

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Secara umum gadget merupakan perangkat digital atau alat yang berbentuk luar biasa kecil dan memiliki fitur unik dan masuk akal dalam penggunaannya. Gadget merupakan salah satu bagian dari tren teknologi yang terus mengembangkan teknologi baru yang dapat membantu mempermudah manusia dalam beraktivitas.

Gadget merupakan alat atau perangkat digital yang memiliki destinasi dan fungsi yang masuk akal, terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat virtual ini telah memutuskan suatu fungsi. Diantaranya merupakan smartphone seperti iPhone dan Blackberry, serta notebook (kombinasi struktur laptop portabel dengan notebook dan internet). Gadget memiliki faktor berbeda yang bisa sangat populer oleh anak-anak-anak, seperti youtube, game, dan aplikasi menarik lainnya.¹

2. Fungsi *Gadget*

Peran utama dari gadget merupakan dapat memfasilitasi semua pekerjaan. Misalnya, dengan memfasilitasi dalam hal komunikasi, mencari catatan atau kegiatan lain. Adapun peran dari gadget merupakan sebagai berikut:

a. Media Komunikasi

Media komunikasi merupakan salah satu fungsi penggunaan *gadget* yang paling utama. Melalui *gadget*, orang-orang dapat terhubung dan berkomunikasi satu sama lain. Alat komunikasi yang biasa difungsikan yaitu *smartphone*, laptop, dan lain sebagainya.

b. Akses Informasi

Selain difungsikan sebagai media komunikasi, *gadget* juga difungsikan sebagai akses informasi. Melalui *gadget*, orang-orang bisa memperoleh banyak informasi, dan bisa mengaksesnya melalui situs internet.

¹ Zuli Dwi Rahmawati, *Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak*, Jurnal Studi Pengajaran Islam, Vol. 3, No. 1, Januari 2020, 100

c. Akses Hiburan

Gadget juga bisa difungsikan sebagai media hiburan. Melalui *gadget*, orang-orang bisa menggunakannya untuk menonton video, bermain game, dan lain sebagainya.

d. Gaya Hidup

Gadget telah menjadi bagian vital dari keberadaan manusia saat ini. Dapat dikatakan bahwa *gadget* akan berpengaruh pada gaya hidup setiap pengguna.² Seperti halnya dalam berpakaian, orang bisa meniru gaya berpakaian orang lain yang mereka lihat melalui *gadget*.

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak, yaitu dampak positif maupun negatif. Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain:

- a. Pengembangan kreativitas (Melihat gambar dan menggambar sesuai kreativitas yang mengembangkan kekuatan mental tanpa terikat dengan kenyataan)
- b. Pelatihan intelektual (dalam situasi ini anak dapat menjadi terbiasa dengan menulis, menggambar, dan angka untuk membantu proses belajar mengajar)
- c. Meningkatkan kepercayaan diri (ketika anak-anak memenangkan *game*, mereka dapat dirangsang untuk menyelesaikan *game*)
- d. Mengembangkan keterampilan dalam membaca, matematika, dan pemecahan problematika (dalam situasi ini anak akan menumbuhkan karakter minat tentang sesuatu dalam perjalanan untuk membuat anak menumbuhkan kesadaran belajar secara alami tanpa dipaksa).

Adapun dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain:

- a. Menurunnya konsentrasi belajar
- b. Malas menulis dan membaca
- c. Menurunnya kapasitas bersosialisasi
- d. Kecanduan dalam menggunakan *gadget*
- e. Menimbulkan gangguan kesehatan
- f. Terhambatnya perkembangan kognitif anak.³

² Eka Angraini, Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak, 2019

³ Junierissa Marpaung, Pengaruh Penggunaan Gagdet dalam Kehidupan, Jurnal Kopasta, Vol. 5, No. 2, 2018, 62

4. Manfaat dan Resiko Penggunaan *Gadget*

Manfaat penggunaan *gadget* antara lain:

- a. Memudahkan untuk berkomunikasi dengan cepat dan praktis
- b. Mengembangkan perilaku sosial supaya dapat menambah teman dan menjalin dapat menjalin relasi baik dengan kerabat jauh tanpa menggunakan waktu yang lama
- c. Memperkaya akan informasi tentang ilmu pengetahuan seperti ilmu pengajaran, agama, dan lain-lain tanpa harus pergi ke prpustakaan yang mungkin jaraknya lumayan jauh untuk dijangkau.⁴

Adapun resiko penggunaan *gadget* antara lain:

- a. Kesehatan mental anak terganggu
Seperti halnya, anak akan terganggu mentalnya ketika ia lebih sering menggunakan *gadget*. Dia akan menjadi lebih cemas dan mudah depresi.
- b. Kurang tidur
Penggunaan *gadget* yang berlebih dapat menimbulkan kurang tidur bagi anak. Dikarenakan anak lebih sering menggunakannya dan lupa waktu.
- c. *Bullying*
Melalui ponsel, *bullying* bisa terjadi kapan saja. Dari efek *bullying* tersebut, anak akan cenderung menjadi pendiam dan malas untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.
- d. Bakteri
- e. Tumor Otak.⁵

B. Perkembangan Perilaku Sosial

1. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial merupakan relasi yang dilakukan antar manusia dengan lingkungan sekitarnya. Tingkah laku sosial merupakan kegiatan jasmani dan rohani seseorang dengan manusia yang berbeda atau sebaliknya sehingga dapat

⁴ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Vol. 17, No. 2, November 2017, 318

⁵ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Vol. 17, No. 2, November 2017, 319

memenuhi diri sendiri atau orang lain sesuai denganuntutannya.

Perilaku sosial seseorang merupakan pola pikir yang relatif untuk merespon manusia yang berbeda dengan cara tertentu. Misalnya, melalui kerja sama, ada yang melakukannya dengan sabar, tekun, dan terus-menerus menempatkan hobi yang biasa-biasa saja di atas kevitatan non-publik.⁶

2. Perkembangan Perilaku Sosial

Perkembangan merupakan teknik yang kekal dan konsisten yang membawa organisasi ke tingkat integrasi yang lebih baik, terutama didasarkan sepenuhnya pada pertumbuhan dan pemaksaan dalam belajar mengajar.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kedewasaan dalam relasi sosial dan penguasaan strategi untuk mematuhi norma-norma budaya dan moral institusi. Peningkatan sosial anak-anak sekolah dasar biasanya ditandai melalui pendekatan strategi pembelajaran di ruang belajar dan perjudian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan perilaku sosial merupakan teknik mencapai kedewasaan anggota keluarga sosial dan teknik belajar.⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan perilaku sosial merupakan proses tercapainya kematangan relasi sosial dan proses belajar penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitar.

3. Bentuk Perilaku Sosial

Bentuk perilaku sosial secara mendasar merupakan sifat individu atau karakter yang mungkin ditemukan saat berinteraksi dengan orang yang berbeda. Bentuk-bentuk perilaku sosial terdiri dari:

a. Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Perilaku sosial yang dapat diterima di lingkungan sekitar biasanya seperti tidak berburuk sangka kepada orang lain, dapat dipercaya, pemaaf, dapat menghargai

⁶ Nunu Nurfirdaus dan Risnawati, *Studi tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Peserta ajar (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten)*, Jurnal Lensa Pendas, Vol. 4, No. 1, Februari 2019, 39

⁷ Eka Tusyana, dkk, *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Peserta ajar Usia Dasar*, Jurnal Inventa, Vol. III, No. 1, Maret 2019, 19

perasaan orang lain, dan dapat menghargai pendapat orang lain. Sedangkan perilaku sosial yang ditolak biasanya seperti tidak mau mengakui kesalahan yang telah dilakukan, tidak mampu meminta maaf, berbohong, dan masih banyak lainnya.

b. Suka bergaul dan tidak suka bergaul

Setiap orang mesti memiliki perilaku sosial yang berbeda-beda. Ada yang suka bergaul, ada juga yang tidak suka. Akan tetapi, orang yang suka bergaul akan jauh lebih memiliki relasi sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya dibandingkan dengan orang yang tidak suka bergaul.

c. Sifat ramah dan tidak ramah

Orang yang memiliki sifat ramah biasanya mudah didekati orang lain, sehingga akan memiliki perilaku sosial yang baik dilingkungan sekitarnya. Sedangkan orang yang tidak ramah cenderung memiliki sifat yang berbanding terbalik dari sifat ramah, sehingga mereka kurang disegani di lingkungan sekitar.

d. Simpatik atau tidak simpatik

Simpatik biasanya peduli terhadap sekitarnya, biasanya orang simpatik lebih peka terhadap perasaan seseorang.⁸

4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seseorang

Faktor yang mempengaruhi seseorang antara lain:

a. Faktor genetik

Faktor genetik atau Keturunan merupakan ide utama untuk perbaikan berkelanjutan dari perilaku makhluk hidup. Unsur genetik yang berasal dari dalam individu (endogen), antara lain:

- 1) Jenis ras
- 2) Jenis Kelamin
- 3) Sifat Jasmani
- 4) Sifat Kepribadian
- 5) Bakat Pembawaan
- 6) Intelegensi.

b. Faktor eksogen atau faktor dari luar.

Faktor yang berasal dari luar antara lain yaitu:

⁸ Didin Budiman, *Perilaku Sosial*, Bahan Ajar M.K Psikologi Anak dalam Penjas PGSD

- 1) Faktor lingkungan
- 2) Pengajaran
- 3) Agama
- 4) Sosial Ekonomi
- 5) Kebudayaan.⁹

C. Penggunaan *Gadget* mempengaruhi Perkembangan Perilaku Sosial

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi semakin modern. Salah satunya yaitu *gadget*. *Gadget* tidak hanya difungsikan oleh orang dewasa, tetapi anak-anak juga sudah bisa menggunakannya dengan baik. Apalagi pada saat kondisi sekarang ini, dimana wabah virus corona belum diketahui kapan hilangnya yang mengharuskan anak belajar dirumah yang di fasilitasi *gadget* oleh orang tuanya sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Pada kondisi sekarang ini, penggunaan *gadget* bisa menyebabkan kecanduan bagi anak-anak. Hal ini bisa menyebabkan tingkat perilaku sosial anak yang bisa menurun yang hanya diakibatkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan. Seperti halnya, anak jadi lebih cenderung kurang berkomunikasi secara langsung dengan orang lain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Tanda-tanda anak sudah mulai bermain gadget merupakan:

1. Kehilangan motivasi
2. Bicara terus-menerus tentang teknologi.
3. Cenderung menolak pesanan jika kita tidak memiliki akses ke gadget.
4. Sensitif atau mudah marah, menyebabkan perubahan suasana hati
5. Egois, sulit membagi waktu dalam menggunakan gadget dengan orang lain
6. Sering berbohong karena tidak bisa lepas dari gadgetnya.¹⁰

Dengan begitu, bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan perilaku sosial peserta ajar. Jadi, untuk itu orang tua diharapkan untuk selalu

⁹ Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan*, 9

¹⁰ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kapasitas Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pengajaran Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1, 2017, 9

mengawasi dan mendampingi anaknya dalam penggunaan *gadget*.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya akan menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian baru, agar peneliti menuai banyak catatan terkait dengan prinsip yang difungsikan dalam mengkaji pengujian yang dilakukan melalui metode penelitian sebelumnya. Peneliti belum tentu menemukan judul yang sama dengan judul peneliti yang akan dilakukan penelitian. Namun, peneliti mengangkat beberapa penelitian terdahulu yang dapat memperkaya informasinya terhadap judul yang akan diteliti. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Satrianawati, dalam penelitiannya “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan *handphone* pada kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung menggunakan *handphone*, malas belajar, dan suka menerapkan teknik segera dalam menyelesaikan problematika.

Ada kesamaan antara pengujian di atas dan ide yang disusun dengan bantuan peneliti, khususnya setiap diskusi menggunakan *handphone*. Ada perbedaan, terutama di dalam gagasan studi yang ditargetkan pada perilaku sosial siswa, sedangkan pada pengujian ini terfokus pada aktivitas belajar siswa.¹¹

2. Dewi Fatimatuzzahrok, dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponoroga Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang luar biasa antara penggunaan *gadget* dan peningkatan perilaku sosial peserta siswa V di MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo.

Adanya persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang disusun oleh peneliti yaitu sama-sama

¹¹ Satrianawati, “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta ajar Sekolah Dasar”, *Jurnal Profesi Pengajaran Dasar*, vol. 4, No. 1, 2017.

membahas tentang penggunaan *gadget*. Tetapi terdapat perbedaan yaitu lokasi yang ditentukan peneliti dilakukan di SDN Jatisari Nalumsari Jepara, sedangkan lokasi yang di atas dilakukan di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo.¹²

3. Maya Ferdiana Rozalia, dalam penelitiannya “ Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tulusrejo 2.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya intensitas pemanfaatan *gadget* yang sedang, prestasi belajar yang tergolong cukup, dan adanya hubungan negative yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar peserta didik.

Adanya persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang disusun oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang *gadget*. Terdapat perbedaan yaitu pada proposal peneliti memfokuskan pada perilaku sosial siswa, sedangkan pada proposal di atas lebih memfokuskan terhadap prestasi belajar siswa.¹³

4. Zulfi Fitriyani, dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial siswa kelas V di MI Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus yang memperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,969 yang artinya bahwa 96,9% variasi besarnya penggunaan *gadget* dapat dijelaskan oleh variasi perilaku sosial.

Adanya persamaan antara penelitian di atas dengan proposal yang disusun oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan *gadget*. Tetapi terdapat perbedaan yaitu lokasi yang ditentukan peneliti dilakukan di SDN Jatisari Nalumsari Jepara, Sedangkan lokasi yang di

¹² Dewi Fatimatuzzahrok, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Peserta ajar Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020”, IAIN Ponorogo

¹³ Maya Ferdiana Rozzalia, “Relasi Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Peserta ajar Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Vol. 5, No. 2, 2017

atas dilakukan di MI Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus.¹⁴

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori dari penelitian terdahulu, dapat diajukan kerangka berpikir pada pengujian ini yaitu penggunaan *gadget* pada siswa berdampak baik, perkembangan perilaku siswa kelas atas di SD Negeri Jatisari Nalumsari Jepara tahun pelajaran 2020/2021 juga tergolong baik. Hal ini dikarenakan oleh sebuah tindakan yang dapat mempengaruhi hasil termasuk pada penggunaan *gadget* terhadap perilaku.

Peneliti melakukan pengujian untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa. Sebagaimana *gadget* merupakan sebuah teknologi yang canggih dan sangat membantu di era sekarang. Penggunaan *gadget* tidak hanya dikalangan orang dewasa dan remaja, banyak juga anak-anak yang menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat bagi yang menggunakannya, diantaranya yaitu dapat memberikan banyak informasi, dapat difungsikan sebagai hiburan, dan lain sebagainya. Akan tetapi, jika penggunaan *gadget* disalahgunakan oleh anak-anak, dapat mempengaruhi perilaku sosialnya.

Berikut ini diagram peta konsep yang disajikan oleh penulis mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas atas.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Keterangan:

X = Pengaruh *Gadget*

Y = Perilaku Sosial

→ = Pengaruh

Berdasarkan peta konsep diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel dependen dan independen. Variabel dependen (terikat) yaitu

¹⁴ Zulfi Fitriyani, Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Gagdet Terhadap Perilaku Sosial Peserta ajar Kelas V Di Mi nu Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019*”. IAIN Kudus

variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dari penelitian ini yaitu perilaku sosial. Sedangkan variabel independen (bebas) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan sebuah perubahan variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, variabel independen berupa penggunaan *gadget*.

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam sebuah pengujian. hipotesis merupakan solusi sementara untuk rumusan problematika studi, di mana rumusan problematika studi Telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan adalah yang paling efektif terutama didasarkan sepenuhnya pada teori-teori yang relevan, sekarang tidak sepenuhnya didasarkan pada catatan empiris yang diterima melalui rangkaian statistik dan studi analisis statistik.¹⁵

Berdasarkan rumusan masalah dan landasan teori yang telah dikemukakan penulis diatas, penulis mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas besar di sekolah dasar negeri jatisari nalumsari jepara tahun pelajaran 2020/2021.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas besar di sekolah dasar negeri jatisari nalumsari jepara tahun pelajaran 2020/2021.

¹⁵ Sugiyono, *METODE PENGUJIAN PENGAJARAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: ALFABETA, 2015), 96