

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda atau alat yang penting, yang dapat digunakan untuk semua bidang kehidupan. *Gadget* telah menjadi produk primadona, bahkan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Semakin lengkap aplikasi dan fitur yang ada, akan semakin banyak fungsinya dan semakin berguna, maka manusia pun semakin bergantung pada *gadget*. Beberapa pengertian *gadget* yang dikemukakan oleh para ahli, sebagai berikut:

1. Menurut Jarot dan Esther dalam bukunya *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital*, menjelaskan bahwa *gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* merupakan alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.¹
2. Dalam buku *Bila si Kecil Bermain Gadget* karangan Derry dan Beranda Agency, memberikan tambahan penjelasan tentang *gadget* *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Macam-macam *gadget*

¹ Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia), 3.

diantaranya adalah *smartphone*, *laptop*, *tablet PC*, dan *video game*.²

3. Dalam buku *Life On Blackberry*, Kuncoro memberikan pendapat bahwa *gadget* merupakan sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga merupakan piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.³
4. Menurut Agoeng Noegroho dalam Jarot dan Esther mengemukakan pendapatnya bahwa *gadget* adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimana juga *gadget* diperlukan, karena mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk manusia jika mampu menggunakannya secara baik. Melalui *gadget* komunikasi menjadi mudah dan murah serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik.⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang memiliki unsur kebaruan. Macam-macam *gadget* diantaranya yaitu *smartphone*, *laptop*, *tablet PC*, dan *video game*. *Gadget* diperlukan karena dapat membantu manusia untuk mempermudah pekerjaan dan kehidupan manusia.

² Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Bisakimia, 2014): 7, diakses pada 28 Februari, 2019, <https://books.google.co.id/books>.

³ Eri Kuncoro, dkk, *Life On Blackberry* (Yogyakarta: Galangpress Media Utama, 2009), 137.

⁴ Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital*, 4.

b. Sejarah Gadget

Kata *gadget* banyak muncul dalam buku-buku yang ditulis oleh Vivian Drake berjudul *Above the Battle* yang diterbitkan pada tahun 1918. Dalam buku itu tertulis sebuah kutipan “*Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the flyng slang for invention!. Some gadgets were good, some comic and some extraordinary.*” Pada saat ini istilah *gadget* berkonotasi sebuah kekompakan dan mobilitas.⁵

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki banyak jenisnya, seperti *smartphone*, laptop, *video game*, dan tablet PC. Penulis hanya akan memfokuskan pembahasan salah satu jenis dari *gadget*, yaitu *smartphone*. *Smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan elektronik. Fitur-fitur yang ada dalam *smartphone* pertama kali adalah kalender, bukutelfon, jam dunia, bagian pencatat, *e-mail*, dan *game*. *Smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touch screen* dengan menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan *Nokia*, *Samsung*, *Blackberrr* dan lainnya.⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan sebuah teknologi yang canggih mengenai telepon genggam yang mana dapat memberikan akses dan dapat

⁵ Paulus Tan, Feren dkk. *Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini* (Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora: Universitas Bunda Mulia, 2016), 7.

⁶ Dery Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. (Bisakimia, 2014). 8-9.

tersambung dengan jaringan internet, pengguna dapat *browsing* ataupun sekedar *chatting* pada aplikasi-aplikasi penyedia layanan tersebut.

c. Intensitas Penggunaan Gadget

Horrigan menjelaskan bahwa dalam intensitas penggunaan *gadget*, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yakni frekuensi atau tingkat keseringan dari penggunaan *gadget* dan durasi atau lama penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh pengguna.⁷

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *smartphone* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:⁸

- a) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

d. Macam-macam Aplikasi pada Gadget

Macam-macam aplikasi pada *gadget* antara lain, yaitu:

- 1) Aplikasi Jejaring Sosial
 - a) Facebook

Facebook merupakan situs media sosial yang paling terkenal dan paling banyak digunakan oleh orang-orang. Facebook memiliki fungsi sebagai tempat untuk mencari teman lama maupun baru,

⁷ Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah,” *Elementary School* 5, no. 1 (2018), 143.

⁸ Chusna Oktia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta* (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 28.

facebook pun seringkali dibuat sebagai tempat relasi bisnis *online* dan bermain *game online*. Facebook banyak diminati karena memang membantu orang untuk berkomunikasi lebih efisien, karena facebook dapat dengan mudah menyambungkan komunikasi jarak jauh dengan berkirim pesan.⁹

b) Twitter

Twitter merupakan situs media sosial yang berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut kicauan (*tweets*). Pengguna dapat melihat kicauan penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut atau *follower*.

c) Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, memfilter dan mebagikannya kepada pengikutnya.

d) WhatsApp

Aplikasi WhatsApp Mesenger tidak begitu banyak mengurangi memory internal dan memiliki menu yang sangat banyak. Dengan menggunakan WhatsApp kita bisa langsung chat dengan orang yang sudah tercantum nomernya dikontak ponsel. Kirim suara juga sangat mendukung, emoticon sangat banyak sesuai dengan pilihan anda. Kirim file *video*, *photo*, *music* bisa langsung klik bagian atas yang menunjukkan dengan

⁹ Sisrazeni, *Hubungan Penggunaan Media sosial dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling Tahun 2016/2017 IAIN Batusangkar*, (2017), 440.

adanya pengiriman file. Peta juga dapat kita tunjukan kepada teman untuk keberadaan kita.

e) BBM (*Blackberry Mesager*)

BBM (*Blackberry mesager*) merupakan aplikasi instant mesager yang sangat populer milik Blackberry limited. BBM dirancang untuk menjadi “ the future” dari produk telephonnya dan terintegrasi dengan beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi dari Blackberry Mesager pada perangkat Blackberry sendiri.¹⁰

2) Aplikasi Browsing

a) UC Browser

UC Browser memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercept penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dri unduhan yang jahat.¹¹

b) Opera Mini

Opera Mini adalah merupakan web browser yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnya pun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya. Aplikasi Opera Mini ini dikemas secara sederhana dan mudah.

c) Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Pada awal lahirnya google ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati

¹⁰ Sisrazeni, *Hubungan Penggunaan Media sosial dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling Tahun 2016/2017 IAIN Batusangkar*, (2017), 443.

¹¹ Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk Anak-anak* (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012), 90.

oleh para pengguna internet. Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama besar seperti Yahoo, Altavista, Hotbot, Excit, Infoseek, dan Lycos. Lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, vidio, buku, lokasi, blog, diskusi, dan masih banyak lagi.

d) Yahoo!

Hampir 90% pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain google adalah Yahoo!. Layanan yang diberikan Yahoo! Dalam mesin pencari hampir serupa dengan Google. Pencarian situs, gambar, vidio, lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh Yahoo! Untuk pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia maya.¹²

e. **Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget**

1) Dampak Positif

Menurut Eka Rini dampak positif penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:¹³

a) Mempermudah komunikasi

Ini adalah fungsi utama *gadget*, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur *video call* dari berbagai aplikasi yang ada

¹² Ibnu Aziz, 99 Situs Internet untuk Anak-anak, 92.

¹³ Eka Rini Handayani, *Perkembangan Gadget di Indonesia*, <http://ilmulti.blogspot/perkembangan-gadget-di-indonesia.html> diakses pada tanggal 21 Maret 2019

saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga atau teman. Sehingga *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh.

b) Menambah pengetahuan

Gadget memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan sesuai yang diinginkan penggunanya. *Gadget* kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Penggunanya dapat mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah dan menambah ilmu pengetahuan.

c) Menambah teman

Dengan banyaknya media sosial yang bermunculan akhir-akhir ini, para pengguna *gadget* dapat dengan mudah menambah teman melalui media sosial yang ada melalui *gadget*nya. Munculnya berbagai situs media sosial seperti *line*, *instagram*, *path*, *skype* memungkinkan pengguna untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. *Gadget* membuat dunia seakan-akan berada dalam gengaman kita.

2) Dampak Negatif

Menurut Derry Iswidharmanjaya dampak buruk penggunaan *gadget* sebagai berikut:¹⁴

a) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya

¹⁴ Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, 16-18.

untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

b) Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c) Gangguan tidur

Pengguna yang bermain *gadget* tanpa dibatasi waktu bermainnya dapat terganggu jam tidurnya. Ketika pengguna sudah berada di kamarnya, terkadang pengguna melupakan jam tidurnya dan cenderung melanjutkan bermain *gadget*-nya. Bahkan tanpa disadari pengguna *gadget* dapat bermain-main dengan *gadget*-nya sampai larut malam sehingga mereka beristirahat diluar jam tidur yang semestinya.

d) Suka menyendiri

Pengguna yang senang bermain *gadget*-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga pengguna cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat pengguna lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang. Tentu saja hal ini akan berdampak buruk bagi

kebiasaan anak yang akan menjadi penyendiri.

Badwilan membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan *gadget*, yaitu:¹⁵

- a) Aspek psikologis yakni banyaknya pesan yang masuk yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya pesan yang berisi tentang pornografi yang akan membawa dampak negatif untuk penggunaannya.
- b) Aspek sosial, dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *gadget*-nya sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya menjadi tidak teratur akibat kecanduan *gadget*.

2. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi berarti tindakan yang berbalasan antar individu atau antar kelompok. Tindakan saling mempengaruhi ini seringkali dinyatakan dalam bentuk simbol-simbil atau konsep-konsep. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan timbal baik atau saling mempengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya didalam masyarakat.¹⁶ Proses interaksi sosial memungkinkan terjadinya penyebaran pengalaman informasi anantara individu atau kelompok dan akan terjadi aktifitas yang dapat bersifat verbal maupun

¹⁵ Mukhlis Aziz, Nurainiah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*, Al-Ijtima'iyah 04, no. 1 (2018), 29-30.

¹⁶ Gerungan, *Psikolo Sosial* (Bandung: Reflika Aditama, 2012), 54.

tindakan-tindakan yang komunikatif, tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bekerjasama dan memiliki rasa solidaritas dengan temannya.¹⁷

Beberapa pengertian interaksi sosial dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut:

- 1) Soerjono Soekanto dalam bukunya yang berjudul *Sosiologi Suatu Pengantar* menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.¹⁸
- 2) Walgito menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.¹⁹
- 3) Basrowi menyatakan bahwa interaksi sosial sebagai hubungan dinamis, dan terdapat macam-macam interaksi sosial yaitu individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, maupun individu dengan kelompok. Bentuk interaksi yang terjadi tidak harus selalu mengenai hal positif, tetapi bisa juga dalam bentuk perselisihan, konflik, pertikaian, dan sebagainya.²⁰

¹⁷ Hana Dianthika, *Metode Sosiologi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan di SLBN-A Citeureup* (Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia), <http://respository.upi.edu/>

¹⁸ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Radar Jaya Offset, 1982), 55.

¹⁹ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial* (Andi: Yogyakarta, 2003), 57.

²⁰ Basrowi, *Pengantar Sosiologi* (Ghia Indonesia: Bogor, 2005), 138.

- 4) Sarwono dalam bukunya *Pengantar Psikologi Umum* menyatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang membutuhkan sesamanya dalam kehidupan sehari-hari. oleh karenanya manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan manusia lainnya, atau hubungan manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok inilah yang disebut sebagai interaksi sosial.²¹
- 5) Bonner dalam Abu Ahmadi menyatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.²²

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diambil simpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi satu sama lain. Bentuk interaksi yang terjadi tidak harus selalu mengenai hal positif, tetapi bisa juga dalam bentuk perselisihan, konflik, pertikaian, dan sebagainya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Monk dkk, terdapat faktor-faktor yang cenderung menimbulkan munculnya interaksi sosial pada remaja, yaitu:²³

²¹ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 185.

²² Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 49.

²³ Monk, dkk. *Psikologi Perkembangan*. (University Press: Yogyakarta, 1994), 125.

- 1) Umur
Konformitas semakin besar dengan bertambahnya usia, terutama terjadi pada usia 15 tahun atau belasan tahun.
- 2) Keadaan sekeliling
Kepekaan pengaruh dari teman sebaya lebih besar dari pada perempuan
- 3) Kepribadian ekstrovet
Anak-anak yang tergolong ekstrovet lebih cenderung mempunyai konformitas dari pada anak introvert
- 4) Jenis kelamin
Kecendrungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman lebih besar dari pada anak perempuan
- 5) Besarnya kelompok
Pengaruh kelompok menjadi semakin besar bila besarnya kelompok bertambah
- 6) Keinginan untuk mempunyai status
Adanya suatu dorongan untuk memiliki status, kondisi inilah yang menyebabkan terjadinya interaksi diantara sebayanya. Individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat dari dunia orang dewasa
- 7) Interaksi orang tua
Suasana rumah yang tidak menyenangkan dan adanya tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sebayanya
- 8) Pendidikan
Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam interaksi teman sebaya karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan dan pengetahuan luas yang akan mendukung dalam pergaulannya.

Menurut Bonner yang dikutip dalam Gerungan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain:²⁴

- 1) Faktor imitasi adalah proses peniruan tingkah laku orang lain yang diterapkan pada diri seseorang yang meniru proses tersebut. Peranan dalam interaksi sosial biasanya terjadi pada awal-awal perkembangan anak.
- 2) Faktor sugesti adalah proses dimana seseorang menerima suatu cara pandang atau pedoman-pedoman tingkah laku orang lain tanpa kritik terlebih dahulu. Seperti contoh orang yang tersugesti hanya dengan melihat iklan suatu produk.
- 3) Faktor identifikasi adalah suatu dorongan dari dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain (meniru secara keseluruhan). Proses identifikasi berpengaruh lebih kuat dari imitasi dan sugesti karena mampu mendorong seseorang untuk menjadi sama secara keseluruhan dengan orang yang ditiru.
- 4) Faktor simpati adalah proses ketika seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Dalam proses ini perasaan orang seseorang memegang peranan sangat penting karena merasakan seolah-olah dirinya berada dalam keadaan yang sedang dialami orang lain.

Kemudian menurut Slamet, terdapat empat faktor dalam interaksi sosial, yakni faktor yang berhasil atau tidaknya interaksi tersebut. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial sebagai berikut:²⁵

²⁴ W.A Gerungan. *Psikologi Sosial*. (Bandung: Refika Aditama, 2004), 62-63.

²⁵ Santoso Slamet. *Dinamika Kelompok Sosial*. (Bumi Aksara: Jakarta, 2004), 12.

1) Situasi sosial

Tingkah laku individu harus dapat menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi

2) Kekuasaan norma kelompok

Individu mentaati norma-norma yang ada, dalam setiap berinteraksi individu tersebut tak akan pernah berbuat sesuatu kekacauan, berbeda dengan individu yang tidak mentaati norma-norma yang berlaku. Individu itu pasti akan menimbulkan kekacauan dalam kehidupan sosialnya dan kekuasaan norma itu berlaku untuk semua individu dalam kehidupan sosialnya.

3) Tujuan pribadi masing-masing individu

Adanya tujuan pribadi yang dimiliki masing-masing individu akan berpengaruh terhadap perilakunya dalam melakukan interaksi.

4) Penafsiran situasi

Setiap situasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga mempengaruhi individu untuk melihat dan menafsirkan situasi tersebut.

c. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Soekanto, syarat-syarat terjadinya interaksi sosial yaitu sebagai berikut:

1) Kontak Sosial

Kata kontak berasal dari bahasa Latin yaitu *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Dapat disimpulkan bahwa secara harfiah bahwa kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak sosial baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, artinya ada interaksi fisik atau tatap muka. Sedangkan dalam gejala sosial yang terjadi sekarang, tidak selalu berarti hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa

menyentuhnya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini, orang-orang dapat berhubungan satu sama lain melalui *gadget* atau *smartphonenya* masing-masing. Oleh karenanya hubungan badaniah tidak perlu menjadi syarat utama terjadinya kontak sosial.²⁶

Kontak sosial dapat bersifat positif atau negatif. Bersifat positif apabila mengarah pada kerjasama, dan yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan. Kontak sosial juga bersifat primer dan sekunder, dimana kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, adapun kontak yang bersifat sekunder merupakan hubungan yang memerlukan perantara. Apabila dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan yang lainnya melalui telepon, telegraf, radio, termasuk TV dan tidak memerlukan suatu hubungan badaniah.²⁷

2) Komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan.²⁸

Komunikasi memungkinkan terjadinya kerjasama antara orang perorangan, antara seseorang dengan kelompoknya, dan antara

²⁶ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 58.

²⁷ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 59-60.

²⁸ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 60.

kelompok dengan kelompok. Dan komunikasi juga memungkinkan terjadinya pertikaian sebagai akibat dari kesalah pahaman terhadap sesuatu yang disampaikan, karena komunikasi tidak selalu menghasilkan kerjasama.

d. Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut Gerungan bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteritik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteritik interkasi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara induvidu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka peneliti akan menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:²⁹

- 1) Interaksi antara individu dengan individu, interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.
- 2) Interaksi Antara Individu dengan Kelompok, bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individuatau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga

²⁹Ramadhan Witarsa, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Pedagogik 06, no. 1 (2018), 16.

menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

- 3) Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok, jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

e. **Bentuk-bentuk Interaksi Sosial**

Bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu bentuk yang tampak apabila antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain terutama dengan menengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur pokok struktur sosial.³⁰

Menurut Soekanto terdapat bentuk-bentuk atau dimensi interaksi dapat berupa kerjasama, persaingan dan bahkan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian.³¹ Berikut penjelasan dari bentuk-bentuk interaksi sosial tersebut.

1) Kerjasama

Beberapa orang sosiolog menganggap bahwa kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. Kerjasama timbul karena orientasi orang perorangan terhadap kelompoknya dan kelompok lainnya. Kerjasama mungkin akan bertambah kuat apabila ada bahaya luar yang mengancam atau ada tindakan-tindakan lain yang menyinggung kesetiaan yang secara tradisional atau institusional telah

³⁰Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Radar Jaya Offset, 1990), 66.

³¹Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 70.

tertanam di dalam kelompok, dalam diri seseorang atau sekelompok orang.

2) Persaingan

Persaingan atau *competition* dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan. Persaingan mempunyai dua tipe umum yakni, orang perorangan atau individu secara langsung bersaing untuk memperoleh kedudukan tertentu di dalam suatu organisasi.

3) Pertentangan atau Pertikaian

Pertentangan atau pertikaian adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan. Sebab musabab atau akar dari pertentangan antara lain:

- a) Perbedaan antara individu-individu
Perbedaan pendirian dan perasaan mungkin akan melahirkan bentrokan antara mereka.
- b) Perbedaan kebudayaan
Perbedaan kepribadian dari orang perorangan tergantung pula dari pola-pola kebudayaan yang menjadi latar belakang pembentukan serta perkembangan kepribadian tersebut.
- c) Perbedaan kepentingan
Perbedaan kepentingan antara individu atau kelompok merupakan sumber lain dari pertentangan.

d) Perubahan sosial

Perubahan sosial yang berlangsung dengan cepat untuk sementara waktu akan mengubah nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.

Gillin dan Gillin pernah mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yang pertama proses sosial yang *asosiatif* atau kerjasama meliputi akomodasi, asimilasi, dan akulturasi, yang kedua adalah proses sosial yang *disasosiatif* atau yang menciptakan perpecahan meliputi persaingan, kontroversi, dan konflik.³²

1) Proses sosial *asosiatif*

a) Akomodasi yaitu meliputi proses penyesuaian sosial untuk meredakan perselisihan. Masing-masing kelompok yang berselisih berusaha berakomodasi untuk menghilangkan jarak yang menjadi asal mula perbedaan.

b) Asimilasi merupakan proses yang lebih berlanjut apabila dibandingkan dengan proses akomodasi. Pada proses asimilasi terjadi proses peleburan kebudayaan dari beberapa kelompok, yang nantinya akan menjadi kebudayaan tunggal sebagai milik bersama.

c) Akulturasi merupakan proses sosial dimana suatu kebudayaan menerima unsur-unsur kebudayaan lain tanpa menghilangkan bentuk kepribadian masing-masing.

2) Proses sosial *disasosiatif*

a) Persaingan merupakan bentuk usaha yang dilakukan dengan tujuan memperoleh

³² Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 63-70.

kemenangan yang lebih daripada yang lain tanpa benturan fisik.

- b) Kontroversi adalah bentuk interaksi sosial yang berada diantara persaingan dan konflik. Bentuknya antara lain yaitu rasa tidak senang dan kebencian.
- c) Konflik merupakan interaksi sosial karena perbedaan paham dan kepentingan yang mendasar. Umumnya melakukan sesuatu yang tidak wajar dan saling menjatuhkan.

3. Pondok Pesantren

a. Pengertian Pondok Pesantren

Pondok pesantren adalah lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia yang telah tumbuh dan berkembang sejak masa penyiaran Islam. Pada umumnya pondok pesantren didirikan oleh para ulama secara mandiri, sebagai tanggung jawab ketaatan terhadap Allah untuk mengajarkan, mengamalkan dan mendakwahkan ajaran-ajaran agamanya.³³

Pondok pesantren disebut sebagai lembaga pendidikan Islam karena merupakan lembaga yang berupaya menanamkan nilai-nilai Islam didalam diri para santri. Sebagai lembaga pendidikan Islam, pesantren memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan lembaga-lembaga pendidikan lain, yakni jika ditinjau dari sejarah pertumbuhannya, komponen-komponen yang terdapat didalamnya, pola kehidupan warganya, serta pola adopsi terhadap berbagai macam inovasi yang dilakukannya dalam rangka mengembangkan sistem pendidikan baik ranah praktik maupun konsep.³⁴

³³ Sudradjat Rasyid, dkk, *Kewirausahaan Santri Bimbingan Santri Mandiri* (Jakarta: Citrayudha, 2005), 27.

³⁴ Abdul Halim Soebahar, *Modernisasi Pesantren* (Yogyakarta: LKIS Printing Cemerlang, 2013), 33.

b. Komponen Utama Pondok Pesantren

Pondok pesantren terdiri dari lima elemen pokok, yaitu kiai, santri masjid, pondok dan pengajaran kitab-kitab Islam klasik. Kelima elemen tersebut merupakan ciri khusus yang dimiliki pesantren dan membedakan pendidikan pondok pesantren dengan lembaga pendidikan yang lainnya. Beberapa elemen tersebut adalah sebagai berikut:

1) Kiai

Kiai dikenal sebagai guru atau pendidik utama di pesantren. Disebut demikian karena kiaiilah yang bertugas memberikan bimbingan, pengarahan, dan pendidikan kepada para santri. Kiai pulalah yang dijadikan figur ideal santri dalam proses pengembangan diri meskipun pada umumnya kiai juga memiliki beberapa orang asisten atau yang lebih dikenal dengan sebutan “ustadz” atau “santri senior”. Kiai, dalam pengertian umum adalah pendiri atau pemimpin pondok pesantren. Beliau dikenal sebagai seorang muslim terpelajar yang membaktikan hidupnya semata-mata di jalan Allah dengan mendalami dan menyebarkan ajaran-ajaran Islam melalui kegiatan pendidikan.³⁵

Lebih jauh, penting untuk disampaikan di sini sketsa profil kiai yang dibuat oleh Hiroko Horikoshi dalam suatu deskripsi yang sangat menarik:

“Kiai menduduki posisi sentral dalam masyarakat Islam tradisional dan menyatukan berbagai golongan hingga mampu melakukan tindakan kolektif, jika diperlukan. Dia mengambil peran sebagai poros hubungan antara umat dengan

³⁵ Abdul Halim Soebahar, *Modernisasi Pesantren*, 38.

Tuhan. Pada pandangan sebagian besar pengikutnya, kiai adalah contoh muslim ideal yang hendak mereka capai. Dia seorang yang dianugerahkan pengetahuan dan rahmat Tuhan. Sifat hubungan antara kiai dan masyarakat adalah kolektif. Kiai terkesan sebagai pemimpin simbolis yang tak gampang ditiru oleh orang biasa. Beberapa orang terdekat menghubungkan kiai dengan masyarakat, tetapi atas nama pribadi.”

Alhasil, kiai merupakan komponen paling esensial dan vital ditubuh pondok pesantren. Karena itulah, tentu sangat wajar apabila dikatakan bahwa bertumbuh dan berkembangnya suatu pesantren sangat tergantung pada kemampuan sang kiai.

2) Santri

Pendapat mengenai asal usul kata “santri” ada dua. Pertama, santri berasal dari bahasa Sanskerta *sastri* yang artinya *melek huruf*.³⁶ Santri dikatakan *melek huruf* karena santri mempunyai pengetahuan tentang agama Islam melalui kitab-kitab kuning yang berbahasa Araba, atau paling tidak seorang santri dapat membaca Al Qur’an. Selain itu, kata santri berasal dari bahasa India yang berarti adalah orang memiliki pengetahuan tentang buku-buku dalam agama Hindu.³⁷ Kedua, santri berasal dari bahasa Jawa yaitu *cantrik* yang berarti bahwa seseorang yang selalu mengikuti

³⁶ Nurcholis Madjid, *Bilik-bilik Pesantren Sebuah Potret Perjalanan* (Jakarta: Paramadina, 1997), 19.

³⁷ Binti Maunah, *Tradisi Intelektual Santri* (Yogyakarta: Teras, 2009), 17.

seorang guru kemana pun pergi, menetap atau mukim.³⁸

Santri adalah peserta didik yang belajar atau menuntut ilmu di pesantren. Jumlah santri biasanya dijadikan tolak ukur sejauhmana suatu pesantren telah bertumbuh kembang. Manfred Ziemek telah mengklasifikasikan istilah “santri” ke dalam dua kategori, yaitu “santri mukim” dan “santri kalong”. Santri mukim adalah santri yang bertempat tinggal di pondok pesantren, sedangkan santri kalong adalah santri yang tinggal diluar pesantren yang secara teratur untuk belajar agama. Termasuk dalam kategori yang disebut terakhir ini adalah mereka yang mengaji di langgar-langgar atau masjid-masjid pada malam hari saja, sementara pada siang harinya mereka pulang ke rumah.³⁹

Para santri dengan usia mereka yang bervariasi ada yang dewasa, remaja, dan ada pula yang masih anak-anak tinggal bersama di pesantren. Hal ini sejatinya sangatlah potensial untuk menghasilkan suatu proses sosialisasi yang berkualitas diantara mereka.

3) Masjid

Masjid merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari pondok pesantren. Ia dianggap sebagai tempat paling strategis untuk mendidik para santri, seperti praktek sembahyang berjamaah lima waktu, khutbah, shalat jum'at dan pengajian kitab-kitab Islam klasik.

Kedudukan masjid sebagai pusat pendidikan dalam tradisi pondok pesantren

³⁸ Nurcholis Madjid, *Bilik-bilik Pesantren Sebuah Potret Perjalanan*, 20.

³⁹ Abdul Halim Soebahar, *Modernisasi Pesantren*, 39.

merupakan manifestasi universitas sistem pendidikan tradisional. Dalam hal ini, ia mengadopsi sistem pendidikan Islam sebagaimana dipraktikkan Rasulullah Saw., yang menjadikan masjid sebagai pusatnya. Kini sistem tersebut seolah-olah masih tampak dalam praktek pendidikan di pondok pesantren. Sebagaimana diketahui bahwa masjid sudah menjadi pusat pendidikan Islam sejak zaman Nabi Saw., di mana pun kaum muslimin berada.⁴⁰

4) Pondok

Keberadaan pondok atau asrama merupakan ciri khas utama dari tradisi pesantren. Hal ini pula yang membedakan pesantren dengan sistem tradisional lainnya yang kini banyak dijumpai di majid-masjid di berbagai negara. Bahkan ia tampak berbeda dengan sistem pendidikan suarau atau masjid yang belakangan ini tumbuh pesat di indonesia.

Ridwan Nasir mendefinisikan pesantren sebagai lembaga keagamaan yang memberikan pendidikan dan pengajaran agama Islam yang umumnya pendidikan dan pengajaran tersebut diberikan secara non-formal. Dimana kiai mengajar santri-santri berdasarkan kitab-kitab yang tertulis dalam bahasa arab oleh ulama-ulam besar sejak abad pertengahan, sedangkan para santri biasanya tinggal dalam pondok atau asrama dalam pesantren tersebut.⁴¹

5) Pengajaran Kitab Islam Klasik

Kitab-kitab Islam klasik, terutama karangan para ulama yang bermadzhab Syafi'i,

⁴⁰ Abdul Halim Soebahar, *Modernisasi Pesantren*, 40.

⁴¹ Ridwan Nasir, *Mencari Tipologi Format Pendidikan Ideal (Pondok Pesantren di Tengah Arus perubahan)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 22.

merupakan satu-satunya teks pengajaran formal yang diberikan di pesantren. Tujuan utama dari pengajaran ini adalah untuk mendidik calon-calon ulama, tentunya hal ini berlaku terutama bagi para santri yang tinggal di pesantren dalam waktu yang relatif panjang. Adapun mereka yang tinggal dalam rentang waktu yang pendek dan tidak bercita-cita menjadi ulama biasanya mempunyai tujuan untuk menimba pengalaman terutama dalam hal pendalaman jiwa.⁴²

B. Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan penulisan skripsi ini, peneliti berupaya untuk melakukan kajian terhadap sumber-sumber kepustakaan yang memiliki keterkaitan dan hubungan dengan topik permasalahan dalam penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi yang disusun oleh Muhamad Ihsan Hakikin dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al Luqmaniyyah”. Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial santri di pondok pesantren Al Luqmaniyyah. Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwasannya dampak dari penggunaan *gadget* bagi santri menjadikan santri sibuk dengan *gadgetnya* sehingga menjadi malas untuk belajar, menjadi kurang bertanggung jawab dan peduli dengan keadaan lingkungan sekitar.⁴³

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial santri Al Luqmaniyyah. Sedangkan tujuan penelitian

⁴² Abdul Halim Soebahar, *Modernisasi Pesantren*, 41.

⁴³ Muhammad Ihsan Hakikin, *Pengaruh Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*, (Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2017), 25.

penulis adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri di pondok pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus. Dan persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* sebagai variabel independen dan santri sebagai subjek penelitian.

2. Skripsi yang disusun oleh Agung Prabowo dengan judul “Pengaruh *gadget* Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede”. Dari hasil penelitian tersebut membahas tentang adanya pengaruh *gadget* terhadap anak dalam interaksi keluarga, yaitu anak menjadi malas bersosialisasi, dan intensitas komunikasi keluarga berkurang, selain itu anak juga menjadi pasif, tidak mendengarkan nasehat orang tua, dan anak menjadi lupa beribadah serta anak menjadi lebih agresif daripada anak yang lain, yang mengakibatkan hilangnya nilai-nilai agama dalam diri anak.⁴⁴

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah subjek penelitiannya. Subjek atau responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak. Sedangkan dalam penelitian penulis subjeknya adalah santri. Dan persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *gadget* sebagai variabel independen.

3. Penelitian oleh Nurmalasari dan Wulandari dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakis Jaya Karawang” yang menyimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang dengan nilai signifikan $0,215 > 0,05$.⁴⁵

⁴⁴ Agung Prabowo, *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Sosial Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta*, (Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 72.

⁴⁵ Nurmalasari dan Dewi Wulandari, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang,” *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* 3, no. 2 (2018), 111.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah variabel dependennya. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah tingkat prestasi siswa SMPN Satu Atap Pakis Jaya Karawang. Sedangkan penelitian penulis variabel dependennya adalah interaksi sosial santri di pondok pesantren An-Nur.

4. Penelitian oleh Faiz Noormiyanto dengan judul “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”. Hasil penelitian ini adalah Intensitas mengakses gadget mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi, kontrol orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa dan intensitas mengakses *Gadget* dan kontrol orang tua bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.⁴⁶
5. Penelitian oleh Muflih, dkk dengan judul “Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.⁴⁷

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah subjek penelitiannya. Subjek atau responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja.

⁴⁶ Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah,” *Elementary School* 5, no. 1 (2018), 145.

⁴⁷ Muflih, dkk, “Penggunaan *Smartphone* dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta,” *Idea Nursing Journal* 8, no. 1 (2017), 15-16.

Sedangkan dalam penelitian penulis subjeknya adalah santri.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴⁸ Untuk memperjelas tentang arah dan tujuan dari penelitian secara utuh, maka perlu diuraikan suatu konsep berfikir dalam penelitian ini sehingga peneliti dapat menguraikan tentang adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri.

Menurut Agoeng Noegroho dalam Jarot dan Esther mengemukakan pendapatnya bahwa *gadget* adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimana juga *gadget* diperlukan, karena mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk manusia jika mampu menggunakannya secara baik. Melalui *gadget* komunikasi menjadi mudah dan murah serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik.⁴⁹

Soerjono Soekanto dalam bukunya yang berjudul *Sosiologi Suatu Pengantar* menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.⁵⁰

Manusia sebagai makhluk sosial akan terus berinteraksi dengan manusia lainnya dalam kehidupan sehari-harinya. *Gadget* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki unsur

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 60.

⁴⁹ Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital*, 4.

⁵⁰ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 55.

kebaharuan yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan dan komunikasi manusia. Namun, kemunculan *gadget* justru mengurangi interaksi sosial secara tatap muka langsung. Kebanyakan orang lebih fokus untuk berkomunikasi melalui *gadget*nya. Sehingga seringkali kebanyakan orang lebih menikmati bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Fenomena tersebut juga terlihat di lingkungan pondok pesantren Am-Nur Sumber Hadipolo Kudus. Para santri lebih sibuk bermain dengan *gadget*nya sehingga tidak menghiraukan orang-orang disekitarnya yang menjadikan berkurangnya interaksi sosial antar santri. Semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* pada santri maka akan semakin rendah tingkat interaksi sosialnya. Berdasarkan uraian di atas, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian yang harus diuji kebenarannya dengan jalan riset. Oleh karena itu, hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin juga salah. Sehingga kedudukan hipotesis akan benar jika fakta dan data membuktikannya. Demikian hipotesis akan ditolak jika fakta dan datanya salah.⁵¹

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah:

⁵¹Sugiono, *Metode Peneliiian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 64.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus.

Ha : Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus.

