

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Penggunaan *Gadget*

2.1.1.1 Pengertian Penggunaan *Gadget*

Gadget berasal dari bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus. pendapat lain juga menyebutkan bahwa *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia. *Gadget* mempunyai banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan pada saat anak menggunakan *gadget* harus dalam pemantauan orang tua (Alifiani & Ningsih, 2019).

Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang beragam, ada yang berdampak positif ada pula yang negatif, oleh sebab itu pada masa emas anak orang tua memang harus berusaha lebih keras untuk menyiapkan permainan serta pola pembelajaran yang memang sesuai dengan usia anak agar anak tidak terlampau kecanduan *gadget* sehingga menjadi anak yang kreatif. Selain itu apabila anak sudah terlanjur mengenal *gadget* salah satu cara orangtua mengawasi anak yaitu dengan membatasi waktu pemakaian *gadget* dan memantau aplikasi yang ada di *gadget* anak seperti memilah dan memilih yang mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan *gadget* yang disadari yaitu dampak yang mempengaruhi perilaku anak dalam kemampuan interaksi atau komunikasi peserta didik, sehingga dinilai menghambat proses tumbuh kembang anak. Pemakaian

gadget yang berlebihan dapat berdampak terhadap konsentrasi siswa dalam belajar dan hal tersebut memicu rendahnya prestasi belajar siswa. Selain itu bisa memicu anak lebih menyukai interaksi secara digital sehingga interaksi sosialnya akan sangat kurang maka apabila penggunaan *gadget* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya akan sangat berdampak pada kehidupan seorang anak serta dapat menghambat proses tumbuh dan kembang (Shinta, 2020).

Pemakaian *gadget* terhadap pemakaian anak akan memiliki pengaruh yang kuat, jika sudah mencapai tingkat kecanduan. Hal serupa dinyatakan Welch, menyatakan soal pemakaian *gadget* pengaruhnya akan nyata jika anak mengalami tanda-tanda kecanduan. (Adek, 2018).

Kehadiran *gadget* pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadget*nya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan *gadget*nya. Siswa hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang. Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan (Mumun, 2011, 2008: 4).

Kaitannya dengan hubungan sosial memang *gadget* kurang memiliki suatu sumbangan yang baik terhadap pengembangan kecerdasan sosial siswa. Karena kecerdasan sosial harus dibangun dari adanya keterampilan sosial,

dan keterampilan sosial berkembang atau didapat dari seringnya siswa berinteraksi secara langsung atau tatap muka sedangkan ketika menggunakan *gadget* unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang (Doni, 2015).

Menurut riset terbaru (dalam Hanika, 2015) yang dilakukan oleh perusahaan *mobile Furry*, kecenderungan orang untuk tergantung pada *smartphone* semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa penggila *gadget* sering memeriksa *smartphonenya* rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan *gadget* atau *smartphonenya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan. Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih memakai peralatan sederhana.

Dari hasil penelitian Kamil (2016) bahwa *gadget* sangat mempengaruhi pemuda pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan *gadget*, *gadget* telah merubah gaya hidup

kebiasaan terdahulu. Everett M. Rogers (1986, dalam Hendrastomo, 2008) membuat tipologi dampak sosial kehadiran teknologi komunikasi. Dampak tersebut bisa dijumpai secara individu maupun pada sistem sosial karena adopsi atau penolakan atas adanya inovasi baru.

Pertama ialah dampak yang diinginkan dan tidak diinginkan (*undesirable impact*), yaitu efek fungsional dan disfungsional secara individu maupun sistem sosial yang diharapkan dengan adanya inovasi.

Kedua, ialah dampak langsung dan tidak langsung (*indirect impact*) yakni perubahan terhadap individu maupun sistem sosial yang muncul sebagai akibat respons yang cepat atas kehadiran suatu inovasi. Secara langsung komunikasi via ponsel mengubah tatanan komunikasi konvensional yang mengandalkan tatap muka digantikan dengan teknologi, secara tidak langsung perubahan pola komunikasi mengubah pula *intimacy* (faktor kedekatan) dalam komunikasi sosial.

Ketiga, dampak antisipatif dan tidak antisipatif (*unanticipated impact*) yakni perubahan yang terjadi akibat dari inovasi yang disadari dan ditujukan pada anggota masyarakat. Terjadi pola kedekatan personal yang menghilangkan batas posisi dan status sosial dalam kehidupan sosial, walaupun di sisi yang lain kemudian akan tampak perubahan perilaku yang menimbulkan degradasi pola perilaku yang diakibatkan oleh menurunnya intensitas interaksi secara langsung dan kesalahpahaman dalam penerimaan pesan (Junierissa, 2018).

Menurut Fathoni (2017) mengungkapkan bahwa *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, bukan hanya bagi orang dewasa namun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Bahkan termasuk konsumen yang aktif pengguna *gadget*. *Gadget* juga diartikan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Nafaida, 2020).

Menurut Rachmawati (2017) *Gadget* sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. *Gadget* telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk dapat mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan (Wulan Patria Saroinsong, 2016). Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar (Syifa dkk., 2019).

Menurut (Bewu dkk, 2020, h. 5) *Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka

sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan semua hal-hal tersebut, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* khususnya pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosial mereka. Dalam hal ini, orang tua dan guru sangatlah berperan penting dalam mengontrol dan mengawasi maupun memberikan bimbingan pada anak terkait penggunaan *gadget*.

2.1.1.2 Penggunaan Dalam Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dan atau di ruang praktek. Sehubungan dengan tugas ini, guru hendaknya selalu memikirkan tentang bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, diantaranya dengan membuat perencanaan pembelajaran dengan seksama dan menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang tepat guna. Dalam hal ini penggunaan media dalam dunia pendidikan atau yang sering disebut dengan media pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2.

Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang - undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media seperti *gadget* sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan. Secara umum manfaat *gadget* dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya *gadget* penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa.

Dengan bantuan *gadget*, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. *Gadget* juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas (Hamzah & Nina L, 2010).

Pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* di lingkungan sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran adalah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Tidak hanya dampak positif yang ditimbulkan dalam *gadget*, dampak negatif dari media pengguna *gadget* juga perlu diperhatikan. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan *gadget*, dapat membuat siswa enggan belajar dengan buku dan tidak jarang disalahgunakan penggunaannya.

Dengan demikian, dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. (Deni, 2011).

2.1.1.3 Dalam Kehidupan Sehari-hari

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya *gadget* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi- aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti: internet, sms, jejaring sosial, game, dan lain-lain. Namun, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak (Junierissa, 2018).

Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh perusahaan *Mobile Furry*, kecenderungan orang untuk tergantung pada *smartphone* semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh *Tenchmark* mengungkapkan bahwa pengguna *gadget* sering memeriksa *smartphone* nya rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih

disibukkan dengan *gadget* atau smartphonenya dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan (Ita, 2015).

Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yaitu:

- a. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat.
- b. Komunikasi dengan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Dari hasil penelitian Kamil (2016), bahwa *gadget* sangat mempengaruhi pemuda pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan *gadget*, *gadget* telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.

2.1.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Dalam era digital yang menghadirkan teknologi canggih dan serba cepat mempermudah manusia dalam melakukan informasi dengan cepat pada aktivitas kehidupan sehari-sehari tentu banyak dampak yang dirasakan dalam penggunaan teknologi di era digital baik dampak positifnya maupun dampak negatifnya (Boiliu, 2020).

Adapun dampak positif dan negatif Menurut Liliweri (2010) sebagai berikut:

a. Dampak Positif

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu di era perkembangan *gadget* yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
- 3) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas tugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
- 4) Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu. Jadi, dampak positif *gadget* di sekolah hanya dapat mempermudah siswa mencari informasi melalui *gadget* yang berkaitan dengan mata pelajaran, dan mempermudah berinteraksi dengan orang jarak jauh.

b. Dampak Negatif

Di samping mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif sehingga pengguna ketergantungan terhadap *gadget* yang bisa menimbulkan adanya sifat malas; bentuk baru hiburan misalnya internet, BBM, facebook, whatsApp, line; peningkatan peluang beberapa penyakit, di antaranya ketidakaturan makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata, pemisahan sosial.

Kemudahan dalam berinteraksi menggunakan *gadget* membuat seseorang tidak harus bertatap muka dengan orang lain, akan tetapi cukup dengan via *telephone* sehingga lebih sering memisahkan diri daripada berbaur dengan orang lain. Melihat realita remaja sekarang ini dalam menggunakan *gadget* itu membuat orang tua khawatir. Dari penjelasan tersebut Badwilan membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan *gadget* yaitu: Pertama, Aspek Psikologis yakni banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang, contohnya terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi mudah akses keluar masuk pesan tersebut melalui *gadget* ponsel membawa dampak negatif terutama untuk generasi muda sekarang ini. Kedua, Aspek Sosial yakni tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap aktif atau hidup sehingga mengeluarkan bunyi nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, di tempat-tempat ibadah dan lain-lain, selain itu penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi secara langsung (tatap muka) sering terjadi kesalahpahaman dalam

pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung (Badwilan,2012).

1) Harfiyanto mengemukakan bahwa menggunakan media sosial didalam *gadget* mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*. Hal ini biasanya untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar.

2) Winoto mengemukakan bahwa, anak menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*. Awalnya anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game. Akan tetapi anak lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.

3) Ameliola dan Nugraha menyatakan bahwa, *Gadget* membuat anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain *gadget*.

4) Siswa menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka karena menjadi lupa waktu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak positif seperti, mempermudah komunikasi jarak jauh, dan memudahkan siswa mengkonsultasikan tugas-tugas dan pelajaran yang belum di mengerti. dan dapat pula berdampak negatif tergantung pada pengguna *gadget* tersebut.

Kesimpulan yang diperoleh bahwa *gadget* yang dianggap bisa memudahkan segala urusan manusia faktanya juga mempunyai beberapa dampak negatif apabila dipakai ataupun digunakan tidak sesuai dengan yang seharusnya. *Gadget* sering kali disalah gunakan oleh para penggunanya. Dampak negative tersebut anatara lain: penurunan konsentrasi belajar, suka

menyendiri atau pribadi *introvert*, kecanduan, gangguan kesehatan, gangguan tidur dan obesitas.

2.1.2 Perilaku

1. Pengertian Perilaku

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Menurut Desmita (2009:44) teori behavioristik merupakan teori memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Dengan kata lain, mempelajari tingkah laku seseorang seharusnya dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan dengan mengamati kegiatan bagian-bagian dalam tubuh. Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Behavioristik mengatakan bahwa ketika dilahirkan manusia tidak memiliki bakat-bakat, dan baru bisa dikembangkan akibat stimulus yang diterimanya dari lingkungan sekitar. Lingkungan buruk akan menghasilkan manusia yang buruk, sebaliknya lingkungan yang baik akan menghasilkan manusia yang baik. Behavioristik hanya menganalisis tingkah laku yang tampak pada diri seseorang yang dapat diukur, dideskripsikan, dan diprediksikan. Teori perubahan tingkah laku dalam kelompok behavioristik ini memandang manusia sebagai produk lingkungan. Sebagai besar tingkah laku manusia disebabkan oleh pengaruh lingkungan sekitar. Lingkunganlah yang membentuk tingkah laku manusia. Behavioristik tidak

mempermasalahkan norma-norma pada manusia, maksudnya apakah seorang tersebut tergolong baik, tidak baik, emosi, rasional, irasional tidak dipermasalahkan. Disini hanya membahas mengenai tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksinya dengan lingkungan, dan pola interaksi tersebut yang diamati karena perilaku individu dapat juga terlihat pada saat mereka dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Serta ditandai berdasarkan keseimbangan dinamis yaitu kesesuaian dalam berbicara yang sederhana menuju ucapan yang kompleks. Selain itu juga perilaku dapat disebabkan oleh perkembangan, perkembangan setiap manusia ini memengaruhi cara berperilaku setiap individu serta perubahan tingkah laku itu dalam semua siklus kehidupan individu.

Perkembangan (*development*) dalam dunia psikologi merupakan suatu konsep yang diyakini cukup kompleks di dalamnya karena mengandung banyak dimensi. Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Sistematis dalam hal ini memiliki pengertian bahwa, setiap perubahan dan perkembangan itu bersifat saling kebergantungan antara yang satu dengan yang lain baik itu fisik maupun psikis (Hanafi,I. 2018).

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan proses tumbuh kembang seseorang ke arah yang lebih maju yang didasari dari berbagai aspek seperti pengetahuan, kesehatan, mental dan jiwa, dan pengalaman. Perkembangan merupakan proses berkembangnya sesuatu yang muncul secara alamiah dan perubahan seseorang terhadap aspek fisik, perilaku,

maupun kemampuan yang dimiliki lainnya.

Perilaku juga merupakan suatu kegiatan ataupun aktivitas manusia yang ditimbulkan akibat adanya rangsangan. Selain itu, perilaku juga merupakan cerminan karakter pribadi seseorang yang terbentuk dari kebiasaan sehari-hari, sehingga dapat terlihat dan bisa dirasakan melalui perbuatan maupun interaksi seseorang di lingkungan sekitarnya. Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor genetik dan lingkungan. Kedua faktor tersebut dibutuhkan manusia untuk bias beradaptasi dan peka terhadap lingkungannya (Herminastiti dkk., 2019).

Jadi bisa disimpulkan bahwa perilaku merupakan tindakan ataupun perbuatan seseorang hasil dari cara berpikir. Penyimpangan perilaku diawali oleh pemikiran yang keliru pada cara memenuhi kebutuhan pokok dan nalurinya. Perubahan perilaku bisa terjadi karena pengaruh lingkungan. Maka kualitas seseorang bisa dilihat dari kemampuan mereka menyesuaikan diri dari perilaku positif dalam mengatasi masalah. Peserta didik merupakan adalah seseorang individu penerima, pencari, dan penyimpan isi pembelajaran dari guru serta sebagai individu berkembang. Perkembangan perilaku peserta didik adalah perubahan pada perilaku peserta didik dari respon atau rangsangan melalui perbuatan ataupun interaksi seseorang peserta didik dilingkungan sekitar.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Siswa

Pada tahap pembentukan, kita bisa mempelajari hal-hal yang membutuhkan perhatian khusus dalam perkembangan manusia pada perilaku, yaitu melalui pematangan khususnya dalam fungsi kognitif, proses belajar, dan sifat pembawaan ataupun bakat dalam diri. Ketiga hal tersebut sangat erat dan saling mempengaruhi apalagi dalam proses kehidupan manusia.

Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal, Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :

a. Kesehatan fisik

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, siswa yang sakit, apalagi kondisi sakitnya sangat parah dan harus dirawat secara intensif di rumah sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik. Tentu saja ia pun tidak akan dapat meraih prestasi belajar dengan baik bahkan bisa berakibat pada kegagalan belajar (*learning failure*).

b. Psikologis

a) Intelegensi (*intelligence*)

Taraf intelegensi yang tinggi (*high average, superior, genius*) pada seorang siswa, akan memudahkan bagianya dalam memecahkan masalah-masalah akademis di sekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik tersebut, maka mereka pun akan mampu meraih prestasi belajar terbaik.

Sebaliknya siswa yang memiliki taraf intelegensi rendah, di tandai dengan ketidakmampuan dalam memahami masalah-masalah pelajaran akademis, sehingga berpengaruh pada prestasi belajar yang rendah. Intelegensi seseorang diyakini sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar yang dicapainya.

Berdasarkan hasil penelitian prestasi belajar biasanya berkorelasi dengan tingkat intelegensi, artinya semakin tinggi tingkat intelegensi seseorang, maka semakin tinggi prestasi belajar yang dicapainya. Bahkan menurut sebagian besar ahli, intelegensi merupakan modal utama dalam belajar dan mencapai hasil yang optimal. Perbedaan intelegensi yang dimiliki oleh siswa bukan berarti membuat guru harus memandang rendah pada siswa yang kurang, akan tetapi guru harus mengupayakan agar pembelajaran yang ia berikan dapat membantu semua siswa, tentu saja dengan perlakuan metode yang beragam.

b) Bakat siswa

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi secara global bakat itu mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegensi sangat cerdas (*superior*) atau cerdas luar biasa (*very superior*) disebut juga sebagai *talented child*, yakni anak berbakat.

c) Minat

Minat adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sifat minat bisa temporer, tetapi bisa menetap dalam jangka panjang. Minat temporer (*temporary interest*) hanya bertahan dalam jangka waktu pendek, dalam hal ini bisa dikatakan minat yang rendah (*low interest*). Minat yang kuat (*high interest*), pada umumnya bisa bertahan lama karena seseorang benar-benar memiliki semangat, gairah dan keseriusan yang tinggi dalam melakukan sesuatu hal dengan baik. Bila dikaitkan dengan suatu mata pelajaran, maka ia akan sungguh-sungguh dalam mempelajari materi pelajaran tersebut. Hal ini mengakibatkan seseorang bisa meraih prestasi belajar yang tinggi. Namun mereka yang tidak mempunyai minat (minatnya rendah) terhadap suatu pelajaran, maka ia tidak akan serius dalam belajar, akibatnya prestasi belajarnya pun rendah.

d) Kreativitas

Kreativitas ialah kemampuan untuk berpikir alternatif dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis. Ia tidak akan terpaku dengan cara-cara klasik namun berupaya mencari terobosan baru, sehingga ia tidak akan putus asa dalam belajar.

c. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar (*learning motivation*) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah. Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) ialah motivasi yang akan mendorong individu untuk meraih prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan, bila menghadapi suatu masalah maka ia berusaha mencari cara lain. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

d. Kondisi Psikoemosional

Kondisi psikoemosional yang stabil Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya. Misalnya: putus hubungan dengan kekasihnya, maka membuat seorang pelajar tidak bergairah dalam belajarnya karena merasa sedih, atau depresi, sehingga berakibat rendahnya prestasi belajarnya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

- a. Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*) ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah yang memadai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik, tersedianya AC (penyejuk ruangan), *Overhead Projector* (OHP) atau LCD, papan tulis (*whiteboard*), spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium, dan sarana penunjang belajar lainnya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa dalam meraih prestasi belajar.
- b. Lingkungan sosial kelas (*Class Climate environment*) ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran yang baik.
- c. Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh (*pseudo obedience*) dan memberontak bila di belakang orang tua. Pengasuhan permisif yang serba memperbolehkan seorang anak untuk berperilaku apa saja, tanpa ada kendali orang tua, akibatnya

anak tidak tahu akan tuntutan dan tanggung jawab dalam hidupnya sebagai pelajar. Kedua pengasuhan ini akan berdampak buruk pada pencapaian prestasi belajar anak disekolah. Namun orang tua yang menerapkan pengasuhan demokratis yang ditandai dengan komunikasi aktif orang tua/anak, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, orang tua yang mendorong anak untuk berprestasi terbaik, maka pengasuhan yang kondusif ini akan berpengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar anak di sekolah (Simamora., 2020).

3. Faktor Pembentukan Perilaku Siswa

Pembentukan perilaku memiliki beberapa faktor. Pertama ialah *locus of causality* ataupun apakah faktor penyebab perilaku itu bersumber dari faktor eksternal dan faktor internal. Kedua yaitu *stability* ataupun apakah faktor penyebab tersebut bersifat stabil ataupun tidak stabil. Terakhir ialah faktor dari *controllability* ataupun apakah faktor penyebab tersebut bisa diatasi ataupun tidak bisa diatasi.

Ada 3 faktor pembentukan perilaku siswa yaitu :

1) Faktor Penyebab (*Locus of causality*)

Dimensi ini mengacu pada pertanyaan apakah faktor penyebab perilaku itu bersumber dari faktor internal ataupun faktor eksternal. Atribusi terhadap sumber penyebab dari suatu perilaku mempunyai dua alternatif, yaitu apakah perilaku tersebut dikarenakan faktor internal ataupun faktor eksternal. Biasanya, perilaku buruk yang diatribusikan karena faktor internal akan menimbulkan kesan negatif. Perilaku buruk yang diatribusikan karena faktor eksternal tidak akan menimbulkan kesan

negatif.

2) Stabilitas Faktor Penyebab (*Stability*)

Faktor penyebab bersifat stabil ataupun tidak stabil berpengaruh terhadap bagaimana kita menilai orang lain. Jika kita menganggap sesuatu karena faktor eksternal stabil, penilaian akan menjadi lebih negatif daripada kita menganggap karena faktor eksternal tidak stabil. Hal ini berhubungan dengan kemampuan di dalam mengendalikan faktor penyebab. Asumsinya, faktor penyebab eksternal yang bersifat stabil mestinya bisa diantisipasi.

3) Kemampuan Mengendalikan (*Controllability*)

Dimensi ini menunjuk pada sejauh mana faktor penyebab perilaku bisa kita kendalikan. Baik faktor penyebab internal-eksternal ataupun stabil-tidak stabil bisa bersifat bisa diatasi ataupun sebaliknya. Faktor penyebab internal yang bisa diatasi berkaitan dengan sejauh mana upaya yang kita lakukan, sedangkan faktor penyebab internal yang tidak bisa diatasi yaitu berkaitan dengan keterbatasan fisik, tingkat kecerdasan, serta hambatan mental. Faktor eksternal bisa diatasi berkaitan dengan faktor-faktor yang masih bisa diantisipasi ataupun di atasi, sedangkan faktor penyebab eksternal yaitu sebaliknya.

2.1.3 Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Di Rumah

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunaannya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian

penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak.

Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya *gadget* atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat, seperti halnya koran dan majalah yang saat ini mulai bergeser penggunaannya. Martono (2012:276) menyatakan bahwa teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin, perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini harus disertai dengan pemahaman tentang teknologi itu sendiri agar dapat secara maksimal penggunaannya dan tidak menimbulkan dampak yang buruk.

Menurut (Fitriana 2014: 5) Berkembangnya zaman tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain game, ataupun lainnya, sedangkan pemakaian pada anak-anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan hiburan lainnya. Pemakaiannya juga dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasa memakai 1–2 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali–kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak-anak, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada remaja seperti kecanduan pemakaian. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak-anak pada umumnya bermain game, menggunakan sosial media, menonton *youtube*, dan ada beberapa untuk mencari informasi, tidak jauh berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*nya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dan masih banyak yang lainnya. Penggunaan *gadget* pada anak-anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, pada saat makan, dan saat akan tidur. Dengan demikian perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja (Ali dan Asrori 2014).

Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain *gadget*, akan tetapi orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak

terlalu fokus pada *gadgetnya*, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Apabila anak sudah terlanjur kecanduan *gadget* maka bisa dilakukan pembiasaan positif dan stimulasi yang tepat (Ahmad, 2011). Tidak mudah melepaskan *gadget* dari kehidupan anak yang sudah kecanduan *gadget*. Banyak hal-hal yang dianggap sepele tetapi sebenarnya dapat membantu meminimalisir pemakaian *gadget* pada anak, seperti orang tua tidak menggunakan *gadget* terlalu sering ketika bersama anak dan keluarga misalnya pada saat makan bersama, bermain bersama keluarga dan lain-lain. Orang tua juga harus memberi batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan *gadget*, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain *gadget* selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya. Setelah bermain sebaiknya orangtua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik, tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain *gadget* tanpa sepengetahuan orang tua. Mengalihkan perhatian anak untuk bermain *gadget* dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman-temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional shanya dikenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif (Ahmad, 2011).

2.1.4 Sikap Guru Terhadap Penggunaan *Gadget* Di Sekolah

Caldwell dan Spinks dalam Beare (2018) menyatakan suatu kebijakan atau peraturan sekolah adalah sebagai pernyataan tentang tujuan atau suatu petunjuk mengenai bagaimana sasaran bisa dicapai yang dilaksanakan secara bersama serta memberikan kerangka kerja bagi pelaksana program sekolah”.

Sekolah memiliki sejumlah kebijakan, bergantung atas ukuran dan programnya.

Menurut Merriam Webster *gadget* merupakan sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern (Agusli 2008:12).

Sedangkan Menurut Derry, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia (Derry 2013:7).

Menurut (Kurniawan dkk, 2019: 74) *Gadget* sendiri sangat banyak dampak negatifnya dibandingkan dampak positifnya di kalangan pelajar, khususnya di sekolah dasar yang mana pada masa ini perkembangan anak sangat baiknya dan terkadang perkembangan anak akan dapat terganggu di karenakan *gadget*, khususnya perkembangan sosial anak. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melarang keras siswa SD membawa dan menggunakan *gadget* atau gawai seperti *smartphone* (HP) di sekolah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memanfaatkan dunianya bersama teman sebayanya di bandingkan *gadget* di sekolah dasar. Siswa pada umumnya sangat terampil dalam menggunakan *smartphone* atau *gadget*, oleh sebab itu, perkembangan *Mobile Learning* sebagai salah satu strategi pembelajaran harus mulai dipertimbangkan, Mengingat pentingnya integrasi pemanfaatan *mobile learning* dalam proses pembelajaran, maka sudah selayaknya guru diberikan pengetahuan tentang bagaimana proses pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Meskipun pada proses

implementasinya, guru diharapkan mampu untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan Mobile Technology atau *gadget*, berpotensi untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan sepuluh tahun yang lalu, penggunaan *gadget* meningkat pesat. Hal ini diakibatkan oleh semakin banyaknya *provider gadget* yang bersaing untuk memenangkan pangsa pasar sehingga berakibat semakin murahnya harga *gadget* di pasaran. Oleh karena itu, hal ini bisa menjadikan kekuatan yang bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar (Karmila 2018:14).

Dalam dunia pendidikan penggunaan *gadget* untuk pembelajaran sangatlah penting, hal ini dikarenakan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat sehingga menuntut setiap lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Penggunaan *gadget* di setiap lembaga pendidikan bertujuan untuk mempermudah pekerjaan di sekolah sehingga pembelajaran di sekolah menjadi lebih efektif dan efisien. Tentu saja dalam pengotimalannya tidak sembarangan, harus ada peraturannya sehingga penggunaan *gadget* tidak disalahgunakan (Diaz 2020:121).

2.1.5 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku

1. Perilaku Individu

Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi.

Dengan demikian, *gadget* sebenarnya diciptakan dengan banyak manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah segala pekerjaan kita, seperti segala manfaat positif yang telah diuraikan diatas.

Menurut (Kamil 2016:852) *Gadget* selain memberi dampak positif, juga terdapat dampak negatif yang mempengaruhi perilaku seseorang, diantaranya sebagai berikut:

a. Ketergantungan

Media *gadget* baik itu berupa informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada ubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Menurut psikiater Amerika Serikat, Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan *game* dan pornografi di internet daripada perbincangan dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.

b. *Violence and Gore*

Perkembangan *gadget* berupa adanya jaringan internet yang sekarang mudah diakses membuat para pembuat situs berupaya menjual situs yang mereka buat. Salah satu cara yang dapat menarik perhatian yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Biasanya tampilan seperti ini banyak terdapat pada aplikasi game. Pada sebuah penelitian yang menyatakan bahwa game yang dimainkan di komputer atau laptop yang menampilkan unsur

kekerasan memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibanding kekerasan yang ada pada televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekalipun. Biasanya anak-anak dan remaja yang akan lebih mudah terpengaruh, sehingga bisa menimbulkan kurangnya sensitivitas terhadap sesama, memicu munculnya perilaku agresif, sadistis, bahkan bisa mendorong munculnya sikap kriminal yang ada pada game yang dimainkan dan menggeser nilai sosial daripada antar sesama manusia.

c. *Antisocial Behaviour*

Merupakan dampak negatif *gadget* yang disebabkan karena penyalahgunaan *gadget* itu sendiri. Hal ini terjadi dimana ketika seseorang merasa *gadget* merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah *gadget* yang ia gunakan. Akibat yang timbul ialah dia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang. Dampak terburuk yang akan timbul adalah dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang disekitarnya.

d. Terjadinya deindividuasi

Tindakan yang lebih parah akan terjadi apabila muncul perilaku anti sosial yang berbahaya seperti melakukan tindakan agresif untuk menyakiti orang lain dan memprovokasi seseorang untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain.

e. Penggunaan yang tidak sesuai kondisi, misalnya menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk membuka situs jejaring sosial.

2. Perilaku Sosial

Perkembangan *gadget* yang semakin pesat memang harus diwaspadai, terutama dengan munculnya istilah *gadget* mania atau julukan bagi pecandu *gadget*. Seorang pecandu *gadget* akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol. Perhatian seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju pada dunia maya.

Interaksi sosial merupakan interaksi antara individu dan individu, individu dan kelompok serta kelompok dan kelompok dan tentunya saling memberikan respon balik satu dengan yang lain. Maka dari itu, interaksi sosial nyata merupakan interaksi yang dilakukan secara langsung. Dan dengan adanya *gadget*, sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial manusia, yaitu manusia menjadi semakin jarang melakukan interaksi sosial langsung antar pribadi. Manusia menjadi cenderung menutup diri dan memiliki ego yang tinggi. Sehingga manusia ketika berinteraksi sosial akan cenderung emosional. Namun tidak serta merta *gadget* selalu berdampak negatif, ada pula dampak positifnya dari segi sosialnya seperti kita bisa memperbanyak teman lewat *gadget* dengan cepat dan mudah, bisa berbagi kabar dengan teman dan kerabat kita yang berada dalam negeri maupun luar negeri tanpa harus menunggu waktu lama, dan *gadget* juga bisa memperluas jaringan relasi yang kita butuhkan seperti relasi pekerjaan, bisnis online, dll (Grendi, 2008).

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan alat elektronik yang selalu berinovasi dan berevolusi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Dari pengaruh tersebut tentunya menimbulkan dampak dari pemakaiannya. Menurut Alo Liliweri, ada beberapa hal yang memberikan dampak positif dari pemakaian *Gadget*, diantaranya (Liliweri, 2011)

a. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan dunia. Dalam hal ini dengan adanya *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh

b. Menambah pengetahuan

Dalam hal pengetahuan, kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada dalam *gadget* kita. Contoh aplikasi: detik, kompas.com, dll.

c. Menambah teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini, kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki.

d. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak.

e. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget*, cenderung lebih kreatif

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap kreativitas anak.

f. Mempermudah melaksanakan tugas.

Menurut Soekidjo, 2010 Dilihat dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi 2 yaitu :

a. Perilaku tertutup

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran atau sikap yang terjadi pada seseorang yang mendapat rangsangan.

b. Perilaku terbuka

Respon yang terjadi pada seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan yang dapat diamati oleh orang lain.

Perubahan perilaku diartikan sebagai adanya perbedaan dalam berperilaku dan melakukan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Sedangkan istilah sosial berkenaan dengan perilaku interpersonal individu, atau yang berkaitan dengan proses-proses sosial (Dadang, 2008).

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah tindakan-tindakan yang berkaitan dengan segala perbuatan yang secara langsung berhubungan atau dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

2.2 Kajian relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Perkembangan Perilaku Peserta Didik, antara lain:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”(2019).

Kesimpulannya ialah anak-anak yang menggunakan *gadget* menjadi lebih emosional, tidak menurut, meniru apa yang mereka lihat, dan berkomunikasi dengan diri mereka sendiri di *gadget* sepanjang perkembangan emosional mereka. Sementara pengaruh pada perkembangan moral berdampak pada mundurnya rasa disiplin, anak-anak hanya suka berdiam diri, tidak beribadah, terlalu asyik menonton youtube sehingga mengabaikan tanggung jawab belajar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti meneliti dampak gawai terhadap perilaku siswa, sedangkan penelitian Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto meneliti dampak gawai terhadap perkembangan psikologis pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haeranidengan judul penelitian “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi social peserta didik” (2018).

Dapat disimpulkan bahwa anak-anak menjadi pihak yang terdampak penggunaan *gadget* berlebihan bukan hanya orang dewasa.

Interaksi sosial anak dengan lingkungannya akan sangat kurang apabila anak sudah kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam waktu berkepanjangan ialah hal yang menimbulkan anak semakin ketergantungan pada *gadget*. Anak-anak bisa menjadi pribadi yang anti-sosial jika dalam keseharian hanya senang bermain *gadget*. Penelitian dari Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haeranilebih berfokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi social peserta didik sementara Peneliti dalam penelitian ini fokus mengkaji dampak *gadget* terhadap perilaku siswa sehingga hal ini yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M. Mansur Ibrahim dengan judul penelitian “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang” (2018).

Kesimpulannya ialah jika peserta didik terlalu berlebihan dalam memakai *gadget (smartphone)* ia akan cenderung menjadi kurang peduli terhadap apapun, mau menang sendiri, tidak mau mengalah, tidak suka keramaian, Sementara itu dari segi karakter lebih apatis, pola pikirnya terlalu sempit, egois, keras kepala dan individualis. Padahal seharusnya *gadget* itu mendukung peserta didik lebih mudah memahami materi bukan sebaliknya. Penelitian dari Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M. Mansur Ibrahim berfokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap kepribadian dan karakter peserta didik sementara penelitian yang

dilaksanakan peneliti berfokus untuk menganalisis dampak *gadget* kepada perilaku peserta didik, hal inilah yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Winny Asnawi, Elni Yakub, Raja Arlizon dengan judul “Penggunaan *Gadget* dan Penyesuaian Diri Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pekanbaru” (2018).

Hasil penelitian ialah penggunaan *gadget* yang dilakukan peserta didik lebih dari 10 jam dalam sehari apabila kita mengamati dari aspek lamanya pemakaian *gadget*, sementara itu *gadget* paling sering berfungsi untuk mengecek harga barang jika diamati dari aspek tujuan penggunaan *gadget*, terakhir hal yang paling sering dikeluhkan ketika berlama lama depan *gadget* ialah nyeri punggung akibat terlalu lama menunduk hal ini berdasarkan hasil pengamatan dari aspek pengaruh *gadget* pada fisik. Penelitian yang dilaksanakan peneliti berfokus menganalisis dampak *gadget* kepada perilaku peserta didik hal ini tentu berbeda dari penelitian yang dilaksanakan oleh Winny asnawi dkk. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Rahmi Jalilah “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar” (2022).

Dari hasil penelitian yang didapatkan, diketahui bahwa *gadget* adalah salah satu teknologi yang tidak bisa dipisahkan oleh kehidupan manusia terutama pada siswa. Sehingga penggunaan *gadget* terhadap siswa

SD sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik serta perilaku yang terjadi dalam diri individu anak tersebut. Dalam menggunakan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan anak lupa akan waktu dan rutinitasnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang relevan diketahui bahwa penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan *gadget*, namun terdapat juga perbedaan yaitu penelitian ini dilakukan lebih terhadap dampak penggunaan *gadget* dalam perilaku siswa, dan perbedaan objek atau tempat penelitiannya yang dimana objek penelitian saya yaitu siswa-siswi MIN 2 Konawe Selatan yang bertempat di Desa Lambusa Kec. Konda, Kab. Konawe Selatan. Dan perbedaan selanjutnya yaitu belum ada peneliti yang meneliti tentang judul ini disekolah ini.

2.3 Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang cepat sehingga mampu menciptakan alat-alat yang modern, mulai dari sistem komunikasi sampai dengan alat komunikasi yang searah ataupun dua arah (interaktif). Kebutuhan teknologi menjadi kebutuhan yang penting pada saat ini. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digemari saat ini ialah *gadget (smartphone)*. *Gadget* merupakan sebuah media yang diperuntukkan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan pada zaman perkembangan IPTEK yang pesat saat ini.

Perkembangan IPTEK juga sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial masyarakat dan merubah bentuk gaya hidup, pola pikir, bahkan perilaku dalam berkomunikasi. Selain itu, *gadget* juga memberikan keringanan dan kemudahan bagi masyarakat untuk melaksanakan aktivitas sebagai bantuan teknologi saat ini. Perhatian masyarakat terpusat kepada keberagaman jenis *gadget* semakin diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan.

Generasi abad ke-21 pengguna teknologi lebih banyak daripada generasi periode lalu. *Gadget* mempunyai berbagai dampak bagi peserta didik, perilaku peserta didik saat memakai *Smartphone* kebanyakan saat ini menjadikan mereka lupa terhadap tugasnya sebagai seorang peserta didik. *Gadget* bisa membuat anak menghabiskan waktunya untuk hal yang tidak berguna, waktu luangnya tersita hanya untuk main game, dan membuka media sosial. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* harus sangat diperhatikan. Hal tersebut juga memberikan efek yang cukup signifikan dalam proses tumbuh dan kembang kepribadian sekaligus karakter anak karena penggunaan *gadget* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik, berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini:

