

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Perilaku Sosial

Manusia mempunyai naluri untuk hidup berkawan dan hidup bersama dengan orang lain. Setiap manusia mempunyai kebutuhan fisik maupun mental yang sulit dipenuhi seorang diri. Manusia perlu makan, pakaian, tempat tinggal, berkeluarga, bergerak secara aman dan sebagainya. Untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan itu, ia mengadakan berbagai hubungan dan bekerja sama dengan orang lain.

Perilaku sosial akan muncul ketika seseorang berinteraksi atau berhadapan dengan orang lain dalam rangka mengadakan hubungan kerja sama dengan orang lain serta perilakunya itu memberi suatu nilai terhadap orang tersebut. Perilaku sosial dapat berupa sikap atau perbuatan dan ucapan yang merupakan bentuk respon seseorang dalam berinteraksi dengan suatu kelompok, orang lain ataupun dengan lingkungannya. Terkait dengan hal tersebut di dalam Al- Qur'an surat Al-Ahzab ayat 21 Allah berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu yaitu bagi orang yang mengharap rahmat.*”

a. Pengertian Perilaku

Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata perilaku berarti tanggapan atau reaksi seseorang (individu) terhadap rangsangan atau lingkungan. Dalam *Macmillan Dictionary*, kata *behavior* menunjukkan “bagaimana seseorang berbuat atau menata dirinya, dan dalam hubungan sosialnya bagaimana mengekspresikan dirinya terhadap orang lain”.

Menurut Saifuddin Azwar perilaku merupakan ekspresi sikap seseorang. Sikap itu sudah terbentuk dalam dirinya karena berbagai tekanan atau hambatan dari luar atau dalam dirinya. Artinya, potensi reaksi sudah terbentuk dalam dirinya akan muncul berupa perilaku aktual sebagai cermin sikapnya.

Bohar Soeharto merumuskan bahwa perilaku sebagai hasil proses belajar. Dalam proses belajar itu terjadi interaksi antara individu dan dunia sekitarnya. Sebagai hasil interaksi maka jawaban yang terlihat dari seorang individu akan dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian-kejadian yang pernah dialami oleh individu tersebut maupun situasi masa kini.¹

Menurut Skinner perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena itu, perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, kemudian organisme tersebut merespons.²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan cerminan konkrit yang tampak dalam sikap, perbuatan dan kata-kata (pernyataan) sebagai reaksi seseorang yang muncul karena adanya pengalaman proses pembelajaran dan rangsangan dari lingkungannya. Sikap, perbuatan, dan kata-kata tersebut dapat positif atau negatif, baik atau buruk, benar atau salah. Unsur yang ada dalam perilaku ini terdiri sikap, perbuatan, dan perkataan.

b. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku merupakan perbuatan/tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan, dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Adapun sosial adalah keadaan yang didalamnya terdapat kehadiran orang lain. Dengan demikian, perilaku sosial adalah perilaku yang terjadi dalam situasi sosial, yaitu cara orang berpikir, merasa, dan bertindak karena kehadiran orang lain. Hal ini dapat juga diartikan sebagai sikap membutuhkan orang lain.

Menurut Krech, Crutchfield, dan Ballachey, perilaku sosial seseorang tampak dalam pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi

Menurut Baron dan Byrne, perilaku sosial identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, atau rasa hormat terhadap orang lain.³

Berdasarkan uraian di atas perilaku sosial adalah segala aktivitas manusia yang merupakan bentuk respon terhadap interaksi yang terjadi antara remaja dengan orang lain atau kelompok sosial. Perilaku dapat terwujud dalam gerakan atau

¹ Tulus Tu'us, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (PT Grasindo: Jakarta, 2008), 63-64.

² Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 2-3.

³ Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial*, 8-9.

sikap dan ucapan. Perilaku seseorang terjadi disebabkan adanya berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi, kebutuhan itu antara lain kebutuhan seseorang untuk dapat diterima oleh suatu kelompok atau orang lain dan kebutuhan seseorang untuk menghindari dari penolakan suatu kelompok atau orang lain.

c. Bentuk Perilaku Sosial

Menurut Syamsu Yusuf melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada anak usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut:

- 1) Pembangkangan (*Negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
- 2) Agresi (*Agression*), yaitu perilaku menyerang baik secara fisik (*nonverbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan/keinginannya. Agresi ini mwujud dalam perilaku menyerang, seperti: memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-maraha, dan mencaci maki.
- 3) Berselisih/bertengkar (*Quarreling*), terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain.
- 4) Menggodaa (*Teasing*), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggodaa merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk *verbal* (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang digodanya.
- 5) Persaingan (*Rivalry*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain.
- 6) Kerja sama (*Cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok.
- 7) Tingkah laku berkuasa (*Ascendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial. Wujud dari tingkah laku ini, seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.
- 8) Mementingkan diri sendiri (*Selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya.

Anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan menangis, menjerit atau marah-marah.

- 9) Simpati (*Sympaty*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya. seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap “*selfish*”-nya dan dia mulai mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain.⁴

Dari beberapa bentuk perilaku sosial pada anak yang telah dijelaskan di atas, bentuk perilaku sosial tersebut akan mempengaruhi bentuk perilaku manusia dalam kehidupannya. Perilaku yang timbul juga bermacam-macam sesuai dengan faktor mana yang menyebabkan dan mempengaruhi. Untuk perilaku baik tentu tidak menimbulkan masalah. Namun, untuk perilaku buruk tentu akan mempengaruhi kehidupan masyarakat sekitar.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Perilaku ada dua jenis, yang pertama yaitu perilaku yang alami atau *refleksif* dan yang kedua yaitu perilaku *operan* atau bentukan. Perilaku yang alami yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap rangsangan yang mengenai organisme yang bersangkutan. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibawa sejak manusia lahir. Sedangkan perilaku *operan* atau bentukan yaitu perilaku yang di bentuk melalui proses belajar, latihan, pembentukan dan pembiasaan. Perilaku *operan* atau bentukan ini dapat berubah-ubah sesuai dengan bagaimana latihan dan pembiasaan yang di lakukan. Perilaku sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:⁵

- 1) Faktor dari dalam (*internal*)

Faktor *internal* adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor faktor tersebut dapat berupa *insting*, motif dari dalam dirinya, sikap, serta nafsu. Faktor *internal* ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *biologis* dan faktor *sosio psikologis*. Faktor *biologis* bisa berupa faktor *genetik* atau bawaan dan motif *biologis* seperti kebutuhan makan dan minum, kebutuhan seksual serta kebutuhan melindungi diri dari bahaya. Untuk faktor *sosio psikologi*

⁴ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2004), 124-125.

⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2015), 74.

berupa kemampuan afektif yang berhubungan dengan emosional manusia, kemampuan kognitif yang merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia.

Begitu banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia. Ketika faktor dalam diri baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik pula. Sebaliknya ketika faktor dalam diri buruk maka akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Faktor *internal* yang bermacam-macam yang berada dalam diri seseorang akan menimbulkan bentuk perilaku sosial yang bermacam-macam.

2) Faktor dari luar (*eksternal*)

Faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang atau individu. Faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan mempengaruhi perilaku sosial seorang individu. Faktor *eksternal* ini dapat berupa pengaruh lingkungan sekitar dimana individu tersebut hidup dan ditambah dengan adanya *reinforcement* (hukuman dan hadiah) yang ada dalam komunitas tersebut.

Pengaruh lingkungan terhadap perilaku individu dapat berupa kondisi masyarakat, perubahan iklim dan cuaca serta faktor ekonomi individu. Kondisi masyarakat yang baik dan stabil akan berdampak baik pada perilaku seseorang, begitu juga jika kondisi masyarakat yang tidak kondusif akan menimbulkan perilaku yang buruk sebagai bentuk perwujudan dari perasaan dan emosional. Perubahan iklim dan cuaca juga mempengaruhi perilaku seseorang. Disini perilaku timbul sebagai wujud penyesuaian diri terhadap cuaca yang sedang berlangsung.

Selanjutnya adalah faktor ekonomi dari individu. Faktor ini merupakan faktor dalam perilaku seseorang. Keadaan ekonomi yang kurang dan sulit akan menjadikan seseorang berbuat nekat dan semaunya tanpa memperdulikan orang lain. Seseorang akan melakukan apapun untuk memenuhi kebutuhannya dengan melakukan pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku. Tidak ada lagi rasa malu dan sungkan melakukan kegiatan yang melanggar aturan. Semua dilakukan demi memenuhi kebutuhan yang terus mendesak.

Faktor *eksternal* yang selanjutnya yaitu adanya hadiah dan hukuman. Hukuman ataupun hadiah akan menjadi pendorong yang sangat kuat dalam perilaku manusia.

Seseorang akan selalu berperilaku baik dengan harapan akan mendapatkan hadiah. Adanya hukuman juga akan menjadi kendali serta kontrol terhadap perilaku sosial manusia. Dengan adanya hukuman dan hadiah maka seseorang akan selalu berhati-hati dalam bertindak dan berperilaku.

Faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi bentuk perilaku manusia dalam kehidupannya. Begitu banyak dan begitu kompleks faktor yang mempengaruhi perilaku sosial manusia. Baik faktor lingkungan atau dengan adanya *reinforcement* (hadiah dan hukuman), mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku sosial. Perilaku yang timbul juga bermacam-macam sesuai dengan faktor mana yang menyebabkan dan mempengaruhi. Perilaku baik dan perilaku buruk dapat timbul karena faktor-faktor tersebut. Untuk perilaku baik tentu tidak menimbulkan masalah. Namun, untuk perilaku buruk tentu akan mempengaruhi kehidupan masyarakat sekitar.

2. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.⁶ Menurut Winarno *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur-fitur umum pada *gadget* adalah, *internet*, kamera, *video call*, *telephone*, *email*, *sms*, *bluetooth*, *wifi*, *game*, *mp3* dan lain-lain.

Menurut Prakoso *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.⁷ Menurut Pratama *gadget* dapat digunakan sebagai alat

⁶ Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia 2014), 7.

⁷ Putri Rachmawati, Amran Rede, dan Mohammad Jamhari, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran, *E-JIP BIOL*, Vol.5 No.1, (2017): 36.

hiburan, berkomunikasi dan sosialisasi, belajar serta untuk berbelanja.⁸

Dari beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu benda atau perangkat *elektronik* canggih dan unik yang berfungsi untuk menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi serta hiburan. Selain itu, *gadget* sebagai salah satu teknologi canggih juga terus mengalami pembaharuan dan perbaikan baik dari tampilan maupun sistem aplikasi yang ada didalamnya. Salah satu akibat dari pembaharuan itulah, maka *gadget* banyak diminati oleh semua kalangan.

b. Jenis-jenis *Gadget*

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan mampu menyajikan teknologi yang baru bisa disebut sebagai *gadget*. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan, yaitu:⁹

- 1) *Iphone* adalah *telephone* yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *apple* dan memiliki koneksi internet dan multimedia.
- 2) *Ipad* adalah sebuah produk komputer tablet buatan *Apple*, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *ipad touch* dan *iphone*, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
- 3) *Blackberry* adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (*push e-mail*), telepon selular, *sms*, *faksimili*, internet, *menjelajah* internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
- 4) *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portabel*, *mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel*, *wireless*).
- 5) *Netbook* adalah perpaduan antara komputer *portable*, seperti *notebook* dan internet.

⁸ Sayidati Hapsari dan Lucky Rachmawati, Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan, *Jurnal Pendidikan*, Vol.6 No.2, (2018): 18.

⁹ Jaka Irawan dan Leni Armayati, Pengaruh Kegunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja, *Jurnal An-Nafs*, Vol.8 No.2, (2013): 32.

c. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Berikut di bawah ini merupakan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain yaitu sebagai berikut:

1) Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan begitu saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

Kewajiban di sekolah hanya dilakukan sekedar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan *gadget* ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

2) Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormon dopamin yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang.

Dapat kita bayangkan bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan materi video pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormon dopamin yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.

3) Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya video *game* dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan dibagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*sindrom vibrasi*”.

Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan *game* dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

Teknologi *taouchscreen* memang memudahkan pengguna dalam menggunakan *gadget*. Ternyata posisi tangan saat penggunaan layar *taouchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan anda cedera.

4) Perilaku kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi materi kekerasan baik itu melalui *game* atau media yang menampilkan kekerasan.

Beberapa orang tua mengaku tidak tahu bahwa *game* yang diberikan pada anaknya mengandung unsur kekerasan. Padahal dalam sampul *game* telah ditampilkan rating yang disesuaikan dengan usia pemainnya. Bila anak memainkan *game online* maka juga perhatikan ratingnya, biasanya rating akan muncul pada bagian awal pemainnya.

Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada naka karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

5) Pudarnya kreativitas

Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu.

Dilain sisi *gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut. Karena ia tinggal melakukan *copy-paste* materi yang ada dalam sebuah situs internet.

Perlu diketahui dalam perkembangan usia kanak-kanak ia sebaiknya menggunakan kreativitas untuk proses pembelajaran hal ini dikarenakan penting untuk perkembangan di usia selanjutnya.

6) Gaya hidup *westernisasi*

Yaitu munculnya bahasa-bahasa yang kekinian seperti orang barat, yang seharusnya tidak digunakan dan diucapkan dalam lingkungan sekolah.

7) Terpapar radiasi

Sebuah *gadget* seperti *laptop* sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain *laptop* terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata.

Tetapi yang saat ini masih menjadi perdebatan yakni penggunaan *smartphone* ketika digunakan untuk telepon. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *smartphone* menimbulkan ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, alzheimer dan parkinson. Tetapi hal itu masih menjadi perdebatan antara pakar kesehatan lain. Karena ketika diteliti hasil penelitian menunjukkan bahwa gelombang radiasi *smartphone* yang saat ini di pasaran masih tergolong aman.

Namun demikian memerlukan tips bijak untuk menggunakan *smartphone* terutama saat telepon misalnya dengan menelepon tidak terlalu lama, mendekatkan *smartphone* pada telinga tidak terlalu lama, menggunakan *casing* anti radiasi.¹⁰

Dari pemaparan di atas mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, Jika anak usia dini sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya (menirukan ucapan-ucapan kasar atau tidak pantas) dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi-sosial anak. *Gadget* akan sangat berpengaruh karena *gadget* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan *games* atau *online* mereka yang kurang mendatangkan manfaat. Dari beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget*, terdapat juga dampak positif penggunaan *gadget* pada anak.

Berikut di bawah ini merupakan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak antara lain yaitu sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan, dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah.
- 2) Memperluas jaringan pertemanan dan mempermudah komunikasi, *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media

¹⁰ Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, 14-29.

sosial dan *gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih.

- 3) Melatih kreativitas anak, melalui berbagai permainan *games* dengan strategi ataupun rancang bangun mereka menjadi sangat terasah untuk mengembangkan kreativitas di dalam berbagai aspek kehidupannya saat ini, untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu.

Selain dari hal di atas, *gadget* canggih juga *menyediakan* sumber informasi tidak terbatas yang sangat mengkondusifkan proses pembelajaran generasi digital secara meluas dan *integratif*. Generasi digital mendapat kesempatan untuk bisa mengemukakan pandangan, pikiran dan perasaan mereka terhadap segala macam isu yang menjadi ketertarikannya. Dengan kepiawaian mereka menggunakan *gadget* canggih dan dukungan jaringan internet, mereka menjadikannya sebuah alat dan sumber belajar mandiri.

Media digital jika disiasati dengan tepat, menyediakan sebuah saluran komunikasi yang *menghubungkan* anggota keluarga tanpa kendala ruang dan waktu. Mobilitas hidup yang tinggi dan kesibukan dalam aktivitas sehari-hari yang cenderung memisahkan sebuah keluarga, menghadirkan kesulitan untuk membagi waktu bersama keluarga. Kini dengan adanya media digital, kita mendapatkan pertolongan darinya, karena keluarga bisa terhubung satu sama lain, kapanpun dan dimanapun bahkan dalam situasi apapun, sesering dan selama yang kita inginkan.¹¹

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan dari penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan penelitian yang mempunyai judul yang sama seperti judul penelitian peneliti. Namun peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian peneliti. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SDN Barosmandiri 5 Kota Cimahi Jawa Barat”, karya Ramdhan Witarso, Rina Sri Mulyadi Hadi, Nurhananik, dan Neneng Rini Haerani.

¹¹ Helen Chou Pratama, *Cyber Smart Parenting: Kiat Sukses Menghadapi dan Mengasuh Generasi Digital*, (Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia 2012), 55-57.

Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial siswa di SDN Barosmandiri 5 Kota Cimahi Jawa Barat, yaitu dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial.

Terdapat persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas pengaruh penggunaan *gadget*. Namun demikian terdapat perbedaan yaitu proposal yang peneliti susun lebih fokus pada perilaku sosial siswa, sedangkan proposal di atas hanya terfokus pada interaksi sosial siswa.¹²

2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru”, karya Helmi dan Nur Afni Agustina.

Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru.

Terdapat persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas pengaruh penggunaan *gadget*. Namun demikian terdapat perbedaan yaitu proposal yang peneliti susun lebih fokus pada perilaku sosial siswa, sedangkan proposal di atas hanya terfokus pada hasil belajar siswa.¹³

3. Penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar”, karya Satrianawati.

¹² Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyadi Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pedagogik*, Vol.VI No.1, (2018): 9.

¹³ Helmi dan Nur Afni Agustina, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru, *Jurnal Pahlawan*, Vol.10 No.01, (2017): 3.

Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa ada dampak dari penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa Sekolah Dasar, yaitu dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan *handphone*, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, tingkat interaksi yang tinggi dengan *handphone* lebih dari tiga jam perhari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika nilai hasil belajar anak menjadi rendah. Karena *handphone* merupakan salah satu penyebab anak tidak memperhatikan pelajaran ketika di rumah dan sikap ketidakpedulian terhadap pelajaran terbawa sampai sekolah.

Terdapat persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas dampak penggunaan *handphone*. Namun demikian terdapat perbedaan yaitu proposal yang peneliti susun lebih fokus pada perilaku sosial siswa, sedangkan proposal di atas hanya terfokus pada aktivitas belajar siswa.¹⁴

4. Penelitian yang berjudul “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tulusrejo 2”, karya Maya Ferdiana Rozalia.

Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa intensitas pemanfaatan *gadget* tergolong sedang, prestasi belajar peserta didik tergolong cukup, dan terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar peserta didik. Artinya, intensitas penggunaan *gadget* tidak berpengaruh pada prestasi peserta didik.

Terdapat persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas *gadget*. Namun demikian terdapat perbedaan yaitu proposal yang peneliti susun lebih fokus pada perilaku sosial siswa, sedangkan proposal di atas hanya terfokus pada prestasi belajar siswa.¹⁵

5. Penelitian yang berjudul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun di SD Semarang”, karya Larasati Aurora Arifin dan Farid Agung Rahmadi.

¹⁴ Satrianawati, Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri Tulusrejo 2, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol.4 No.1, (2017): 60-61.

¹⁵ Maya Ferdiana Rozalia, Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pemikiran dan pengembangan SD*, Vol.5 No.2, (2017): 722.

Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa (1) tidak terdapat hubungan antara tingkat kecerdasan *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa usia 10-11 tahun di tiga SD swasta yang berada di daerah pusat kota Semarang. (2) siswa usia 10-11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi memiliki hasil prestasi belajar lebih buruk dibanding siswa lainnya. (3) siswa usia 10-11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* rendah memiliki hasil prestasi belajar lebih baik dibandingkan siswa lainnya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar siswa 10-11 tahun.¹⁶

Terdapat persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas *gadget*. Namun demikian terdapat perbedaan yaitu proposal yang peneliti susun lebih fokus pada perilaku sosial siswa, sedangkan proposal di atas hanya terfokus pada prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa. Peneliti mencoba mengungkap tentang problematika perilaku sosial siswa. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.

Gadget sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan canggih, diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai manfaat, di antaranya media berita, jejaring sosial, hobi, hiburan. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”, artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru, diantaranya seperti *smartphone*, *iphone*, *blackberry*, dan lain-lain. Namun selain memberikan manfaat, *gadget* juga dapat memberikan dampak bagi penggunanya, baik dampak positif maupun negatif.

Dengan adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menggunakan *gadget*. Khususnya pada perilaku sosial siswa, karena pada dasarnya siswa itu makhluk sosial. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial.

¹⁶ Larasati Aurora Arifin dan Farid Agung Rahmadi, Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun di SD Semarang, *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Vol.6 No.2, (2017): 728.

Jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interkasi antar siswa, guru maupun lingkungan sekitar.

Berikut ini penulis sajikan diagram peta konsep mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen yaitu variabel bebas yang mempengaruhi atau menjadi sebuah perubahannya variabel dependen (terikat), yang dimaksud variabel independen dalam penelitian ini berupa penggunaan *gadget*. Sedangkan variabel dependen (terikat) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Yang dimaksud variabel dependen dalam penelitian ini berupa perilaku sosial.

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁷

Hipotesis akan ditolak jika salah dan diterima jika fakta-fakta membenarkannya. Dikarenakan hipotesis merupakan kesimpulan yang belum final, maka harus dibuktikan dengan benar.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 64.

Hipotesis disingkat dengan H_a yang menyatakan adanya peningkatan antara variabel X dan Y, variabel X adalah penggunaan *gadget*, variabel Y adalah perilaku sosial siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah serta kerangka pemikiran maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di MI NU Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di MI NU Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus.

