik-adiknya sebagai pengasuh mereka. Cenderung mengikuti kehendak dan tekanan kelompok dan mudah dipengaruhi untuk mengikuti kehendak orang tua. Mempunyai perasaan kurang aman dan perasaan benci sebagai akibat dari lahirnya adik yang sekarang menjadi pusat perhatian. Kurang agresif dan kurang berani karena perlindungan orang tua yang berlebihan. Mengembangkan kemampuan memimpin sebagai akibat dari harus memikul tanggungjawab di rumah. Tetapi ini sering disanggah dengan kecenderungan untuk menjadi “bos”. Biasanya berprestasi tinggi atau sangat tinggi karena tekanan dan harapan orang tua dan keinginan untuk memperoleh kembali perhatian orang tua bila ia merasa bahwa adik-adiknya merebut perhatian orang tua dari dirinya. Sering tidak bahagia karena adanya perasaan kurang aman yang timbul dari berkurangnya perhatian orang tua dengan kelahiran adik-adiknya dan benci karena mempunyai tugas dan tanggungjawab yang lebih banyak daripada adik-adiknya. <p>Anak Tengah</p> <ol style="list-style-type: none"> Belajar mandiri dan berulang adalah akibat dari kebebasan yang lebih banyak. Menjadi benci atau berusaha melebihi perilaku kakaknya yang lebih diunggulkan. Tidak menyukai keistimewaan yang diperoleh kakaknya. Bertingkah dan melanggar 	<p>peraturan untuk menarik perhatian orang tua dari kakak atau adik-adiknya.</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan kebiasaan untuk tidak berprestasi tinggi karena kurangnya harapan-harapan orang tua dan kurangnya tekanan untuk berprestasi. Mempunyai tanggungjawab yang lebih sedikit dibandingkan tanggungjawab anak pertama. Hal ini melemahkan pengembangan sifat-sifat kepemimpinan. Terganggu oleh perasaan-perasaan diabaikan orang tua yang selanjutnya mendorong timbulnya atau berkembangnya gangguan perilaku. Mencari persahabatan dengan teman-teman sebaya di luar rumah, hal ini seringkali mengakibatkan penyesuaian sosial yang lebih baik daripada penyesuaian anak pertama. <p>Anak Bungsu</p> <ol style="list-style-type: none"> Cenderung keras dan banyak menuntut sebagai akibat dari kurang ketatnya disiplin dan “dimanjakan” oleh anggota-anggota keluarga. Tidak banyak memiliki rasa benci dan rasa aman yang lebih besar karena tidak pernah disaingi oleh saudara-saudaranya yang lebih muda. Biasanya dilindungi oleh orang tua dari serangan fisik atau verbal kakak-kakaknya dan hal ini mendorong ketergantungan dan kurangnya rasa tanggungjawab. Cenderung tidak berprestasi tinggi karena kurangnya kemauan memikul tanggungjawab. Mengalami hubungan sosial yang baik di luar rumah dan biasanya populer tetapi jarang menjadi pemimpin karena kurangnya kemauan memikul tanggungjawab.

Anak yang lahir pertama dan terakhir dalam keluarga besar sering menjadi egosentrik karena mereka merupakan pusat perhatian dari seluruh anggota keluarga. Semakin kecil keluarga, semakin egosentrik si anak. Anak tunggal cenderung menjadi lebih egosentrik daripada anak dari keluarga besar. Anak yang egosentrik terikat pada dirinya dalam arti bahwa perhatian mereka terutama berpusat kepada diri mereka sendiri (Hurlock, 2005).

3. Budaya

Faktor lingkungan yang membentuk kepribadian sangat berkaitan erat dengan aspek atau standar budaya yang ditunjukkan oleh pribadi orang yang dijadikan model peniruan anak. Setiap masyarakat atau kebudayaan mempunyai masing-masing standar tingkah lakunya sendiri sebagai model tingkah laku yang diakui masyarakat dan merupakan sifat kepribadian yang harus dimiliki oleh setiap warganya. Pengaruh kebudayaan bersifat multidimensional dan berlangsung seumur hidup. Dalam hal ini berarti bukan hanya satu pengalaman budaya dari masa kanak-kanak yang akan membentuk suatu sifat kepribadian tertentu bagi seorang dewasa. Sebab kepribadian seorang dewasa hanya mungkin terbentuk melalui pengalaman masa kanak-kanak yang berlangsung terus-menerus dalam jangka panjang melalui serentetan peristiwa yang diperkuat oleh lingkungan atau orang tua dan pengalaman tersebut dipelihara atau dipertahankan dan terus-menerus dialami kembali oleh anak (Sabri, 2001).

2.2.3 Perubahan dalam Kepribadian

Karakter merupakan warna dasar setiap anak. Secara teori, pembentukan kepribadian anak dimulai dari 0-8 tahun, masa usia tersebut kepribadian anak belum stabil atau masih berubah-ubah tergantung pengalaman hidupnya. Karakter

kepribadian terus berkembang dan relatif stabil saat dewasa (Zoelandari, 2002). Kepribadian dapat mengalami perubahan dalam hal sifat, mungkin kualitatif mungkin kuantitatif. Pada perubahan kualitatif, sifat yang tidak diinginkan mungkin digantikan dengan sifat yang dikagumi masyarakat. Pada perubahan kuantitatif, terdapat penguatan atau pelemahan sifat yang telah ada. Perubahan kuantitatif sebagian besar lebih umum dari pada perubahan kualitatif. Perubahan dalam cara penyesuaian terhadap orang dan situasi yang khas mungkin menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan dalam pola kepribadian dari yang sebenarnya atau juga mungkin hanya permukaan saja. Karena anak biasanya memodifikasi perilaku mereka sebagai respon terhadap tekanan sosial. Konsep diri sebagai inti dari pola kepribadian, relatif stabil dan berubah apabila anak melihat ada perubahan dalam sikap dan perlakuan orang yang berarti baginya. Sebagai contoh, peningkatan keterampilan sebagai anggota kelompok teman sebayanya dapat membawa sikap dan penerimaan sosial yang lebih menguntungkan bagi anak. Perubahan kepribadian baik konsep diri ataupun sifat lebih sering dan lebih menonjol pada anak yang lebih muda daripada anak yang lebih tua dan remaja. Alasannya ialah dengan berlalunya waktu, inti pola kepribadian semakin kurang fleksibel (Hurlock, 2005).

Perubahan pola kepribadian konsep diri telah dijelaskan oleh Roy melalui teori sistem adaptasinya. Sistem adaptasi roy terdapat empat mode adaptasi yaitu adaptasi fisiologis, adaptasi konsep diri, fungsi peran dan interdependensi. Konsep diri yang mempunyai pengertian bagaimana seseorang mengenal beberapa pola interaksi sosial dalam berhubungan dengan orang lain (Potter dan Perry, 2005).

Proses perubahan kepribadian dapat melalui proses sosialisasi yang dilakukan kelompok yang berubah menjadi proses internalisasi oleh individu yang bersangkutan. Lewat proses ini juga norma dan pola pekerti sosial tertanam ke dalam mental atau psike seorang individu. Kemudian menjadi pedoman yang mencenderungkan bentuk tingkah laku individu tersebut. Proses sosialisasi itu dapat dibagi dua yaitu proses sosialisasi yang dikerjakan (tanpa sengaja) lewat proses interaksi sosial dan proses sosialisasi yang dikerjakan (secara sengaja) lewat proses pendidikan dan pengajaran (Narwoko dan Suyanto, 2004).

Proses sosialisasi (baik disengaja atau tidak merupakan) suatu proses belajar, bagi seseorang sejak masa kanak-kanak hingga masa tua (Sofa, 2008). Pengajaran (proses belajar) pada hakikatnya adalah penyempurnaan potensi atau kemampuan pada organisme baik biologis atau psikis yang diperlukan dalam hubungan manusia dengan dunia luar dan hidup bermasyarakat. Di dalam belajar akan tercakup latihan dan menambah atau memperoleh tingkah laku baru. Latihan adalah suatu perbuatan pokok dalam kegiatan belajar, sama halnya dengan pembiasaan. Baik itu latihan atau pembiasaan terutama terjadi dalam taraf biologis, tetapi apabila selanjutnya berkembang dalam taraf psikis, maka kedua gejala itu akan menjadikan proses kesadaran sebagai proses ketidaksadaran yaitu bersifat biologis yang disebut proses *otomatisme*. Proses tersebut menghasilkan tindakan yang tanpa disadari, cepat dan tepat (Notoatmodjo, 2007).

Media sosialisasi merupakan tempat dimana sosialisasi itu terjadi atau disebut juga sebagai agen sosialisasi atau sarana sosialisasi. Agen sosialisasi adalah beberapa pihak yang membantu seseorang individu menerima nilai atau tempat dimana seorang individu belajar terhadap segala sesuatu yang kemudian

menjadikannya dewasa. Beberapa media sosialisasi yang utama adalah keluarga, kelompok bermain, sekolah, lingkungan kerja dan media massa (Narwoko dan Suyanto, 2004).

2.2.4 Kondisi yang Menunjang Perubahan Kepribadian

1. Perubahan Fisik

Perubahan fisik yang disebabkan kematangan, gangguan struktural di otak, gangguan organik, gangguan endokrin, cedera, malnutrisi, obat-obat atau penyakit, sering disertai perubahan kepribadian. Pengaruhnya terutama pada konsep diri anak (Hurlock, 2005).

2. Perubahan Lingkungan

Bila perubahan dalam lingkungan meningkatkan status anak dalam kelompok teman sebaya maka perubahan mempunyai pengaruh menguntungkan pada konsep diri anak. Pengaruh ini juga ini tidak berasal dari perubahan lingkungan itu saja tetapi dari pengaruh perubahan itu pada anak (Hurlock, 2005).

3. Tekanan Sosial

Semakin kuat dorongan untuk penerimaan sosial, semakin giat anak itu berusaha mengembangkan ciri kepribadian yang memenuhi pola yang disetujui masyarakat (Hurlock, 2005).

4. Peningkatan dalam Kemampuan

Meningkatkan kemampuan, baik dalam keterampilan motorik, sosial maupun mental, mempunyai pengaruh menguntungkan pada konsep diri karena peningkatan kemampuan tersebut menyertai pengakuan sosial. Hal ini membantu anak mengubah perasaan ketidakmampuan menjadi perasaan mampu dan bahkan superioritas (Hurlock, 2005).

5. Perubahan Peran

Perubahan dari peran bawahan menjadi pemimpin dirumah, sekolah atau lingkungan akan meningkatkan konsep diri anak. Suatu perubahan ke arah sebaliknya akan mempunyai dampak negatif (Hurlock, 2005).

6. Pertolongan Profesional

Psikoterapi membantu anak mengembangkan konsep diri yang lebih menguntungkan dengan membantu mereka memperoleh wawasan akan penyebab konsep diri yang merugikan dan mengubah konsep diri tersebut ke yang lebih menguntungkan (Hurlock, 2005).

2.3 Konsep Bermain Sosial: *Cooperative Play*

2.3.1 Konsep Bermain Sosial

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa prosedur perilaku (*behavioral procedures*) secara efektif dapat membantu perkembangan dalam interaksi kelompok dibandingkan dengan memberikan pendidikan (Antia & Kreimeyer, 1987, 1988; Ducharme, 1990 dalam Ducharme, 1998). Salah satu bentuk prosedur perilaku yang sesuai pada usia anak adalah bermain. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, baik dengan tujuan maupun tanpa ada tujuan (Fitri Ariyanti Abidin, 2005). Bermain sosial adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan kelompok (*peers*) (Santrock, 2000). Adapun ahli yang mempopulerkan teori perilaku bermain sosial adalah Mildred Parten (1933). Jenis bermain menurut Parten atau yang lebih dikenal sebagai *Parten's Classic Study of Play* adalah *parrarel play*, *associative play*, dan *cooperative play*. Gagasan Parten mengenai perilaku bermain sosial ini seringkali

dijadikan tolak ukur dalam menilai kemampuan sosial anak. Gagasan Parten ini juga dapat digunakan untuk membantu untuk menstimulus perkembangan kemampuan sosial anak (Missunita, 2008). Permainan meningkatkan kemungkinan anak akan berbicara dan berinteraksi satu sama lain (Santrock, 2000).

2.3.2 Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play*

Cooperative play adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok dimana dapat ditemui identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisir (Santrock, 2000). Keterampilan yang berhubungan dengan *basic life skill*, seperti keterampilan berkomunikasi, bersosialisasi, negosiasi dan bekerja sama dalam tim dapat dipelajari melalui proses bermain sosial (Supendi dan Nurhidayat, 2007). Pada umumnya, berupa permainan kompetisi dan dibentuk kelompok. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerjasama anak (Missunita, 2008). Permainan ini banyak dimainkan oleh anak pada masa sekolah dasar, namun dalam bentuk sederhana sudah dapat dimainkan oleh anak *preschool*. Tipe bermain *cooperative play* dimulai pada anak usia empat setengah tahun. Parten mendeskripsikan tipe ini sebagai level tertinggi dari bermain sosial. Tipe ini mempunyai karakteristik, yaitu: anak bermain dalam bentuk kelompok atau tim, mempunyai pembagian tugas dan mempunyai tujuan yang sama. Saat anak mulai berusia kira-kira antara tujuh dan delapan tahun, maka *cooperative play* mulai diwarnai dengan kompetisi (*cooperative-competitive play*). Piaget mengemukakan bahwa kesempatan menurunkan ego anak dapat terjadi saat anak berdiskusi bersama karena mereka harus menerima kenyataan bahwa tidak semua orang mempunyai pandangan yang sama dengannya dalam

situasi tertentu (Michael L. Heninger, 1999). Permainan ini menggambarkan pentingnya koordinasi suatu kelompok dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Setiap kelompok dituntut untuk memecahkan masalahnya, tetapi tetap sportif menaati aturan yang ada. Permainan ini analogi bahwa dalam kehidupan bermasyarakat pun selalu ada aturan dan norma yang mengatur setiap tindakan (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

Permainan bisa dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Dalam permainan pasif, pelaku hanya berperan sebagai penonton atau pendengar saja. Sedangkan *cooperative play* adalah jenis permainan aktif, yaitu aktivitas bermain dimana pelaku secara aktif terlibat dalam permainan. Permainan ini dilaksanakan di luar ruangan (*outdoor*) dan lebih menekankan kepada aktivitas sosial dan fisik (psikomotorik) peserta. Permainan ini termasuk jenis *low impact game*, yaitu jenis permainan *semi-outbound* yang dikemas dalam suasana menantang dengan resiko sangat kecil. Kegiatan *low impact* bermanfaat dalam keterampilan sosial, seperti untuk membangun karakter, sifat-sifat kepemimpinan, dan kemampuan kerja sama dalam tim atau kelompok. Hal ini dikarenakan terkait dengan kegiatan memerlukan perencanaan, pengaturan strategi, efisiensi waktu, pendelegasian atau pembagian tugas dan kejujuran serta tanggung jawab sosial (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* mempunyai banyak contoh permainan. Pepen dan Nurhidayat mengembangkan permainan tersebut sesuai dengan umur anak dengan waktu 15-20 menit. Berikut ini beberapa jenis

permainan untuk anak berusia 9 tahun ke atas:

1. Permainan lintas membramo bermanfaat melatih kepemimpinan dan kerja sama kelompok.
2. Permainan jaringan multi pihak bermanfaat melatih komunikasi efektif dalam kerja sama kelompok.
3. Permainan membentuk lingkaran bermanfaat melatih koordinasi dan sportifitas serta negosiasi (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

Hikmah aktivitas bermain sosial: *cooperative play*, tiga permainan tersebut adalah:

1. Lintas Membramo

- a. Melatih membuat perencanaan dalam bertindak.
- b. Mengajarkan kepemimpinan dan kerja sama dalam kelompok.
- c. Mengasah kecepatan dan ketepatan waktu dalam mengerjakan pekerjaan.

2. Jaringan Multi Pihak

Permainan ini dapat menggambarkan pentingnya koordinasi pihak yang berada di lapangan, mengetahui kondisi sebenarnya dengan pihak pengarah tindakan. Di samping itu, permainan ini menekankan pada pentingnya aspek komunikasi efektif dalam kerja sama kelompok.

3. Membentuk Lingkaran

Permainan ini menggambarkan pentingnya koordinasi suatu kelompok dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Setiap kelompok dituntut untuk memecahkan masalahnya, tetapi tetap sportif menaati aturan yang ada. Permainan ini analogi bahwa dalam kehidupan bermasyarakat pun selalu ada aturan dan norma yang mengatur setiap tindakan.

2.3.3 Tujuan Aktivitas Bermain Sosial

Jika desainnya bagus, banyak sekali aspek pelajaran yang bisa diambil dari kegiatan bermain. Beberapa aspek tersebut diantaranya adalah belajar berinteraksi sosial, menghargai pendapat orang lain, belajar empati, dan belajar bekerja sama dalam kelompok (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

1. Kerja sama kelompok (*team building*)

Team building sangat bagus untuk melatih peserta bekerja sama dalam memecahkan masalah, melatih kekompakan tim, membangun kepemimpinan (*leadership*), berempati terhadap orang lain, belajar bertanggung jawab dalam setiap tindakan, dan lain-lain. Kerja sama kelompok tidak akan *solid* (kokoh) tanpa adanya persaingan dengan tim lain.

2. Menyegarkan suasana (*energizer*)

Jenis permainan ini sangat bagus dijadikan sebagai selingan ketika suasana sudah jenuh dan membosankan. Tak dapat disangkal lagi, suasana bermain dalam kondisi *fun* bisa membuat mental bersemangat kembali. Dengan menciptakan suasana bermain yang *fun*, semangat yang menurun bisa dibangkitkan kembali.

3. Mencairkan suasana (*ice breaker*)

Sering kali muncul suasana beku ketika dalam kegiatan yang membutuhkan konsentrasi besar, seperti kegiatan belajar, pelatihan, atau pengenalan anggota baru. Hal ini bisa disebabkan karena ketegangan dan terlalu serius atau beberapa individu masih belum mengenal dengan baik teman sebayanya. Bahkan, *bad mood* juga bisa merusak suasana yang pada awalnya kondusif. Suasana akan berubah menjadi kaku, tegang, dan tidak rileks lagi. Suasana yang kaku dan kurang hangat seperti itu bisa diatasi dengan melakukan

permainan jenis ini. Sebagai gantinya, akan terjalin keakraban pada orang yang melakukan permainan ini.

4. Komunikasi (*communication*)

Jenis permainan ini membutuhkan komunikasi antar peserta dalam satu kelompok. Membangun komunikasi efektif dalam bermain akan membantu kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dengan efisien.

5. Persepsi (*perception*)

Persepsi berkaitan dengan pemahaman peserta terhadap sesuatu berdasarkan proses identifikasi objek tersebut.

6. Pelajaran (*learning*)

Jenis permainan ini selain bersifat menghibur juga mengajarkan kepada peserta mengenai berbagai pengetahuan.

2.3.4 Manfaat Aktivitas Bermain Sosial

Permainan yang dipaparkan disini adalah jenis permainan aktif. Dalam permainan ini, pelaku benar-benar berperan secara aktif dengan melibatkan berbagai aspek dari pelaku untuk merespon. Aspek yang terlibat tersebut diantaranya adalah aspek fisik (psikomotorik), kognitif dan afektif (sikap) (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

1. Aspek Fisik

Aspek fisik melibatkan berbagai pertumbuhan motorik kasar dan motorik halus. Anak yang berkembang aspek motorik kasarnya, akan mampu dan terampil dalam melakukan kegiatan, seperti berlari, berguling, memanjat, dan sebagainya. Sementara aspek motorik halus berkaitan dengan kegiatan seperti bermain musik, menulis, dan merangkai benda.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berfikir untuk mempelajari permasalahan yang dihadapi, memahami, dan kemudian akan mencari cara untuk memecahkan persoalan tersebut. Kemampuan ini akan seiring dengan perkembangan tingkat berpikir logis.

3. Perkembangan Mental Psikologis

Aspek psikologis sangat penting dalam perkembangan jiwa anak. Permainan dapat meningkatkan *emotional quotient* (EQ). sedangkan aspek yang berkaitan dengan EQ adalah keterampilan sosialisasi, empati, kepemimpinan, mampu bekerjasama dengan orang lain, dan sebagainya.

2.3.5 Pengaruh Bermain Terhadap Perkembangan Anak

Bermain mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak, yaitu:

1. Perkembangan Fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

2. Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran Bagi Energi Emosional yang Terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin saat bermain.

5. Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

6. Rangsangan Bagi Kreatifitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke sisi luar dunia bermain.

7. Perkembangan Wawasan Diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8. Bermain Bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standar Moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tetapi standar moral paling teguh bagi anak usia sekolah adalah standar moral kelompok bermain.

10. Belajar Bermain Sesuai dengan Peran Jenis Kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik apa saja peran sesuai jenis kelamin.

11. Perkembangan Ciri Kepribadian yang Diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

2.3.6 Beberapa Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak (Hurlock, 2005), yaitu:

1. Kesehatan

Aktivitas bermain diperlukan ekstra energi. Anak yang sakit, kurang mempunyai kemampuannya untuk bermain. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai permainan pasif dan berupa hiburan.

2. Perkembangan Motorik

Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak untuk terlibat dalam permainan aktif.

3. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan yang kurang pandai dalam permainan yang menunjukkan kecerdikan. Anak yang pandai

menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, terutama upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4. Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan, dan lebih menyukai olahraga dibandingkan dengan permainan yang lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dibandingkan anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5. Lingkungan

Ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak dapat bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya. Namun anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Lingkungan, tempat anak berkembang mungkin mempengaruhi ketidakseimbangan bermain. Anak kota yang orang tuanya tinggal di bagian kota yang padat, kemungkinan kehilangan ruang bermain dan karena bahaya lalulintas, tidak memungkinkan menggunakan peralatan bagi bermain aktif seperti sepatu roda, bersepeda dan kereta luncur (Hurlock, 2005).

6. Status Sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal seperti bermain sepatu roda sedangkan mereka yang dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola.

7. Jumlah Waktu Bebas

Apabila tugas rumah atau kegiatan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk menghabiskan kegiatan yang membutuhkan tenaga besar seperti jenis permainan olah raga. Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain. Permainan dapat dilakukan 30-50 menit dan tidak dianjurkan lebih dari itu (Santrock, 2000).

8. Peralatan Bermain

Aktivitas bermain memerlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangan anak. Serta peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi jenis permainan. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung bermain peran.

2.4 Interaksi Sosial

2.4.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis, yang meliputi hubungan antara masing-masing individu, antar kelompok maupun antara individu dengan kelompok (Delianto dalam Sofa, 2008). Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih, dimana perilaku atau tindakan seseorang akan mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku atau tindakan individu yang lain atau sebaliknya (Sofa, 2007). Sebuah interaksi dapat terjadi apabila salah seorang (individu) melakukan aksi dan yang melakukan balasan dengan bereaksi, sehingga terjadi interaksi. Jika salah satu pihak melakukan aksi dan pihak yang lain tidak melakukan reaksi maka interaksi sosial tidak dapat terjadi. Interaksi sosial merupakan dasar dari suatu proses sosial.

Tanpa ada interaksi sosial tidak mungkin terjadi suatu kehidupan bersama. Jadi, interaksi sosial merupakan syarat utama untuk terjadinya proses sosial.

Menurut Charles P. Loomis, ciri-ciri interaksi meliputi:

1. Jumlah pelaku dua orang atau lebih
2. Ada komunikasi antar pelaku dengan menggunakan symbol atau lambang
3. Ada suatu dimensi waktu yang meliputi masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang
4. Adanya tujuan yang hendak dicapai.

2.4.2 Proses Interaksi Sosial

Sosialisasi merupakan suatu proses belajar, mengenai berbagai pola tindakan dalam interaksi dengan sesama manusia lainnya bagi seseorang sejak masa anak-anak hingga masa tua. Dalam proses ini, individu akan belajar bermacam-macam pola tindakan yang berlaku dalam masyarakat, sehingga akan membentuk kepribadiannya. Dengan proses sosialisasi individu menjadi tahu bagaimana ia harus bertingkah laku di tengah masyarakat dan lingkungan budaya. Proses sosialisasi dari diri individu dan kelompok akan dipagari oleh pola umum perilaku yang berlaku dilingkungannya.

Interaksi sosial tidak selamanya melalui pembicaraan, asalkan salah satu pihak menanggapi pihak lain, baik berupa anggukan kepala, ataupun berupa kedipan mata, maka dapat disebut sebagai interaksi sosial. Misalnya, bertemu di jalan saling menganggukan kepala atau saling tersenyum. Interaksi sosial tidak terbatas pada dua atau tiga orang, melainkan dapat berlangsung antara: individu dengan kelompok atau kelompok dengan individu, kelompok dengan kelompok

dan individu dengan individu. Bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama, persaingan, pertentangan atau pertikaian dan dapat juga berbentuk akomodasi.

Menurut Gillis Mattson dan Raymond G. Romanczyk, interaksi sosial terdiri dari kompleks nonverbal, verbal dan isyarat perilaku atau kontak sosial yang khas tiap individu (Elizabeth, 2007). Tanpa adanya tiga unsur tersebut maka interaksi sosial tidak akan terjadi (Sofa, 2007).

1. Kontak Sosial (*Social Contac*)

Asal katanya kontak dan sosial. Kontak berasal dari bahasa latin yaitu *con* atau *cum* dan *tango*. *Con* atau *cum* artinya bersama-sama, *tango* artinya menyentuh, jadi secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Namun dengan seiring meningkatnya teknologi komunikasi, kontak sosial juga dapat melalui peralatan teknologi (Sofa, 2008).

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu :

- a. Antara orang-perorangan, misalnya apabila anak kecil mempelajari kebiasaan dalam keluarganya.
- b. Antara orang-perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya.
- c. Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya

Kontak sosial terdiri atas dua macam, yaitu:

- a. Kontak primer, terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung berhadapan muka (*face to face*) misalnya bersalaman, saling tersenyum.
- b. Kontak sekunder, yaitu kontak sosial yang dilakukan melalui peralatan, seperti melalui telepon, telegraf, radio orang lain (pihak ketiga) dan surat kabar.

Terjadinya suatu kontak tidaklah semata-mata tergantung dari tindakan, tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut (Dwiumami, 2008). Efektivitas dan hambatan komunikasi antar persona tergantung pada menekankan pada keterbukaan (*openess*), empati (*empaty*) suportif (*supportive*), saling mengerti (*equality*), kejujuran (*possitiveness*) (Noegroho dan Istiyanto, 2000).

2. Komunikasi (*Comunication*)

Definisi komunikasi dapat berbeda antara ahli satu dengan yang lain. Namun pada dasarnya komunikasi merupakan proses penyampaian dan penerimaan lambang yang mengandung arti, baik yang berwujud informasi, pemikiran, pengetahuan ataupun yang lain dari komunikator kepada penerima atau komunikan. Dalam komunikasi yang penting adanya pengertian bersama dari lambang-lambang tersebut, oleh karena itu komunikasi merupakan proses sosial (Katz dalam Walgito, 2003). Beberapa unsur dalam komunikasi adalah komunikator atau penyampai, pesan atau *message* yang disampaikan oleh komunikator, media atau saluran, penerima pesan atau komunikan. Proses komunikasi terjadi antara unsur-unsur tersebut, yaitu: komunikator memberikan pesan kepada komunikan, komunikan menerima pesan tersebut dan tercapainya pengertian bersama mengenai pesan. Bila komunikasi itu berlangsung terus-menerus akan terjadi interaksi, yaitu proses saling mempengaruhi antara individu satu dengan yang lain (Walgito, 2003). Kemampuan komunikasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

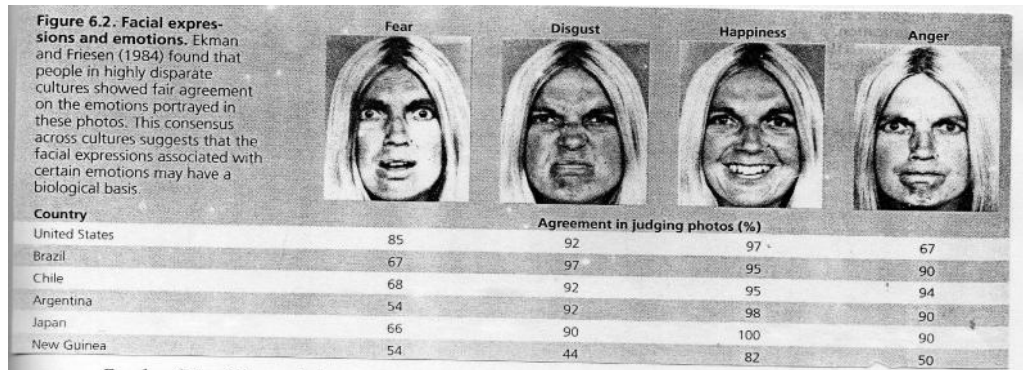
a. Kemampuan Komunikasi Nonverbal

Manusia cenderung menampilkan perilaku berbeda-beda diberbagai keadaan emosional. Informasi yang dibawa oleh petunjuk selain perkataan, dan

usaha kita untuk menginterpretasinya, sering dideskripsikan sebagai komunikasi nonverbal. Berikut ini saluran-saluran utama dimana komunikasi nonverbal biasa terjadi.

1. Ekspresi Wajah (*Facial Expressions*)

Cicero berkata “wajah adalah gambaran jiwa”. Maksudnya adalah bahwa perasaan dan emosi manusia sering terbaca di wajahnya dan dapat dikenali melalui berbagai ekspresinya. Manusia dituntut untuk menggunakan ekspresi wajah yang sesuai dalam bersosialisasi. Terdapat enam emosi dasar manusia yang terlihat jelas dan telah dipelajari sejak kecil, yaitu: marah (misalnya berkerut dahi), takut, bahagia (misalnya tersenyum), sedih, terkejut dan jijik (Izard, 1991; Rozin, Lowery, & Ebert, 1994 dalam Baron dan Byrne, 2004). Namun emosi dapat tertuang dalam berbagai kombinasi reaksi (misalnya dalam senang campur sedih dan terkejut campur takut) dan tiap reaksi ini dapat sangat bervariasi proporsi kekuatannya. Jadi walaupun ada sedikit ekspresi emosi wajah dasar, akan tetapi jumlah variasinya amat besar. Penilaian kita dalam ekspresi wajah dipengaruhi konteks dimana ekspresi wajah itu muncul serta bagaimana kondisi situasionalnya. Makna ekspresi wajah tidak secara penuh berlaku universal di seluruh dunia. Perbedaan budaya dan kontekstual memang ada dalam mengartikan ekspresi wajah yang tepat (Baron dan Byrne, 2004). Namun, telah ada penelitian yang dilakukan oleh Ekman dan Friesen tentang ekspresi dan emosi wajah pada beberapa ras bangsa, mewakili ras Asia adalah Jepang (Fort Hays State University, 2008). Berikut gambar ekspresi dan emosi wajah tersebut:



Gambar 2.1 Ekspresi dan Emosi Wajah Takut, Jijik, Bahagia dan Marah Berdasarkan Penelitian Ekman dan Friesen (Fort Hays State University, 2008)

2. Kontak Mata (*Eye Contact*)

Para penyair kuno sering menggambarkan mata sebagai “jendela dunia”. Peribahasa ini ada benarnya, kita memang sering belajar banyak tentang perasaan orang lain dari tatapannya. Sebagai contoh, kita mengartikan tatapan mata yang dalam dan lama dari seseorang sebagai sinyal rasa suka atau pertemanan (Kleinke dalam Baron dan Byrne, 2004). Sebaliknya, jika seseorang menghindari kontak mata, kita bisa berkesimpulan bahwa dia tidak ramah, tidak menyukai kita atau mungkin cuma sekedar pemalu (Zimbardo dalam Baron dan Byrne, 2004).

3. Bahasa Tubuh (*Body Language*)

Makin banyak pola gerakan tubuh dan makin banyak bagian tubuh yang digerakkan menyimpan makna tersendiri. Ungkapan yang berbunyi “sikap tubuhnya mengancam” dan “ia menyambutnya dengan tangan terbuka” mengindikasikan bahwa perbedaan orientasi tubuh atau postur, terjadi sesuai dengan perubahan kondisi emosi. Maka dapat dikatakan bahasa tubuh acap kali mengungkapkan keadaan emosional seseorang. Gerakan yang bertubi-tubi khususnya gerak yang terjadi antar satu bagian tubuh terhadap bagian tubuh lainnya (menyentuh, menggaruk, atau menggosok), mengindikasikan adanya

ketegangan emosional. Makin tinggi frekuensinya, makin tinggi pula tingkat ketegangan atau kegugupan (Baron dan Byrne, 2004)

Hal yang perlu diperhatikan dalam komunikasi nonverbal adalah jarak personal (*personal space*). Berdasarkan observasi dan analisis dari interaksi sosial oleh antropologis Edward Hall (1966), di deskripsikan empat zona jarak hubungan sosial, yaitu jarak publik, sosial, personal dan intim. Jarak sosial yaitu 4-12 *feet* atau 1,22-3,66 meter adalah jarak yang tepat untuk interaksi berkenalan dan antar teman (*casual friends*) (Fort Hays State University, 2008).

Kejadian yang perlu kita perhatikan dalam pengamatan nonverbal adalah pengecohkan petunjuk nonverbal. Hal tersebut dapat dilihat dari tiga aspek. Pertama, kebohongan yang dapat dideteksi dari perubahan ekspresi mikro (perubahan ekspresi wajah yang berlangsung hanya sepersekian detik). Kedua, ketidaksesuaian antar saluran (*channel discrepancies*) dan ketidaksesuaian pemakaian saluran dengan kondisi saat itu. Ketiga, nada suara seperti meninggi, ragu-ragu dan salah ucap (Baron dan Byrne, 2004).

b. Kemampuan Komunikasi Verbal

Menurut Keliat dan Akemat (2005) dalam terapi aktivitas kelompok: sosialisasi (TAKS), kemampuan komunikasi verbal dalam sosialisasi dapat dilihat dari beberapa aspek. Aspek tersebut adalah perkenalan; bertanya (jelas, ringkas, relevan dan spontan); menjawab (jelas, ringkas, relevan dan spontan); menyampaikan tema atau topik (jelas, ringkas, relevan dan spontan); memberi pendapat (jelas, ringkas, relevan dan spontan); dan kemampuan bekerja sama: bertanya dan meminta (jelas, ringkas, relevan dan spontan), menjawab dan memberi (jelas, ringkas, relevan dan spontan).

Bertanya membutuhkan proses berpikir, kontemplasi, dan kreasi (Jon,2007). Sedangkan berpandapat membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini merupakan integrasi beberapa bagian pengembangan kemampuan, seperti pengamatan (observasi), analisis, penalaran, penilaian, pengambilan keputusan, dan persuasi (Setiono, 2007). Sikap mental juga perlu disiapkan untuk memberi dan menerima kritik serta sanggahan (Rachman dan Savitri, 2008).

2.4.3 Faktor-Faktor yang Mendasari Interaksi Sosial

Berlangsungnya interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Apabila interaksi sosial tersebut diulang menurut pola yang sama dan bertahan untuk jangka waktu yang lama, maka akan terwujud hubungan sosial yang relatif stabil. Berikut ini faktor-faktor yang mendasari atau melandasi perilaku dalam interaksi sosial.

1. Imitasi

Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain (Walgito, 2003). Imitasi dimulai sejak bayi yang terus berkembang. Syarat yang harus dimiliki seseorang sebelum melakukan imitasi yaitu:

- a. Minat dan perhatian yang cukup besar terhadap hal yang akan ditiru.
- b. Sikap menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang diimitasi.
- c. Hal yang akan ditiru mempunyai penghargaan sosial yang tinggi.

Proses imitasi dapat bersifat :

- a. Berarti positif, misalnya berupa sikap nilai norma atau perilaku yang baik dimana individu tersebut berusaha untuk mempertahankan norma atau nilai yang berlaku dimasyarakat.

- b. Berarti negatif, yaitu meniru perbuatan-perbuatan yang tidak baik dan menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

2. Sugesti

Sugesti ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri, maupun yang datang dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan. Karena itu sugesti dapat dibedakan menjadi dua: auto-sugesti atau sugesti terhadap diri sendiri, yaitu sugesti yang datang dari dalam diri individu yang bersangkutan; dan hetero-sugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain (Walgito, 2003).

Suatu sugesti akan mudah terjadi jika terjadi dalam hal-hal berikut :

- a. Daya berpikir kritisnya dihambat.
- b. Kemampuan berpikirnya dipecah-belah (disosialisasi).
- c. Materi sugesti mendapat dukungan orang banyak (mayoritas).
- d. Orang yang memberikan materi itu adalah orang yang mempunyai otoritas.

3. Identifikasi

Identifikasi merupakan dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain. Sesuai dengan perkembangan anak, mula-mula anak mengidentifikasikan diri pada orang tuanya, tetapi kemudian setelah anak masuk sekolah, tempat identifikasi dapat beralih kepada guru atau orang lain yang dianggapnya bernilai tinggi dan dihormatinya. Identifikasi ini dilakukan oleh anak kepada orang lain yang dianggap ideal dalam sesuatu segi, baik itu norma, sikap ataupun segi yang lain yang dianggap ideal dan masih kurang pada anak atau pada individu yang bersangkutan (Walgito, 2003).

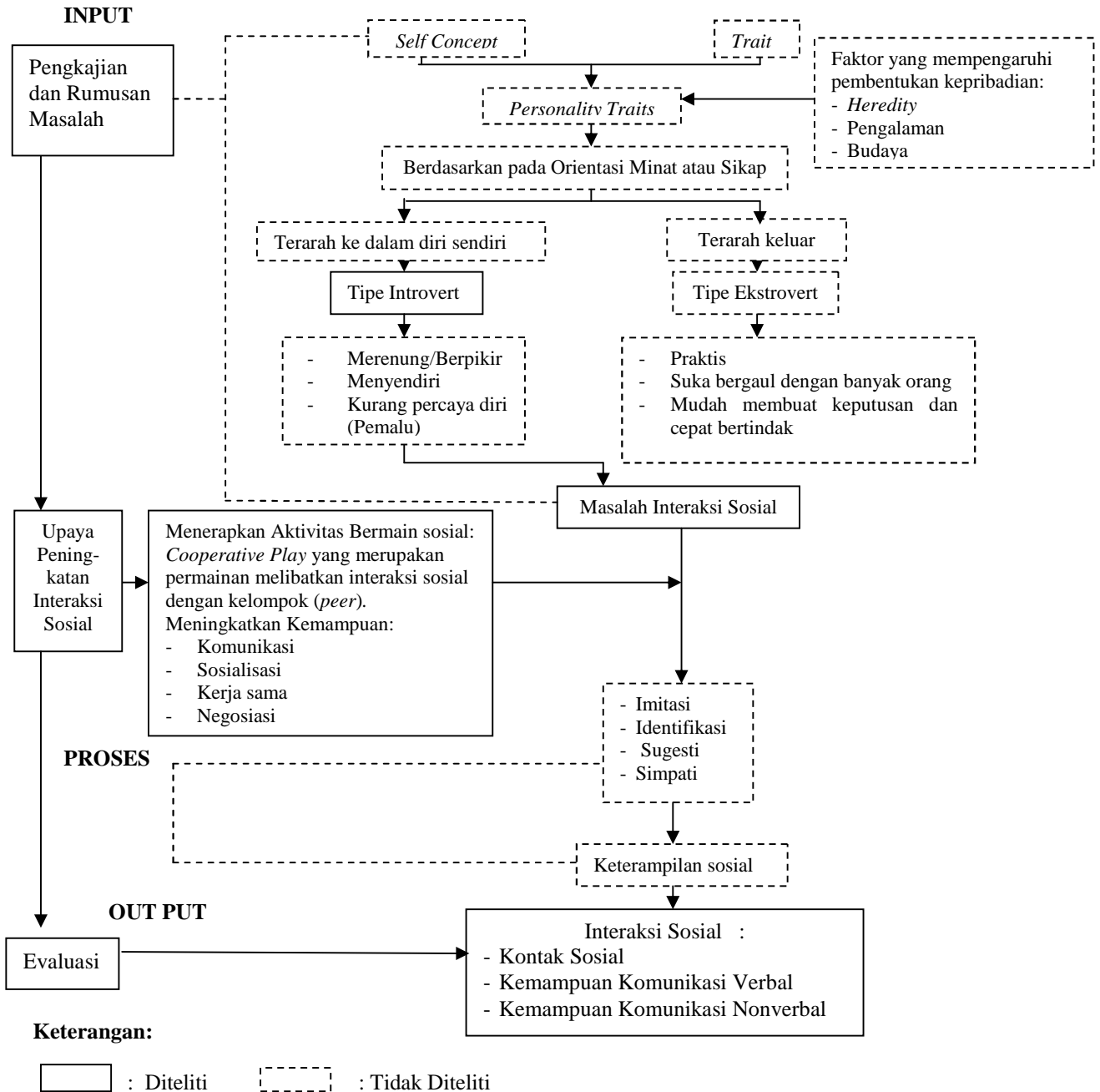
4. Simpati

Simpati merupakan perasaan tertarik kepada orang lain. Oleh karena simpati merupakan perasaan, maka simpati timbul tidak atas logis atau rasional, melainkan atas dasar perasaan atau emosi. Dalam simpati orang merasa tertarik dengan orang lain yang seakan-akan berlangsung dengan sendirinya, apa sebabnya merasa tertarik sering tidak dapat memberikan penjelasan lebih lanjut (Walgito, 2003).

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert

Gambar 3.1 menjelaskan pola kepribadian terdiri dari dua bagian yaitu *the self concept* (konsep diri) sebagai pusat bentuk kepribadian dan *trait* (sifat-sifat pribadi). Keduanya akan membentuk beberapa ciri khas dari tingkah laku individu yang tampak dalam kehidupan sehari-hari yang disebut ciri kepribadian (*personality traits*). Faktor yang berpengaruh pada pembentukan kepribadian adalah *heredity*, pengalaman dan budaya. Profesor C. G. Jung membedakan dua tipe kepribadian berdasarkan orientasi pada minat atau sikap, yaitu introvert dan ekstrovert. Jika orientasi minat atau sikap terarah keluar disebut tipe ekstrovert. Tipe ini memiliki tingkah laku tampak seperti praktis, suka bergaul dengan banyak orang, mudah membuat keputusan dan cepat bertindak. Sedangkan, jika orientasi minat atau sikap terarah ke dalam diri sendiri disebut tipe introvert. Tipe ini memiliki tingkahlaku tampak seperti suka merenung atau berpikir, menyendiri, kurang percaya diri (pemalu). Karena beberapa sifat tersebut anak dengan kepribadian intrivert sering mengalami masalah interaksi sosial. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan upaya peningkatan interaksi sosial dengan menerapkan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* sebagai stimulus. Dalam permainan tersebut terdapat keterampilan yang berhubungan dengan *basic life skill* seperti kemampuan komunikasi, sosialisasi, kerja sama dan negosiasi. Diharapkan saat mengikuti terapi bermain tersebut anak akan mengalami proses imitasi, identifikasi, sugesti dan simpati dengan teman sepermainannya. Sehingga terjadi respon mengenal pola interaksi sosial berhubungan dengan orang lain yang akhirnya meningkatkan keterampilan sosial. Peningkatan keterampilan sosial akan meningkatkan interaksi sosial. Meningkatnya interaksi sosial tersebut dapat

diukur melalui meningkatnya kontak sosial, kemampuan komunikasi verbal dan kemampuan komunikasi nonverbal.

3.2 Hipotesis Penelitian

Ada pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert.

BAB 4

METODE PENELITIAN

Metode penelitian keperawatan merupakan cara bagaimana penelitian keperawatan dilakukan yang meliputi desainnya apa, kerangka kerjanya bagaimana, bagaimana populasinya, sampelnya berapa, bagaimana teknik samplingnya, bagaimana identifikasi variabel dan definisi operasionalnya, bagaimana cara pengumpulan data, bagaimana analisa datanya, apa keterbatasannya dan apa masalah etiknya (Alimul, 2003).

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan wadah untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji keahlian hipotesis (Nursalam, 2003). Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian *quasy experiment*. Dalam rancangan ini, kelompok eksperimental diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak. Pada kedua kelompok diawali dengan pra-tes, dan setelah pemberian perlakuan diadakan pengukuran kembali (pasca-tes) (Nursalam, 2003).

Tabel 4.1 Desain Penelitian Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya

Subyek	Pra	Perlakuan	Pasca-tes
K-A	O	I	O1-A
K-B	O	-	O1-B
	Time 1	Time 2	Time 3

Keterangan:

- K-A : Subyek (anak sekolah dengan gejala kepribadian introvert)
perlakuan
- K-B : Subjek (anak sekolah dengan gejala kepribadian introvert) kontrol
- O : Observasi interaksi sosial sebelum perlakuan
- I : Intervensi atau perlakuan (aktivitas bermain sosial: *cooperative play*)
- O1(A+B) : Observasi interaksi sosial sesudah diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* (kelompok perlakuan dan kontrol)

4.2 Populasi dan Kerangka Operasional

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian adalah setiap subjek (misalnya manusia; pasien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2003). Menurut Sastroasmoro dan Ismail (1995) pembagian populasi meliputi populasi target dan populasi terjangkau. Populasi target adalah populasi yang memenuhi sampling kriteria dan menjadi sasaran akhir penelitian (Nursalam, 2003). Dibatasi oleh karakteristik klinis dan demografis maka populasi target dalam penelitian ini adalah anak dengan gejala kepribadian introvert. Populasi terjangkau (*Accesible Population*) adalah populasi yang memenuhi kriteria dalam penelitian dan biasanya dapat dijangkau oleh peneliti dari kelompoknya (Nursalam, 2003). Populasi terjangkau penelitian ini adalah anak sekolah dengan gejala kepribadian introvert di SDN Kendangsari III/278 Surabaya. Pada tanggal 7 Desember 2007 dilakukan tes personaliti kepribadian introvert dengan metode kuesioner *closed*

ended dichotomy question. Kuesioner tersebut diadaptasi dari tes personaliti kepribadian introvert Yayasan Dharma Graha berbahasa Indonesia disusun oleh psikiater Dr. H. Yul Iskandar Ph.D. Dari Hasil tes kuisisioner tersebut diketahui tingkat introvert setiap responden. Setelah menghilangkan responden dengan tingkat intovert sangat rendah karena responden tersebut dapat dikatakan mempunyai kepribadian ekstrovert. Maka didapat responden dengan kepribadian introvert sebanyak 25 anak sekolah. Menurut Nursalam (2003) kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target terjangkau yang diteliti. Penelitian ini dilakukan pada responden yang memiliki kriteria inklusi:

1. Anak sekolah di SDN Kendangsari III Surabaya kelas 5 (usia 9, 10 dan 11).
2. Anak dengan gejala kepribadian introvert minimal tingkat introvert rata-rata.
3. Anak sekolah sehat mental dan fisik.

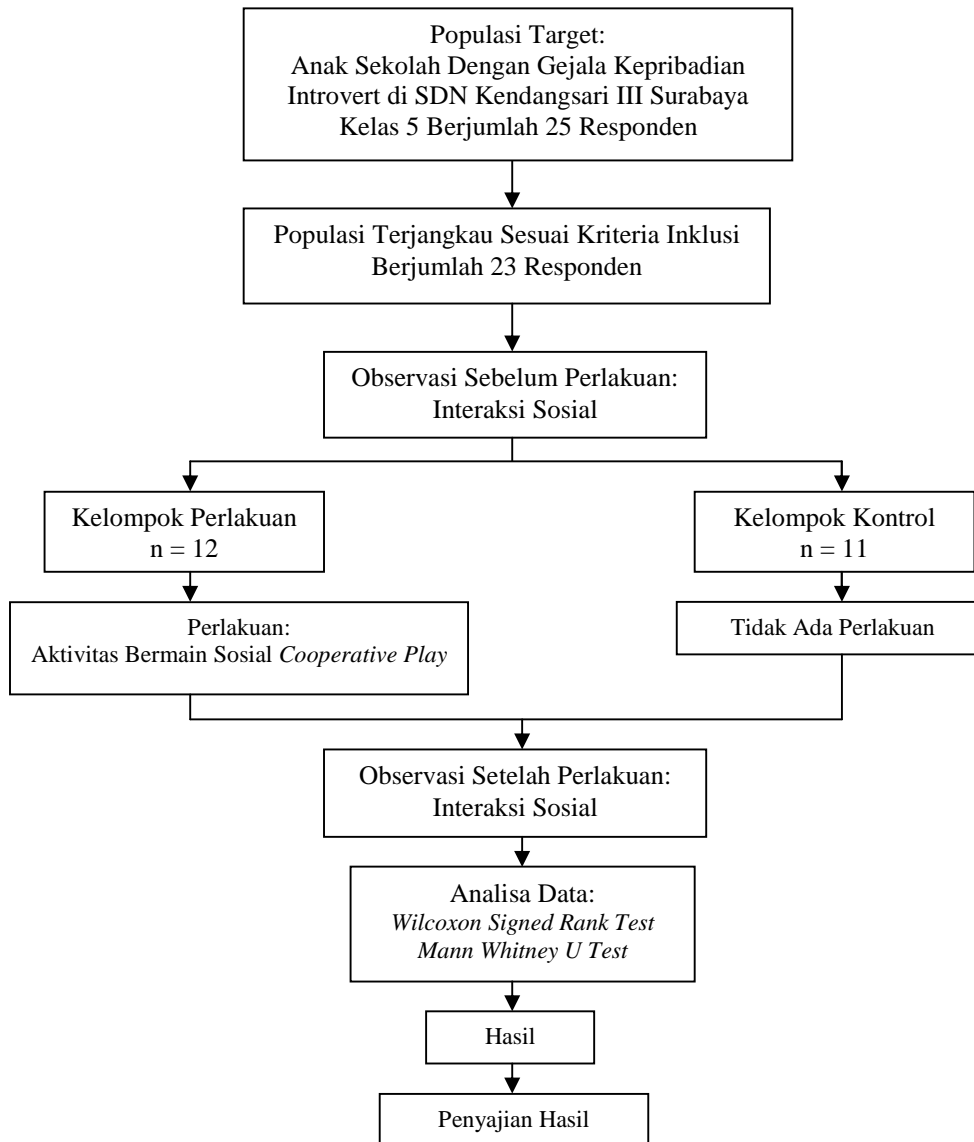
Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2003).

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

1. Anak sekolah tidak bersedia diteliti.
2. Anak sekolah tidak kooperatif.
3. Anak sekolah tidak masuk pada saat penelitian.

Dari populasi terjangkau responden yang memenuhi kriteria inklusi ada 23 responden. Berdasarkan uraian tersebut maka besar sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 23 responden.

4.2.2 Kerangka Operasional



Gambar 4.1 Kerangka Operasional Penelitian Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya

4.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dll) (Soeparto, Taat Putra, dan Haryanto, 2000 dalam Nursalam, 2003).

4.3.1 Klasifikasi Variabel

Jenis variabel diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (tergantung).

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain. Suatu kegiatan stimulus yang dimanipulasi oleh peneliti menciptakan suatu dampak pada variabel dependen (Nursalam, 2003). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain sosial: *cooperative play*.

2. Variabel Dependen (Tergantung)

Variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Variabel terikat adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada tidaknya hubungan atau pengaruh dari variabel bebas (Nursalam, 2003). Variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu interaksi sosial pada anak dengan gejala kepribadian introvert.

4.3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional dan berdasarkan karakteristik yang diamati, memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena. Pada definisi operasional dapat ditentukan parameter yang dijadikan ukuran dalam penelitian (Alimul, 2003). Definisi operasional menjelaskan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional, sehingga mempermudah pembaca atau penguji dalam mengartikan makna penelitian (Nursalam, 2003).

Tabel 4.2 Definisi Operasional Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya

Variabel	Definisi	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independen: Aktivitas bermain sosial: <i>cooperative play</i> .	Aktivitas bermain sosial yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok, ada pembagian tugas dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu dengan tetap mematuhi aturan permainan serta bermanfaat peningkatan kemampuan komunikasi, sosialisasi, kerja sama dan negosiasi.	Melakukan aktivitas bermain sosial: <i>cooperative play</i> saat jam pelajaran khusus selama 15-20 menit. Jenis permainan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Lintas membramo, bermanfaat melatih kepemimpinan dan kerja sama kelompok. 2. Jaringan multi pihak, bermanfaat melatih komunikasi efektif dalam kerja sama kelompok 3. Permainan membentuk lingkaran bermanfaat melatih koordinasi, sportifitas dan negosiasi. 	SAK		
Variabel dependen: Interaksi sosial	Hubungan sosial dinamis, meliputi hubungan antara dua orang atau lebih, baik antar individu, antar kelompok maupun antar individu dengan kelompok dimana terjadi proses aksi reaksi.	Indikator interaksi sosial dalam penelitian ini dikembangkan dari kompleks interaksi sosial (Gillis dan Raymon): <ol style="list-style-type: none"> 1. Kontak sosial 2. Kemampuan: <ol style="list-style-type: none"> a. Komunikasi verbal <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan 2. Bertanya 3. Menjawab 4. Menyampaikan topik tertentu 5. Memberi pendapat 6. Kemampuan bekerja sama: bertanya dan meminta serta menjawab dan memberi b. Komunikasi non verbal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspresi wajah 2. Kontak mata 3. Bahasa tubuh: <ol style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian b. Jarak personal sosial 	Kuesioner Observasi	Ordinal	Jawaban : Kuesioner: Ya= 1, Jawaban boleh lebih dari satu Observasi: Ya = 1 Tidak = 0 Penilaian : Baik =76-100% Cukup= 56-75% Kurang Baik= 40-55% Tidak Baik= < 40% (Arikunto, 1998)

4.4 Pengumpulan Data

4.4.1 Instrumen penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2007). Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan satuan acara kegiatan (SAK) (lampiran 4). Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan observasi terhadap kelompok perlakuan (K-A) dan kontrol (K-B) untuk mengukur interaksi sosial sebelum perlakuan (O) dan setelah perlakuan. Indikator dari interaksi sosial yang akan digunakan pengembangan dari kompleks interaksi sosial menurut Gillis Mattson dan Raymond G. Romanczyk yang terdiri dari kontak sosial dan kemampuan komunikasi. Kemampuan komunikasi terdiri dari kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal. Kuesioner yang digunakan untuk mengukur kontak sosial menggunakan jenis pertanyaan kuesioner tertutup dan diisi oleh anak sebagai responden (subyek penelitian). Kuesioner atau angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang () pada kolom atau tempat yang sesuai (Arikunto, 2007). Dalam kuesioner tersebut responden boleh memberikan jawaban lebih dari satu. Setiap jawaban responden akan diberikan penilaian skor 1. Pengukuran kemampuan komunikasi baik verbal maupun nonverbal menggunakan metode observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri. Observasi kemampuan komunikasi menggunakan metode observasi *check list* tertutup. Observasi pada responden menggunakan pedoman lembar observasi *check list* () pada kolom YA dan

TIDAK. Jawaban YA diberikan skor 1 dan TIDAK skor 0. Observasi yang digunakan adalah observasi sistematis yang dilakukan oleh pengamat menggunakan pedoman pengamatan sebagai instrumen pengamatan (Arikunto, 2002). Pengumpulan data observasi verbal dikembangkan dari TAKS Keliat dan Akemat (2005) meliputi beberapa aspek. Aspek tersebut adalah perkenalan; bertanya (jelas, ringkas, relevan dan spontan); menjawab (jelas, ringkas, relevan dan spontan); menyampaikan topik tertentu (jelas, ringkas, relevan dan spontan); memberi pendapat (jelas, ringkas, relevan dan spontan); dan kemampuan bekerja sama: bertanya dan meminta (jelas, ringkas, relevan dan spontan), menjawab dan memberi (jelas, ringkas, relevan dan spontan). Sedangkan kemampuan komunikasi nonverbal dikembangkan saluran komunikasi non verbal menurut Baron dan Byrne (2004). Komunikasi non verbal tersebut akan diukur melalui kesesuaian ekspresi wajah, kontak mata dan bahasa tubuh (kesesuaian bahasa tubuh dan jarak personal sosial). Kuesioner dan observasi yang akan dilakukan saat jam pelajaran berlangsung dengan ijin dari guru pengajar sebagai jam pembelajaran khusus. Observasi dilakukan saat permainan *puzzle* dengan potongan *puzzle* tersebar acak untuk menilai kemampuan komunikasi verbal kerjasama dan komunikasi nonverbal responden. Sebelum permainan tersebut responden dipersilahkan untuk memperkenalkan diri dan menyampaikan topik tertentu untuk menilai kemampuan verbal perkenalan dan menyampaikan topik tertentu. Setelah itu responden yang lain dipersilahkan untuk bertanya atau mengemukakan pendapat untuk menilai kemampuan verbal bertanya, menjawab dan memberi pendapat. Untuk mempermudah observasi maka baik kelompok

kontrol maupun perlakuan dibagi menjadi dua kelompok, tiap kelompok ada 6 responden dengan memakai papan nama.

4.4.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 sampai 7 Juni 2008 dilanjutkan 16 sampai 21 Juni 2008 di SDN Kendangsari III/278 Surabaya.

4.4.3 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subyek dan proses pengumpulan karakteristik subyek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2003). Dalam pelaksanaan penelitian langkah awal yang dilakukan peneliti adalah peneliti mendapat rekomendasi dari Fakultas Kedokteran Unair Surabaya dan permohonan ijin kepada Kepala SDN Kendangsari III/278 Surabaya, untuk melaksanakan penelitian. Setelah itu peneliti juga mengajukan permohonan ijin kepada responden sebagai subjek penelitian.

Setelah mendapat ijin, peneliti melakukan pengumpulan data awal. Pengumpulan data ini dengan menggunakan instrumen kuesioner *closed ended dichotomy question*. Kuesioner tersebut diadaptasi dari tes personaliti kepribadian introvert Yayasan Dharma Graha berbahasa Indonesia disusun oleh psikiater Dr. H. Yul Iskandar Ph.D. Data awal sendiri digunakan untuk mengetahui persentase awal anak yang mempunyai gejala kepribadian introvert. Dari kelompok anak dengan gejala kepribadian introvert tersebut yang memenuhi beberapa kriteria maka ditetapkan populasi terjangkau. Kemudian ditetapkan sampel penelitian dengan menambahkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kelompok kontrol dan perlakuan dibuat semirip mungkin dengan proses *matching* yaitu dengan distribusi anak usia 9, 10, 11 dan tingkat introvert rata-rata, tinggi dan sangat tinggi hampir

sama. Setelah itu, peneliti melakukan pengumpulan data lebih lanjut kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan instrumen kuesioner dan observasi interaksi sosial (pre-tes). Kuesioner dan observasi dilakukan saat jam pelajaran berlangsung dengan ijin dari guru pengajar sebagai jam khusus untuk meminimalkan pengaruh pada responden lainnya. Observasi dilakukan saat permainan *puzzle* dengan potongan *puzzle* tersebar acak untuk menilai kemampuan komunikasi verbal kerjasama responden. Sebelum permainan tersebut responden dipersilahkan untuk memperkenalkan diri dan menyampaikan topik tertentu untuk menilai kemampuan verbal perkenalan dan menyampaikan topik tertentu. Setelah itu responden yang lain dipersilahkan untuk bertanya atau mengemukakan pendapat untuk menilai kemampuan verbal bertanya, menjawab dan memberi pendapat. Untuk mempermudah observasi maka baik kelompok kontrol maupun perlakuan dibagi menjadi dua kelompok (jadi ada empat kelompok), tiap kelompok ada 6 responden dengan memakai papan nama. Pre-tes pada keempat kelompok tersebut dilakukan secara bergiliran. Dari hasil pre-tes dapat diketahui tingkat interaksi sosial responden. Setelah itu, peneliti melakukan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* pada kelompok perlakuan yang dilakukan juga saat jam pelajaran khusus dengan ijin dari guru pengajar. Bersamaan dengan waktu permainan, kelompok kontrol ada didalam kelas mengikuti pelajaran dari guru pengajar. Aktivitas bermain diberikan tiga kali dalam seminggu selama dua minggu di halaman SDN Kendangsari III Surabaya. Permainan tersebut ada tiga macam, yaitu lintas membrano, jaringan multi pihak dan membentuk lingkaran. Minggu pertama 3 jenis permainan dan minggu selanjutnya tiga jenis permainan tersebut diulangi lagi. Aktivitas bermain

ini memerlukan waktu sekitar 15 sampai 20 menit untuk setiap pertemuan. Setelah itu dilakukan lagi pengumpulan data lebih lanjut kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan instrumen kuesioner dan observasi interaksi sosial dengan cara yang sama seperti pre-tes. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat interaksi sosial responden setelah (post tes) dilakukan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*.

4.4.1 Cara Analisa Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya tahap persiapan dimana peneliti mengecek nama dan kelengkapan identitas responden untuk menghindari kesalahan atau kekurangan data. Serta mengecek kelengkapan data dengan memeriksa isi instrumen yang digunakan. Tahap tabulasi data dilakukan dengan pemberian skor pada setiap item yang perlu diberi skor. Ketentuan untuk observasi, skor 1 jika YA dan skor 0 untuk TIDAK. Ketentuan untuk kuesioner, skor 1 untuk setiap jawaban. Kemudian, peneliti melakukan perhitungan prosentase dengan menjumlahkan skor yang didapat kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan (total skor), dan diperoleh prosentase (dikalikan seratus persen) (Arikunto, 1998). Pernyataan tersebut jika dibuat dalam bentuk simbolik maka didapatkan rumus sebagai berikut :

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai yang didapat

F = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah skor maksimal

Setelah persentase diketahui dan hasilnya diinterpretasikan dengan kriteria:

- a. Baik = 76-100%
- b. Cukup = 56-75%
- c. Kurang Baik = 40-55%
- d. Tidak Baik = < 40% (Arikunto, 1998)

Dari data yang terkumpul dianalisa perbedaan interaksi sosial anak sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*. Analisa dilakukan dengan menggunakan *Willcoxon Sign Rank Test* menggunakan program komputer *SPSS 11,5 for windows*. Setelah itu dilakukan juga uji statistik *Mann Whitney U Test*, $\leq 0,05$. Tes ini digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal (Sugiono, 2003). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk signifikansi hipotesis komparatif kelompok kontrol dan kelompok perlakuan.

4.5 Ethical Clearens

Apabila manusia dijadikan sebagai subyek suatu penelitian, hak sebagai manusia harus dilindungi (Nursalam, 2003). Oleh sebab itu, sebelum dilakukan pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu mengajukan permohonan ijin yang disertai proposal penelitian. Setelah mendapat persetujuan, penelitian dilaksanakan dengan menekankan masalah etik dalam penelitian keperawatan meliputi :

1. Informed concent

Informed concent merupakan cara persetujuan antara peneliti dengan reponden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan (*informed concent*). *Informed concent* tersebut akan dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *informed concent* adalah agar subyek mengerti maksud dan tujuan penelitian serta mengetahui manfaat penelitian tersebut. Jika subyek bersedia maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan dan jika responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak responden.

2. *Anomity*

Anomity merupakan masalah etika dalam penelitian keperawatan dengan cara tidak memberikan nama responden pada lembar alat ukur namun hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data.

3. *Cofidentiality*

Cofidentiality merupakan masalah etika dengan menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

4. Keterbatasan

Keterbatasan merupakan bagian riset keperawatan yang menjelaskan keterbatasan dalam penulisan riset. Dalam setiap penelitian pasti mempunyai beberapa kelemahan, kelemahan tersebut ditulis dalam keterbatasan. Adapun keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah :

- a. Sampel yang digunakan terbatas yaitu hanya mencakup siswa-siswi anak sekolah di SDN Kedangsari III kelas 5 sehingga kurang representatif.
- b. Pengumpulan sampel anak introvert dilakukan sendiri oleh peneliti, bukan melalui biro atau ahli psikologi.
- c. Instrumen pengumpulan data dirancang sendiri oleh peneliti. Oleh karena itu, validitas dan reliabilitasnya masih perlu diuji coba.
- d. Hasil observasi dipengaruhi oleh kemampuan peneliti dalam mengobservasi.
- e. Waktu penelitian yang singkat sehingga memungkinkan pengaruh yang kurang optimal.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil pengumpulan data yang dilaksanakan pada tanggal 3 sampai 7 Juni 2008 dilanjutkan 16 sampai 21 Juni 2008 di SDN Kendangsari III/278 Surabaya. Penyajian data dimulai dari gambaran umum lokasi penelitian, karakteristik demografi responden dan variabel yang diukur berkaitan dengan pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert. Data karakteristik responden terdiri dari usia, jenis kelamin, posisi anak dalam keluarga, lingkungan tempat tinggal dan pendidikan orang tua serta pekerjaan orang tua. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert, dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test Mann Whitney U Test* dengan bantuan komputersasi *SPSS 11,5 for windows*. Dari uji statistik tersebut dapat diketahui ada tidaknya signifikansi terhadap variabel sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* pada kelompok perlakuan dan kontrol yang didukung dengan data kuantitatif.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran Umum Lokasi penelitian

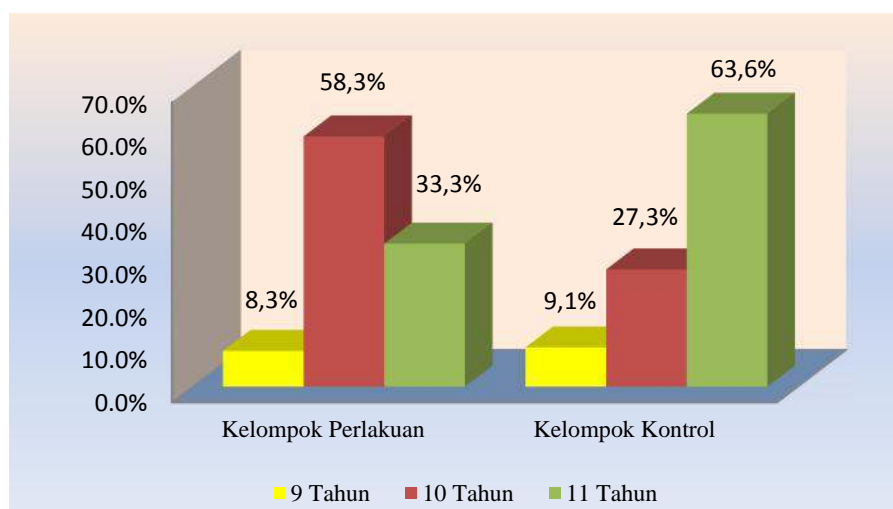
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kendangsari III/278 yang terletak di Jalan Raya Tenggilis Mejoyo No. 3 Surabaya yang terletak di Kawasan Perumahan Tenggilis. Sekolah tersebut mempunyai sepuluh ruangan kelas, satu

ruang guru, satu ruang kepala sekolah, satu ruang perpustakaan, dan halaman yang cukup luas. SDN Kendangsari III/278 memiliki enam belas tenaga guru dan enam tenaga honorer.

5.1.2 Data Umum Karakteristik Demografi Responden

Anak yang memenuhi kriteria penelitian sebanyak dua puluh tiga responden yaitu dua belas (12) responden kelompok perlakuan dan sebelas (11) responden kelompok kontrol. Data umum karakteristik demografi responden ini menguraikan tentang karakteristik responden meliputi: usia, jenis kelamin, urutan kelahiran dalam keluarga, lingkungan tempat tinggal, tingkat pendidikan orang tua dan jenis pekerjaan orang tua.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak

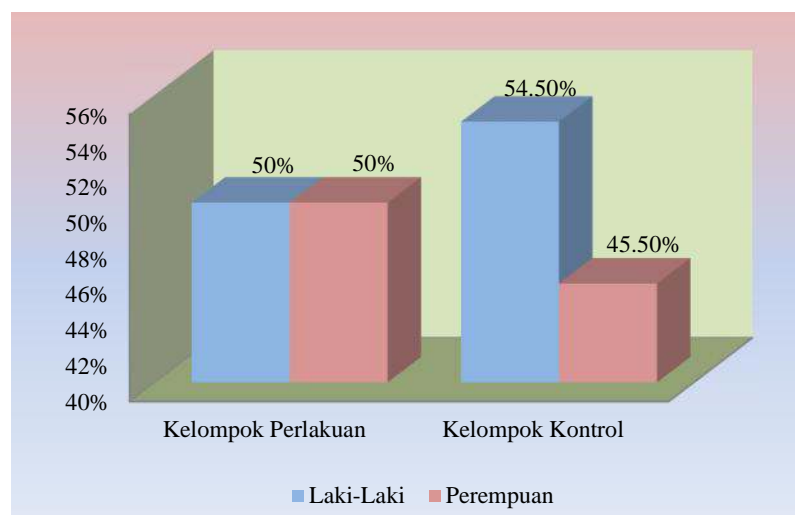


Gambar 5.1 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Usia Anak Sekolah di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan usia anak kelompok perlakuan menunjukkan sebagian besar berusia 10 tahun sebanyak 59 % dan berusia 11 tahun sebanyak 33 %, serta berusia 9 tahun sebanyak 8 %. Gambar diagram tersebut juga menunjukkan distribusi

karakteristik responden berdasarkan usia anak kelompok kontrol sebagian besar berusia 10 tahun sebanyak 64 % dan berusia 11 tahun sebanyak 27 %, serta berusia 9 tahun sebanyak 9 %.

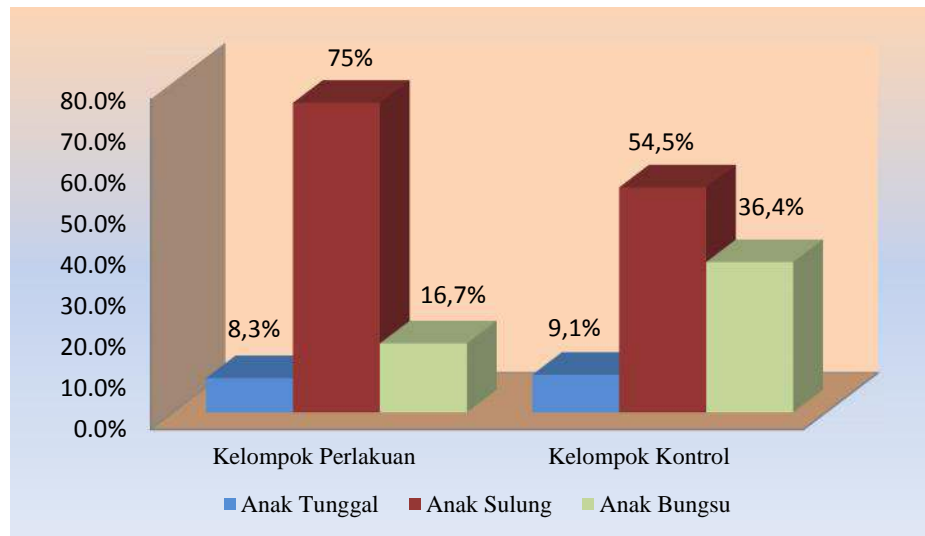
2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 5.2 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Sekolah di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin kelompok perlakuan menunjukkan setengahnya berjenis kelamin laki-laki sebanyak 50 % dan setengahnya lagi berjenis kelamin perempuan sebanyak 50 %. Gambar diagram tersebut juga menunjukkan distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin kelompok kontrol sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 54,5 % dan hampir setengah berjenis kelamin perempuan 45,5 %.

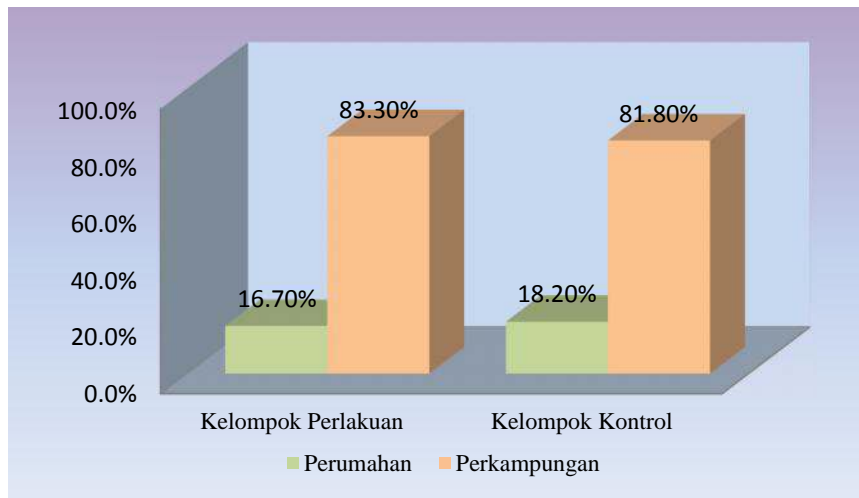
3. Karakteristik Responden Berdasarkan Urutan Kelahiran Anak dalam Keluarga



Gambar 5.3 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Urutan Kelahiran Anak Dalam Keluarga di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan urutan kelahiran anak dalam keluarga kelompok perlakuan menunjukkan sebagian besar sebagai anak sulung sebanyak 75 % dan anak bungsu sebanyak 16,7 % serta anak tunggal sebanyak 8,3%. Diagram tersebut juga menunjukkan distribusi karakteristik responden berdasarkan urutan kelahiran dalam keluarga kelompok kontrol sebagian besar sebagai anak sulung sebanyak 54,5 % dan sebagai anak bungsu sebanyak 36,4 % serta anak tunggal sebanyak 9,1 %.

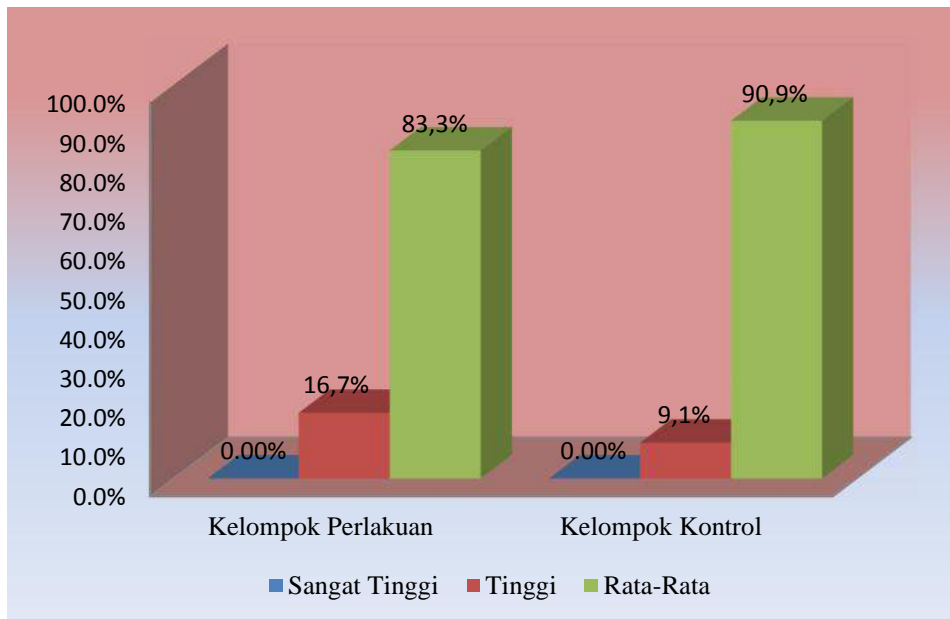
4. Karakteristik Responden Berdasarkan Lingkungan Tempat Tinggal



Gambar 5.4 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Lingkungan Tempat Tinggal di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan lingkungan tempat tinggal kelompok perlakuan menunjukkan sebagian besar tinggal di perkampungan sebanyak 83,3 % dan sebagian kecil tinggal di perumahan sebanyak 16,7 %. Sedangkan anak kelompok kontrol sebagian besar juga tinggal di perkampungan sebanyak 81,8 % dan sebagian kecil tinggal di perumahan sebanyak 18,2 %.

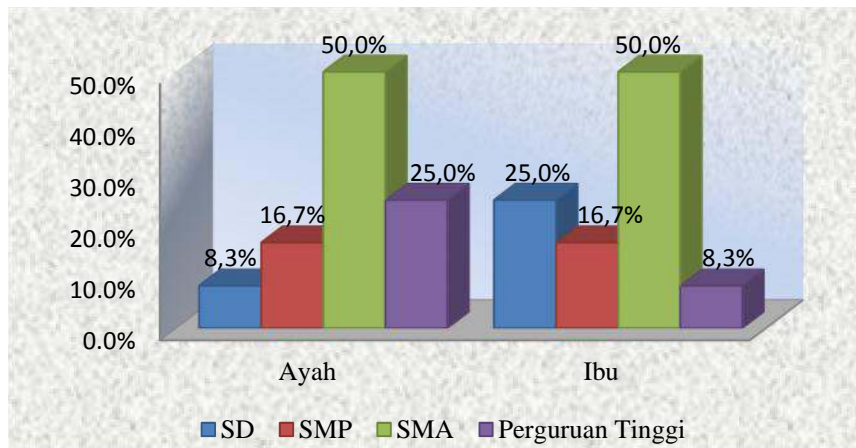
5. Distribusi Responden Berdasarkan Derajat Kepribadian Introvert Anak



Gambar 5.5 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Derajat Kepribadian Introvert Anak di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

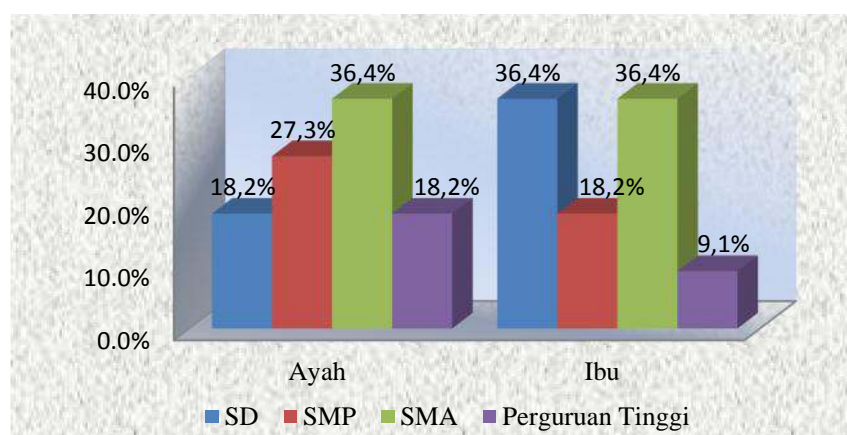
Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan derajat kepribadian introvert kelompok perlakuan menunjukkan sebagian besar mempunyai derajat kepribadian introvert rata-rata sebanyak 83,3 % dan sebagian kecil derajat tinggi sebanyak 16,7 %. Sedangkan responden kelompok kontrol sebagian besar juga mempunyai derajat kepribadian introvert rata-rata sebanyak sebanyak 90,9 % dan sebagian kecil derajat tinggi sebanyak 9,1 %.

6. Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua



Gambar 5.6 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

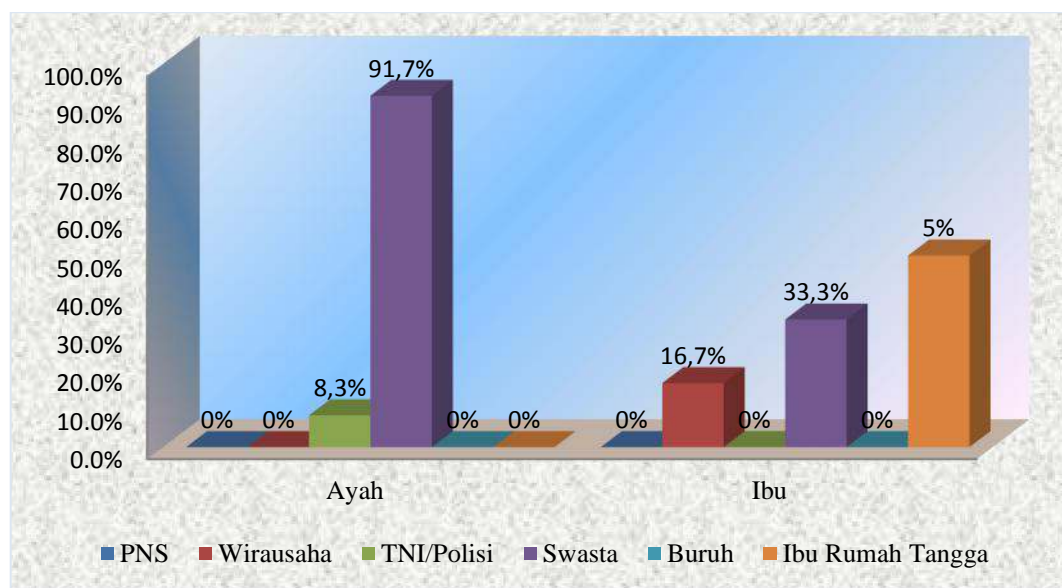
Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan tingkat pendidikan orang tua kelompok perlakuan menunjukkan setengahnya mempunyai tingkat pendidikan SMA. Adapun selain SMA tingkat pendidikan ayah terdiri dari perguruan tinggi 25 %, SMP 16,7 % dan SD 8,3 %. Sedangkan tingkat pendidikan ibu terdiri dari perguruan tinggi sebanyak 8,3 %, SMP 16,7 % dan SD 25 %.



Gambar 5.7 Distribusi Responden Kelompok Kontrol Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

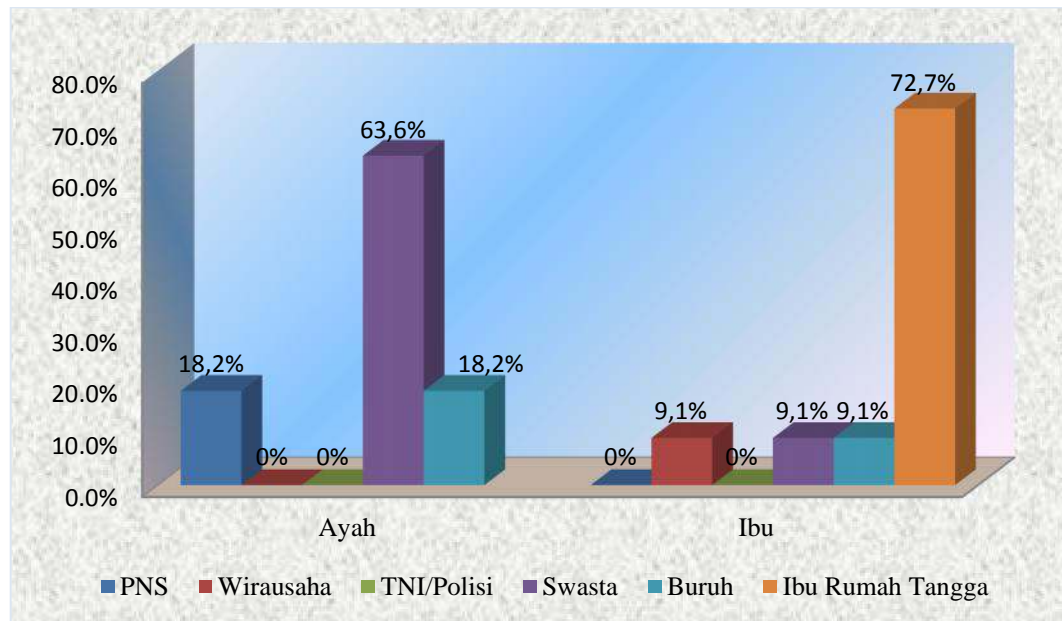
Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi tingkat pendidikan orang tua kelompok kontrol menunjukkan hampir setengah orang tua berpendidikan SMA yaitu ayah sebanyak 36,4 % dan ibu sebanyak 36,4 %. Sisanya untuk ayah terdiri dari perguruan tinggi 18,2 %, SMP 27,3 % dan SD 18,2 %. Sedangkan pendidikan ibu perguruan tinggi 9,1 %, SMP 18,2 % dan SD 36,4 %.

7. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan Orang Tua



Gambar 5.8 Distribusi Responden Kelompok Perlakuan Berdasarkan Jenis Pekerjaan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis pekerjaan orang tua kelompok perlakuan menunjukkan sebagian besar ayah mempunyai jenis pekerjaan swasta sebanyak 92 % dan sebagian kecil TNI/Polisi sebanyak 8,3 %. Sedangkan setengah dari jumlah ibu mempunyai jenis pekerjaan sebagai ibu rumah tangga atau tidak bekerja dan swasta sebanyak 33,3 %, serta wirausaha 16,7 %.



Gambar 5.9 Distribusi Responden Kelompok Kontrol Berdasarkan Jenis Pekerjaan Orang Tua di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

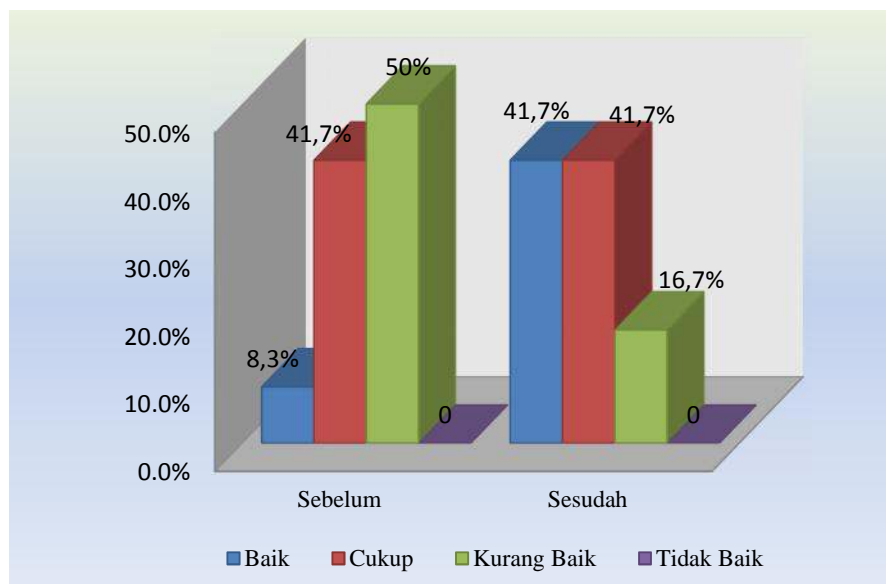
Berdasarkan gambar diagram tersebut distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis pekerjaan orang tua kelompok kontrol menunjukkan sebagian besar ayah mempunyai jenis pekerjaan swasta sebanyak 63,6 %. Adapun PNS dan buruh mempunyai jumlah yang sama yaitu sebanyak 18,2 %. Sedangkan sebagian besar ibu mempunyai jenis pekerjaan sebagai ibu rumah tangga atau tidak bekerja sebanyak 72,7 % dan sebagian kecil swasta, wirausaha serta buruh mempunyai jumlah yang sama yaitu sebanyak 9,1 %.

5.1.3 Variabel yang Diukur

Pada bagian ini diuraikan data-data tentang interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta pengaruh pemberian aktivitas bermain sosial terhadap interaksi sosial pada anak dengan gejala kepribadian introvert.

5.1.3.1 Interaksi Sosial Pada Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert

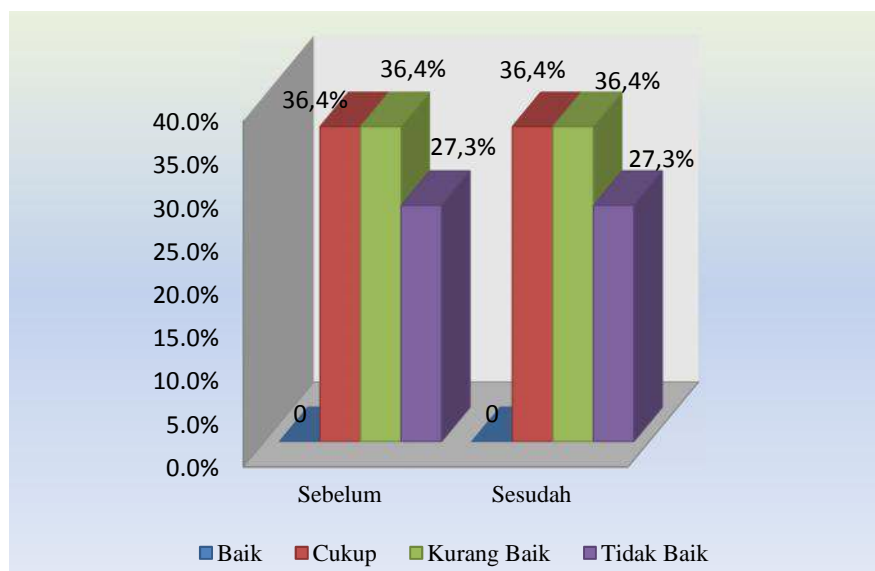
Sebelum dan Sesudah Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play*



Gambar 5.10 Interaksi Sosial Responden Kelompok Perlakuan Sebelum dan Sesudah Perlakuan di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

Gambar diagram batang tersebut menunjukkan hasil pengumpulan data tentang interaksi sosial responden kelompok perlakuan sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*. Sebelum diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*, diperoleh data interaksi sosial kriteria kurang baik setengah dari jumlah responden yaitu sebanyak 50 %, interaksi sosial cukup sebanyak 41,7 % dan interaksi sosial baik sebanyak 8,3 %. Setelah diberikan perlakuan, hampir dari setengah anggota kelompok perlakuan mempunyai kriteria

baik sebanyak 41,7 %. Sedangkan anggota kelompok yang mempunyai kriteria cukup sebanyak 41,7 % dan kurang baik sebanyak 16,7 %.



Gambar 5.11 Interaksi Sosial Responden Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Perlakuan di SDN Kendangsari III Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

Gambar diagram batang tersebut menunjukkan hasil pengumpulan data tentang interaksi sosial responden kelompok kontrol sebelum dan sesudah kelompok perlakuan diberi aktivitas bermain sosial: *cooperative play*. Sebelum diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*, diperoleh data interaksi sosial kriteria kurang baik hampir setengah dari jumlah responden yaitu sebanyak 36,4 %, interaksi sosial cukup sebanyak 36,4 % dan interaksi sosial tidak baik sebanyak 27,3 %. Adapun setelah diberikan perlakuan, didapatkan hasil kriteria interaksi sosial sama seperti sebelum perlakuan.

5.1.3.2 Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert

Tabel 5.1 Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III/278 Surabaya Pada Tanggal 3 Sampai 21 Juni 2008

	Kelompok Perlakuan	Kelompok Kontrol
Negative Ranks	0	1
Positive Ranks	12	2
Ties	0	8
Total	12	11
	<i>Wilcoxon Singed Ranks Test</i> p=0,002	<i>Wilcoxon Singed Ranks Test</i> p=1,00
	<i>Mann Whitney U Test</i> p = 0,002	

Tabel 5.1 menunjukkan semua anggota kelompok perlakuan berada pada *positive ranks* yang berarti hasil interaksi sosial meningkat. Keadaan ini dibuktikan juga oleh hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* kelompok perlakuan yang menunjukkan derajat kemaknaan (p) 0,002. Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kelompok perlakuan antara sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*. Adapun pada kelompok kontrol sebagian besar berada pada *ties* yang berarti hasil interaksi sosial antara sebelum dan sesudah perlakuan tidak mengalami perubahan. Hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* kelompok kontrol menunjukkan derajat kemaknaan 1,000 yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil interaksi sosial sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 5.1 menunjukkan hasil uji statistik *Mann Whitney U Test* mempunyai derajat kemaknaan (p) 0,002 yang berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Sehingga dari hasil uji statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas bermain

sosial: *cooperative play* terhadap interaksi anak dengan gejala kepribadian introvert.

5.2 Pembahasan

Sebagian besar responden mempunyai derajat kepribadian introvert rata-rata. Interaksi sosial responden sebelum dilakukan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* mengalami masalah. Keadaan ini dibuktikan oleh setengah dari responden kelompok perlakuan mempunyai kriteria interaksi sosial kurang baik. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat hampir setengah mempunyai kriteria interaksi sosial kurang baik dan sebagian kecil mempunyai kriteria interaksi sosial tidak baik. Interaksi sosial yang kurang dapat dilihat dari hasil skor kuesioner kontak sosial dan observasi komunikasi. Pada hasil tabulasi kuesioner kontak sosial, baik kelompok perlakuan maupun kontrol sebagian besar mendapat skor rendah di bagian kontak sosial primer, kontak sosial sekunder, subyek tempat bertukar pikiran, fungsi responden sebagai tempat berkeluh kesah bagi orang lain, tingkat kebutuhan akan orang lain, tingkat kebutuhan orang lain terhadap dirinya dan jenis kegiatan di luar rumah serta tempat bermain. Sedangkan berdasarkan hasil tabulasi observasi komunikasi, baik kelompok perlakuan maupun kontrol sebagian besar mendapat skor rendah komunikasi verbal di bagian bertanya, memberi pendapat, kemampuan bekerjasama (bertanya dan meminta; menjawab dan memberi); dan komunikasi nonverbal di bagian kontak mata serta bahasa tubuh.

Introvert merupakan salah satu tipe kepribadian. Komponen utama pola kepribadian ada dua yaitu konsep diri (*self concept*) dan sifat (*trait*). Namun

konsep diri lebih sebagai inti pola kepribadian yang mempengaruhi berbagai bentuk sifat (Sabri, 2001). Menurut C.G. Jung introvert menunjukkan bahwa individu yang memiliki minat ke dalam dirinya sendiri; pikiran, perasaan dan cita-citanya sendiri yang menjadi sumber, minat dan nilai-nilainya (Sabri, 2001). Menurut ahli psikologi, pola kepribadian terdiri dari dua bagian yaitu *the self concept* (konsep diri) sebagai pusat bentuk kepribadian dan *trait* (sifat) sebagai roda atau kemudi kepribadian yang berhubungan erat dan dipengaruhi oleh *the self concept* (Sabri, 2001). Ada tiga dimensi yang tergabung dalam sifat introvert yaitu: kecenderungan atau suka akan perenungan atau pemikiran, sebagai lawan terhadap kecenderungan bertindak, lebih cenderung untuk menyendiri daripada turut aktif di tengah kumpulan orang atau masyarakat dan kecenderungan untuk mencari atau membayangkan kesukaran dalam hidupnya (Sabri, 2001).

Hasil interpretasi tes personaliti versi Dharma Graha didapatkan anak introvert yang mempunyai masalah interaksi adalah anak dengan derajat introvert sangat tinggi, tinggi dan rata-rata (Iskandar, 2003). Pada anak derajat introvert sangat tinggi mempunyai sifat kaku, pemalu, pendiam, keras kepala, tidak ada kepercayaan diri, sulit diterima orang banyak dan tidak mampu berkomunikasi dengan orang lain. Adapun anak derajat introvert tinggi mempunyai sifat kurang percaya diri akibatnya tidak percaya pada orang lain dan tak mau bergaul. Sedangkan anak derajat introvert rata-rata mempunyai sifat pendiam, tidak percaya diri, sulit diajak bekerja sama dan cenderung pemilih dalam mencari teman atau sahabat (Iskandar, 2003). Pola kepribadian tersebut terbentuk disebabkan mereka mempunyai *self concept* yang menggambarkan diri mereka eksklusif dibandingkan orang lain (Fenn, 2002). Serta dapat juga disebabkan

seorang dengan kepribadian introvert kurang percaya diri (Nussbaum, 2002 dalam Rich, 2003).

Berdasarkan uraian di atas, anak dengan gejala kepribadian introvert mempunyai masalah dengan interaksi sosial disebabkan oleh pola kepribadian mereka baik itu konsep diri maupun sifat. Kemungkinan pertama, anak dengan gejala kepribadian introvert mempunyai rasa percaya diri rendah. Rasa percaya diri rendah akan berpengaruh pada sifat pribadi tingkah laku anak seperti tidak percaya pada orang lain dan tak mau bergaul. Sifat anak yang tidak percaya pada orang lain menyebabkan anak jarang bertukar pikiran (*sharing*) dan dijadikan tempat bertukar pikiran. Sedangkan sifat tidak mau bergaul menyebabkan anak mempunyai kontak sosial baik primer maupun sekunder rendah. Keadaan tersebut akan menyebabkan menurunnya jenis kegiatan anak di luar rumah, menyempitnya jangkauan tempat bermain dan menurunnya tingkat kebutuhan orang lain terhadap anak. Kepercayaan diri yang rendah juga dapat menyebabkan menurunnya kemampuan komunikasi verbal maupun non verbal. Kemungkinan kedua, anak introvert menggambarkan diri mereka eksklusif dibandingkan orang lain. Penggambaran diri tersebut akan menyebabkan tingkat kebutuhan anak akan orang lain berkurang.

Pola kepribadian tidak hanya dipengaruhi oleh unsur pembentuknya saja tapi juga oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian itu sendiri. Berdasar gambar 5.1 menunjukkan baik kelompok perlakuan maupun kontrol sebagian besar berusia 10 tahun dan sebagian kecil 9 dan 11 tahun. Berdasarkan tabulasi hasil interaksi sosial anak usia 10 dan 11 tahun mempunyai skor interaksi sosial lebih besar daripada anak usia 9 tahun.

Seiring bertambah usia, anak juga banyak belajar dan mengembangkan emosinya melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya (Daengsari, 2000). Kemampuan anak mengatur emosi dan perilakunya akan menambah keterampilan sosial anak dan akhirnya anak dapat menjalin interaksi secara efektif (Fajar, 2007). Selain itu semakin bertambahnya usia anak yang diikuti oleh berfungsinya organ-organ tertentu dari tubuhnya, interaksi sosial yang dialami anak semakin berkembang (Geibreil, 2008).

Semakin bertambah usia maka semakin bertambah juga pengalaman yang berarti juga meningkatnya keterampilan sosial. Anak dengan keterampilan sosial yang baik akan mempunyai interaksi sosial yang baik juga. Sehingga semakin bertambah usia semakin baik perkembangan interaksi sosialnya.

Berdasar gambar 5.2 menunjukkan responden kelompok perlakuan setengahnya berjenis kelamin laki-laki dan setengahnya berjenis kelamin perempuan. Adapun kelompok kontrol sebagian besar berjenis kelamin laki-laki. Berdasarkan tabulasi hasil interaksi sosial, anak laki-laki mempunyai skor interaksi sosial lebih besar dari pada anak perempuan.

Anak laki-laki cenderung mempunyai hubungan teman sebaya yang lebih luas daripada anak perempuan. Ia lebih suka bermain berkelompok daripada hanya dengan satu atau dua anak. Sebaliknya, hubungan sosial anak perempuan lebih intensif dalam arti bahwa ia lebih sering bermain dengan satu atau dua daripada dengan seluruh kelompok (Hurlock, 2004).

Pada permainan berkelompok, interaksi akan lebih luas dan beragam. Sehingga pada anak laki-laki, mereka akan mempunyai kesempatan belajar mengenal pola interaksi yang lebih baik daripada anak perempuan. Oleh karena

itu, anak laki-laki akan mempunyai interaksi sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak perempuan.

Berdasarkan gambar 5.3 menunjukkan sebagian besar responden kelompok perlakuan dan kontrol sebagai anak sulung dan sebagian kecil anak tunggal serta bungsu. Berdasarkan tabulasi hasil interaksi sosial, anak sulung mempunyai skor interaksi sosial lebih rendah daripada anak bungsu dan tunggal.

Anak yang lahir pertama dan terakhir dalam keluarga besar sering menjadi egosentrik karena mereka merupakan pusat perhatian dari seluruh anggota keluarga. Semakin kecil keluarga, semakin egosentrik si anak. Anak tunggal cenderung menjadi lebih egosentrik daripada anak dari keluarga besar. Anak yang egosentrik terikat pada dirinya dalam arti bahwa perhatian mereka terutama berpusat kepada diri mereka sendiri (Hurlock, 2005).

Anak sulung mempunyai karakteristik kurang berani, kurang agresif, sering tidak bahagia karena adanya perasaan kurang aman yang timbul dari berkurangnya perhatian orang tua dengan kelahiran adik-adiknya (Hurlock, 2004). Anak Sulung juga sering mengkritik orang lain dan tidak kooperatif (Adler dalam Alwisol, 2004). Anak bungsu mengalami hubungan sosial yang baik di luar rumah dan biasanya populer tetapi jarang menjadi pemimpin karena kurangnya kemauan memikul tanggung jawab (Hurlock, 2004). Anak tunggal mempunyai karakteristik masak secara sosial (Hurlock, 2004).

Urutan kelahiran mempunyai peranan penting dalam membentuk kepribadian seseorang. Baik anak tunggal, bungsu maupun sulung sama cenderung egosentrik. Tetapi dengan berkembangnya berbagai kecakapan dan kemampuan berkomunikasi, egosentrisme seharusnya berkurang. Namun

berdasarkan pengalamannya, anak sulung yang mempunyai karakteristik sifat kurang bagus (sering mengkritik dan tidak kooperatif) akan mengakibatkan pandangan kelompok sosial terhadap mereka tidak menguntungkan baik dari orang dewasa maupun teman sebaya. Keadaan ini berdampak pada penyesuaian pribadi dan sosial yang buruk. Sehingga interaksi sosial mereka lebih rendah daripada interaksi sosial anak tunggal dan anak bungsu.

Berdasar gambar 5.4 menunjukkan responden kelompok perlakuan dan kontrol sebagian besar tinggal di perkampungan dan sebagian kecil tinggal di perumahan. Berdasarkan tabulasi hasil interaksi sosial anak tinggal di perumahan mempunyai skor interaksi sosial lebih rendah daripada anak yang tinggal di perkampungan.

Lingkungan yang kehidupannya serba individu, biasanya terjadi pada perumahan. Hal ini tidak baik bagi anak-anak. Ia menjadi tidak bisa bergaul, suka memilih-milih teman, tidak suka melakukan kegiatan yang berbaur sosial, senangnya menyendiri dan lainnya (Kasandra dalam Pernamasari, 2006).

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan memungkinkan menghambatnya. Adapun lingkungan perumahan kurang kondusif untuk sosialisasi anak. Hal ini dikarenakan lingkungan perumahan lebih sedikit menyediakan kesempatan untuk anak berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga anak menjadi individualis. Oleh sebab itu, interaksi sosial anak yang tinggal di perkampungan lebih baik daripada interaksi sosial anak yang tinggal di perumahan.

Berdasar gambar 5.5 menunjukkan baik kelompok kontrol maupun perlakuan sebagian besar mempunyai derajat introvert rata-rata dan sisanya derajat introvert tinggi. Berdasarkan tabulasi hasil interaksi sosial, anak dengan kepribadian introvert derajat tinggi mempunyai kriteria interaksi sosial kurang baik dan tidak baik. Sedangkan anak dengan derajat kepribadian introvert rata-rata sebagian besar mempunyai kriteria interaksi sosial cukup dan kurang baik serta sisanya tidak baik.

Adapun anak derajat introvert tinggi mempunyai sifat kurang percaya diri akibatnya tidak percaya pada orang lain dan tak mau bergaul. Sedangkan anak derajat introvert rata-rata mempunyai sifat pendiam, tidak percaya diri, sulit diajak bekerja sama dan cenderung pemilih dalam mencari teman atau sahabat (Iskandar, 2003).

Berdasarkan uraian tentang sifat anak introvert di atas, maka dapat dikatakan semakin tinggi derajat introvert anak maka makin rendah kriteria interaksi sosialnya.

Berdasar gambar 5.6 dan 5.7 menunjukkan distribusi karakteristik responden tingkat pendidikan orang tua kelompok perlakuan setengahnya mempunyai tingkat pendidikan SMA dan kelompok kontrol hampir setengah tingkat pendidikan SMA. Anak dengan pendidikan orang tua SMA dan Perguruan tinggi mempunyai interaksi sosial yang lebih besar dibandingkan anak dengan orang tua berpendidikan SMP dan SD.

Taraf pendidikan orang tua akan mempengaruhi kemampuan orang tua dalam membimbing anak, dengan pendidikan yang baik kemampuan orang tua membimbing anak semakin baik (Dariyo, 2004). Dengan pendidikan yang baik

maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anaknya, pendidikannya dan sebagainya (Soejiningsih, 2002).

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin mudah orang tersebut menerima informasi baik dari orang lain maupun dari media massa sehingga semakin banyak pula pengetahuan yang didapat. Semakin tinggi pengetahuan orang tua maka akan semakin banyak hal yang akan diajarkan pada anak seperti cara bersosialisasi yang baik. Sehingga anak dengan orang tua berpendidikan tinggi akan mempunyai kemampuan interaksi sosial yang tinggi juga.

Berdasar gambar 5.8 menunjukkan jenis pekerjaan orang tua kelompok perlakuan setengah dari ibu mempunyai jenis pekerjaan sebagai ibu rumah tangga atau tidak bekerja. Sedangkan gambar 5.9 menunjukkan jenis pekerjaan orang tua kelompok kontrol sebagian besar ibu mempunyai jenis pekerjaan sebagai ibu rumah tangga atau tidak bekerja. Anak yang dibesarkan oleh ibu bekerja mempunyai skor interaksi sosial yang lebih rendah dibandingkan dengan anak yang ibunya tidak bekerja.

Orang tua berperan besar dalam membentuk kepribadian anak, salah satu caranya yaitu dengan memberikan stimulasi melalui berbagai corak komunikasi antara orang tua dengan anak. Pada kenyataannya yang sering berfungsi sebagai orang tua adalah ibu. (Gunarsa dan Gunarsa, 2000). Adapun studi mengenai pengalaman awal anak telah memperlihatkan bahwa pengalaman dan ingatan tentang sesuatu, walaupun samar, sangat berpengaruh karena pengalaman meninggalkan kesan yang tidak terhapuskan pada konsep diri anak (Hurlock,

2005). Harga diri (konsep diri) sangat berpengaruh pada interaksi sosial anak (Petranto, 2006).

Ibu rumah tangga yang tidak mempunyai pekerjaan maka akan mempunyai banyak waktu luang untuk berinteraksi dengan anaknya. Oleh karena itu anak akan mendapat lebih banyak perhatian dan pendidikan dari orang tuanya. Perasaan diperhatikan dan pengalaman belajar lebih banyak dari orang tua akan menyebabkan anak tumbuh dengan konsep diri yang baik. Anak yang tidak dibekali aturan sosial namun memiliki rasa percaya diri yang kuat, bisa dianggap aneh oleh lingkungannya. Misalnya ia dianggap tidak sopan karena tidak tahu bagaimana cara meminjam barang yang semestinya pada orang lain. Sementara anak pemalu yang tidak dibekali aturan sosial, bisa jadi akan merasa minder jika berhadapan dengan lingkungan yang belum dikenalnya. Sehingga akan berdampak buruk pada interaksi sosial anak.

Berdasar gambar 5.8 menunjukkan jenis pekerjaan orang tua kelompok perlakuan sebagian besar ayah mempunyai jenis pekerjaan swasta. Sedangkan gambar 5.9 menunjukkan jenis pekerjaan orang tua kelompok kontrol sebagian besar ayah mempunyai jenis pekerjaan swasta juga. Berdasarkan tabulasi, hasil interaksi sosial anak dengan orang tua yang mempunyai pekerjaan lebih besar skorinteraksi sosialnya.

Pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tumbuh kembang anak karena orang tua dapat menyediakan semua kebutuhan anak baik yang primer maupun yang sekunder (Soetjiningsih, 2002).

Ayah sebagai tulang punggung keluarga mempunyai peran besar terhadap pendapatan keluarga. Adapun anak yang kebutuhannya terpenuhi akan menunjang

tumbuh kembang anak. Jadi ayah yang berpenghasilan mampu memenuhi kebutuhan keluarga. Sehingga tumbuh kembang anak akan berjalan optimal. Salah satunya adalah perkembangan psikososial anak bagian keterampilan sosial. Tumbuh kembang yang baik akan berdampak positif pada interaksi sosial anak.

Setelah diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* pada kelompok perlakuan didapatkan peningkatan interaksi sosial. Setelah diberikan perlakuan, hampir dari setengah anggota kelompok perlakuan mempunyai kriteria baik dan kriteria cukup serta sebagian kecil masih kurang baik. Sedangkan hasil kelompok kontrol menunjukkan sebagian besar tidak mengalami perubahan.

Hurlock menyebutkan bahwa salah satu jenis permainan yang mampu memotivasi perkembangan emosi dan sosial anak adalah permainan yang bernuansa sosial (Hartini, 2000). Keterampilan yang berhubungan dengan *basic life skill*, seperti keterampilan berkomunikasi, bersosialisasi, penghargaan, dan bekerja sama dalam tim juga dapat dipelajari melalui proses bermain sosial (Supendi dan Nurhidayat, 2007). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan koqnitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang (Tasmin, 2002).

Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* merupakan jenis permainan yang bernuansa sosial. Permainan ini dapat mengajarkan anak keterampilan yang dibutuhkan saat berinteraksi dengan orang lain. Dengan bertambahnya keterampilan tersebut maka akan meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi sosial.

Berdasarkan hasil tabulasi hasil interaksi sosial, menunjukkan peningkatan interaksi sosial anak lebih besar pada kemampuan komunikasi dibandingkan dengan kontak sosial.

Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata tergantung dari tindakan, tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut (Dwiumami, 2008).

Kemampuan kontak sosial bukanlah kemampuan yang bisa didapat dalam waktu singkat. Selain itu kontak sosial tidak tergantung dari tindakan saja, tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut. Jika usaha kontak hanya dilakukan pada satu sisi saja, tetapi tidak ada usaha dari sisi lawan kontak maka kontak sosial tidak akan terjadi.

Pada kelompok perlakuan masih ada responden yang tetap memiliki kriteria interaksi sosial kurang baik. Anak yang tidak mengalami peningkatan peningkatan yaitu responden no.4 dan 6. Berdasarkan data karakteristik responden didapatkan pada responden no.4 berusia sembilan tahun, laki-laki, introvert rata-rata, anak sulung, tinggal di perkampungan, pendidikan ayah perguruan tinggi, ibu SMA, dan pekerjaan ayah swasta serta ibu wirausaha.

Beberapa bentuk belajar hanya mungkin setelah tercapai tingkat kematangan tertentu (Horton dan Hunt, 2006). Pada usia sepuluh tahun anak mulai menyukai peraturan dan siap untuk berkompetisi dalam permainan (Pillitteri, 1999). Saat berumur 10 atau 11 tahun kebanyakan anak mulai belajar permainan olah raga (Santrock, 2000).

Anak mempunyai pertumbuhan dan perkembangan yang unik di setiap tahapan usianya. Meskipun saat usia sembilan tahun merupakan usia berkelompok (gang) tapi mereka belum menyukai peraturan. Padahal permainan sosial:

cooperative play merupakan permainan mementingkan peraturan sebagai analogi bahwa di masyarakat ada aturan untuk setiap tindakan. Sehingga peningkatan interaksi sosial anak sembilan tahun lebih rendah daripada anak berusia sepuluh tahun.

Sedangkan responden no.6 berusia 11 tahun, introvert rata-rata, anak tunggal, tinggal di perumahan, pendidikan ayah perguruan tinggi, ibu SMA, dan pekerjaan ayah TNI/Polisi serta ibu swasta.

Keluarga merupakan basis pertama dan utama dalam berbagai rangkaian proses interaksi sosial yang dialami individu selama hidupnya. Kebutuhan psikologis dan sosiologis anak yang dialami anak di dalam keluarga kemudian menjadi dasar untuk pergaulannya dengan masyarakat sosial yang lebih luas (Geibreil, 2008). Terdapat banyak bukti bahwa sikap dan reaksi emosional orang tua, konteks budaya dari lingkungan tempat anak dibesarkan dan faktor lain dalam pengalaman total anak penting sekali dalam menentukan pola kepribadian. Peran yang dipelajari anak di rumah mempengaruhi konsep dirinya (Hurlock, 2005). Adapun hasil riset dan para psikologi banyak yang menyatakan bahwa peran ayah juga penting dalam pertumbuhan seorang anak. Ikatan emosional antara ayah dan anak, ditentukan salah satunya oleh interaksi antara ayah dan anak itu sendiri (Eramuslim, 2004).

Orang tua mendidik anak berdasarkan pola asuh tertentu (demokratis, otoriter, permisif dan penelantar) (Petranto, 2006). Pola asuh orang tua ini sangat mempengaruhi bagaimana kelak anak berperilaku, bentuk-bentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Petranto, 2006). Anak yang terbiasa mendapat pendidikan yang sangat otoriter biasanya mengembangkan kekakuan dalam pola

penyesuaian mereka yang karakteristik atau sindrom kepribadian otoriter. Mereka bersikap menahan diri, sangat terkendali, introvert tertutup, konservatif, dan konvensional. Akibat ciri-ciri itu, mereka tidak toleran terhadap perubahan, ketidak teraturan dan hal yang tidak jelas. Mereka cenderung patuh terhadap tokoh yang berkuasa, tetapi agresif terhadap semua yang lebih lemah dari mereka. Lazimnya mereka merasa cemas, mudah merasa khawatir, selalu ragu-ragu, merasa tidak aman, menganut moral yang kaku dan diganggu perasaan ketidak mampuan dan inferioritas. Karakteristik tersebut mewarnai seluruh penyesuaian mereka dalam hidup (Hurlock, 2005).

Adapun orang tua yang mempunyai pekerjaan TNI/Polisi cenderung menerapkan pola asuh diktator. Pola asuh tersebut akan berpengaruh kepada kepribadian anak. Karena pola asuh diktator tidak memberikan kebebasan pada anak untuk mengeluarkan pendapatnya. Sehingga anak akan mempunyai interaksi sosial kurang baik, seperti dalam komunikasi verbal bagian mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan hasil tabulasi kuesioner kontak sosial, sebagian besar kelompok perlakuan mendapat skor rendah di bagian kontak sosial sekunder, subyek tempat bertukar pikiran (*sharing*), fungsi responden sebagai tempat berkeluh kesah bagi orang lain, tingkat kebutuhan akan orang lain. Sedangkan berdasarkan hasil tabulasi observasi komunikasi, sebagian besar kelompok perlakuan mendapat skor rendah di bagian bertanya dan memberi pendapat.

Suatu kontak dapat bersifat primer atau sekunder. Kontak sekunder memerlukan suatu perantara seperti alat-alat telepon, telegraf, radio, dst. Efektivitas dan hambatan komunikasi antar persona tergantung pada menekankan

pada keterbukaan (*openess*), empati (*empaty*) suportif (*supportive*), saling mengerti (*equality*) dan kejujuran (*possitiveness*) (Noegroho dan Istiyanto, 2000). Bertanya membutuhkan proses berpikir, kontemplasi, dan kreasi (Jon,2007). Sedangkan berpendapat membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini merupakan integrasi beberapa bagian pengembangan kemampuan, seperti pengamatan (*observasi*), analisis, penalaran, penilaian, pengambilan keputusan, dan persuasi (Setiono, 2007). Sikap mental juga perlu disiapkan untuk memberi dan menerima kritik serta sanggahan (Rachman dan Savitri, 2008).

Beberapa kemampuan Interaksi sosial memang tidak dak mudah untuk didapat. Pertama, Kontak sekunder sulit mengalami peningkatan karena memerlukan perantara yang belum tentu tersedia bagi responden. Kedua, kontak sosial yang berhubungan dengan bertukar pikiran (*sharing*) sulit mengalami peningkatan karena adanya hambatan dalam komunikasi antar personanya. Dimana anak dituntut untuk mempunyai keterbukaan (*openess*), empati (*empaty*) suportif (*supportive*), saling mengerti (*equality*) dan kejujuran (*possitiveness*) dengan pasangan komunikasinya. Ketiga, kemampuan komunikasi bertanya dan berpendapat tidak hanya dipengaruhi oleh kempuan sosial namun masih membutuhkan kemampuan yang lain juga. Sehingga perubahan pada kemampuan sosial juga membutuhkan perubahan pada kemampuan yang lain untuk mengubah kempuan bertanya dan berpendapat.

Hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan semua anggota kelompok perlakuan berada pada *positive ranks* yang berarti interaksi sosial sesudah diberikan perlakuan pada kelompok perlakuan lebih besar dari pada sebelum perlakuan. Adapun kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan

menunjukkan sebagian besar berada pada *ties* yang berarti hasil interaksi sosial sama seperti sebelumnya. Hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* kelompok perlakuan juga menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play* pada kelompok perlakuan. Sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan sebagian besar anggota kelompoknya berada di *ties* yang berarti tidak ada perbedaan antara hasil interaksi sosial sebelum dan sesudah perlakuan. Keadaan ini dibuktikan juga dengan hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara tes sebelum dan sesudah. Setelah mengetahui derajat kemaknaan maka dilakukan uji statistik *Mann Whitney U Test* untuk menunjukkan signifikansi perbedaan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Hasil uji statistik tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Kedua uji statistik tersebut membuktikan ada pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi anak dengan gejala kepribadian introvert.

Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok dimana dapat ditemui identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisir (Santrock, 2000). Piaget mengemukakan bahwa kesempatan menurunkan ego anak dapat terjadi saat anak berdiskusi bersama karena mereka harus menerima kenyataan bahwa tidak semua orang mempunyai pandangan yang sama dengannya dalam situasi tertentu (Michael L. Heningger, 1999). Permainan ini menggambarkan pentingnya koordinasi suatu kelompok dalam memecahkan masalah. Setiap kelompok dituntut untuk memecahkan masalahnya, tetapi tetap sportif menaati aturan yang ada. Permainan

ini analogi bahwa dalam kehidupan bermasyarakat pun selalu ada aturan dan norma yang mengatur setiap tindakan (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* merupakan permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan kelompok (*peers*). Pada interaksi sosial terdapat proses imitasi, identifikasi, sugesti, dan simpati. Diharapkan saat mengikuti terapi bermain tersebut anak akan mengalami proses tersebut dengan teman sepermainannya. Sehingga terjadi respon mengenal pola interaksi sosial berhubungan dengan orang lain yang akan meningkatkan keterampilan sosial anak. Melalui proses belajar (pengalaman) berupa fisik yang kemudian berkembang menjadi psikis akan menjadikan proses kesadaran menjadi ketidaksadaran yang mengubah pola kepribadian. Perubahan yang terjadi pada pola kepribadian adalah konsep diri (harga diri) meningkat serta perubahan sifat kualitatif dan atau kuantitatif. Kondisi tersebut terefleksi dengan sikap percaya diri dan suka bergaul dengan banyak orang. Sehingga keadaan tersebut akan meningkatkan interaksi sosial yang terdiri dari komunikasi maupun kontak sosial.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan simpulan dan saran dari hasil penelitian tentang pengaruh aktivitas bermain sosial: *cooperative play* terhadap interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert.

6.1 Simpulan

1. Anak dengan gejala kepribadian introvert pada derajat rata-rata, tinggi dan sangat tinggi mengalami masalah interaksi sosial. Derajat interaksi sosial mereka sebagian besar kurang baik. Mereka cenderung tidak mau bersosialisasi dan kurang percaya diri sehingga kemampuan komunikasi dan kontak sosial mereka rendah. Hal ini dikarenakan pola kepribadian mereka yang tidak mendukung interaksi sosial. Pola kepribadian tersebut dipengaruhi unsur pembentuknya (konsep diri dan sifat) dan faktor yang mendukung perkembangan kepribadian itu sendiri. Faktor tersebut adalah usia, jenis kelamin, posisi urutan kelahiran anak dalam keluarga, lingkungan tempat tinggal, derajat introvert, tingkat pendidikan dan jenis pekerjaan orang tua.
2. Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* mampu meningkatkan interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert kelompok perlakuan. Kondisi tersebut dapat dilihat dari meningkatnya kontak sosial dan kemampuan komunikasi baik verbal maupun nonverbal.

3. Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* mampu mengubah interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian introvert. Karena permainan tersebut merupakan permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan kelompok. Dalam interaksi tersebut, anak akan belajar mengenal pola berhubungan dengan orang lain melalui proses imitasi, identifikasi, sugesti, dan simpati. Pembelajaran tersebut, akan meningkatkan keterampilan sosial. Sehingga interaksi sosial anak meningkat.

6.2 Saran

1. Bagi Perawat Terutama Perawat Anak
 - a. Lebih kreatif dan inovatif dalam menstimulasi tumbuh kembang anak melalui permainan, seperti aktivitas bermain sosial: *cooperative play* yang dapat dijadikan salah satu alternative dalam proses pembelajaran interaksi sosial anak.
 - b. Melibatkan keluarga terutama orang tua sebagai *support system* karena keluarga merupakan faktor utama penentu kepribadian anak dan pendorong yang efektif dalam tugas tumbuh kembang anak.
 - c. Mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai stimulasi tumbuh kembang anak khususnya mengenai aktivitas bermain sosial: *cooperative play* maupun jenis aktivitas bermain sosial yang lainnya untuk membantu anak dengan masalah sosialisasi.

2. Bagi anak dengan gejala kepribadian introvert
 - a. Melanjutkan aktivitas bermain sosial, seperti *cooperative play* baik di rumah maupun di sekolah. Permainan tersebut dapat berupa permainan berkelompok dengan peraturan dan lawan main, seperti sepak bola, bola voli, bola basket dan bola kasti.
 - b. Membina hubungan sosial dengan teman sebaya baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini sebagai sarana pembelajaran sosial sehingga keterampilan sosial anak berkembang.
3. Bagi orang tua
 - a. Keluarga sebagai dasar tempat terbentuknya kepribadian anak hendaknya dapat menjadi *role model* interaksi sosial yang baik untuk anak.
 - b. Menyediakan waktu luang untuk berinteraksi dengan anak sehingga dapat mengetahui perkembangan dan kebutuhan anak.
 - c. Memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, terutama dengan teman sebaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
 - d. Memberikan stimulus seperti sarana dan prasarana untuk dapat membantu tumbuh kembang anak seperti aktivitas bermain sosial: *cooperative play* sebagai alternatif meningkatkan keterampilan sosial.
4. Bagi Sekolah
 - a. Menyediakan sarana dan prasarana untuk dapat membantu tumbuh kembang anak seperti aktivitas bermain sosial: *cooperative play* sebagai alternatif meningkatkan keterampilan sosial.

- b. Sebagai orang kedua yang penting pengaruhnya setelah orang tua, guru dapat menjadi *role model* interaksi sosial yang baik serta menyediakan alat, media maupun metode stimulasi anak dalam proses tumbuh kembang terutama keterampilan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, F., (2005). *Bermain, Apa dan Mengapa?*. www.cybermq.com/index. Tanggal 21 April 2007. Jam 15.00 WIB
- Alimul, A., (2001). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika
- Alwisol, (2004). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press, hal: 73, 106-110
- Arikunto, S., (1998). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Ed.5*. Jakarta: Rineka Cipta, hal: 146, 246
- Arikunto, S., (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, hal: 94, 97, 102-105
- Baron, R. dan Byrne D., (2004). *Psikologi Sosial*. Erlangga: Jakarta, hal: 39-46, 169-186
- Betz dan Sowden, (2002). *Buku Saku Keperawatan Pediatri*. Jakarta: EGC, hal: 555-558
- Chusairi, A. (2006). *Efektifitas terapi Bermain Sosial Untuk Meningkatkan kemampuan dan Keterampilan Sosial Anak Dengan Autism*. <http://fulltext.lib.unair.ac.id>. Tanggal 16 Mei 2008. Jam 09.00 WIB
- Daengsari, D., (2000). *Perkembangan Emosi*. www.tabloid-nikita.com. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Dariyo, (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia, hal: 109
- Ducharme, D. dan Stephenw H. (1998). *Programing Generalization of Sociaskill in Preschool Children with Hearing Impairment*. <http://seab.envmed.rochester.edu>. Tanggal 3 Oktober 2007. Jam 10.00 WIB
- Dwiumami, N., (2008). *Proses Sosial dan Interaksi Sosial*. <http://kuliahkomunikasi.wordpress.com>. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Elizabeth, (2007). *Behavioral Approaches to The Study of Social Interactions in Children*. <http://abainternational.org>. Tanggal 16 Mei 2008. Jam 16.50 WIB
- Encyclopedia, Childhood and Adolescence, (2007). *Introversion..* <http://en.wikipedia.org/wiki/Introvert>. Tanggal 2 Oktober 2007. Jam 20.00 WIB
- Encyclopedia, (2007). *Social Interactions*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Interaction>. Tanggal 2 Oktober 2007. Jam 20.00 WIB
- Eramuslin, (2004). *Kiat memperkuat Hubungan Ayah dan Anak*. <http://info.balitacerdas.com>. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB

- Fajar, (2007). *Keterampilan Sosial Pada Anak Menengah Akhir*. <http://f4jar.multiply.com/journal/item/191>. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Fenn, N., (2002). *So Your Child is an Introvert*. <http://www.selfgrowth.com>. Tanggal 2 Oktober 2007. Jam 20.00 WIB
- Fort Hays State University, (2008). *Nonverbal Communication*. <http://www.fhsu.edu/~zhrepic/Teaching/GenEducation/nonverbcom/nonverbcom.htm>. Tanggal 4 Juli 2008 Jam 20.00 WIB
- Fort Hays State University, (2008). *Distance Horizontal*. <http://www.fhsu.edu/~zhrepic/Teaching/GenEducation/nonverbcom/nonverbcom.htm>. Tanggal 4 Juli 2008 Jam 20.00 WIB
- Geibreil, (2008). *Membentuk Kepribadian Melalui Interaksi Sosial*. <http://geibreil.wordpress.com>. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Gunarasa dan Gunarsa, (2000). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, hal: 114
- Hamid, A., (1999). *Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa pada Anak dan Remaja*. Jakarta: Widya Medika, hal: 13-15, 18
- Hartini, N., (2000). *Peran Pola Permainan Sosial Terhadap Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak*. <http://Fulltext.lib.unair.ac.id>. Tanggal 17 Juli 2008. Jam 10.00 WIB
- Henninger, M., (1999). *Theaching Young Children: an Introduction*. New Jersey: Prentice Hal: 121-122
- Hurton dan Hunt, (2006). *Sosiologi Jilid I Ed.6*. Jakarta: Erlangga, hal: 102-103
- Hurlock, E., (2005). *Perkembangan Anak Ed.5 Jilid I*. Jakarta: Erlangga, hal: 178, 189, 191, 201, 261-280
- Hurlock, E., (2005). *Perkembangan Anak Ed.5 Jilid II*. Jakarta: Erlangga, hal: 173, 236-271
- Hurlock, E., (2004). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Ed.5*. Jakarta: Erlangga
- Iskandar, Y., (2003). *Tes Personaliti*. Jakarta: Yayasan Graha Group, hal: 7-10, 46-52
- Jeffrey, N., dkk, (2005). *Psikologi Abnormal Jilid II*. Jakarta: Erlangga, hal: 143, 167-173
- Jon, (2007). *Bertanya Cermin Kecerdasan Anak*. www.kompas.com. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Keliat, B. dan Akemat, (2005). *Keperawatan Jiwa Terapi Aktivitas Kelompok*. Jakarta: EGC, hal: 16-48
- Missunita, (2008). *Bermain Anak - Tinjauan Perkembangan Kemampuan Sosial*. www.wordpress.com20080416bermain-anak-tinjauan-perkembangan-kemampuan-sosial.html. Tanggal 21 April 2007. Jam 15.00 WIB

- Muscari, M., (2005). *Keperawatan Pediatrik Ed.5*. Jakarta: EGC, hal: 7
- Narwoko, J. dan Suyanto, (2004). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana, hal: 66-67, 72-75
- Notoatmodjo, S., (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta, hal: 38-55
- Noegroho dan Istiyanto, (2000). *Komunikasi Antar Persona*. www.sbektiistiyanto.wordpress.com. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Nursalam, (2003). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika, hal: 79-106, 183-188
- Pernamasari, (2006). *Neighbour, Friend or Foe?*. <http://www.inspiredkidsmagazine.com/ArtikelFamilyLife.php?artikeIID=85>. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Petranto, I., (2006). *Rasa Percaya Diri Anak adalah pantulan Pola Asuh Orang Tuanya*. <http://dwpptrijenewa.isuisse.com>. Tanggal 24 Mei. Jam 16.00 WIB
- Pillitteri, A., (1999). *Child Health Nursing Care of The Child and Family*. Philadelphia: Lippincott, hal: 280-284
- Potter and Perry, (2005). *Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, Dan Praktik Vol 1*. Jakarta: EGC, hal: 277
- PSIK, (2007). *Buku Pedoman Penyusunan Proposal dan Skripsi*. Surabaya: Program Studi Ilmu Keperawatan, hal: 3, 32-38
- Rachman dan Savitri, (2008). *Berpikir Kritis*. www.experd.com. Tanggal 28 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Ramdhani, A., (2002). *Problema Pubertas Dipondok Pesantren*. <http://digilib.itb.ac.id>. Tanggal 2 Juni 2008. Jam 09.00 WIB
- Rich, S., (2003). *Degree of Active Helping: An Interaction between Extraversion and Self-Esteem*. <http://web.sbu.edu/psychology.htm>. Tanggal 3 Oktober 2007. Jam 10.00 WIB
- Roberson, R., (2004). *The Wonderful World of Child's Play as They Grow*. <http://www.preschoolerstoday.com/articles/4941/4>. Tanggal 2 Oktober 2007. Jam 20.00 WIB
- Sabri, M., (2001). *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan Bahan Kuliah dan Diskusi Mahasiswa*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, hal: 30-31, 91-110, 155
- Santrock, J., (2000). *Children*. USA: Mc Graw Hill, hal: 314-318
- Savitri, I., (2008). *Anak-anak Introvert, Bermasalahkah?*. www.republika.co.id. Tanggal 3 Juni 2008. Jam 10.00 WIB
- Setiono, (2007). *Berpikir Kritis*. <http://agustinussetiono.wordpress.com>. Tanggal 26 Juli 2008. Jam 16.00 WIB

- Soetjiningsih, (2002). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC, hal: 2-11
- Sofa, (2008). *Lingkungan Sosial Budaya*. <http://massofa.wordpress.com>. Tanggal 16 Mei 2008. Jam 16.50 WIB
- Supendi, P., dan Nurhidayat, (2007). *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Plus, hal: 7-15, 21-24, 57-60, 73-75, 78-80
- Suryabrata, S., (2003). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal: 155-162
- Tasmin, M., (2002). *Bermain Lebih Penting Daripada Bermain?*. www.e-psikologi.com. Tanggal 26 Juli 2008. Jam 16.00 WIB
- Tim Familia, (2006). *Konsep Diri Positif, Menentukan Prestasi Anak*. Yogyakarta: Kanisus, hal: 18, 26-28, 43-45, 67
- Tudge, J. dan David C., (1989). *Cooperative Problem-Solving in The Classroom*. <http://www.ericdigests.org>. Tanggal 21 April 2007. Jam 15.00 WIB
- Waldrop, S., (2007). *Choosing Friends An Experience in Social Development*. <http://preschoolerstoday.com/resources/articles/friends.htm>. Tanggal 2 Oktober 2007. Jam 20.00 WIB
- Walgito, B., (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi, hal: 57-64
- Weiten, W., dkk, (1991). *Psychology Applied to Modern Life*. California: Brooks/Cole, hal: 158-167
- Wong, D., (2003). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC, hal: 196-198
- Zoelandari, M., (2002). *Menyelami Karakter Anak*. <http://www.inspiredkidsmagazine.com>. Tanggal 2 Oktober 2007. Jam 20.00 WIB

Lampiran 4

LEMBAR PERMINTAAN MENJADI RESPONDEN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, nama Ira Rahmawati, mahasiswi Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Airlangga Surabaya, angkatan 2004. Saya akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak dengan Gejala Kepribadian Introvert”. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai dasar pengembangan ilmu keperawatan anak terkait dengan topik pengelolaan bermain sesuai tahap tumbuh kembang anak.

Saya berharap kerjasama Saudara sebagai orangtua dari anak yang akan saya berikan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*. Saya menjamin kerahasiaan dan identitas dari semua data yang dikumpulkan. Data hanya disajikan untuk penelitian dan pengembangan ilmu keperawatan dan tidak digunakan untuk maksud lain.

Sebagai bukti kesediaan menjadi responden dalam penelitian ini, saya mohon kesediaan Saudara untuk menandatangani lembar persetujuan yang telah disediakan. Atas partisipasi Saudara saya hargai dan ucapkan terima kasih.

Surabaya, 3 Juni 2008

Hormat saya,

Ira Rahmawati
010410726B

Lampiran 5**PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN**

Nama :

Alamat :

Saya selaku orang tua dari,

Nama :

Kelas :

No. Absen :

menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dengan mengikutsertakan anak saya pada penelitian “Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak dengan Gejala Kepribadian Introvert” yang dilakukan oleh Ira Rahmawati, mahasiswi Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Airlangga, Surabaya, angkatan 2004.

Tanda tangan di bawah ini menunjukkan bahwa saya telah diberi informasi dan memutuskan untuk mengikutsertakan anak saya berpartisipasi pada penelitian tersebut di atas.

Tanggal :

No. Responden :

Tanda Tangan :

Lampiran 6**FORMAT DATA IDENTITAS RESPONDEN**

Petunjuk Pengisian Data Identitas Responden

1. Tuliskan nama dan alamat dengan menggunakan huruf kapital semua/huruf balok.
2. Tuliskan pilihan Anda dengan memberikan tanda centang pada kotak disamping kiri.
3. Tuliskan posisi anak keberapa dan berapa bersaudara dalam keluarga dengan angka.
4. Pilih salah satu pilihan jawaban untuk umur, jenis kelamin, pendidikan dan lingkungan tempat tinggal serta pekerjaan.
5. Nomor responden akan diisi oleh peneliti (*).

DATA IDENTITAS RESPONDEN

Nama	:	
No. Responden*	:	<input type="text"/>	
Umur	:		Kode
1.) 9 tahun	<input type="checkbox"/>	3.) 11 tahun	<input type="text"/>
2.) 10 tahun			<input type="text"/>
Jenis Kelamin	:		<input type="text"/>
1. Laki-laki			<input type="text"/>
2. Perempuan			<input type="text"/>
Anak ke	:daribersaudara	<input type="text"/>
Lingkungan tempat tinggal:			<input type="text"/>
1. Perumahan			<input type="text"/>
2. perkampungan			
Keluarga	:		
1 Ayah			
a Pendidikan			
1. SD		3. SMA	<input type="text"/>
2. SMP		4. Perguruan Tinggi	
b Pekerjaan			
1. PNS		3. Buruh	5. Swasta
2. Wirausaha		4. TNI/Polisi	<input type="text"/>

- 2 Ibu
- a Pendidikan
1. SD 3. SMA
2. SMP 4. Perguruan Tinggi
- b Pekerjaan
1. PNS 3. Buruh 5. TNI/Polisi
2. Wirausaha 4. Ibu Rumah Tangga 6. Swasta
- 3 Wali/Pengganti Keluarga
- a Pendidikan
1. SD 3. SMA
2. SMP 4. Perguruan Tinggi
- b Pekerjaan
1. PNS 3. Buruh 5. Swasta
2. Wirausaha 4. TNI/Polisi

Lampiran 7

SATUAN ACARA KEGIATAN

Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* Terhadap Interaksi Sosial Anak dengan Gejala Kepribadian Introvert

Materi	: Aktivitas Bermain Sosial: <i>Cooperative Play</i>
Sasaran	: Anak Usia Sekolah dengan Gejala Kepribadian Introvert
Tempat	: SDN Kendangsari III/278 Surabaya
Waktu	: 15-20 menit

A. Tujuan

1. Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Peserta dapat memberikan respon interaksi sosial yang baik terhadap aktivitas bermain sosial: *cooperative play* yang telah diberikan.

2. Tujuan Instruksional Khusus (TUK)

- Peserta dapat memahami pentingnya aktivitas bermain sosial: *cooperative play*.
- Peserta memahami hikmah atau manfaat dari tiap permainan.
- Peserta dapat melakukan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*.

B. Alat dan Bahan

1. Permainan lintas membramo:

- karton persegi 15 x 15 cm dan
- bendera atau panji terbuat dari sedotan dengan tempelan kertas segitiga.

2. Permainan jaringan multipihak:

- pensil,
- tali, dan
- botol atau kaleng.

3. Permainan membentuk lingkaran: tidak ada.

C. Materi

- Definisi aktivitas bermain sosial: *cooperative play*.
- Jenis aktivitas bermain sosial: *cooperative play* yang digunakan.

3. Aturan bermain aktivitas bermain sosial: *cooperative play* (d disesuaikan dengan jenis permainan).
4. Hikmah atau manfaat aktivitas bermain sosial: *cooperative play* (d disesuaikan dengan jenis permainan).

D. Kegiatan Penyuluhan

No	Tahap	Aktivitas Fasilitator	Aktivitas Peserta	Waktu
1.	Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan alat 2. Memberi salam dan memperkenalkan diri 3. Menanyakan suasana hati anak saat ini 4. Membuat kontrak 5. Menjelaskan tujuan dan manfaat kegiatan bermain sosial: <i>cooperative play</i> 6. Menanyakan kembali tujuan dan manfaat kegiatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta boleh membantu 2. Menjawab salam dan memperkenalkan diri 3. Menjawab suasana hati saat ini 4. Menyimak dan menyetujui 5. Mendengarkan tujuan dan manfaat bermain sosial: <i>cooperative play</i> 6. Menjawab tujuan dan manfaat kegiatan 	5 menit
2	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi kelompok* 2. Mempersilahkan peserta memperkenalkan diri** 3. Mempersilahkan peserta lain untuk bertanya** 4. Menjelaskan tema, aturan atau cara bermain, diselingi pengulangan penjelasan materi oleh peserta pada peserta yang lain* 5. Mengilustrasikan situasi permainan* 6. Memulai permainan, memberi motivasi dan <i>reinforcement</i> pada peserta saat permainan berlangsung 7. Meminta anak menyebutkan hikmah permainan* 8. Memberi pujian atas jawaban dan mengklarifikasi jika salah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkelompok sesuai instruksi* 2. Memperkenalkan diri** 3. Mengajukan pertanyaan pada peserta lain** 4. Mendengarkan penjelasan dan menjelaskan kembali pada peserta yang lain* 5. Mendengarkan penjelasan* 6. Bermain permainan* 7. Menyebutkan hikmah permainan* 8. Mendengarkan 	10 menit

3	Terminasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan suasana hati anak setelah bermain 2. Menganjurkan peserta untuk senantiasa bermain bersama 3. Membuat kontrak aktivitas bermain yang akan datang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab suasana hati setelah bermain 2. Mendengarkan anjuran 3. Menerima kontrak aktivitas bermain yang akan datang 	5 menit
---	-----------	--	---	---------

Keterangan: * disesuaikan dengan jenis aktivitas bermain sosial: *cooperative play* yang dimainkan

**dilakukan saat pertemuan pertama dan terakhir aktivitas bermain

E. Metode

1. Ceramah dan tanya jawab
2. Demonstrasi

F. Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- a. Peralatan yang dibutuhkan lengkap.
- b. Kontrak diberikan minimal satu jam sebelum kegiatan.

2. Evaluasi Proses

Evaluasi dilakukan saat aktifitas bermain berlangsung, meliputi:

- a. Peserta mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan.
- b. Kegiatan berlangsung sesuai dengan waktu yang ditentukan.

3. Evaluasi hasil

Evaluasi didasarkan pada tujuan, meliputi:

- a. Peserta dapat menyebutkan tujuan dan pentingnya aktivitas bermain sosial: *cooperative play*.
- b. Peserta dapat menyebutkan hikmah atau manfaat dari tiap permainan.
- c. Peserta dapat melakukan aktivitas bermain sosial: *cooperative play*

G. Sumber

1. PSIK, (2007). *Buku Pedoman Penyusunan Proposal dan Skripsi*. Surabaya: Program Studi Ilmu Keperawatan
2. Supendi, Pepen (2007). *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Plus

Lampiran 8

MATERI AKTIVITAS BERMAIN SOSIAL: *COOPERATIVE PLAY*

I. Definisi Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play*

Aktivitas bermain sosial: *cooperative play* adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok dimana dapat ditemui identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisir (Santrock, 2000). Keterampilan yang berhubungan dengan *basic life skill*, seperti keterampilan berkomunikasi, bersosialisasi, negosiasi, dan bekerja sama dalam tim dapat dipelajari melalui proses bermain sosial (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

II. Jenis Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play* yang Digunakan

Jenis aktivitas bermain sosial: *cooperative play* yang akan digunakan, yaitu:

1. Permainan lintas membramo bermanfaat melatih kepemimpinan dan kerja sama kelompok.
2. Permainan jaringan multi pihak bermanfaat melatih komunikasi efektif dalam kerja sama kelompok.
3. Permainan membentuk lingkaran bermanfaat melatih koordinasi dan sportifitas serta negosiasi (Supendi dan Nurhidayat, 2007).

III. Aturan Bermain Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play*

1. Lintas Membramo

- a. Tujuan permainan : *team buildind* dan *energizer*
- b. Tempat pelaksanaan : *indoor* atau *outdoor*
- c. Jumlah peserta : dua kelompok (6 anak)

d. Situasi :

Beberapa kelompok tim SAR di dalam helikopter yang terbang diatas pulau papua telah kehilangan beberapa perlengkapan keselamatan sewaktu melintasi sungai Membramo, Papua. Tim SAR tidak dapat bekerja tanpa perlengkapan tersebut. Oleh karena itu, ketua tim memberitahu seluruh anggota yang dipimpinnya bahwa kelompok mana saja yang dapat menemukan perlengkapan tersebut (dalam permainan ini diwakili oleh bendera atau panji) akan diberi penghargaan. Kontan, seluruh tim segera turun menyusuri sungai Membramo untuk menemukan perlengkapan yang dimaksud.

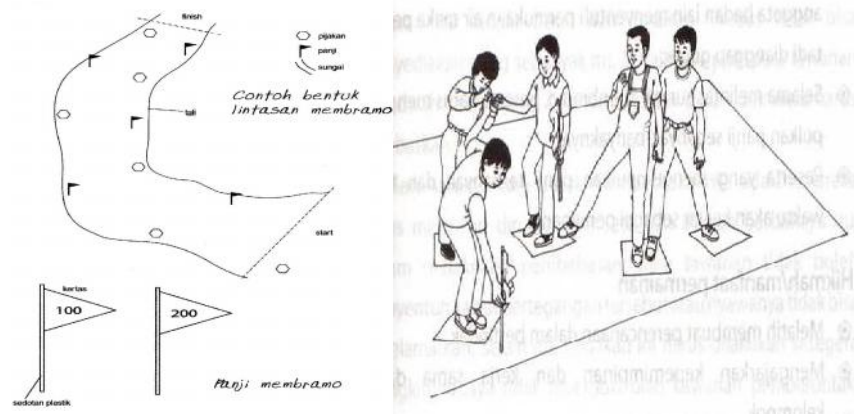
e. Pengaturan tempat :

1. Ruang atau lahan kosong yang memanjang, kira-kira 10 m x 10 m.
2. Buat gambar lahan dengan kapur atau tali berupa sebuah sungai yang berkelok-kelok dan dianggap sebagai sebuah sungai Membramo.
3. Tiap peserta diberi masing-masing satu buah karton. Fungsinya adalah untuk pijakan kaki peserta yang melintas. Ruang di sekitar karton itu dianggap sebagai permukaan air.
4. Di beberapa lokasi tertentu di sungai itu, terdapat beberapa panji atau bendera yang ditancapkan.
5. Jarak antar karton pijakan diatur sehingga tidak terlalu mudah atau terlalu sulit bagi peserta.

f. Cara bermain :

1. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok, dengan tiap kelompok berjumlah 6 orang.

2. Tiap peserta harus berjalan melintasi sungai Membramo dari garis *start* sampai garis *finish*.
3. Selama melintasi sungai, peserta hanya boleh menginjak karton pijakan. Jika pijakan tidak diinjak maka akan diambil oleh wasit dan dianggap hanyut. Jika salah satu kaki atau anggota badan lain menyentuh permukaan air maka peserta tadi dianggap gugur.
4. Selama melintas sungai Membramo, peserta harus mengumpulkan panji atau bendera sebanyak-banyaknya.
5. Peserta yang mengumpulkan panji terbanyak dan tepat waktu akan keluar sebagai pemenang.



Contoh lintasan dan ilustrasi permainan lintas membramo

2. Jaringan Multi Pihak

- a. Tujuan permainan : *team building, communication energizer, dan ice breaker*
- b. Tempat pelaksanaan : *indoor* atau *outdoor*
- c. Jumlah peserta : 12 orang (dibagi 2 kelompok)
- d. Situasi : ---

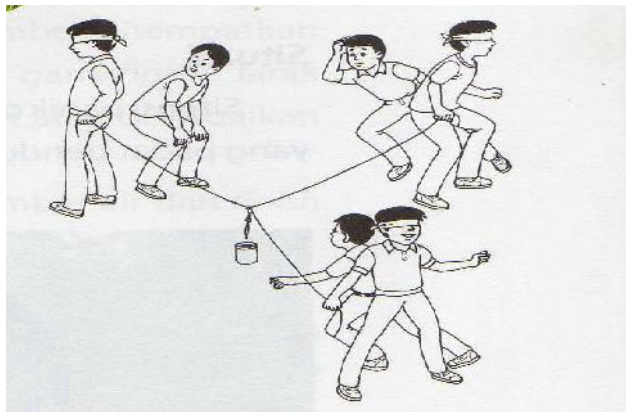
e. Pengaturan tempat :

1. Buat segitiga sama sisi imajiner dengan jarak pusat segitiga ke setiap sudutnya kurang lebih 2 meter.
2. Ikat ujung pensil dengan tali. Dari ujung pensil tersebut, ikatkan tiga tali, sehingga tiap ujung tali dapat dipegang oleh 3 orang.
3. Tempatkan botol di pusat segitiga tersebut.

f. Cara Bermain :

1. Atur peserta membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6 orang.
2. Mintalah peserta untuk berpasangan dan tiap pasangan menempati satu sudut segitiga sama sisi imajiner. Jarak dari pusat segitiga ke tiap sudutnya sekitar 2 meter.
3. Setiap pasangan berdiri saling membelakangi. Satu orang di bagian dalam menghadap keluar segitiga, sedang yang satunya lagi menghadap keluar segitiga.
4. Tiap orang yang menghadap keluar segitiga memegang ujung tali yang ujungnya disambungkan dengan pensil.
5. Orang yang memegang tali tidak diperkenankan menoleh atau melihat ke posisi pensil yang akan dimasukkan. Untuk memasukkannya, pemegang tali hanya mendengar aba-aba dari teman pasangannya yang menghadap ke bagian dalam lingkaran. Pemberi aba-aba tidak boleh membantu pemegang tali menyentuh tali tersebut.
6. Tugas dari peserta adalah memasukkan pensil tersebut ke dalam mulut botol di pusat segitiga.

7. Waktu yang disediakan setiap kelompok untuk menyelesaikan permainan ini adalah maksimal 5 menit. Jika kelompok sudah berhasil melakukannya, permainan dihentikan. Kelompok yang menyelesaikan permainan paling cepat berhak menyandang predikat pemenang.



Ilustrasi permainan jaringan multipihak

3. Membentuk Lingkaran

- a. Tujuan Permainan : *energizer, ice breaking* dan *learning*
- b. Tempat Pelaksanaan : *indoor* atau *outdoor*
- c. Jumlah peserta : 12 orang (dua kelompok)
- d. Situasi : ---
- e. Pengaturan Tempat : ----
- f. Cara Bermain :

1. Bagilah peserta menjadi dua kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 orang
2. Dalam setiap kelompok terdapat satu orang yang menjadi pengamat dan tidak ikut bermain.
3. Pemandu menjelaskan cara bermain kepada masing-masing kelompok

4. Masing-masing kelompok berdiri membentuk lingkaran kecil yang sangat rapat. Semua anggota kelompok mengangkat dan menyilang kedua tangannya di depan dada.
5. Kemudian setiap orang maju perlahan-lahan supaya tangan kirinya dapat menggenggam tangan kanan teman yang sebelah kanannya dan sebaliknya juga.
6. Setelah semua orang dalam kelompok tersebut telah saling berpegangan tangan, tugas berikutnya adalah berusaha membentuk lingkaran yang rapi tanpa melepaskan genggamannya. Jika ada yang melepaskan maka kelompok dianggap gugur.
7. Kelompok yang berhasil menjadi pemenang adalah yang dapat membentuk lingkaran sempurna dan dalam waktu sesingkat mungkin. Lingkaran sempurna terbentuk jika setiap peserta lengannya di depan dadanya. Posisi tangannya tidak menyilang di depan dadanya, melainkan seperti orang berdiri bebas. Namun, tetap masih bergandengan tangan dengan teman samping kanan dan kirinya.



Ilustrasi permainan membentuk lingkaran

IV. Hikmah Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play*

1. Lintas Membramo

- a. Melatih membuat perencanaan dalam bertindak.
- b. Mengajarkan kepemimpinan dan kerja sama dalam kelompok.
- c. Mengasah kecepatan dan ketepatan waktu dalam mengerjakan pekerjaan

2. Jaringan Multi Pihak

Permainan ini dapat menggambarkan pentingnya koordinasi pihak yang berada di lapangan, mengetahui kondisi sebenarnya dengan pihak pengarah tindakan. Di samping itu, permainan ini menekankan pada pentingnya aspek komunikasi efektif dalam kerja sama kelompok.

3. Membentuk Lingkaran

Permainan ini menggambarkan pentingnya koordinasi suatu kelompok dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Setiap kelompok dituntut untuk memecahkan masalahnya, tetapi tetap sportif menaati aturan yang ada. Permainan ini analogi bahwa dalam kehidupan bermasyarakat pun selalu ada aturan dan norma yang mengatur setiap tindakan.

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL: KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK DENGAN GEJALA KEPERIBADIAN INTROVERT

No. Responden :

Petunjuk : Beri tanda *check list* [] di kolom YA pada item yang sesuai dengan kondisi anak dan di kolom TIDAK pada item yang tidak sesuai dengan kondisi anak.

No.	Indikator Interaksi Sosial: Kemampuan Komunikasi	Sebelum		Sesudah	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Komunikasi verbal				
	1. Perkenalan				
	a. Nama lengkap				
	b. Nama panggilan				
	c. Alamat atau tempat tinggal				
	d. Hobi				
	2. Bertanya				
	a. Jelas				
	b. Ringkas				
	c. Relevan				
	d. Spontan				
	3. Menjawab				
	a. Jelas				
	b. Ringkas				
	c. Relevan				
	d. Spontan				
	4. Menyampaikan topik tertentu				
	a. Jelas				
	b. Ringkas				
	c. Relevan				
	d. Spontan				
	5. Memberi pendapat				
	a. Jelas				
	b. Ringkas				
	c. Relevan				
	d. Spontan				
6. Kemampuan bekerjasama					
a. Bertanya dan meminta					
1. Jelas					
2. Ringkas					
3. Relevan					
4. Spontan					
b. Menjawab dan memberi					
1. Jelas					
2. Ringkas					
3. Relevan					
4. Spontan					
2.	Komunikasi non verbal				
	Anak dapat menunjukkan:				
	1. Kontak mata positif				
	2. Menggunakan ekspresi wajah yang sesuai				
	3. Bahasa tubuh:				
a. Menggunakan bahasa tubuh yang sesuai					
b. Jarak personal sosial (1,22-3,66 m)					
Skor					

Lampiran 10**Lembar Kuesioner**

**Pengaruh Aktivitas Bermain Sosial: *Cooperative Play*
Terhadap Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert**

No Responden :

Petunjuk :

- a. Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda () pada kolom pilihan yang sesuai.
- b. Jawaban boleh lebih dari satu
- c. Jawaban yang Anda pilih tidak akan mempengaruhi nilai sekolah, jadi jawablah dengan jujur
- d. Terimakasih atas kesediaan adik-adik membantu dalam penelitian ini.

1. Pergaulan yang sering saya lakukan adalah:
 - Antara diri saya dengan dengan orang lain
 - Antara diri saya dengan suatu kelompok
 - Antara kelompok saya dengan kelompok lain
2. Saat berjumpa dengan orang lain saya sering:
 - Bersalaman Saling menanyakan kabar
 - Saling tersenyum Saling bertegur sapa
 - Saling mendiskusikan sesuatu
3. Saya dengan orang yang berjauhan berhubungan melalui:
 - Melalui telepon Melalui surat-menyurat
 - Melalui radio Menitipkan pesan melalui orang lain
4. Saya sering bercakap-cakap dengan:
 - Orang tua Saudara (adik atau kakak)
 - Pembantu rumah tangga Tetangga
 - Teman bermain dirumah Teman sekolah
 - Orang yang ditemui di jalan
 - Anggota keluarga di luar rumah (kakek, nenek, paman, bibi dan sepupu)

5. Kegiatan saya bersama keluarga:
- | | | |
|------------------|---------------------|----------------------|
| Makan bersama | Menonton TV bersama | <input type="text"/> |
| Ibadah bersama | Mengobrol bersama | |
| Rekreasi bersama | | |
6. Kegiatan saya di luar rumah:
- | | | |
|---|---------------------|----------------------|
| Bermain dengan teman | Ikut ibu berbelanja | <input type="text"/> |
| Mengunjungi keluarga (contoh mengunjungi rumah nenek) | | |
7. Saya sering mengungkapkan perasaan atau berkeluh-kesah kepada:
- | | | |
|---------------|---------------------|----------------------|
| Orang tua | Bapak atau ibu guru | <input type="text"/> |
| Saudara | Teman sekolah | |
| Teman bermain | | |
8. Saya sering mendapat curahan hati dari:
- | | | |
|-----------|-------|----------------------|
| Orang tua | Teman | <input type="text"/> |
| Saudara | | |
9. Saya dibutuhkan untuk:
- | | | |
|--------------------------|----------------------|----------------------|
| Memperhatikan orang lain | Menolong orang lain | <input type="text"/> |
| Mendengarkan orang lain | Mencintai orang lain | |
10. Saya membutuhkan orang lain untuk:
- | | | |
|--------------------------|----------------------|----------------------|
| Memperhatikan orang lain | Menolong orang lain | <input type="text"/> |
| Mendengarkan orang lain | Mencintai orang lain | |
11. Cara saya mencari teman:
- | | | |
|---------------|---------------|----------------------|
| Beri salam | Tanyakan nama | <input type="text"/> |
| Sebutkan nama | Tanyakan hobi | |
12. Saya sering bermain bersama teman di:
- | | | |
|------------------|-------------------------------|----------------------|
| Rumah saya | Sekolah | <input type="text"/> |
| Rumah teman saya | Tempat bermain di dekat rumah | |
-

Lampiran 9

LEMBAR KUESIONER *PERSONALITY TEST* KEPRIBADIAN INTROVERT
(Yayasan Dharma Graha : Dr. H. Yul Iskandar Ph.D.)

No Responden :

Petunjuk :

- Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda () pada kolom pilihan yang sesuai.
- Jawab YA jika sesuai dengan keadaan Anda, TIDAK jika tidak sesuai dengan keadaan Anda
- Jawaban yang Anda pilih tidak akan mempengaruhi nilai sekolah, jadi jawablah dengan jujur
- Terima kasih atas kesediaan adik-adik membantu dalam penelitian ini.

NO	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Jika saya berpapasan dengan teman-teman sekolah atau kenalan lama, saya lebih suka menghindar, kecuali jika mereka menegur lebih dulu		
2	Saya pandai melucu		
3	Saya tidak mudah tersinggung		
4	Saya memang kurang percaya diri		
5	Saya sering harus berusaha keras untuk menyembunyikan rasa malu		
6	Saya ingin tidak pemalu seperti ini		
7	Saya sangat yakin pada diri saya sendiri		
8	Saya cenderung untuk tidak menyapa lebih dulu		
9	Saya merasa dapat berteman semudah orang lain		
10	Saya lebih sensitif daripada kebanyakan orang		
11	Saya mudah sekali menjadi canggung (kikuk)		
12	Saya tidak takut masuk sendirian ke dalam suatu ruangan yang di dalamnya berkumpul orang-orang yang sedang bicara		
13	Saya menghargai diri saya secara wajar (tidak berlebihan)		
14	Saya lebih suka duduk sendirian atau hanya dengan satu orang saja saat pesta, daripada berkumpul dengan sekelompok orang.		
15	Jika saya diberi kesempatan, saya akan menjadi pemimpin yang baik		
16	Saya senang menghadiri pertemuan sosial hanya untuk berjumpa dengan orang lain		
17	Saya tidak keberatan menghadapi atau berbicara dengan orang yang saya kenal		
18	Dalam kereta api, bus, dan bemo, saya sering berbicara dengan orang tidak saya kenal		
19	Jika dalam suatu kelompok, saya diminta untuk memulai diskusi atau memberikan pendapat tentang sesuatu yang saya mengerti, maka saya tidak akan malu-malu		
20	Saya menyukai pesta dan pertemuan sosial lainnya		
	JUMLAH SKOR		

Lampiran 16

Tabulasi Hasil Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert Di SDN Kendangsari III Surabaya

No. Resp.	Pre Tes				Total Pre Tes	Prosentase (%)	Kriteria Interaksi Sosial Pre Tes	Post Tes				Total Post Tes	Prosentase (%)	Kriteria Interaksi Sosial Post Tes
	Komunikasi Verbal	Komunikasi Non Verbal	Total Komunikasi	Kontak Sosial				Komunikasi Verbal	Komunikasi Non Verbal	Total Komunikasi	Kontak Sosial			
1	12	1	13	24	37	44,05	Kurang Baik	20	4	24	24	48	57,14	Cukup
2	12	1	13	24	37	44,05	Kurang Baik	20	4	24	24	48	57,14	Cukup
3	4	1	5	35	40	47,62	Kurang Baik	16	4	20	35	55	65,48	Cukup
4	8	1	9	32	41	48,81	Kurang Baik	8	4	12	32	44	52,38	Kurang Baik
5	20	1	21	36	57	67,86	Cukup	24	4	28	36	64	76,19	Baik
6	6	2	8	31	39	46,43	Kurang Baik	8	2	10	31	41	48,81	Kurang Baik
7	8	2	10	41	51	60,71	Cukup	20	4	24	41	65	77,38	Baik
8	12	3	15	41	56	66,67	Cukup	24	4	28	41	69	82,14	Baik
9	12	3	15	39	54	64,29	Cukup	20	4	24	39	63	75	Cukup
10	20	3	23	41	64	76,19	Baik	24	4	28	41	69	82,14	Baik
11	9	3	12	27	39	46,43	Kurang Baik	20	3	23	27	50	59,52	Cukup
12	16	3	19	38	57	67,86	Cukup	24	4	28	38	66	78,57	Baik
13	8	3	11	21	32	38,1	Tidak Baik	8	3	11	21	32	38,1	Tidak Baik
14	15	3	18	33	51	60,71	Cukup	11	3	14	33	47	55,95	Cukup
15	8	3	11	25	36	42,86	Kurang Baik	8	3	11	25	36	42,86	Kurang Baik
16	12	4	16	32	48	57,14	Cukup	15	4	19	32	51	60,71	Cukup
17	16	3	19	39	58	69,05	Cukup	16	3	19	39	58	69,05	Cukup
18	8	2	10	30	40	47,62	Kurang Baik	8	2	10	30	40	47,62	Kurang Baik
19	8	2	10	22	32	30,1	Tidak Baik	8	2	10	22	32	30,1	Tidak Baik
20	12	1	13	23	36	42,86	Kurang Baik	12	1	13	23	36	42,86	Kurang Baik
21	6	1	7	17	24	28,57	Tidak Baik	6	1	7	17	24	28,57	Tidak Baik
22	20	2	22	29	51	60,71	Cukup	20	2	22	29	51	60,71	Cukup
23	12	1	13	22	35	41,67	Kurang Baik	12	2	14	22	36	42,86	Kurang Baik

Lampiran 17

HASIL ANALISIS UJI STATISTIK**I. HASIL ANALISIS UJI STATISTIK KARAKTERISTIK RESPONDEN****A. Hasil Analisis Uji Statistik Frekuensi Karakteristik Responden****Berdasarkan Usia Anak****1. Kelompok Perlakuan**

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Usia Anak Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10 tahun	7	58,3	58,3	58,3
	11 tahun	4	33,3	33,3	91,7
	9 tahun	1	8,3	8,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

2. Kelompok Kontrol

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Usia Anak Kelompok Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10 tahun	7	63,6	63,6	63,6
	11 tahun	3	27,3	27,3	90,9
	9 tahun	1	9,1	9,1	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

B. Hasil Analisis Uji Statistik Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**1. Kelompok Perlakuan**

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Jenis Kelamin Anak Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	6	50,0	50,0	50,0
	Perempuan	6	50,0	50,0	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

2. Kelompok Kontrol

Statistics

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Jenis Kelamin Anak Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	6	54,5	54,5	54,5
	Perempuan	5	45,5	45,5	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

C. Hasil Analisis Uji Statistik Karakteristik Responden Berdasarkan Urutan Kelahiran Dalam Keluarga

1. Kelompok Perlakuan

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Urutan Kelahiran Dalam Keluarga Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bungsu	2	16,7	16,7	16,7
	Sulung	9	75,0	75,0	91,7
	Tunggal	1	8,3	8,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

2. Kelompok Kontrol

Statistics

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Urutan Kelahiran Dalam Keluarga Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bungsu	4	36,4	36,4	36,4
	Sulung	6	54,5	54,5	90,9
	Tunggal	1	9,1	9,1	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

D. Hasil Analisis Uji Statistik Karakteristik Responden Berdasarkan Lingkungan Tempat Tinggal

1. Kelompok Perlakuan

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Lingkungan Tempat Tinggal Anak Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	perkampungan	10	83,3	83,3	83,3
	perumahan	2	16,7	16,7	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

2. Kelompok Kontrol

Statistics

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Urutan Lingkungan Tempat Tinggal Anak Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	perkampungan	9	81,8	81,8	81,8
	perumahan	2	18,2	18,2	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

E. Hasil Analisis Uji Statistik Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua

1. Kelompok Perlakuan

a. Ayah

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Tingkat Pendidikan Ayah Kelompok Perlakuan

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perguruan Tinggi	3	25,0	25,0	25,0
	SD	1	8,3	8,3	33,3
	SMA	6	50,0	50,0	83,3
	SMP	2	16,7	16,7	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

b. Ibu

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Tingkat Pendidikan Ibu Kelompok Perlakuan

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perguruan Tinggi	1	8,3	8,3	8,3
	SD	3	25,0	25,0	33,3
	SMA	6	50,0	50,0	83,3
	SMP	2	16,7	16,7	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

2. Kelompok Kontrol

a. Ayah

Statistics

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Tingkat Pendidikan Ayah Kelompok Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perguruan Tinggi	2	18,2	18,2	18,2
	SD	2	18,2	18,2	36,4
	SMA	4	36,4	36,4	72,7
	SMP	3	27,3	27,3	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

b. Ibu

Statistics

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Tingkat Pendidikan Ibu Kelompok Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perguruan Tinggi	1	9,1	9,1	9,1
	SD	4	36,4	36,4	45,5
	SMA	4	36,4	36,4	81,8
	SMP	2	18,2	18,2	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

F. Hasil Analisis Uji Statistik Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan Orang Tua**1. Kelompok Perlakuan****a. Ayah**

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Jenis Pekerjaan Ayah Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Swasta	11	91,7	91,7	91,7
	TNI/Polisi	1	8,3	8,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

b. Ibu

Statistics

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Jenis Pekerjaan Ibu Kelompok Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ibu Rumah Tangga	6	50,0	50,0	50,0
	Swasta	4	33,3	33,3	83,3
	Wirausaha	2	16,7	16,7	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

2. Kelompok Kontrol**a. Ayah**

Statistics

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Jenis Pekerjaan Ayah Kelompok Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Buruh	2	18,2	18,2	18,2
	PNS	2	18,2	18,2	36,4
	Swasta	7	63,6	63,6	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

b. Ibu

Statistics

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Jenis Pekerjaan Ibu Kelompok Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Buruh	1	9,1	9,1	9,1
	Ibu Rumah Tangga	8	72,7	72,7	81,8
	Swasta	1	9,1	9,1	90,9
	Wirausaha	1	9,1	9,1	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

II. HASIL ANALISIS UJI STATISTIK FREKUENSI INTERAKSI SOSIAL

A. Kelompok Perlakuan

1. Berdasarkan Skor Interaksi Sosial

a. Pre Tes

Statistics

Skor Interaksi Sosial Pre Tes

N	Valid	12
	Missing	0

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi Sosial Pre Tes	12	37,00	64,00	47,6667	9,73591
Valid N (listwise)	12				

b. Post Tes

Statistics

Skor Interaksi Sosial Post Tes

N	Valid	12
	Missing	0

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi Sosial Pasca-tes	12	41,000	69,000	56,83333	10,258773
Valid N (listwise)	12				

2. Berdasarkan Kriteria Interaksi Sosial

a. Pre Tes

Statistics

Kriteria Interaksi Sosial Pre Tes

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Kriteria Interaksi Sosial Pre Tes

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	1	8,3	8,3	8,3
	Cukup	5	41,7	41,7	50,0
	Kurang Baik	6	50,0	50,0	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

b. Post Tes

Statistics

Kriteria Interaksi Sosial Post Tes

N	Valid	12
	Missing	0

Tabel Frekuensi Kriteria Interaksi Sosial Post Tes

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	41,7	41,7	41,7
	Cukup	5	41,7	41,7	83,3
	Kurang Baik	2	16,7	16,7	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

B. Kelompok Kontrol**1. Berdasarkan Skor Interaksi Sosial****a. Pre Tes**

Statistics

Skor Interaksi Sosial Pre Tes

N	Valid	11
	Missing	0

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi Sosial Pra-tes	11	24,00	58,00	40,2727	10,34496
Valid N (listwise)	11				

b. Post Tes

Statistics

Skor Interaksi Sosial Post Tes

N	Valid	11
	Missing	0

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi Sosial Pasca-tes	11	24,000	58,000	40,27273	10,228303
Valid N (listwise)	11				

2. Berdasarkan Kriteria Interaksi Sosial**a. Pre Tes**

Statistics

Kriteria Interaksi Sosial Pre Tes

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Kriteria Interaksi Sosial Pre Tes

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	4	36,4	36,4	36,4
	Kurang Baik	4	36,4	36,4	72,7
	Tidak Baik	3	27,3	27,3	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

b. Post Tes

Statistics

Kriteria Interaksi Sosial Post Tes

N	Valid	11
	Missing	0

Tabel Frekuensi Kriteria Interaksi Sosial Post Tes

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	4	36,4	36,4	36,4
	Kurang Baik	4	36,4	36,4	72,7
	Tidak Baik	3	27,3	27,3	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

III. HASIL ANALISIS UJI STATISTIK WILCOXON SINGED RANKS TEST INTERAKSI SOSIAL

A. Kelompok Perlakuan

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test Kelompok Perlakuan

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Interaksi Sosial	Negative Ranks	0(a)	,00	,00
Post-tes - Interaksi Sosial	Positive Ranks	12(b)	6,50	78,00
Sosial Pre-tes	Ties	0(c)		
	Total	12		

- a Interaksi Sosial Post-tes < Interaksi Sosial Pre-tes
- b Interaksi Sosial Post-tes > Interaksi Sosial Pre-tes
- c Interaksi Sosial Post-tes = Interaksi Sosial Pre-tes

Test Statistics(b)

	Interaksi Sosial Post-tes - Interaksi Sosial Pre-tes
Z	-3,065(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

- a Based on negative ranks.
- b Wilcoxon Signed Ranks Test

B. Kelompok Kontrol

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test Kelompok Kontrol

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Interaksi Sosial Post-tes - Interaksi Sosial	Negative Ranks	1(a)	3,00	3,00
Pre-tes	Positive Ranks	2(b)	1,50	3,00
	Ties	8(c)		
	Total	11		

- a Interaksi Sosial Post-tes < Interaksi Sosial Pre-tes
- b Interaksi Sosial Post-tes > Interaksi Sosial Pre-tes
- c Interaksi Sosial Post-tes = Interaksi Sosial Pre-tes

Test Statistics(b)

	Interaksi Sosial Post-tes - Interaksi Sosial Pre-tes
Z	,000(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	1,000

a The sum of negative ranks equals the sum of positive ranks.

b Wilcoxon Signed Ranks Test

IV. HASIL ANALISIS UJI STATISTIK MANN-WHITNEY TEST INTERAKSI SOSIAL

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

	GROUP	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Interaksi	1,00	12	16,00	192,00
Sosial Post-tes	2,00	11	7,64	84,00
	Total	23		

Test Statistics(b)

	Interaksi Sosial Post-tes
Mann-Whitney U	18,000
Wilcoxon W	84,000
Z	-2,960
Asymp. Sig. (2-tailed)	,003
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,002(a)

a Not corrected for ties.

b Grouping Variable: GROUP

Lampiran 12

Tabulasi Karakteristik Responden Penelitian di SDN Kendangsari III Surabaya

No. Responden	Kelompok	Usia	Jenis Kelamin	Urutan Kelahiran Dalam Keluarga	Lingkungan Tempat Tinggal	Skor Introvert		Pendidikan		Pekerjaan	
						Nilai	Kriteria	Ayah	Ibu	Ayah	Ibu
1	1	2	1	2	2	14	1	3	3	5	6
2	1	2	1	2	2	15	1	2	2	5	2
3	1	3	1	2	2	7	2	3	3	5	5
4	1	1	1	2	2	7	2	4	3	5	2
5	1	2	2	2	2	7	2	3	3	5	6
6	1	3	1	2	1	7	2	4	3	4	5
7	1	2	2	3	1	6	2	4	4	5	5
8	1	3	2	2	2	9	2	3	1	5	6
9	1	2	2	2	2	9	2	3	2	5	4
10	1	3	2	1	2	7	2	3	3	5	6
11	1	2	1	3	2	8	2	2	1	5	6
12	1	2	2	2	2	9	2	1	1	5	6
13	2	2	2	2	2	7	2	3	4	5	6
14	2	3	2	3	2	9	2	3	1	5	6
15	2	3	1	2	1	9	2	4	3	5	4
16	2	2	1	2	2	7	2	1	1	3	2
17	2	2	2	1	2	7	2	2	1	5	6
18	2	2	2	2	2	8	2	2	3	2	6
19	2	1	1	3	2	7	2	4	3	3	6
20	2	2	2	2	1	9	2	1	1	2	3
21	2	2	1	2	2	16	1	3	2	5	6
22	2	2	1	3	2	6	2	2	2	5	6
23	2	3	1	3	2	7	2	3	3	5	6

Keterangan:

A. Kelompok

1 = Perlakuan

2 = Kontrol

B. Usia

1 = 9 Tahun

2 = 10 Tahun

3 = 11 Tahun

C. Jenis Kelamin

1 = Perempuan

2 = Laki-Laki

D. Urutan Kelahiran Dalam Keluarga

1 = Tunggal

2 = Sulung

3 = Bungsu

E. Lingkungan Tempat Tinggal

1 = Perumahan

2 = Perkampungan

F. Kriteria Introvert

1 = Tinggi

2 = Rata-Rata

G. Tingkat Pendidikan

1 = SD

2 = SMP

3 = SMA

4 = Perguruan Tinggi

H. Jenis Pekerjaan Ayah

1 = PNS

2 = Wirausaha

3 = Buruh

4 = TNI atau Polisi

5 = Swasta

6 = Ibu Rumah Tangga atau Tidak Bekerja

Lampiran 13

Tabulasi Hasil Kuesioner Kontak Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introvert di SDN Kendangsari III Surabaya

No. Responden	Sebelum Perlakuan												Total	Setelah Perlakuan												Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	4	2	24	2	2	1	2	2	1	2	2	2	4	2	24	
2	3	2	1	3	2	2	2	2	1	1	4	1	24	3	2	1	3	2	2	2	2	1	1	4	1	24
3	2	2	2	6	5	3	2	3	3	1	2	4	35	2	2	2	6	5	3	2	3	3	1	2	4	35
4	3	3	3	4	2	1	3	3	1	1	4	4	32	3	3	3	4	2	1	3	3	1	1	4	4	32
5	3	5	2	6	5	2	2	1	1	1	4	4	36	3	5	2	6	5	2	2	1	1	1	4	4	36
6	2	4	1	3	1	3	3	2	3	1	4	4	31	2	4	1	3	1	3	3	2	3	1	4	4	31
7	3	4	2	8	5	3	2	2	3	2	4	3	41	3	4	2	8	5	3	2	2	3	2	4	3	41
8	2	5	2	6	4	3	3	2	3	3	4	4	41	2	5	2	6	4	3	3	2	3	3	4	4	41
9	3	3	3	7	3	2	3	2	3	3	4	3	39	3	3	3	7	3	2	3	2	3	3	4	3	39
10	3	4	3	6	4	2	4	2	3	3	4	3	41	3	4	3	6	4	2	4	2	3	3	4	3	41
11	2	5	2	3	2	1	2	1	1	2	4	2	27	2	5	2	3	2	1	2	1	1	2	4	2	27
12	3	5	2	6	5	3	2	2	1	1	4	4	38	3	5	2	6	5	3	2	2	1	1	4	4	38
13	1	4	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	21	1	4	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	21
14	3	4	2	4	4	2	2	3	2	3	1	3	33	3	4	2	4	4	2	2	3	2	3	1	3	33
15	3	1	1	7	1	2	1	1	2	2	1	3	25	3	1	1	7	1	2	1	1	2	2	1	3	25
16	3	2	2	6	5	2	3	1	2	2	2	2	32	3	2	2	6	5	2	3	1	2	2	2	2	32
17	2	4	2	6	4	3	3	2	2	3	4	4	39	2	4	2	6	4	3	3	2	2	3	4	4	39
18	3	3	1	5	4	3	3	2	2	2	1	1	30	3	3	1	5	4	3	3	2	2	2	1	1	30
19	3	1	1	5	3	1	2	1	1	2	1	1	22	3	1	1	5	3	1	2	1	1	2	1	1	22
20	3	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	3	23	3	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	3	23
21	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	17	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	17
22	1	2	1	6	5	2	3	2	1	1	1	4	29	1	2	1	6	5	2	3	2	1	1	1	4	29
23	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	22	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	22

Keterangan:

No. Resp. : Nomor Responden

Perkenalan:

A : Nama Lengkap

B : Nama Panggilan

C : Alamat/Tempat Tinggal

D : Hobi

1 : Jelas

2 : Ringkas

3 : Relevan

4 : Spontan

Komunikasi Nonverbal

a : Kontak Mata Positif

b : Menggunakan Ekspresi Wajah yang Sesuai

c : Bahasa Tubuh

Bahasa Tubuh

(1) : Menggunakan Bahasa Tubuh yang Sesuai

(2) : Jarak Personal Sosial (1,22-3,66 m)

