

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. *Gadget*

#### 1. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang mengacu pada suatu alat elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam melakukan suatu aktivitas. Menurut (Pebriana, 2017) menyatakan “*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan *internet*”.

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, *gadget* juga dapat diartikan sebagai perangkat canggih yang memuat berbagai aplikasi. Aplikasi tersebut digunakan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan berbagai keperluan lainnya. Alat teknologi ini juga memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas. Melalui aplikasi yang terhubung dengan koneksi internet, maka hingga saat ini, *gadget* membantu kebutuhan manusia. Contohnya menjual produk, membeli produk, mencari teman, atau mendapatkan pekerjaan. Dengan kata lain *gadget* merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki banyak fungsi. Menurut Garini dalam Rohman (2017, hlm. 27), maka *gadget* itu termasuk perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* yang berbentuk *smartphone* biasa umumnya disebut dengan telepon genggam. Seiring dengan perkembangan waktu, fitur-fitur pada *smartphone* semakin bertambah dan lengkap. *Gadget* merujuk pada perangkat elektronik kecil dan portabel yang memiliki fungsi khusus, sering digunakan untuk komunikasi, hiburan, atau pekerjaan. *Gadget* umumnya memiliki kemampuan terhubung ke internet dan dapat melakukan berbagai tugas seperti panggilan telepon, pengiriman pesan, menjelajahi web, mengambil foto dan video, memutar musik, membaca e-book, serta menjalankan aplikasi dan permainan.

*Gadget* juga digunakan di lingkungan Pendidikan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Contoh penggunaan *gadget* dalam dunia Pendidikan antara lain, Aplikasi pendidikan, *e-book*, video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali atau tanpa pengawasan dapat menyebabkan dampak negatif pada pengguna, terutama terkait dengan ketergantungan, isolasi sosial, dan rendahnya konsentrasi. Ketergantungan pada *gadget* dapat mengganggu aktivitas sehari-hari dan mengganggu keseimbangan dalam kehidupan. Isolasi sosial juga bisa terjadi karena pengguna *gadget* lebih memilih berinteraksi dengan layar daripada dengan orang lain secara langsung. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan produktivitas, terutama dalam hal belajar atau pekerjaan. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan *gadget* dengan bijak dan membatasi waktu penggunaannya. Menurut (Agency, B & Derry, 2014), *gadget* merupakan perangkat elektronik yang dibuat khusus untuk membantu pekerjaan manusia supaya lebih praktis. Sehingga dengan adanya *gadget* inilah nantinya akan membuat semua pekerjaan menjadi lebih praktis karena serba teknologi.

Untuk komunikasi satu sama lain, manusia berusaha mencari dan menciptakan sebuah alat atau sistem untuk berinteraksi satu sama lain, mulai dari lukisan, isyarat, huruf, kata, kalimat, tulisan, surat, sampai dengan telepon dan internet (Harry Nuryanto, 2012). Pada era globalisasi seperti sekarang, manusia dapat dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien menggunakan *handphone*. Menurut (Manumpil, 2015), *Gadget* adalah perangkat teknologi yang berkembang pesat dan memiliki berbagai fungsi, terutama pada *smartphone*, Blackberry, dan iPhone. Perubahan dan peningkatan fitur dilakukan secara rutin setiap tahunnya untuk memenuhi kebutuhan konsumen dan pengguna. Penting untuk dipahami bahwa penggunaan *gadget* harus dilakukan secara bijaksana dan seimbang. Dalam lingkungan pendidikan, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengawasi dan membimbing dengan baik penggunaan *gadget* oleh anak, termasuk durasi penggunaan, jenis konten yang diakses dan interaksi sosial yang dilakukan.

Perbedaan utama antara *gadget* dengan benda elektronik lainnya adalah kemampuan untuk terus diperbarui dan berkembang. Saat ini, *gadget* terus menerus diperbarui untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia. Selain sebagai sarana hiburan, *gadget* juga berfungsi sebagai alat bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, pengolahan dokumen, dokumentasi, pemutar musik, dan banyak lagi. Selain itu, *gadget* juga digunakan sebagai sarana untuk belajar secara daring atau online. Ini menunjukkan fleksibilitas dan multi-fungsi yang dimiliki oleh *gadget* dalam kehidupan modern. *Gadget* memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas pengguna. Meskipun memiliki manfaat yang signifikan, penting untuk menggunakan *gadget* dengan bijak dan seimbang agar tidak mengganggu aspek kehidupan lainnya, terutama interaksi sosial dan kesehatan.

Ada masanya masyarakat masih berinteraksi dengan lingkungan sekitar bahkan teman bermain, standar sosial masih terjaga dengan baik dan masyarakat seperti keluarga. Permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak masih utuh, bahkan melalui permainan tradisional tersebut anak-anak dapat menemukan kebahagiaan tersendiri bersama teman-teman seumurannya. Terkadang, dengan perubahan zaman dan perkembangan teknologi, orang-orang cenderung menjadi lebih sibuk dengan urusan masing-masing. Fenomena ini terlihat di berbagai tempat, baik itu tempat tongkrongan orang dewasa maupun anak muda. Ketika berkumpul bersama di meja, banyak yang lebih tertarik pada *gadget* daripada berinteraksi dengan teman atau orang terdekat di sekitarnya. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya rasa kekeluargaan dan kehangatan yang biasanya muncul saat berkumpul bersama. Penting untuk diingat bahwa interaksi langsung antarmanusia memiliki nilai yang penting dalam mempertahankan hubungan sosial dan kekeluargaan. Oleh karena itu, walaupun *gadget* memiliki manfaatnya sendiri, penting untuk tetap menjaga keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial secara langsung dengan orang-orang di sekitar kita. (Al Mukaromah, 2019) mengungkapkan bahwa Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memaknai 1-4 jam dalam satu kali

penggunaan serta menggunakannya hingga berkali-kali dalam sehari. Berbeda halnya dengan peserta didik Sekolah Dasar, karena mereka memiliki batas waktu tertentu serta intensitas penggunaan *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan ini dapat menimbulkan lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positifnya, karena kecanduan *gadget* dapat dengan cepat terlihat jika sekali penggunaan dilakukan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak-anak terutama siswa Sekolah Dasar yaitu berupa kecanduan yang sulit untuk disembuhkan.

Perubahan perilaku sosial ini memang menjadi perhatian penting, terutama dalam konteks kehilangan rasa kekeluargaan dan interaksi sosial yang dulu cukup erat. Penggunaan *gadget*, terutama oleh anak-anak, sering kali mengakibatkan isolasi sosial dan kurangnya interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya, teman sepermainan, dan keluarga. Penting bagi orang tua dan masyarakat secara keseluruhan untuk mengambil langkah-langkah yang tepat untuk membatasi penggunaan *gadget* anak-anak, memastikan bahwa mereka tetap terlibat dalam interaksi sosial yang sehat, baik dengan teman sebaya maupun dengan keluarga. Fitur-fitur dan aplikasi yang terdapat dalam *gadget* sering kali menyediakan konten yang tidak sesuai untuk anak-anak, termasuk iklan yang tidak pantas untuk mereka. Terutama dalam mode pencarian di internet, anak-anak rentan terpapar oleh konten yang tidak layak untuk usia mereka. Oleh karena itu, peran semua pihak sangatlah penting dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget*, terutama oleh anak-anak. Pemerintah perlu memperketat regulasi terkait konten yang dapat diakses oleh anak-anak, sedangkan kepolisian dapat melakukan pengawasan terhadap konten ilegal atau tidak pantas yang tersebar melalui *gadget*. Alim ulama atau ustad juga dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya penggunaan *gadget* yang bertanggung jawab dan pilihannya terhadap konten yang baik. Orang dewasa, orang tua, dan guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Mereka perlu memberikan pengarahan, pembatasan, dan pengawasan

terhadap konten yang diakses oleh anak-anak, serta memberikan pemahaman tentang bahaya konten yang tidak layak untuk mereka. Selain itu, penting juga untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko yang terkait dengan penggunaan *gadget* yang tidak bertanggung jawab, sehingga semua pihak dapat berperan aktif dalam melindungi anak-anak dari konten yang tidak pantas dan merugikan.

## 2. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Pada penggunaan *gadget* tentunya harus ada fungsi dan manfaatnya bagi manusia. Menurut (Suparmi, 2019) Berikut beberapa fungsi dan manfaat penting dari penggunaan *gadget* bagi manusia, antara lain:

- a. Komunikasi, perkembangan teknologi dan penggunaan *gadget* telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan berkomunikasi. Di era digital ini, fungsi dan manfaat *gadget* memungkinkan kita untuk melakukan interaksi dengan teman atau keluarga dengan cepat dan mudah hanya dengan menggunakan *handphone*.
- b. Sosial. *Gadget* dapat memainkan peran yang penting dalam membantu kita bersosialisasi, bahkan bagi orang-orang yang cenderung introvert. Hal ini membuka peluang baru untuk memperluas jaringan sosial, menjalin hubungan, dan mendapatkan dukungan dari komunitas *online*.
- c. Pendidikan, pergeseran ke arah penggunaan *gadget* dalam mencari dan memperoleh ilmu pengetahuan telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi dan pendidikan. Meskipun penggunaan *gadget* telah memudahkan akses terhadap ilmu pengetahuan dan pendidikan, buku fisik dan pendidikan formal masih memiliki nilai tersendiri. Buku fisik memberikan pengalaman membaca yang unik dan dapat menjadi sumber referensi yang handal, sementara pendidikan formal masih diperlukan untuk memperoleh pengetahuan yang terstruktur dan mendapatkan pengakuan formal seperti sertifikat atau gelar. Oleh karena itu, penting untuk mencari keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan memanfaatkan sumber-sumber pendidikan lainnya.

### 3. Pengaruh positif *gadget* secara umum

Penggunaan *gadget* memang memberikan pengaruh yang signifikan dalam mempermudah komunikasi antarindividu. Sebagaimana yang disebutkan oleh (Husna, 2019), *gadget* memungkinkan kita untuk menjangkau teman atau keluarga yang dekat maupun yang jauh dengan cara yang praktis. Berikut beberapa cara dimana *gadget* mempermudah komunikasi:

- a. *Gadget* dapat menambah pengetahuan. Internet dan *gadget* memberikan akses yang luas dan mudah terhadap pengetahuan, memungkinkan kita untuk terus belajar dan mengembangkan diri di berbagai bidang tanpa terbatas oleh batasan geografis atau waktu. Namun, penting untuk tetap kritis terhadap sumber informasi yang kita gunakan dan memverifikasi keabsahan serta validitas informasi yang diperoleh.
- b. *Gadget* membantu menambah teman. Kita dapat dengan mudah berkenalan dengan orang didekat kita, maupun warga negara asing hanya dengan aplikasi yang ada di *gadget* seperti aplikasi pencarian pertemanan atau jodoh. *Gadget* dan aplikasi sosial memainkan peran yang penting dalam membantu kita menambah teman dan memperluas jaringan sosial kita, baik dalam konteks pribadi maupun profesional. Namun, penting juga untuk menggunakan aplikasi ini dengan bijak dan memperhatikan privasi serta keamanan dalam berinteraksi dengan orang-orang baru.
- c. *Gadget* membuat metode, *gadget* telah membuka pintu bagi berbagai metode pembelajaran baru yang inovatif dan efektif. Penggunaan teknologi ini dengan bijak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan dengan lebih baik.

### 4. Pengaruh Negatif dari *Gadget*

- a. Waktu terbuang sia-sia.

Penting bagi kita untuk mengatur waktu penggunaan *gadget* dengan bijak dan seimbang. Kita perlu menetapkan batasan-batasan yang jelas terkait dengan waktu penggunaan *gadget* serta memprioritaskan tugas-tugas

utama dan interaksi sosial yang penting dalam kehidupan kita. Selain itu, penting juga untuk menyadari tanda-tanda kecanduan *gadget* dan mencari bantuan jika kita mengalami kesulitan untuk mengendalikan kebiasaan penggunaan *gadget* kita. Tentunya ini membuat waktu terbuang sia sia dan kita menjadi tidak produktif (Husna, 2019, hlm. 318).

b. Perkembangan otak.

Kelebihan paparan *gadget* pada balita atau anak-anak kecil dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan otak dan kemampuan kognitif mereka. Beberapa ahli telah menyoroiti bahwa interaksi yang berlebihan dengan *gadget* dapat menghambat perkembangan otak anak, terutama karena kurangnya interaksi sosial nyata dan stimulasi yang diperlukan untuk perkembangan yang optimal.

c. Mengganggu kesehatan.

Kesehatan merupakan hal penting yang harus dijaga. Terlalu sering berhadapan dengan *gadget* dapat merusak mata, membuat pusing dan beberapa penyakit lainnya.

d. Sibuk dengan dunianya sendiri.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan seringkali mengarah pada isolasi sosial dan kurangnya interaksi langsung dengan orang di sekitar kita. Ketika seseorang terlalu terpaku pada dunia maya yang tersaji melalui *gadget*, mereka cenderung lebih menyukai kesendirian daripada berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Hal ini membuat banyaknya orang yang kurang ramah terhadap sekitar karena tidak saling mengenal atau menyapa dengan intens.

## 5. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa pun dan untuk tujuan apa pun, tergantung pada kebutuhan pemiliknya. Saat ini, penggunaan *gadget* tidak terbatas pada kelompok usia tertentu, melainkan meluas dari anak-anak usia SD hingga orang dewasa. *Gadget* tidak hanya umum di kalangan dewasa, tetapi juga tersebar di kalangan anak-anak sekolah dan prasekolah. Seiring

dengan perkembangan zaman, masyarakat modern, termasuk anak-anak, semakin tidak bisa lepas dari kehadiran *gadget* yang semakin meluas. Oleh karena itu, sudah tidak mengherankan lagi jika bahkan anak-anak seumur balita dan prasekolah saat ini sudah terbiasa menggunakan *gadget*.

*Gadget* sebagai perwujudan teknologi baru yang memuat berbagai aplikasi dan program menarik, seolah telah menjadi teman akrab bagi anak-anak. Bahkan, *gadget* mampu memukau anak-anak untuk terpaku berjam-jam dengan bermain di dalamnya. Tingkat penggunaan *gadget* pada anak diduga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik, baik yang berhubungan dengan diri anak itu sendiri (*internal*) maupun lingkungannya (*eksternal*).

Orang dewasa biasanya menggunakan *gadget* untuk keperluan komunikasi, pencarian informasi atau *browsing*, menonton video di *YouTube*, bermain game, dan kegiatan lainnya. Sementara itu, penggunaan *gadget* pada anak-anak usia SD umumnya terbatas, biasanya terkait dengan pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Durasi dan intensitas penggunaannya juga bervariasi antara orang dewasa dan anak-anak, dengan pola penggunaan yang berbeda-beda.

Tanda-Tanda Kecanduan *Gadget* dalam penelitian Pebriana (2017, hlm. 20) mengatakan beberapa tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget*, yaitu:

- a. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*.
- d. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain.
- f. Sering berbohong karena sudah tidak bias lepas dengan *gadget*nya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bias menggunakan *gadget*nya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

## **6. Pengaruh *Gadget* Terhadap Kemampuan Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar**

Dalam kehidupan ini, manusia memang memiliki dua fungsi atau kedudukan yang penting, yaitu sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk individu, manusia memiliki kebutuhan dan kepentingan pribadi yang harus dipenuhi untuk kelangsungan hidupnya. Namun, sebagai makhluk sosial, manusia juga memiliki kebutuhan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berhubungan dengan sesama. Interaksi sosial merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia karena melalui interaksi tersebut, manusia dapat saling memahami, bekerja sama, dan membangun hubungan yang bermakna dengan orang lain. Komunikasi merupakan salah satu bentuk utama dari interaksi sosial, di mana manusia dapat menyampaikan pikiran, perasaan, ide, dan informasi kepada orang lain. Pentingnya komunikasi dalam kehidupan sosial manusia telah diakui oleh banyak ahli, seperti yang disebutkan oleh Nuryanto (2012, hlm. 4), bahwa komunikasi adalah kebutuhan penting bagi manusia agar mampu melakukan interaksi dengan baik. Melalui komunikasi, manusia dapat mengungkapkan diri, memperoleh informasi, membangun hubungan yang harmonis, serta memenuhi berbagai kebutuhan sosialnya.

Untuk mengikuti perkembangan yang terjadi, pendidikan perlu terus melakukan inovasi. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi, seperti penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran. Teknologi memegang peran krusial dalam memperlancar proses pembelajaran, karena kini telah menjadi kebutuhan pokok setiap lembaga pendidikan. Siswa dapat mengintegrasikan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari mereka, terutama dalam konteks pembelajaran. Meskipun demikian, penting untuk secara cermat mengawasi dan memberikan bimbingan kepada siswa agar mereka menggunakan *gadget* secara bijak. Penggunaan teknologi *gadget* membutuhkan kontribusi dari berbagai pihak. Guru harus mengintegrasikan *gadget* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sementara peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengarahkan dan mengawasi anak-anak agar memanfaatkan teknologi *gadget* secara optimal.

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), memiliki fungsi yang sangat luas dan beragam. Selain sebagai alat untuk berkomunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemampuan untuk menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan dinamis. Dengan menggunakan aplikasi atau konten digital yang relevan, guru dapat memperkaya pembelajaran dengan sumber daya yang beragam, seperti video, gambar, animasi, dan teks interaktif. Menurut Komalasari 2011 (Ashifa R, 2022, hlm. 505), pembelajaran IPS memiliki kesempatan luas dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan *gadget*, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menginspirasi bagi siswa. Dalam konteks ini, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih relevan dan menyenangkan bagi siswa, karena mereka dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan mendalam melalui penggunaan *gadget*. Namun demikian, penting bagi guru untuk menggunakan *gadget* dalam pembelajaran dengan bijaksana dan memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis yang tepat. Pembelajaran melalui *gadget* haruslah didesain secara cermat untuk memastikan bahwa materi pembelajaran disampaikan dengan jelas dan efektif, serta dapat mengaktifkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran memang dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengimbangi penggunaan *gadget* dengan pengembangan keterampilan sosial yang sesuai. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pribadi yang individualis, tetapi juga tetap mampu memiliki kepedulian dan kepekaan terhadap lingkungannya.

Meskipun penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku sosial siswa, namun penggunaan yang berlebihan dan tidak

terkontrol dapat membawa dampak negatif pada perkembangan sosial mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik, orang tua, dan masyarakat secara keseluruhan untuk memberikan bimbingan dan pengawasan yang tepat terhadap penggunaan *gadget* oleh siswa. Hal ini meliputi pembatasan waktu penggunaan *gadget*, pengenalan terhadap konten yang tepat, dan pembinaan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi secara sehat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang tepat, dampak negatif penggunaan *gadget* dapat diminimalkan, sementara manfaatnya tetap dapat dinikmati oleh siswa dalam pembelajaran dan interaksi sosial mereka. Pernyataan dari Fitriani, Sri (2017, hlm. 57) menggarisbawahi dampak yang muncul akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Gejala perilaku baru seperti kepekaan yang lebih tinggi terhadap apa yang terdapat dalam *gadget* daripada lingkungan sekitarnya memang dapat menjadi masalah serius bagi pengguna.

Siswa sekolah dasar merupakan anak-anak berusia 6-12 tahun yang dapat disebut sebagai periode intelektual. Menurut Noormianto 2018 (Ashifa, 2022, hlm. 506) bahwa siswa sekolah dasar sebagai pelajar berada dalam proses menuju kedewasaan, pola pikir siswa terbuka dan mudah menerima hal-hal baru. Usia siswa sekolah dasar merupakan usia yang mulai melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang-orang baru ataupun lingkungan baru. Siswa sekolah dasar cenderung suka bermain dan berinteraksi secara langsung bersama teman sebayanya. Apabila siswa menggunakan *gadget* secara berlebihan tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya, maka siswa dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa acuh tak acuh terhadap lingkungan sosialnya.

Sosialisasi merupakan proses penting dalam pembentukan kepribadian sosial seseorang, terutama pada tahap perkembangan anak. Sosialisasi yang diberikan oleh orang tua memiliki peran yang sangat signifikan dalam membimbing anak menuju menjadi individu yang bertanggung jawab dan efektif dalam masyarakat. Dengan memberikan sosialisasi yang baik, orang tua dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang

diperlukan untuk berhasil dalam interaksi dengan orang lain dan menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab.

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki dorongan atau motif untuk menjalin hubungan dengan dirinya sendiri (intrapersonal) serta dengan orang lain (interpersonal). Hal ini merupakan ciri khas dari sifat manusia yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan interaksi sosial untuk memenuhi berbagai kebutuhan fisik, emosional, dan psikologisnya. Interaksi sosial merupakan fenomena yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui interaksi ini, individu dapat membangun dan memelihara hubungan yang saling memenuhi kebutuhan dan memberikan makna bagi kehidupan mereka.

Penting untuk dicatat bahwa tidak semua pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak-anak SD negatif. Penggunaan *gadget* dengan pengawasan yang tepat dan dalam batas yang wajar dapat memberikan manfaat positif, seperti memfasilitasi komunikasi jarak jauh dengan keluarga dan teman, memberikan akses ke sumber belajar yang bermanfaat, atau meningkatkan kreativitas anak melalui alat-alat digital.

Untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positif, penting bagi orang tua, pendidik, dan pengawas anak untuk memberikan pengarahan yang tepat terkait penggunaan *gadget*, menetapkan batasan waktu penggunaan, memilih konten yang sesuai, dan mendorong anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain dalam kegiatan sosial yang bermanfaat.

Dampak negatif pada Karakter Anak dalam penggunaan smartphone yang terbagi beberapa poin menurut (Aswadi, D., & Lismayanti, H. 2019, hlm. 10-13) sebagai berikut:

- a) Egois Dalam karakter manusia, sering muncul sebuah sikap yang mementingkan diri sendiri. Hal ini dikarenakan adanya sebuah karakter yang dipengaruhi oleh penggunaan smartphone secara negatif. Dengan sikap egois ini, anak akan bertindak sesuatu hal yang menurut dia benar tanpa memperhatikan berbagai kondisi serta saran dari orang lain. Ia

lebih mengutamakan pendapat serta pemikirannya dibandingkan dengan pendapat orang lain.

- b) Sombong Ketika anak sering bermain aplikasi permainan yang ada di smartphone maka akan memunculkan sikap sombong. Apalagi dalam permainan tersebut, ia selalu menang. Kemenangan yang didapatkan ketika bermain permainan tersebut memunculkan sikap sombong karena merasa diri paling hebat dan selalu menang.
- c) Labil Sikap labil sering menghampiri orang yang suka bermain media sosial. Apapun yang berkenaan dirinya selalu ingin diekspos. Apalagi dengan adanya HP sekarang ini, orang akan lebih mudah mengeksposnya. Kadang, apa yang diekspos ini sering berubah dikarenakan pola pikirannya yang terpengaruh oleh keadaan atau apa yang tertulis di media sosial. Ketika ada sesuatu yang dirasakan dalam kehidupan atau ada yang dibacanya di media sosial yang menyenangkan maka dia akan mengekspresikan diri dengan cara menulis ekspresinya dalam sebuah status di media sosial.
- d) Pesimis Sikap pesimis. Dalam hal ini, anak lebih mudah menyerah dalam kehidupan. Hal ini dikarenakan kesehariannya yang selalu mementingkan penggunaan smartphone, baik untuk bermain permainan maupun bermedia sosial. Karena kebiasaan ini, maka ketika dihadapkan sebuah permasalahan di dunia nyata maka ia pun akan mudah menyerah dan sebagai pelariannya adalah main permainan atau media sosial.
- e) Penyendiri Anak yang sering main HP terkadang memiliki dunianya sendiri. Anak akan mengindahkan atau meniadakan dunia yang lainnya. Bahkan anak tidak memperhatikan lagi siapapun dan apapun disekitarnya. Hal ini disebabkan konsentrasinya terfokus pada HP. Anak yang tidak menghiraukan disekitarnya ini akan menikmati kehidupan sendiri sehingga hal ini pun akan menciptakan suatu jurang pemisah antara dirinya dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut akan menjadikan anak menjadi sulit bergaul dan beradaptasi dengan keadaan sekitar sehingga menjadikannya menjadi anak yang penyendiri. Dampak positif maupun negatif yang diperoleh oleh anak saat menggunakan smartphone

dikarenakan bimbingan para orang tua dan lingkungannya. Oleh karena itu perlu kiranya sebuah aturan khusus agar anak bisa memperoleh dampak positif yang mampu memberikan motivasi atau keoptimisan kepada anak bukan dampak negatif yang malah akan menjadikan suatu hal yang dapat merugikan anak ke depannya.

## **B. Kemampuan Sosial**

### **1. Pengertian Kemampuan Sosial**

Pengertian kemampuan sosial menurut Bonner dalam Syaodih (2005, hlm. 43) adalah merujuk pada keterampilan dan kecakapan seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. hubungan antara dua atau lebih individu dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan kata sosial berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007). Maka peneliti dapat menyimpulkan, interaksi perlu dilakukan diantara masyarakat sebagai makhluk sosial. Menurut Syaodih (2005, hlm. 43) hubungan antara anak dengan teman sebaya merupakan bagian dari interaksi sosial yang dilakukan anak di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dalam berinteraksi dengan teman sebaya, anak akan memilih anak lain yang usianya hampir sama dan di dalam berinteraksi dengan teman sebaya lainnya, anak dituntut untuk dapat menerima teman sebayanya. Dalam penerimaan teman sebayanya anak harus mampu menerima persamaan usia, menunjukkan minat terhadap permainan, dapat menerima teman lain dari kelompok, atau dapat lepas dari orang tua atau orang dewasa lain, dan menerima kelas sosial yang berbeda.

Pengertian interaksi sosial menurut Catron dan Allen dalam Mutiah (2010, hlm. 149) adalah interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik. Makna interaksi sosial dalam buku Perkembangan Anak Usia Dini (Susanto, 2011, hlm. 137) adalah kegiatan yang berhubungan

dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

Menurut Soerjono Soekanto dalam Susanto (1997, hlm. 66) memberi definisi interaksi sosial ini yang disebut dengan proses sosial yaitu cara-cara berhubungan yang dilihat apabila perorangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini, atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada.

Proses sosial yang dimaksudkan adalah interaksi sosial anak dengan rekan sebaya dan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Ini mencakup cara anak berinteraksi dengan orang tua, anggota keluarga, guru, dan individu lain di sekitar lingkungan tempat anak berada, baik itu di rumah, di sekolah, atau dalam masyarakat.

Pengertian interaksi sosial dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993, hlm. 335) adalah hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok. Maksudnya bahwa interaksi ini tidak hanya terjadi antara anak dengan anak saja, melainkan terjadi hubungan yang dinamis antara anak dengan kelompok maupun hubungan antar kelompok.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial**

Masa lima tahun pertama merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan penginderaan, berpikir, keterampilan berbahasa dan berbicara, dan bertingkah laku sosial. Salah satu keterampilan sosial yang harus dimiliki anak-anak kemampuan sosial.

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini menurut buku Perkembangan Anak Usia Dini (Susanto, 2011, hlm. 154) yang pertama adalah Faktor Internal ialah faktor-faktor yang terdapat dalam diri anak itu sendiri, baik yang berupa bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak. Faktor internal ini meliputi hal-hal yang

diturunkan dari orang tua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual, keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal) dan emosi dan sifat-sifat (temperamen) tertentu. Faktor kedua yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial anak adalah faktor eksternal ialah faktor-faktor yang diperoleh anak dari luar dirinya, seperti faktor keluarga, faktor gizi, budaya, dan teman bermain atau teman di sekolah serta sikap dan kebiasaan keluarga dalam mengasuh dan mendidik anak.

Dini P Daeng dalam Syaodih (2005, hlm. 114) menjelaskan bahwa ada 8 faktor yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak. Faktor pertama adalah adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan individu dari berbagai usia dan latar belakang di sekitarnya. Semakin banyak kesempatan yang diberikan kepada anak untuk berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki latar belakang dan usia yang beragam dalam lingkungannya, semakin besar kemungkinan anak mengembangkan kemampuan sosialnya.

Faktor kedua adalah Banyak dan beragamnya pengalaman dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitar lingkungan anak merupakan faktor penting. Semakin banyak dan beragam pengalaman tersebut, anak akan semakin banyak belajar dan memperoleh pengetahuan yang dapat menjadi bekal dalam meningkatkan keterampilan sosialnya.

Faktor ketiga adalah minat dan motivasi untuk berinteraksi sosial. Lingkungan yang mendukung dan menyenangkan akan membantu meningkatkan minat dan motivasi anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

Faktor keempat yang memengaruhi kemampuan sosial anak adalah jumlah pengalaman menyenangkan yang diperoleh melalui interaksi sosial dan kegiatan sosial. Semakin banyak pengalaman menyenangkan yang dialami anak melalui interaksi sosial dan kegiatan sosial, semakin besar keinginan anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

Faktor kelima adalah bimbingan dan pengajaran yang diberikan oleh orang lain yang sering menjadi contoh bagi anak. Bimbingan dan pengajaran dalam berinteraksi sosial sebaiknya diberikan oleh seseorang yang dapat menjadi model atau contoh yang baik bagi anak dalam pergaulan.

Faktor keenam adalah bimbingan dan pengajaran yang disengaja oleh orang yang dianggap sebagai model yang baik dalam berinteraksi sosial bagi anak. Meskipun kemampuan sosialisasi dapat berkembang melalui pengalaman sosial atau meniru perilaku orang lain, namun akan lebih efektif jika terdapat bimbingan dan pengajaran yang disengaja oleh individu yang dianggap sebagai contoh yang baik dalam berinteraksi sosial bagi anak.

Faktor berikutnya yang memengaruhi kemampuan sosial anak adalah kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimilikinya. Anak dituntut untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang efektif dengan orang lain agar dapat mengembangkan kemampuan sosialnya. Kemampuan berkomunikasi ini menjadi inti dari proses sosialisasi dan interaksi sosial.

Faktor terakhir yang juga memengaruhi kemampuan interaksi sosial anak adalah kemampuan berkomunikasi yang memungkinkan mereka untuk membahas topik yang dapat dimengerti dan menarik bagi lawan bicara mereka. Saat berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk menggunakan kata-kata yang mudah dipahami, tetapi juga untuk memilih topik pembicaraan yang menarik dan relevan bagi lawan bicara mereka.

Menurut Indarti dalam buku Psikologi Anak (2007, hlm. 6) kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk interaksi dengan keluarga, perkembangan pikiran anak, tingkat kepercayaan diri anak, serta kebutuhan akan perhatian dan empati. Semua faktor ini berperan dalam membentuk pola kemampuan sosial anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

### **3. Bagian-bagian dari Kemampuan Sosial**

Komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial Susanto (2011, hlm. 148). Hal terpenting dalam komunikasi yaitu adanya kegiatan saling menafsirkan perilaku (pembicaraan, gerakan-gerakan fisik, atau sikap) dan perasaan-perasaan yang disampaikan.

Kemampuan berkomunikasi yang baik merupakan modal utama bagi anak dalam mengembangkan kemampuan sosial. Saat berkomunikasi dengan

orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk menggunakan kata-kata yang mudah dipahami, tetapi juga untuk memilih topik pembicaraan yang menarik dan relevan bagi lawan bicaranya.

Kemampuan berkomunikasi menurut buku panduan Program Pembelajaran Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak (2009, hlm. 3) terdiri dari beberapa hal yaitu: berbicara dengan baik dan sopan, menyampaikan pesan dengan runtut, menceritakan kejadian yang dialami, bercerita di depan kelas, mendengarkan orang yang sedang berbicara, memanggil dan menyapa teman sebaya, dan mengambil pola pergiliran bicara.

Komunikasi dua arah merupakan sarana belajar bagi anak untuk berinteraksi baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Selain itu, komunikasi dua arah juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berteman dan berinteraksi dengan teman sebaya secara positif.

Indikator keterampilan berkomunikasi pada anak sebagai inti dari kemampuan interaksi sosial menurut buku panduan Program Pembelajaran Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak adalah anak menyapa teman apabila bertemu, anak dapat berkomunikasi dengan temannya dalam kegiatan pembelajaran, anak mengucapkan tolong apabila meminta bantuan, anak mendengarkan penjelasan pendidik, anak bertanya pada pendidik dalam kegiatan pembelajaran, anak mendengarkan orang yang sedang berbicara, anak dapat menceritakan apa yang anak rasakan.

Masa lima tahun pertama merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan pengindraan, berpikir, ketrampilan berbahasa dan berbicara, dan bertingkah laku sosial. Salah satu keterampilan sosial yang harus dimiliki anak adalah kemampuan interaksi sosial.

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini menurut buku Perkembangan Anak Usia Dini (Susanto, 2011:154) yang pertama adalah Faktor Internal ialah faktor – faktor yang terdapat dalam diri anak itu sendiri, baik yang berupa bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak. Faktor internal ini meliputi hal-hal yang

diturunkan dari orang tua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual, keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal) dan emosi dan sifat-sifat (temperamen) tertentu. Faktor kedua yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial anak adalah faktor eksternal ialah faktor-faktor yang diperoleh anak dari luar dirinya, seperti faktor keluarga, faktor gizi, budaya, dan teman bermain atau teman di sekolah serta sikap dan kebiasaan keluarga dalam mengasuh dan mendidik anak.

Dini P Daeng dalam Syaodih (2005: 114) menjelaskan bahwa ada 8 faktor yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak. Faktor pertama adalah adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang disekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang. Semakin banyak kesempatan yang diberikan kepada anak untuk bergaul dengan orang-orang yang ada dilingkuannya dengan latar belakang dan usia yang berbeda-beda akan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

Faktor kedua adalah banyak dan bervariasinya pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang di lingkungan. Semakin banyak dan bervariasi pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, maka akan semakin banyak pula hal-hal yang dipelajarinya untuk menjadi bekal dalam meningkatkan keterampilan sosialnya.

Faktor ketiga adalah adanya minat dan motivasi untuk bergaul. Lingkungan yang mendukung dan menyenangkan akan membuat minat dan motivasinya bergaul semakin berkembang.

Faktor keempat yang mempengaruhi interaksi sosial anak adalah banyaknya pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosial. Semakin banyak pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya, maka keinginan untuk bergaul semakin berkembang.

Faktor kelima adalah adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain yang biasanya menjadi “model” bagi anak. Bimbingan dan pengajaran dalam bergaul hendaknya dilakukan oleh seseorang yang dapat dijadikan model atau contoh yang baik dalam pergaulan bagi anak.

Faktor keenam yaitu adanya bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dijadikan “model” bergaul yang baik bagi anak. Walaupun kemampuan sosialisasi ini dapat pula berkembang melalui pengalaman bergaul atau dengan meniru perilaku orang lain dalam bergaul, tetapi akan lebih efektif bila ada bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dapat dijadikan model atau contoh bergaul yang baik untuk anak.

Faktor selanjutnya yang berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial anak adalah adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak. Anak dituntut untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan orang lain agar dapat mengembangkan kemampuan sosialnya. Kemampuan berkomunikasi ini merupakan inti dari sosialisasi atau interaksi sosial.

Faktor terakhir yang juga dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak adalah adanya kemampuan berkomunikasi yang dapat membicarakan topik yang dimengerti dan menarik bagi orang lain yang menjadi lawan bicara. Ketika berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik untuk orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

Menurut Indarti dalam buku Psikologi Anak (2007: 6) kemampuan anak untuk berinteraksi sosial dipengaruhi oleh berbagai hal antara lain, interaksi dengan keluarga, perkembangan pikiran anak, munculnya rasa percaya diri anak, dan kebutuhan akan perhatian dan empati. Kesemuanya itu akan membentuk pola interaksi sosial anak dengan orang lain.

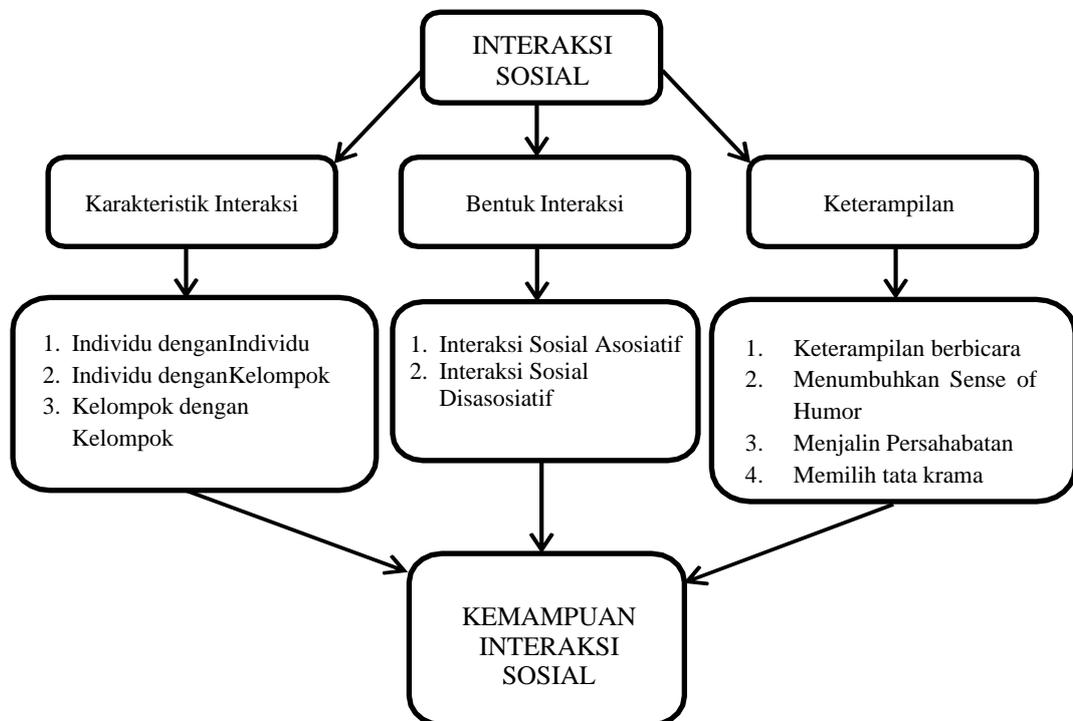
### **C. Kerangka Pemikiran**

Teknologi, khususnya dalam bentuk *gadget* seperti *laptop*, *iPad*, *tablet*, dan *smartphone*, memiliki peran penting dalam memudahkan kehidupan sehari-hari manusia. Fitur canggih yang disediakan oleh *gadget* memanjakan penggunaannya dan membuatnya mudah dibawa ke mana-mana, terutama *smartphone*. Namun, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak positif dan

negatif. Di satu sisi, gadget bisa menyebabkan ketergantungan, pemborosan, dan bahkan memicu tindakan kriminal. Namun, di sisi lain, gadget juga bisa meningkatkan pengetahuan dan wawasan, mempermudah komunikasi, dan menjadi inovasi dalam pembelajaran.

Pengaruh *gadget* tidak hanya terbatas pada pola pikir dan perilaku orang dewasa, tetapi juga berdampak pada perilaku anak-anak, terutama pada anak usia sekolah dasar. Anak-anak yang sering bermain *gadget* cenderung mengembangkan sikap antisosial, yang mengakibatkan kurangnya interaksi dengan teman sebaya atau individu lainnya. Interaksi sosial merupakan tindakan individu yang berpotensi memengaruhi individu lain dalam lingkungan sosial. Kemampuan sosial ini juga penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Penggunaan *gadget* oleh siswa dapat menyebabkan perubahan perilaku baik dalam perkataan maupun perbuatan selama pembelajaran. Pengaruh ini mendorong para peneliti untuk mengkaji sejauh mana penggunaan *gadget* berdampak pada kemampuan sosial siswa kelas IV sekolah dasar.



**Gambar 1. Kerangka Berfikir**