

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Interaksi Sosial

1. Pengertian interaksi social

Interaksi Sosial adalah hubungan yang terjadi secara dinamis antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan individu yang dikemas dalam bentuk suatu kerja sama, persaingan, dan pertikaian dimana dapat mempengaruhi sikap seseorang (Mubarak, 2010). Interaksi sosial merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh individu dalam hal mengapresiasi dirinya dan agar mendapatkan respon dari individu lain terhadap bentuk komunikasi dan bentuk perilaku dari individu tersebut (Tonny Nasdian, 2017).

Interaksi sosial yaitu hubungan yang dilakukan dua orang atau lebih sehingga dapat mempengaruhi sifat seseorang menjadi lebih baik ataupun menjadi lebih buruk dan dapat mempengaruhi atau memperbaiki perilaku suatu individu (Sisrazeni, 2017).

2. Bentuk bentuk interaksi sosial

Bentuk interaksi sosial sendiri dibedakan menjadi beberapa macam yaitu interaksi sosial dalam hal kerja sama, interaksi sosial dalam hal persaingan, dan dari persaingan tersebut dapat muncul suatu interaksi sosial yang disebut dengan pertikaian. Dari proses pertikaian ini dapat kembali muncul sebuah akomodasi yang dapat diterima oleh suatu individu namun hanya bersifat sementara karena ada pihak yang belum terima dengan suatu penyelesaian masalah tersebut.

3. Faktor yang mempengaruhi kurangnya interaksi sosial

Sementara itu Kimball young mengemukakan bentuk bentuk yang mempengaruhi kurangnya interaksi sosial terjadi karena beberapa hal diantaranya yaitu :

- a. adanya oposisi yang didalamnya ada persaingan
- b. Pertentangan yang menjadi suatu pertikaian tanpa memandang batas usia, jenis kelamin, dan pekerjaan (Mubarak, 2010)

4. Jenis jenis interaksi sosial

Jenis interaksi sosial dapat di bagi menjadi tiga antara lain :

- a. Interaksi Individu dengan individu yaitu apabila individu dengan individu saling bertemu dan sudah menghasilkan suatu reaksi terhadap individu tersebut merupakan sudah bagian dari interaksi antar individu. Seperti contoh bau badan yang kurang harum, suara hentakan kaki saat berjalan, dan bau parfum dari individu itu sendiri.
- b. Interaksi Kelompok dengan kelompok adalah interaksi yang melibatkan satu kesatuan dari kelompok dengan melibatkan kelompok lain. Misalnya permusuhan antara Israel dan palestina yang merebutkan daerah kekuasaan.
- c. Interaksi individu dengan kelompok merupakan interaksi yang terjadi akibat adanya kepentingan individu yang lebih diutamakan dari pada kepentingan kelompok (Mubarak, 2010).

5. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi Sosial terjadi jika memiliki dua syarat yaitu kontak sosial dan komunikasi. Pentingnya kontak antar individu saat melakukan interaksi sosial berpengaruh terhadap kualitas interaksi sosial itu sendiri yang mendasari seseorang dalam berinteraksi. Dalam hal ini individu tidak akan mendapatkan hasil yang diharapkan tanpa adanya komunikasi antar individu yang baik yang menjadi salah satu jembatan untuk melakukan suatu interaksi

dimana setiap individu harus mempunyai dasar dalam melakukan interaksi (Mubarok, 2010).

6. Faktor faktor yang memepengaruhi interaksi sosial

Dalam suatu interaksi ada faktor beberapa hal yang menjadi dasar terjadinya seseorang dalam melakukan interaksi sosial dalam kehidupan seperti :

- a. Faktor imitasi yaitu faktor yang berperan dalam menentukan tindakan seseorang dalam melakukan suatu interaksi dengan orang lain dan dapat mendorong seseorang untuk patuh terhadap nilai dan kaidah yang berlaku dilingkungan sekitar. Faktor imitasi ini mempunyai dampak yang positif yang dapat menjadikan seseorang mematuhi aturan dan kaidah yang berlaku dilingkungan masyarakat. Sementara dampak negatifnya adalah jika seseorang tersebut meniru hal hal yang kurang baik serta menyimpang dari aturan masyarakat yang berlaku. Hal ini dapat mengembangkan dan dapat juga melemahkan kretifitas seseorang.
- b. Faktor sugesti adalah faktor yang memberikan sikap dari individu itu sendiri dan bisa diterima oleh orang lain karena pihak dari penerima tersebut dilandasi oleh sikap emosi saat menerima sugesti dari orang lain.
- c. Faktor identifikasi merupakan faktor yang mempunyai keinginan atau kecenderungan untuk menjadi sama seperti orang lain yang timbul dari diri sendiri. Faktor ini terjadi karena identifikasi yang terlalu dalam dari individu yang menjadi sama seperti orang lain, bahkan bisa lebih dalam dari factor imitasi dan sugesti.
- d. Faktor simpati merupakan faktor yang bisa mempengaruhi seseorang dan merasa tertarik pada orang lain, faktor ini mempengaruhi perasaan seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Faktor ini juga dapat bergerak sendiri dalam diri seseorang karena pengaruh suatu individu yang lain (Mubarok, 2010).

7. Tindakan sosial yang dapat mempengaruhi sistem dan struktur sosial
- Rasional instrumental, yaitu tindakan sosial yang digunakan untuk mencapai tujuan berdasarkan pertimbangan dan pilihan untuk mencapai suatu tujuan.
 - Rasional yang berorientasi nilai, adalah alat yang digunakan memperhitungan atau mempertimbangkan secara sadar sedangkan tujuannya sudah diketahui dan bersifat absolut.
 - Tindakan tradisional merupakan perilaku yang diperoleh dari kebiasaan nenek moyang yang dilakukan tanpa perencanaan.
 - Tindakan efektif adalah tindakan yang didasari pada emosi atau perasaan seseorang tanpa adanya proses intelektual atau tanpa sadar (Syarbaini Rusdiyanta, 2010).
8. Cara mengukur kemampuan interaksi sosial
- Kemampuan seseorang atau siswa berbeda-beda ada yang mudah atau cepat dalam melakukan interaksi sosial juga ada yang lama atau sulit dalam menjalin interaksi sosial maka dari itu perlu adanya pengukuran dalam melakukan interaksi sosial untuk mengetahui sejauh mana seseorang dalam melakukan interaksi sosial yaitu dengan cara:
 - Observasi adalah teknik yang digunakan atau sengaja digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan seseorang dalam melakukan interaksi. Cara ini dilakukan untuk mengobservasi atau sebagai alat evaluasi dalam melakukan observasi kegiatan individu dalam kegiatan yang sebenarnya atau situasi yang sengaja direayasa. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan interaksi siswa yang rendah. Ada beberapa Teknik yang digunakan agar observasi dapat maksimal antara lain:
 - Mempunyai pengetahuan luas terhadap obyek yang diobservasi
 - Memahami tujuan umum dan tujuan khusus terhadap penelitian yang dilakukan

3. Menentukan cara dan alat yang digunakan untuk mencatat data
4. Mencatat dan menganalisis secara kritis
5. Memiliki ketrampilan terhadap pencatatan data yang dimiliki

Beberapa Teknik yang sudah disebutkan merupakan cara agar observasi dapat berjalan secara maksimal dalam proses penelitian. Selain itu juga ada tiga jenis observasi diantaranya yaitu:

1. Observasi partisipasi yaitu melakukan observasi ditengah kegiatan yang dilakukan oleh obyek yang diamati
 2. Observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan dengan cara membuat kerangka atau perencanaan secara matang berdasarkan kategori.
 3. Observasi eksperimental merupakan observasi yang dilakukan dengan bantuan orang lain dan subyek sudah diberi perlakuan serta diperlukan perencanaan dan persiapan dahulu.
- b. Skala merupakan alat ukur yang digunakan untuk menentukan Panjang pendeknya suatu interval dalam melakukan observasi interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diukur menggunakan model skala likert. Model ini digunakan untuk mengukur siswa yang mempunyai kemampuan interaksi sosial yang rendah. Model ini digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan pendapat seseorang atau kelompok tentang interaksi sosial. Dengan skala likert indikator dijabarkan menjadi variabel kemudian digunakan untuk menyusun suatu pertanyaan atau pernyataan. Model skala likert ini mempunyai skala dari positif ke negative yaitu skor antara lima, empat, tiga, dua, satu dan apabila diterjemahkan yaitu antara sangat baik, baik, cukup, kurang, dan kurang baik (Slamet, 2010).

B. Gadged

Gadged merupakan alat telekomunikasi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, i phone, dan blackberry dan juga barang canggih yang diciptakan dengan berbagai kegunaan yang dapat digunakan untuk melihat berita, bersosial media, menyalurkan hobi, bahkan hiburan. Zaman yang sangat modern ini perkembangan teknologi sangatlah pesat. Perkembangan teknologi berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memudahkan manusia untuk melakukan berbagai banyak hal dalam kegiatan sehari-hari, namun demikian dapat memberikan nilai dan manfaat yang positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Kita semua tau saat ini gadged berkembang di Indonesia sangatlah pesat. Bahkan peminat Gadged di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan Gadged. Beberapa perusahaan teknologi khususnya gadged kini berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. Bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi semakin maju dan digemari. Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone, karena semakin terjangkaunya harga Gadged dipasaran. Karena itu banyak perusahaan yang menawarkan Gadged dengan harga yang cukup murah. Karena itu lah sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah Gadged. Tak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan dulunya. Gadged yang didalamnya terdapat terdapat fitur untuk bermain dan berinteraksi dengan orang lain secara cepat dan efisien. Media sosial merupakan situs dimana seseorang dapat mengakses informasi dengan media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan elektronik, maka zaman modern menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang bisa mengaksesnya mendapatkan informasi secara

terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari smartphone. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja seperti Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Line, Whatsapp, Messenger. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para remaja betah berlama-lama untuk mengakses informasi di dunia maya (Arifin, 2016).

Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam menggunakan Gadget diantaranya yaitu :

- a. Iklan yang merajalela di TV dan di media sosial iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini.
- b. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam Gadget membuat ketertarikan pada remaja

- c. Kecanggihan dari Gadget

Kecanggihan dari Gadget dapat memudahkan semua kebutuhan remaja

- d. Keterjangkauan harga Gadget

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari Gadget semakin terjangkau

- e. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan Gadget

- f. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti trend yang ada

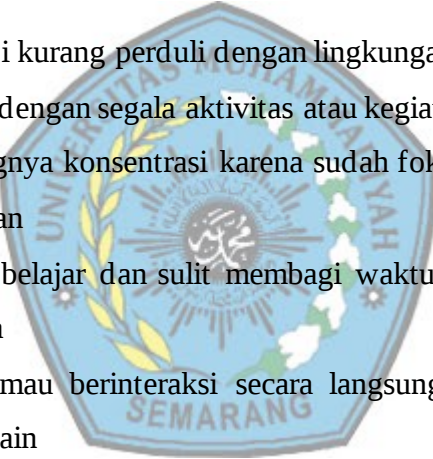
g. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti keluarga serta status sosial

h. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup (Damayanti, 2017).

Dampak atau pengaruh Gadget jika penggunaan terlalu sering atau tidak dibatasi waktu penggunaannya bagi kehidupan bermasyarakat dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar maupun dengan teman sebaya antara lain:

- 
- a. Menjadi kurang peduli dengan lingkungan sekitar
 - b. Malas dengan segala aktivitas atau kegiatan diluar ruangan
 - c. Kurangnya konsentrasi karena sudah fokus dengan Gadget yang ada ditangan
 - d. Malas belajar dan sulit membagi waktu untuk kegiatan positif yang lainnya
 - e. Tidak mau berinteraksi secara langsung secara tatap muka dengan orang lain
 - f. Menurunkan kesehatan dan ketajaman mata
 - g. Menjadi pribadi yang tertutup
 - h. Gangguan pola tidur

(Dalillah, 2019)

Sementara itu dampak lain dari bermain Gadget saat di lingkungan sekolah adalah:

- a. Seringnya siswa bermain game saat pelajaran berlangsung
- b. Kurangnya konsentrasi siswa untuk menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru
- c. Tugas sekolah dan tugas rumah yang sering terbengkalai akibat bermain Gadget

d. Suka menyontek saat ulangan berlangsung dengan media internet (Sisrazeni, 2017).

Dampak positif dari penggunaan Gadget sendiri yaitu :

- a. Mempersingkat jarak dan waktu
- b. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan (Damayanti, 2017).

C. Game GEMINI model ular tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah banyak diketahui oleh seluruh orang didunia tidak terkecuali Indonesia, permainan ini sangat populer ditahun 90 an dan sampai sekarangpun masih terkenal. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada hakikatnya, siswa melakukan kegiatan sehari-harinya dengan belajar dan bermain (Dewi, Kurnia, & Panjaitan, 2017). Permainan GEMINI sendiri bertujuan untuk membantu remaja dalam hal berinteraksi dengan orang lain akibat dari kurangnya interaksi sosial yang dipengaruhi kecanduan Gadget. Permainan GEMINI sendiri hampir mirip dengan permainan ular tangga karena mempunyai karakteristik dan model yang sama dengan ular tangga yaitu dengan melibatkan sekelompok orang yang terdiri 2 sampai 5 orang dan menggunakan peralatan seperti dadu bidak untuk menjalankan permainan dan satu lembar permainan bedanya adalah dalam permainan GEMINI ini peserta harus mengikuti perintah yang ada pada kolom permainan sesuai dengan mata dadu yang keluar dan pemenang akan sampai di garis finis duluan sampai 3 kali.

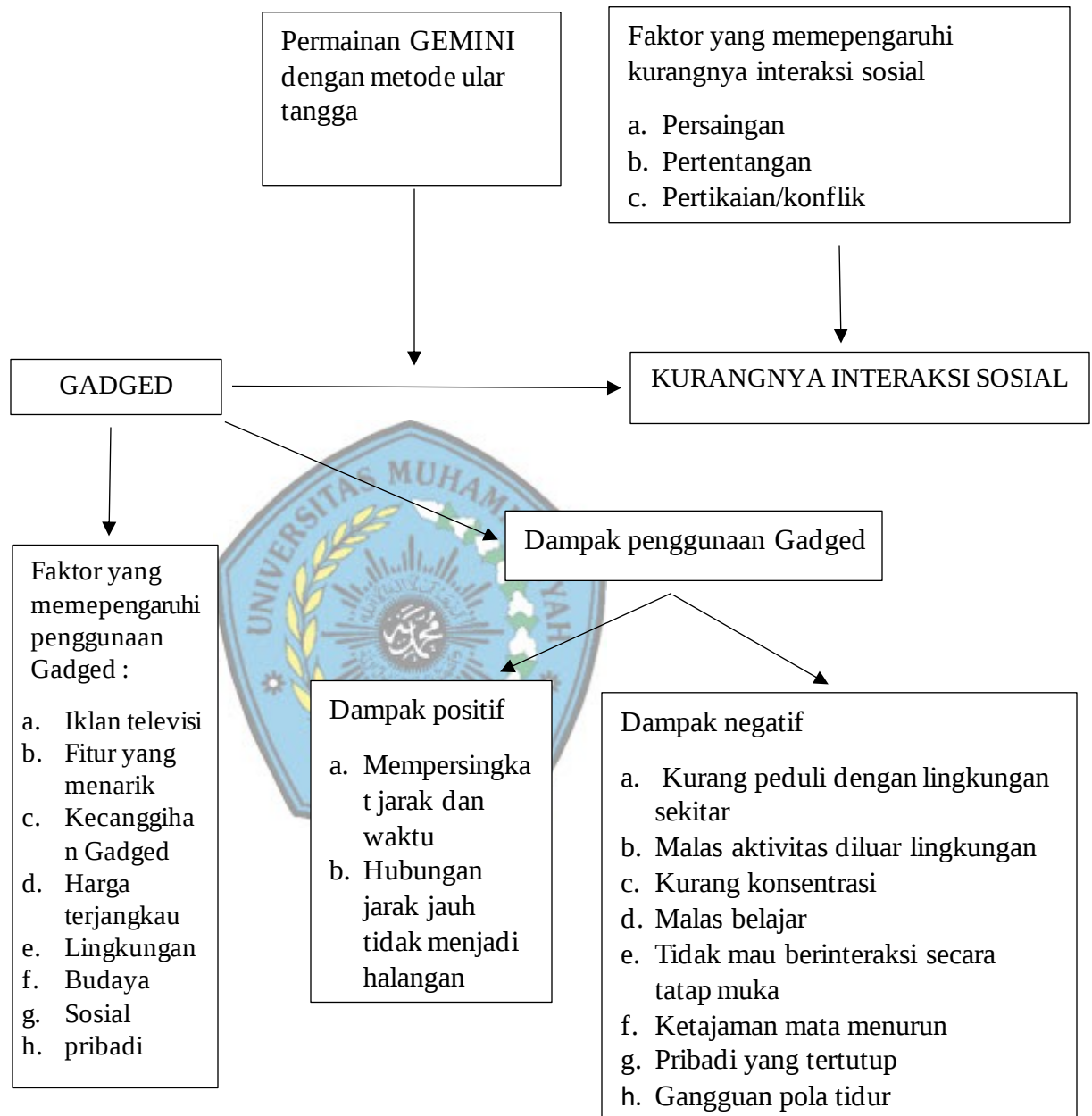
1. Kelebihan permainan GEMINI dengan model ular tangga

Bermain sambil belajar merupakan hal yang disukai oleh peserta didik, selain siswa lebih aktif juga untuk mengenalkan permainan tradisional ini kembali supaya tidak terlupakan. Adapun kelebihan permainan Gemini dengan menggunakan model ular tangga bagi pembelajaran dan menambah interaksi sosial bagi remaja adalah sebagai berikut :

- a. Ular tangga menjadi salah satu alat yang membangun komunikasi yang interaktif antar pemain dan dapat diisi dengan materi yang mendidik dan menghibur.
- b. Memberikan kebebasan kepada setiap siswa untuk berbicara didalam kelas dan dapat melakukan interaksi secara bebas.
- c. Siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan diskusi antar pelajar sehingga menumbuhkan motivasi belajar
- d. Komunikasi tidak hanya terjalin secara verbal oleh siswa dan guru saja tetapi bisa digunakan untuk berkelompok

Peneliti menggunakan model ular tangga ini karena ular tangga sudah banyak dikenal diberbagai dunia salah satunya Inodnesia oleh sebab itu model permainan ini akan muudah diaplikasikan oleh guru dan siswa untuk pemeblajaran maupun untuk sarana alat komunikasi dan menambah interaksi siswa (Nurfadillah Salam, 2019),(Pedagogik, 2017).

D. Kerangka Teori



Skema 2.1 Kerangka Teori

(Dalillah, 2019),(Damayanti, 2017),(Mubarok, 2010)

E. Kerangka Konsep

Pada penelitian ini yang akan diteliti adalah Pengaruh game GEMINI model ular tangga Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Remaja Dengan Kecanduan Gadget. Dan kerangka konsepnya akan digambarkan sebagai berikut supaya lebih jelas:

Variabel Independent

Pengaruh Permainan
GEMINI model ular
tangga

Variabel Dependent

Kemampuan Interaksi
Sosial Remaja
Kecanduan Gadget



Skema 2.2

Kerangka Konsep

F. Variabel Penelitian

Variabel Independen: Pengaruh permainan GEMINI model ular tangga

Variabel Dependen: Kemampuan Interaksi Sosial Remaja Kecanduan Gadget