

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Gadget

###### a. Pengertian Gadget

Menurut Merriam, perangkat teknologi modern yang praktis disebut dengan gadget. Selain itu, gadget merupakan alat komunikasi yang sering digunakan oleh manusia dalam kesehariannya.<sup>1</sup> Sehingga dengan adanya gadget membantu kegiatan komunikasi manusia jarak jauh. Contoh gadget yang sering digunakan oleh kebanyakan masyarakat ialah handphone. Menurut Klemens, handphone merupakan salah satu teknologi komunikasi yang memiliki kemampuan sangat bagus dan diterima oleh masyarakat. Fungsi dari handphone sendiri ialah untuk menelpon, bertukar pesan dan lain-lain.<sup>2</sup>

Menurut Derry, gadget ialah alat elektronik yang praktis dan memiliki tujuan dan fungsi untuk membantu pekerjaan manusia agar lebih cepat selesai.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Manumpil, gadget ialah suatu teknologi modern yang melahirkan berbagai macam jenis perangkat elektronik, misalnya smartphone, Iphone dan lain sebagainya.<sup>4</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik yang praktis dan berfungsi untuk membantu pekerjaan manusia.

---

<sup>1</sup> Muh. Rizaldi Pratama and Ninis Sudirman, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini" 3, no. 5 (2023): 378.

<sup>2</sup> R. Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone & Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2008), 38–41.

<sup>3</sup> Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013), 7.

<sup>4</sup> Manumpil, Ismanto, and Onlibala, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," 2.

b. Fungsi Gadget

Adapun fungsi gadget diantaranya:<sup>5</sup>

1) Media komunikasi

Gadget sering dimanfaatkan oleh individu untuk media komunikasi. Dengan memanfaatkan fungsinya sebagai alat komunikasi, dapat membantu individu untuk berbicara dengan individu lain walaupun jaraknya jauh. Contoh perangkat komunikasinya ialah handphone.

2) Akses Informasi

Untuk mendapatkan informasi ataupun sumber berita sangatlah mudah untuk di dapatkan tanpa harus bertanya kepada banyak orang. Hal yang perlu dilakukan untuk mencari informasi di era sekarang ialah dengan browsing-browsing di internet ataupun sosial media yang lain.

3) Media hiburan

Perangkat elektronik ini juga menciptakan gadget sebagai media hiburan. Misalnya untuk bermain game, mendengarkan musik, melihat video dan lain-lain.

4) Gaya hidup

Pada era saat ini, semua individu sudah memiliki gadget masing-masing, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Semuanya sudah sangat pandai dalam mengoperasikan benda pintar tersebut. Dengan begitu, gaya hidup mereka akan terpengaruh dengan adanya gadget, misalnya seseorang akan sering melakukan belanja online dengan harga yang sangat fantastis dengan jumlah yang sangat banyak hanya untuk mengikuti tren yang viral saat ini.

5) Menambah wawasan

Dengan adanya gadget dalam kehidupan bermasyarakat ini akan menambah pengetahuan atau wawasan bagi setiap individu yang menggunakannya.

c. Jenis-Jenis Gadget

Gadget memiliki banyak jenisnya, akan tetapi yang sering digunakan oleh semua orang ialah

---

<sup>5</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget* (Bandung: Serayu Publishing, 2018), 3.

handphone.<sup>6</sup> Berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan oleh individu dari berbagai generasi saat ini, diantaranya:<sup>7</sup>

1) Handphone

Handphone merupakan jenis perangkat elektronik yang paling umum digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangannya pun sangat cepat dan selalu di upgrade setiap tahunnya, sehingga banyak merek handphone bermunculan setiap tahunnya.

2) Komputer atau laptop

Komputer atau laptop merupakan jenis perangkat keras yang sering digunakan untuk banyak hal, terutama untuk masalah pekerjaan. Perangkat lunak yang terdapat di dalamnya ialah seperti Windows, Mac, Linux, dan lain sebagainya.

3) Tablet dan iPad

Jenis perangkat ini lebih besar dari handphone. Dengan ukuran yang lebih besar, dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga penggunaanya lebih nyaman ketika menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

4) Kamera digital

Kamera digital juga termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan dari kamera ialah untuk menangkap gambar atau objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

5) Headset

Headset merupakan gadget yang sering digunakan untuk mendengarkan musik. Dengan bantuan gadget ini, pengguna dapat menikmati musik atau video dengan lebih jelas tanpa mengganggu orang lain.

d. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah aktivitas

---

<sup>6</sup> Fitriana, Ahmad, and Fitria, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga," 184.

<sup>7</sup> Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget*, 4–5.

manusia. Menurut Alo Liliweri, dampak positif dari pemakaian gadget, diantaranya:<sup>8</sup>

- 1) Pesatnya perkembangan gadget di dunia, memudahkan seseorang menjalin komunikasi dengan banyak relasi yang jauh dengan mudah.
- 2) Banyak aplikasi yang mendukung untuk menambah wawasan, seperti ruang guru, zenius, rumah belajar, dan lain sebagainya.
- 3) Dapat menemukan teman baru dengan cepat dengan melaui media sosial.
- 4) Banyak metode pembelajaran baru yang muncul untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
- 5) Meningkatkan kreativitas anak.
- 6) Mempermudah mengerjakan tugas.

Selain dampak positif yang sudah dipaparkan diatas, ada juga dampak negatif dari adanya gadget, diantaranya:<sup>9</sup>

- 1) Ketergantungan pada gadget (handphone) membuat seseorang membuat dunianya sendiri dan sangat sulit terlepas dari zona tersebut. Sehingga ia cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
- 2) Violence and gore (kekerasan dan kesadisan) yang sering muncul dalam dunia game. Dan biasanya anak-anak maupun remaja mudah untuk dipengaruhi, sehingga memicu munculnya rasa kurangnya sensitivitas terhadap sesama serta dapat menimbulkan kriminalitas.
- 3) Antisocial Behaviour (perilaku anti sosial) terjadi karena terdapat penyalahgunaan gadget yang dilakukan oleh individu. Situasi ini dapat terjadi saat seseorang menganggap bahwa handphone adalah satu-satunya aspek yang memiliki nilai tertinggi dalam kehidupannya. Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan ia kesulitan dalam bersosialisasi dan orang sekitar.
- 4) Terjadinya deindividuasi atau hilangnya kesadaran dalam diri, sehingga dapat mengakibatkan tindakan yang dapat menyakiti orang lain maupun diri sendiri.

---

<sup>8</sup> Alo Liliweri, *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 850.

<sup>9</sup> Liliweri, 851.

Dan juga memicu munculnya anonimitas (identitas seseorang tidak diketahui) pada kelompok untuk mengalihkan dan menjauhkan perhatian dari individu.

- 5) Menggunakan gadget (handphone) disaat proses pembelajaran di kelas.
  - 6) Pemborosan biaya yang terjadi saat menggunakan gadget (handphone), seperti pembelian voucher game.
2. Perilaku Sosial
- a. Pengertian Perilaku Sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang mempunyai dimensi komunitas dengan individu lain. Pada teori Psikoanalisa menunjukkan bahwa ketika seseorang dihadapkan pada sebuah keputusan untuk menentukan perilaku, mereka dihadapkan pada pertimbangan moralitas sosial. Sedangkan menurut ilmu humaniora menguraikan realitas sosial sebagai entitas yang mengadopsi konsep teori sosial mengenai bagaimana seseorang hidup di tengah masyarakat.<sup>10</sup>

Menurut teori perkembangan kognisi serta perilaku psikososial menyatakan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh faktor-faktor kognitif moral. Jika berbicara tentang prinsip, etika, standar, dan moral merupakan hal yang sering di dengar di masyarakat dan selalu dikaitkan dengan gagasan moral ketika seseorang mengambil keputusan dalam menentukan perilaku.<sup>11</sup>

Setiap orang mempunyai dua faktor untuk menentukan eksistensinya, yang melibatkan aspek fisik dan psikis. Keduanya mempengaruhi perilaku manusia dalam masyarakat dan juga mempunyai dimensi keruangan yang berbeda. Yang mana fisik adalah sesuatu yang terlihat dalam bentuk perilaku, sedangkan psikis hanya dapat dirasakan saja.<sup>12</sup> Perilaku manusia sendiri merupakan suatu

---

<sup>10</sup> Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan* (Bandung: Refika Aditama, 2009), 4.

<sup>11</sup> Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral Intelektual, Emosional Dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), 26.

<sup>12</sup> Akh. Muwafik Saleh, *Membangun Karakter Dengan Hati Nurani* (Jakarta: Erlangga, 2012), 103.

bentuk interaksi individu dengan lingkungannya.<sup>13</sup> Karena setiap individu memiliki keunggulan masing-masing dan potensi yang berbeda, sehingga tidak bisa disamakan satu sama lain.

Menurut Zimmerman menyatakan bahwa perilaku adalah upaya seseorang untuk mengendalikan lingkungan sekitar agar mendukung aktivitasnya tanpa menghilangkan kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Arthur, perilaku diartikan sebagai sebuah tindakan, aktivitas, respon, gerakan, reaksi dan lain sebagainya.<sup>15</sup> Perilaku ini hasil dari sebuah interaksi antara karakter kepribadian, kondisi sosial dan lingkungan masyarakat. Kata sosial sendiri memiliki makna yang berbeda-beda tergantung dengan penempatannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya yaitu masyarakat. Selain itu, sosial berkaitan dengan perilaku interpersonal individu atau proses-proses sosial.<sup>16</sup>

Banyak hal-hal kecil yang disepelekan oleh manusia, akan tetapi pada hakikatnya hal tersebut dapat menjadikan manusia tersebut dilihat sebagai individu melalui tindakan sosialnya misalnya saling menyapa, ramah pada sesama, sopan kepada semua orang dan lain sebagainya. Perilaku sosial ini menjadi proses belajar individu untuk bertingkah laku yang baik di lingkungan masyarakat.<sup>17</sup>

Oleh karena itu, perilaku sosial dapat dikatakan sebagai kegiatan sehari-hari seseorang yang diamati oleh orang lain yang berhubungan dengan masyarakat. Serta perilaku sosial juga dapat diartikan sebagai tindakan yang terkait dengan berbagai kegiatan yang secara langsung terkait dengan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam suatu masyarakat.

---

<sup>13</sup> Veithzal Rivai, *Kepemimpinan Dan Perilaku Organisasi* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), 230.

<sup>14</sup> M.Nur Ghufron, *Teori-Teori Psikologi* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011), 19.

<sup>15</sup> Reber, *The Penguin Dictionary of Psychology*, Terj. Yudi Santoso, 27.

<sup>16</sup> Dandang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 27.

<sup>17</sup> Abdul Syani, *Sosiologi (Sistematika, Teori Dan Terapan)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 57.

b. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Bentuk perilaku sosial mengacu pada berbagai tindakan dan respon individu dalam interaksi sosial.<sup>18</sup> Klasifikasi bentuk perilaku sosial atau tindakan sosial menurut Max Weber adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

1) Rasional Instrumental

Rasional instrumental adalah tindakan sosial yang dilakukan berdasarkan pemikiran dan pertimbangan rasional serta secara sadar menentukan keputusan yang terkait dengan mempertimbangkan sumber daya atau ketersediaan alat yang mendukung.<sup>20</sup> Misalnya, ketika seorang guru ingin mengevaluasi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS, maka guru menciptakan alat tes sebagai alat ukurnya.

2) Rasional Nilai

Sifat rasional ini menyatakan bahwa alat hanya sebagai pertimbangan dan perhitungan, sementara tujuannya sudah ada pada nilai-nilai individu yang absolut.<sup>21</sup> Misalnya, seorang pemuda memberikan kursinya pada seorang ibu hamil karena ia menyakini bahwa ibu hamil lebih membutuhkan tempat duduk daripada dirinya.

3) Tindakan Afektif

Jenis tindakan ini didominasi oleh perasaan atau emosional dan sifatnya spontan dan tidak rasional.<sup>22</sup> Contohnya, hubungan dua remaja yang sedang dimabuk asmara.

4) Tindakan Tradisional

Tindakan tradisional ialah tipe tindakan yang berorientasi pada masa lampau dan bersifat nonrasional.<sup>23</sup> Contohnya, melakukan upacara sedekah

---

<sup>18</sup> David G. Myers, *Psikologi Sosial*, 13th ed. (New York: McGraw Hill, 2018), 123–45.

<sup>19</sup> Misroh Sulaswari, Dany Miftah M. Nur, and Abdul Karim, *Teori Sosial Budaya Dalam Kajian Ilmu Islam Terapan* (Pati: CV Al Qalam Media Lestari, 2021), 43–46.

<sup>20</sup> Sulaswari, Nur, and Karim, 43.

<sup>21</sup> Sulaswari, Nur, and Karim, 44.

<sup>22</sup> Sulaswari, Nur, and Karim, 45.

<sup>23</sup> Sulaswari, Nur, and Karim, 46.

bumi sebagai hasil seserahan hasil bumi dari masyarakat ke alam.

c. Jenis perilaku sosial

Perilaku sosial ditinjau dari respon terhadap rangsangan yang diberikan dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:<sup>24</sup>

1) Perilaku tertutup

Perilaku tertutup merupakan tanggapan seseorang terhadap suatu ajakan dalam bentuk tertutup. Tanggapan tersebut itu pun terbatas pada persepsi, pengalaman, maupun sikap yang dialami oleh orang yang menerima rangsangan itu serta sulit untuk dipahami oleh orang lain.

2) Perilaku terbuka

Respon seseorang terhadap suatu rangsangan berupa tindakan yang nyata. Tindakan nyata yang dimaksud ialah tindakan yang dapat terpantau atau terlihat oleh orang lain.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Manusia ialah makhluk yang sempurna karena memiliki akal. Dengan adanya akal tersebut membuat manusia mempunyai cara berpikir yang berbeda-beda, sehingga potensi yang dikembangkan setiap orang berbeda. Hal ini memungkinkan manusia untuk melakukan transformasi baik secara psikologis maupun fisiologis. Perubahan yang muncul pada diri seseorang mempengaruhi perilakunya. Pembentukan perilaku ini dapat terjadi karena adanya interaksi antar manusia.<sup>25</sup>

Berikut faktor yang mempengaruhi tingkah laku dalam masyarakat, yaitu:<sup>26</sup>

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu atau segala sesuatu yang telah ada sejak individu lahir atau sering disebut faktor bawaan.

---

<sup>24</sup> Hana Utami, *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2010), 55.

<sup>25</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 3–5.

<sup>26</sup> Rakhmat, 51–52.

Yang termasuk di dalam faktor ini, dapat dilihat di bawah ini:<sup>27</sup>

a) Kecerdasan emosional dan intelektual

Ketika seseorang melakukan tindakan timbal balik dengan orang lain, maka orang tersebut harus mempunyai kecerdasan atau kepandaian saat melakukan interaksi. Terdapat dua kecerdasan yang terpenting dimiliki oleh manusia yaitu kecerdasan emosional dan intelektual. Dalam kecerdasan emosional, manusia selalu mempertimbangkan aspek sosial dalam setiap tindakan yang dilakukan. Karena terdapat rasa empati untuk memotivasi seseorang agar selalu menjaga hubungan baik dengan orang lain. Sedangkan kecerdasan intelektual lebih mengarah pada daya dengan ingatan dan pikiran yang memunculkan gagasan ide tentang ilmu pengetahuan yang dijadikan sebagai dasar kesadaran sosial. Pengetahuan merupakan elemen penting dalam dunia pendidikan. Ketika manusia memiliki ilmu pengetahuan yang banyak, maka akan mudah dalam memecahkan berbagai masalah sosial. Hal ini dapat meningkatkan kualitas moral dan karakter individu serta diperlukannya ilmu untuk meningkatkan kualitas manusia.

b) Motivasi

Tidak semua manusia mendapatkan apa yang diinginkan dengan mudah, ada kalanya harus jatuh bangun untuk mencapai keinginannya tersebut. Dibalik semua kerja kerasnya itu terdapat motivasi yang dapat membangkitkannya untuk selalu beraktivitas untuk menuju tujuannya.<sup>28</sup> Dalam hal ini terlihat jelas bahwa motivasi memegang peranan penting karena dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang positif. Dengan demikian, motivasi ini dapat terjadi jika terdapat beberapa orang dan

---

<sup>27</sup> Rakhmat, 52.

<sup>28</sup> Abdul Rahman Saleh, *Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana, 2009), 183.

terjadilah interaksi antara satu dengan yang lain, sehingga terjadilah perilaku sosial yang di dalamnya terdapat motivasi agar seseorang selalu bersemangat untuk menjalani hidupnya.<sup>29</sup>

c) Agama

Sebagai warga negara yang patuh harus memilih satu agama yang bisa menjadi pegangan hidup. Disini agama sangat berperan penting dalam mempengaruhi tingkah laku manusia. Jika seseorang memiliki pemahaman agama yang luas, maka tingkah lakunya atau perilakunya bisa dikatakan baik. Karena di dalam sebuah agama pada dasarnya mengajarkan tentang kebaikan kepada siapapun, khususnya pada ajaran agama islam yang mendukung umatnya untuk selalu memiliki sikap sosial yang baik.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri individu dan dapat mempengaruhi kepribadian serta perkembangan agama seseorang. Yang termasuk di dalam faktor ini, ialah:<sup>30</sup>

a) Lingkungan keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan terpenting dalam bagi setiap individu. Di dalam lingkungan ini, seseorang menemukan kodrat sejatinya sebagai makhluk sosial yang bergantung pada orang lain untuk bertahan hidup. Karena di lingkungan inilah dia pertama kali mulai bersosialisasi dengan orang-orang di lingkungan tersebut.<sup>31</sup> Kehidupan di dalam sebuah keluarga penuh dengan dinamika peristiwa yang bisa mengarah pada hal-hal positif maupun negatif. Dari hal tersebut, anak-anak memperoleh kecenderungan dan emosi mereka sendiri. Jika lingkungan rumah dipenuhi dengan penuh kasih, peduli, dan kedamaian, maka akan

---

<sup>29</sup> Muhammad Izzuddin Taufiq, *At Ta'shil Al Islam Lil Dirasaat an Nafsiya: Panduan Lengkap Dan Praktis Psikologis Islam, Terj. Sari Nurulita* (Jakarta: Gema Insani Press, 2006), 656.

<sup>30</sup> Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, 51.

<sup>31</sup> M.Si Drs. Herimanto, M, Pd., *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar (Isbd)*, *Majalah Sanapati Lembaga Sandi Negara* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 45.

membuat mereka merasa aman dan nyaman, tindakannya pun akan mengarah pada hal-hal yang positif. Tetapi apabila lingkungan rumah penuh dengan pertikaian, maka akan berdampak pada perilaku anak yang kacau. Sehingga mengakibatkan penyesuaiannya terhadap dirinya sendiri dan anggota masyarakat memburuk.<sup>32</sup>

b) Lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan sekumpulan individu-individu yang saling melakukan hubungan timbal balik antar individu. Dalam kehidupan manusia di masyarakat, terjadi koordinasi yang konstan pada setiap individu melalui proses sosialisasi menuju hubungan yang saling memengaruhi satu sama lain. Di lingkungan ini juga dapat mempengaruhi perilaku anak, karena di dalamnya terdapat berbagai macam struktur sosial, budaya, ekonomi, keagamaan dan lain-lain. Untuk itu, hal ini dapat mempengaruhi perkembangan kehidupan anak, terutama yang berkaitan dengan sikap dan perilaku sosialnya. Perilaku anak yang baik mencerminkan lingkungan masyarakatnya yang baik juga. Oleh sebab itu, perkembangan perilaku sosial anak-anak yang baik sangat bergantung pada lingkungan masyarakatnya.

Perilaku sosial muncul karena adanya interaksi yang terjadi antara individu. Jadi, baik orang tua maupun masyarakat harus membangun lingkungan sosial yang baik agar memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan anak-anak. Dan untuk mengetahui karakter seseorang serta perilakunya tidak cukup jika hanya melihat dari luarnya saja, akan tetapi kita harus bisa lebih dekat dengan orang tersebut agar tau bagaimana karakternya.

---

<sup>32</sup> Muhammad Sayyid Muhammad Az Za'balawi, *Pendidikan Remaja Antara Islam Dan Ilmu Jiwa* (Jakarta: Gema Insani Press, 2007), 159.

### 3. Intensitas Penggunaan Gadget

#### a. Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Secara etimologi “intensitas” berasal dari Bahasa Latin yaitu “intensus” yang mengacu pada tingkat kekuatan, fokus pada suatu fenomena atau situasi. Sedangkan “intensitas” dalam bahasa Inggris merujuk pada semangat atau giat, namun secara umum penggunaan istilah “intensitas” dalam konteks umum lebih cenderung merujuk pada tingkat kekuatan atau konsentrasi dari suatu hal.<sup>33</sup> Menurut pendapat James, intensitas merupakan suatu cerminan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.<sup>34</sup> Dalam kamus bahasa Inggris, istilah “intensity” juga dapat merujuk pada sikap dan pengetahuan.<sup>35</sup>

Menurut (KBBI), intensitas penggunaan ialah sebuah situasi pada tingkat intensitas yang menggunakan bantuan alat. Dalam skripsi Ciciliya Sandy menjelaskan bahwa intensitas ialah tingkat penggunaan fasilitas-fasilitas yang memperhatikan aspek waktu dalam sehari.<sup>36</sup> Menurut Athur, intensitas merupakan kekuatan yang terpancar dari seseorang karena perilakunya.<sup>37</sup>

Menurut teori determinasi teknologi menjelaskan bahwa terdapat transformasi kebudayaan pada manusia yang disebabkan oleh teknologi komunikasi yang sangat modern. Dengan adanya teknologi tersebut mengubah perilaku individu dalam kesehariannya.<sup>38</sup> Jadi, intensitas penggunaan gadget merupakan suatu tindakan individu dalam melakukan sebuah aktivitas kesehariannya dengan menggunakan gadget.

---

<sup>33</sup> John M. Echols, *Kamus Inggris* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1993), 326.

<sup>34</sup> P. James Caplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), 254.

<sup>35</sup> Sentika Pusanti and Luh Putu Shanti, “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Tunas Hrapan Pati,” *I Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula 2* (2019): 1342.

<sup>36</sup> Ciciliya Sedy Setya Ardari, “Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Awal” (Universitas Sanata Dharma, 2016), 7.

<sup>37</sup> Arthur S. Rober and Emily S. Rober, *Kamus Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 480.

<sup>38</sup> Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 184.

b. Indikator Intensitas Penggunaan Gadget

Berikut 4 aspek yang perlu diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget, diantaranya:<sup>39</sup>

1) Perhatian

Perhatian dalam intensitas penggunaan gadget ialah pemusatan seluruh aktivitas yang dilakukan oleh seseorang kepada suatu objek. Perhatian ini akan muncul jika individu tertarik pada suatu objek yang diminati atau disukai.

2) Penghayatan

Penghayatan dapat didefinisikan sebagai proses pemahaman informasi oleh seseorang yang kemudian menjadi bagian dari pengetahuannya.

3) Durasi

Durasi ialah jangka waktu yang dihabiskan oleh seseorang untuk mengoperasikan gadget. Dalam menggunakan gadget sebaiknya menentukan batasan waktu agar tidak mengganggu aktivitas satu dengan aktivitas lainnya. Menurut Horrigen, ada dua hal yang harus diperhatikan untuk mengetahui dampak penggunaan perangkat elektronik tersebut pada seseorang, yaitu frekuensi penggunaan internet dan jumlah waktu yang dihabiskan setiap penggunaannya.<sup>40</sup> Berdasarkan riset Waktu Penggunaan Gadget 24 jam yang dilakukan oleh Christiany Judhita, dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan intensitas penggunaannya:<sup>41</sup>

- a) Penggunaan gadget pada kategori tinggi mengacu pada intensitas penggunaannya yang melebihi 5 jam dalam satu hari.
- b) Penggunaan gadget dalam kategori sedang merujuk pada intensitas penggunaannya kisaran 3 - 4 jam dalam satu hari.

---

<sup>39</sup> I Ajzen, *Attitudes, Personality, and Behavior* (New York: Open University, 2005), 226–28.

<sup>40</sup> Rasma B, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur’an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar” (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018), 17.

<sup>41</sup> Christiany Juditha, “Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar,” *E-Jurnal IPTEK-KOM* 13 (2011): 15.

- c) Penggunaan gadget dalam kategori rendah terkait dengan intensitas penggunaannya kurang dari 3 jam dalam setiap harinya.
- 4) Frekuensi

Frekuensi yaitu banyaknya aktivitas yang dilakukan seseorang secara terus-menerus maupun berulang-ulang dalam sehari saat menggunakan gadget.

## B. Penelitian Terdahulu

Riset yang di lakukan oleh penulis bukanlah yang pertama kali di teliti oleh seorang peneliti, banyak sekali penelitian tentang penggunaan gadget yang mempengaruhi perilaku sosial, diantaranya yaitu:

1. Riset Mahni (2020) dari Universitas Islam Negeri Mataram mengeksplorasi dampak gadget terhadap interaksi sosial pada masyarakat Kekalik Jaya, Kecamatan Sukarbela, Kota Mataram. Riset ini menggunakan metode kualitatif dan menemukan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial remaja.<sup>42</sup>
2. Riset Maulina (2023) dari Universitas Islam Negeri Antasari meneliti pengaruh pemakaian gadget terhadap perilaku sosial remaja di Desa Kuin-kecil, Kecamatan Aluh-aluh, Kabupaten Banjar. Riset ini bersifat kuantitatif dan menunjukkan adanya pengaruh signifikan gadget terhadap perilaku remaja di desa tersebut, dengan sebagian besar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti media sosial, game online, pergaulan bebas, dan interaksi dengan orang tua.<sup>43</sup>
3. Riset Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz (2021) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang meneliti perilaku sosial peserta didik pengguna gadget usia remaja di kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil. Riset ini menggunakan metode kualitatif dan menyoroti peran guru dalam mengontrol penggunaan gadget siswa di sekolah. Hasilnya mengungkap lima aspek perilaku sosial siswa terkait dengan penggunaan

---

<sup>42</sup> Mahni, *Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Kurangnya Interaksi Sosial Pada Masyarakat Kekalik Jaya, Kecamatan, Sekarbela Kota Mataram)* (Mataram: Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram, 2020), 53.

<sup>43</sup> Maulina, "Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Desa Kuin-Kecil Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar" (Universitas Islam Negeri Antasari, 2023), 117.

gadget serta peran guru dalam mengontrol sikap peserta didik saat menggunakan gadget di lingkungan sekolah.<sup>44</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Perilaku manusia merupakan interaksi antara individu dengan lingkungannya dalam konteks pengetahuan, sikap, atau perilaku.<sup>45</sup> Menurut Zimmerman, perilaku adalah usaha individu untuk mengatur diri serta lingkungan sekitarnya agar mendukung aktivitas yang dilakukan.<sup>46</sup> Sedangkan menurut Arthur, perilaku diartikan sebagai sebuah tindakan, aktivitas, respon, gerakan, reaksi dan lain sebagainya.<sup>47</sup> Perilaku ini hasil dari sebuah interaksi antara karakter kepribadian, kondisi sosial dan lingkungan masyarakat. Istilah kata “sosial” memiliki makna yang bervariasi tergantung pada konteksnya. Dalam ilmu sosial, kata “sosial” merujuk pada hal-hal yang terkait dengan masyarakat dan hubungan antar individu. Hal ini mencakup struktur, perilaku, dan dinamika hubungan antar manusia dalam suatu kelompok atau komunitas.<sup>48</sup> Jadi, perilaku sosial adalah tindakan seseorang yang dapat diperhatikan oleh orang lain serta berkaitan lingkungan sosial atau kemasyarakatan.

Perilaku sosial seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup hal-hal yang berasal dari dalam diri individu, seperti kecerdasan emosional dan intelektual, yang mengacu pada kemampuan individu untuk mengontrol emosi dan berpikir rasional. Selain itu juga terdapat motivasi yang mendorong individu untuk bertindak dan agama yang mempengaruhi nilai-nilai, keyakinan, serta pandangan individu terhadap dunia. Sementara faktor eksternalnya berkaitan dengan hal-hal yang berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.<sup>49</sup> Di dalam lingkungan keluarga, pola pengasuhan, interaksi, dan nilai-nilai yang ditanamkan atau dipelajari lingkungan tersebut dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Sedangkan pada lingkungan masyarakat seperti sekolah, teman sebaya, lingkungan kerja, serta pengaruh budaya dan norma

---

<sup>44</sup> Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz, “Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna Gadget Usia Remaja (Studi Kasus Di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil)” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), 105.

<sup>45</sup> Sarlito and Sarwono, *Psikologi Remaja*, 71.

<sup>46</sup> Ghufron, *Teori-Teori Psikologi*, 19.

<sup>47</sup> Reber, *The Penguin Dictionary of Psychology*, Terj. Yudi Santoso, 110.

<sup>48</sup> Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, 27.

<sup>49</sup> Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, 51–52.

sosial jug adapt mempengaruhi cara individu berinteraksi dan bersikap dalam masyarakat. Dari kedua faktor tersebut, faktor eksternal memiliki intensitas lebih besar untuk mempengaruhi perilaku seseorang daripada faktor internal.

Seseorang yang penasaran tentang dunia luar, akan mencoba segala sesuatu yang menurutnya menarik. Apalagi pada masa remaja merupakan periode kritis dalam perkembangan individu, yang mana di masa ini adalah fase transisi yang melibatkan perubahan fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang signifikan saat individu beranjak dari masa anak-anak menuju dewasa.<sup>50</sup> Pada masa remaja, tingkat penasaran akan hal-hal baru sangatlah tinggi. Dimana interaksi sosial di luar rumah memiliki intensitas yang tinggi, seperti membentuk siklus pertemanan secara berkelompok-kelompok untuk saling mempengaruhi satu sama lain.<sup>51</sup> Dalam pertemanan tersebut, orang – orang yang berada di dalamnya akan menghabiskan waktu bersama untuk bermain.

Di era sekarang anak-anak bermain menggunakan teknologi modern yang disebut dengan gadget. Gadget merupakan suatu benda yang memiliki kemampuan canggih, dilengkapi dengan aplikasi yang menarik dan juga menyajikan berbagai fasilitas seperti jejaring sosial, surat kabar online, dan hiburan.<sup>52</sup> Gadget sendiri memiliki berbagai macam bentuk dan fungsi diantaranya seperti handphone atau smartphone, tablet, laptop, ipad, komputer, televisi, netbook dan kamera.<sup>53</sup> Dari beberapa jenis gadget tersebut memiliki manfaat untuk memudahkan semua aktivitas manusia, diantaranya untuk berkomunikasi, urusan bisnis atau pekerjaan, mencari informasi maupun untuk hiburan.<sup>54</sup>

Penggunaan gadget telah menyebar luas di semua kalangan masyarakat, termasuk usia anak sekolah menengah pertama. Jenis gadget yang paling sering digunakan oleh anak-anak ialah handphone.<sup>55</sup> Penggunaan handphone bagi para pelajar

---

<sup>50</sup> Aulia, *Perilaku Sosial Dan Gaya Hidup Remaja*, 2.

<sup>51</sup> Aulia, 3–4.

<sup>52</sup> Manumpil, Ismanto, and Onlibala, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado,” 2.

<sup>53</sup> Annisa, “Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Durasi Penggunaan Gadget,” 25.

<sup>54</sup> Erlizah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa Semester Iii Prodi Pai Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Uin Fas Bengkulu,” 40–41.

<sup>55</sup> Annisa, “Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Durasi Penggunaan Gadget,” 27.

memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif dari adanya handphone ialah untuk menambah wawasan, ilmu pengetahuan baru, teman serta meningkatkan kreatifitas.<sup>56</sup> Sedangkan dampak negatifnya ialah ketergantungan, pemborosan, tindakan kriminalitas dan lain-lain.<sup>57</sup>

Penggunaan gadget (handphone) yang berlebihan akan berdampak pada perilaku individu dan interaksi sosialnya. Ketergantungan yang tinggi pada gadget akan mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar, termasuk lingkungan keluarga dan masyarakat.<sup>58</sup> Ketergantungan ini menyebabkan kesenjangan sosial antara anak yang memiliki gadget dengan anak yang tidak memiliki gadget, dari hal tersebut akan memunculkan perbedaan pengalaman atau keterampilan saat menggunakan teknologi. Hal ini dapat mengakibatkan anak-anak yang tidak memiliki gadget kurang memiliki akses menggunakan benda elektronik tersebut dan menyebabkan mereka gagap teknologi.

Selain itu, ketergantungan pada gadget secara berlebihan bisa menyebabkan perilaku introvert atau anti-sosial. Anak-anak yang lebih terpaku pada gadget mungkin cenderung enggan atau kurang terampil dalam interaksi sosial langsung, memilih beraktivitas di dunia maya daripada berinteraksi langsung dengan teman sebaya atau lingkungan sekitar. Hal ini mengakibatkan terbentuknya kelompok-kelompok bermain yang eksklusif, di mana anak-anak yang cenderung berinteraksi dengan gadget akan mencari teman yang karakter yang sama dengan dirinya. Dari ketergantungan tersebut akan meningkatkan kesenjangan sosial dan mengurangi keragaman interaksi sosial. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan lingkungan pendidikan untuk mengontrol penggunaan gadget anak-anak agar tetap stabil dan tidak menyimpang.<sup>59</sup>

Penjelasan di atas, penulis menyusun kerangka berpikir sebagai berikut:

---

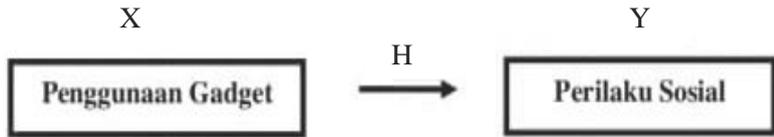
<sup>56</sup> Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," 725.

<sup>57</sup> Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," 322–23.

<sup>58</sup> Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," 2020, 276.

<sup>59</sup> Syahyudin, 277.

Gambar 2. 1  
Kerangka Berpikir



#### D. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban awal terhadap perumusan masalah penelitian dalam bentuk proposisi atau pertanyaan yang dapat di uji kebenarannya. Rumusan masalah penelitian sering kali disusun dalam bentuk pertanyaan yang hendak di jawab melalui penelitian. Hipotesis ini membantu menentukan desain penelitian yang tepat serta metode analisis data yang sesuai. Sebuah hipotesis yang baik harus dapat di uji kebenarannya menggunakan data empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data selama proses penelitian.<sup>60</sup> Selanjutnya kebenaran dari hipotesis perlu di uji untuk menentukan apakah jawaban yang dihasilkan konsisten dengan fakta empiris atau tidak, dengan menggunakan uji statistika. Pengujian ini sering digunakan untuk menguji validitas hipotesis dengan mengukur signifikansi hubungan variabel-variabel yang di hipotesiskan. Uji statistik membantu para peneliti menarik kesimpulan yang di dukung oleh bukti empiris yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut. Disini terdapat dua bentuk hipotesis diantaranya sebagai berikut:<sup>61</sup>

##### 1. Hipotesis Deskriptif

Hipotesis yang memberikan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif. Hipotesis ini mengacu pada pengamatan dan deskriptif variabel tunggal atau beberapa variabel mandiri yang ada. Hipotesis ini juga cenderung memberikan gambaran atau penjabaran mengenai sifat atau karakteristik variabel yang diamati dalam penelitian. Contoh:<sup>62</sup>  
Ho : Intensitas penggunaan gadget peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah rendah

<sup>60</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 120.

<sup>61</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Cetakan ke (Bandung: Alfabeta, 2019), 102.

<sup>62</sup> Sugiono, 103.

Ha : Intensitas penggunaan gadget peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah tinggi

2. Hipotesis Asosiatif

Hipotesis asosiatif ialah dugaan sementara atas hubungan dari dua variabel atau lebih. Hipotesis ini mengungkapkan hubungan antara variabel-variabel yang ada, serinkali dalam bentuk korelasi atau pengaruh yang diantisipasi di antara variabel-variabel tersebut. Contoh:<sup>63</sup>

Ho : Terdapat pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah

Ha : Tidak terdapat pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah



---

<sup>63</sup> Sugiono, 106.