

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi Sosial adalah suatu hubungan yang saling timbal balik antar individu satu dengan yang lainnya (Walgito, 1980) Sementara menurut (Soekanto S., 1997) interaksi sosial adalah hubungan antar individu atau interaksi dengan sesama kelompok manusia. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu, dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal

dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya, dan terakhir adalah Makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process*. Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Karp dan Yoels menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial.

Sumber Informasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu Ciri Fisik dan Penampilan. Ciri Fisik, adalah segala sesuatu yang dimiliki seorang individu sejak lahir yang meliputi jenis kelamin, usia, dan ras. Penampilan di sini dapat meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana. Interaksi sosial memiliki aturan, dan aturan itu dapat dilihat melalui dimensi ruang dan dimensi waktu dari Robert T Hall dan Definisi Situasi dari W.I. Thomas. Hall membagi ruangan dalam interaksi sosial menjadi 4 batasan jarak, yaitu jarak intim, jarak pribadi, jarak sosial, dan jarak publik. Selain aturan mengenai ruang Hall juga menjelaskan aturan mengenai Waktu. Pada dimensi waktu ini terlihat adanya batasan toleransi waktu yang dapat mempengaruhi bentuk interaksi. Aturan yang terakhir adalah dimensi situasi yang dikemukakan oleh W.I. Thomas. Definisi

situasi merupakan penafsiran seseorang sebelum memberikan reaksi. Definisi situasi ini dibuat oleh individu dan masyarakat.(Sitorus, 2001).

Perkembangan interaksi sosial merupakan salah satu perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Oleh karena itu, perkembangan interaksi sosial sangat penting bagi anak usia dini. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa perkembangan interaksi sosial merupakan tahapan atau proses pertumbuhan interaksi sosial menuju kearah yang lebih baik sepanjang siklus kehidupan manusia.

Interaksi sosial juga dapat terjadi apabila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial. Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya.

2. Manfaat Interaksi Sosial

Interaksi sosial menurut Astrid S. Susanto (dalam: Aktif dan Kreatif Belajar Sosiologi 1:2016:73) adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh memengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Hasil interaksi sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi ini.

Fungsi interaksi sosial itu ada tiga diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Kerja Sama (*Cooperation*)

Kerja sama disini dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau sekelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Kerja sama timbul karena orientasi orang perorangan terhadap kelompoknya (*in-group-nya*) dan kelompok lainnya (*Out-group-nya*). Kerja sama mungkin akan bertambah kuat apabila ada bahaya luar yang mengancam atau ada tindakan-tindakan luar yang menyinggung kesetiaan yang secara tradisional atau institusional telah tertanam di dalam kelompok, dalam diri seseorang atau segolongan orang. Kerja sama dapat bersikap agresif apabila kelompok dalam jangka waktu yang lama mengalami kekecewaan sebagai akibat perasaan tidak puas, karena keinginan-keinginan pokoknya tak dapat terpenuhi oleh karena adanya rintangan-rintangan yang bersumber dari luar kelompok itu.

b. Akomodasi (*Accomodation*)

Pengertian istilah akomodasi dipergunakan dalam dua arti yaitu untuk menunjuk pada suatu keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses. Akomodasi yang merujuk pada suatu keadaan. Berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha untuk mencapai kestabilan.

c. Asimilasi

merupakan proses sosial dalam taraf lanjut. Ia ditandai dengan

adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama. Secara singkat, proses asimilasi ditandai dengan pengembangan sikap-sikap yang sama, walau kadangkala bersifat emosional, dengan tujuan untuk mencapai kesatuan, atau paling sedikit mencapai integrasi dalam organisasi, pikiran, dan tindakan. Proses asimilasi timbul bila ada kelompok-kelompok manusia yang berbeda kebudayaannya. (Sitorus, 2001).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial itu ada empat diantaranya yaitu :

a. Imitasi

Gabriel Tarde Menyatakan bahwa seluruh kehidupan sosial manusia didasari oleh faktor-faktor imitasi. Imitasi dapat mendorong individu atau kelompok untuk melaksanakan perbuatan-perbuatan yang baik. Dalam lapangan pendidikan dan perkembangan, imitasi mempunyai peranan yang sangat penting karena dengan mengikuti suatu contoh yang baik. Apabila seseorang telah di didik untuk mengikuti suatu tradisi tertentu yang melingkupi segala situasi sosial maka orang tersebut akan memiliki suatu kerangka tingkah laku dan sikap moral yang dapat menjadi pokok pangkal guna memperluas perkembangan perilaku yang positif (Gerungan, 1996). Sedangkan dampak negatif dari pola imitasi dalam interaksi sosial adalah apabila perilaku yang diimitasi adalah perilaku yang salah, baik secara moral

dan maupun hukum, sehingga diperlukan upaya yang kuat untuk menolaknya.

b. Sugesti

Sugesti merupakan suatu proses pemberian pandangan atau sikap dari diri seseorang kepada orang lain diluar dirinya (Gerungan, 1996). Artinya, sugesti dapat dilakukan dan diterima oleh individu lain tanpa adanya kritik terlebih dahulu. Hal ini didukung oleh (Soekanto S. , 1997) yang menyatakan bahwa proses sugesti dapat terjadi apabila individu yang memberikan pandangan tersebut adalah orang yang berwibawa atau karena sifatnya yang otoriter.

c. Identifikasi

Identifikasi dalam Psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun batiniah. Ahmadi, dalam (Tri Dayakisni, Hudaniyah, 2009). Proses Identifikasi pertama-tama berlangsung secara tidak sadar , dan selanjutnya irasional. Artinya Identifikasi dilakukan berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasional dimana identifikasi akan berguna untuk melengkapi sistem norma, cita-cita dan pedoman bagi yang bersangkutan.

d. Simpati

Simpati merupakan suatu bentuk interaksi yang melibatkan adanya ketertarikan individu terhadap individu lainnya. Simpati timbul tidak berdasarkan penilaian perasaan. (Soekanto S. , 1997) menyampaikan bahwa dorongan utama pada simpati adalah adanya keinginan untuk memahami pihak lain dan bekerja sama.

B. Perilaku *Phubbing* Dari Penggunaan *Smartphone*

1. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah cerminan kepribadian seseorang yang tampak dapat dilihat melalui perbuatan dan interaksi seseorang terhadap orang lain dalam lingkungan sekitarnya. (Gunarti, dkk: 2017, 1.3.) Perilaku pada anak dapat terbentuk melalui kebiasaan sehari-hari secara non formal, artinya perbuatan yang dilakukan dikarenakan atas anjuran orang dewasa ataupun dari perilaku orang-orang dewasa yang sengaja ditujukan pada anak untuk diikuti. Teori perilaku *Classical Conditioning Pavlov* yang menggunakan penelitian tentang perilaku anjing yang berliur setiap kali bel dibunyikan dan bahkan ketika kemudian bel dibunyikan dan tidak ada makanan perilaku anjing tetap mengeluarkan liur, menyimpulkan bahwa stimulus yang diberikan secara terus menerus akan menghasilkan respon (Santrock: 2002, 52). Hal ini dapat diartikan bahwa perilaku adalah respon akibat dari stimulus (rangsangan dari luar).

★ Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi.

2. Pengertian Perilaku *Phubbing*

Pengertian Perilaku *phubbing* dimaknai sebagai individu yang terlalu berkonsentrasi pada *smartphone* dan mengabaikan orang lain yang berada disekitarnya. Ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* tersebut menjadikan pengguna *smartphone* tidak bisa lepas dari perangkat dan memengaruhi interaksi sosial mereka. perilaku *phubbing* yang diakibatkan dari kecanduan *smartphone* antara lain :

- 1) merasakan keasyikan dengan *smartphone*.
 - 2) selalu membutuhkan waktu tambahan sewaktu menggunakan *smartphone*.
 - 3) tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan *smartphone*.
 - 4) merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan *smartphone*.
 - 5) mengakses *smartphone* lebih lama dari yang diharapkan.
 - 6) kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan, atau karier karena penggunaan internet.
 - 7) menggunakan *smartphone* sebagai jalan keluar mengatasi masalah.
- Perilaku ini akan berdampak buruk bagi individu dan teman dalam interaksi sosialnya seperti yang di sampaikan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (dalam Sifa, 2020) bahwa perilaku *phubbing* berpotensi memiliki dampak pada interaksi sosial. efek yang dapat ditimbulkan dari perilaku *phubbing* adalah berkurangnya perasaan memiliki sehingga dapat mempengaruhi persepsi kualitas komunikasi dan kepuasan dalam berinteraksi sosial.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Dalam jurnal yang dibuat oleh Chotpitayasunondh (2018) yang berjudul “*Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)*” terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perilaku *phubbing*, yaitu:

- a. ***Nomophobia*** merupakan kepanjangan dari *no-mobile phone* adalah

suatu sindrom kegelisahan jika jauh dari telepon genggam. Seseorang dapat dikatakan *nomophobia* jika seseorang tersebut merasa gelisah, cemas dan tidak nyaman jika kehilangan telpon genggam, kehabisan baterai atau pulsa, atau kondisi sedang berada di luar jaringan. Kegelisahan itu muncul karena mereka merasa stress jika tidak dapat menghubungi keluarga atau teman, dan merasa cemas jika mereka akan ketinggalan informasi dari media sosial.

- b. ***Interpersonal conflict*** adalah pertentangan atau konflik yang dirasakan antar seseorang dengan orang lain karena pertentangan kepentingan. Dalam kehidupan bersosial manusia tidak akan terlepas dari yang namanya konflik interpersonal. Dalam konflik interpersonal terjadi perbedaan komunikasi, tujuan dan sikap sehingga ketidakcocokan antara satu dengan yang lainnya menjadi penghambat dalam pencapaian tujuan komunikasi yang efektif.
- c. ***Self isolation*** merupakan suatu kondisi dimana individu tersebut memisahkan diri dari orang lain/melarikan diri dari berbagai macam kegiatan sosial dan mengisolasi diri dengan cara menggunakan ponselnya.
- d. ***Problem acknowledgement*** merupakan sebuah pengakuan dari individu itu sendiri bahwa individu tersebut memiliki masalah *phubbing*.

C. Hubungan Perilaku *Phubbing* dan Interaksi Sosial

Munculnya fenomena yang dimaknai sebagai individu yang terlalu berkonsentrasi pada *ponsel*, dianggap sebagai suatu perilaku pelecehan bagi orang yang berada disekitarnya. Adanya *ponsel* saat seseorang sedang

berkumpul dengan orang lain dapat menghambat komunikasi diantara mereka. Salah satu bentuk hambatan dalam berkomunikasi adalah kurangnya pembicaraan yang terjadi karena salah satu pihak mengutamakan bermain *ponsel* dari pada melanjutkan pembicaraan. Selain itu dampak dari perilaku *phubbing* adalah adanya perasaan negative. Perasaan negative tersebut dapat memunculkan suasana hati yang negative saat berinteraksi yang selanjutnya akan menurunkan kualitas komunikasi.

Perkembangan *ponsel* saat ini memang sudah sangat pesat, fitur-fitur unik dan menarik dan lain sebagainya membuat penggunanya tidak bisa lepas dengan benda itu. Dewasa ini keberadaan *ponsel* dan sosial media membuat para penggunanya menjadi lebih aktif berkomunikasi melalui teks dan jejaring sosial dari pada bercakapan secara langsung. Kebiasaan seseorang yang berlebihan dalam menggunakan *ponsel* sampai mengabaikan apa saja yang ada dilingkungan disekitarnya menyebabkan munculnya perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* menyebabkan seseorang menjadi sibuk dengan *ponselnya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pemberi dan penerima pesan, selain itu kita juga dapat melihat dari umpan balik antara pemberi dan penerima pesan. Jika salah satu individu menggunakan *ponsel* saat terlibat perbincangan bukan tidak mungkin bahwa mereka tidak dapat menerima informasi dengan maksimal, selain itu hubungan emosional tidak akan terjalin dengan harmonis sebab komunikasi tidak dapat berjalan dengan baik.

D. Hipotesis

Dalam *hal* ini, penulis membuat hipotesis sebagai berikut: Ada pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

