

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Gadget

a. Pengertian *Gadget*

Gadget ialah suatu fitur ataupun instrument elektronik yang mempunyai tujuan serta fungsi yang efisien terutama untuk menolong ataupun memudahkan pekerjaan aktivitas manusia. fitur elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus tersebut antara lain adalah *smartphone* semacam *iphone* serta *blackberry*, dan *notebook* (perpaduan antara *computer portable* seperti *notebook* dan internet).¹

Menurut Prakoso *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebuah inovasi atau barang baru.² kemudian menurut Pratama *gadget* dapat digunakan sebagai alat hiburan, berkomunikasi dan sosialisasi, belajar serta untuk berbelanja.³

Jadi *gadget* dapat pula dikatakan sebagai suatu fitur elektronik kecil yang berperan sebagai media alat komunikasi modern sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. saat ini *gadget* tidak cuma

¹ Widiawati, *pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang Anak* (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014) Hlm.108

² Putri Rachmawati, Amran Rede, dan Mohammad Jamhari, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada mata kuliah Desain Pembelajaran, E-JIP BIOL*, Vol.5 No.1, 2017, Hlm.36

³ Sayidati Hapsari dan Lucky Rachmawati, *Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan*, Jurnal Pendidikan, Vol.6 No.2, 2018, Hlm.32

dipunyai/digunakan oleh golongan tertentu seperti golongan orangtua, pekerja serta professional lainnya, melainkan hampir seluruh golongan baik itu dari golongan anak, dewasa, serta orang tua, mereka tidak begitu asing lagi dengan yang namanya *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya, rata-rata orang yang mempunyai *gadget* banyak menggunakan waktu mereka hanya untuk sekedar bermain *gadget* dikarenakan *gadget* mempunyai nilai-nilai serta manfaat tertentu untuk penggunaannya.

Gadget ialah sebuah media yang dipergunakan untuk alat komunikasi yang bersifat modern, *gadget* berkembang sangat cepat dan juga sangat pesat. Karena perkembangan *gadget* yang amat cepat dan juga pesat semakin memberikan kemudahan sebagai alat berkomunikasi dalam kehidupan kita ini. *Gadget* adalah suatu peranti atau instrument atau bisa disebut dengan alat yang mempunyai ujuan serta fungsi praktis yang secara spesifik bagi kehidupan manusia yang kemudian dirancang menjadi lebih kompleks dibandingkan dengan beberapa *technology* yang telah diciptakan pada waktu sebelumnya, perbedaan yang ada antara gawai (*gadget*) dengan *technology* yang lainnya adalah merupakan suatu unsur kebaruan yang memiliki ukuran lebih kecil.⁴ Fungsi utama *gadget* selain digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana

⁴ Dindin Syahyudin, *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*, Jurnal Kehumasan . Vol.2 No.1.2019 Issn 2655-1551. Hlm 276.

lainya seperti melakukan bisnis, sebagai sumber informasi, psebagai penyimpanan berbagai macam data, jejaring sosial, untuk sarana hiburan, sebagai alat dokumentasi bahkan para produsen bisa menggunakannya sebagai media untuk mempromosikan barang mereka.

Gadget diciptakan sebagai sebuah alat untuk memudahkan para pemakai *gadget* untuk menikmati media komunikasi. Maksud komunikasi yang dikatakan oleh Laswell sebagaimana dikutip oleh Chusnul Chotimah adalah sebuah proses untuk menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (*who, says what, in which channel, to whom, with what effect?*).⁵

Jenis *gadget* yang dimiliki oleh hampir semua orang serta senantiasa dibawa kemana-mana dalam kehidupan sehari-hari ialah telepon genggam. Klemens mengatakan bahwa ponsel adalah salah satu *gadget* dengan fungsi tinggi yang telah ditemukan dan diterima secara luas di berbagai negara dan wilayah di seluruh dunia. Selain fungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *gadget* ini juga memiliki fungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*). Menurut Gary B, Thomas J & Misty E Smartphone (*gadget*) adalah telepon yang dapat digunakan di internet dan biasanya

⁵ Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press,2015), Hlm.71

menyediakan fungsi personal digital assistant (PDA), seperti fungsi kalkulator, buku agenda, kalender serta buku alamat.⁶

Pada kehidupan para masyarakat di dunia ini *gadget* ialah sebuah media komunikasi yang kehadirannya sangat tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia. *Gadget* dengan berbagai jenis serta berbagai aplikasi apapun sudah lama menjadi konsumsi yang sangat umum bagi masyarakat mulai dari golongan atas hingga golongan bawah, pada kota, pada desa, pada orang tua, pada para remaja, serta anak-anak semuanya menggunakan *gadget* pada kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaannya yang terus menerus akan memberikan berbagai dampak yang buruk terhadap perilaku sosial manusia dalam kesehariannya. Tidak hanya itu saja seseorang yang terus menerus menggunakan *gadget* akan menjadi sangat tergantung dan menjadikannya sebagai suatu kebiasaan atau kegiatan.

b. Macam-macam Aplikasi Media Sosial pada *Gadget*

macam-macam aplikasi media sosial yang terdapat pada *gadget* untuk mempermudah penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari antara lain :

1) Facebook

Salah satu kelebihan yang ada pada facebook ialah terdapat pada kemampuannya agar tetap terhubung dan juga bisa digunakan

⁶ Kursiwi, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), Hlm. 12.

untuk mencari kolega, teman-teman, hingga sanak saudara yang mungkin sudah lama tidak kontak/ hilang kontak. Selain terdapat foto profil, unggahan foto, dan mencari teman, di facebook juga terdapat bermacam-macam fitur pesan instan atau *mesenger*, *blogging* (catatan), agenda atau *event* bahkan sekarang ini facebook bisa digunakan untuk Live Video.

2) whatsApp

Saat ini hampir semua gadget ada aplikasi WhatsApp nya karena aplikasi WhatsApp tidak mengurangi begitu banyak memory internal di handphone kita dan mempunyai banyak menu yang lumayan banyak. Dengan memakai aplikasi WhatsApp kita juga bisa langsung *chatting* atau mengirim pesan kepada orang yang sudah nomernya ponselnya sudah tersimpan dikontak ponsel kita. Selain itu kita juga bisa video Call bahkan sekarang ini video call bisa untuk bersama-sama atau video call group selain itu juga bisa kirim pesan suara, emoticon juga banyak, untuk kirim file video, photo juga ada, dan yang lebih canggih lagi bisa mengirim lokasi atau biasa disebut dengan sharelock.

3) Game Online

Game online merupakan sebuah games atau permainan yang bisa dimainkan oleh para pemain. Game online tidak hanya memberikan sebuah hiburan tetapi juga memberikan sebuah tantangan yang menarik untuk menyelesaikannya sehingga saat

bermain game online tidak memperhitungkan waktu demi mencapai sebuah kepuasan untuk game online tersebut.

4) Youtube

Youtube merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk berbagi video dan menonton sebuah video dan juga bisa diakses bagi siapapun. Banyak sekali yang bisa kita tonton di youtube, contohnya mulai dari vlog-vlog keseharian para content creator, video animasi dll, macam-macam tutorial, trailer film, video klip music dan lain-lain.

5) Twitter

Twitter ialah sebuah media sosial (medsos) yang termasuk pada bidang *microblogging* atau ngeblog secara singkat. Twitter adalah situs jejaring sosial karya Jack Dorsey, ada beberapa keunikan yang terdapat pada twitter adalah perihal *follower* (pengikut) dan juga meng *following* (mengikuti). Berbicara masalah pengguna twitter banyak sekali termasuk artis, seniman, figure terkenal, politisi dan lain-lain

6) Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi yang terdapat pada jejaring sosial dengan berbagi macam foto dan juga bermacam-macam video. Ketika kita memakai aplikasi instagram kita bisa tahu foto dan video dari kalangan artis luar negeri maupun dalam negeri, karena para artis membagikan foto dan juga video mereka di feed

instagram. Tidak hanya itu sekarang banyak lembaga-lembaga yang menggunakan aplikasi instagram untuk membagikan pengumuman-pengumuman yang penting agar lebih mudah bagi semua kalangan untuk tahu informasi. Di instagram kita juga bisa membagikan keseharian kita. Tidak hanya itu saja diinstagram sekarang juga terdapat banyak filter-filter yang unik. Berbicara masalah pengguna bermacam-macam sekali golongan mulai dari anak-anak sampai orang tua bahkan artis, politisi dll banyak sekali menggunakan aplikasi ini.

c. Dampak penggunaan *gadget*

Gadget mempunyai dampak positif serta mempunyai dampak negatif sesuai dengan penggunaannya. Berikut adalah beberapa dampak positif serta dampak negatif *gadget* :

1) Dampak positif

a) Sebagai Alat Komunikasi

Ilmu pengetahuan manusia dengan bertambahnya hari menjadi berkembang dengan begitu pesatnya. Jika pada saat dulu sebelum adanya teknologi yang canggih, manusia hanya dapat melakukan komunikasi menggunakan surat menyurat yang dikirim serta banyak menghabiskan waktu agar sampai ditempat tujuan. Sekarang ini di zaman perkembangan teknologi dimana manusia dengan mudah bisa melakukan

komunikasi dengan hanya menggunakan *gadget (smartphone)* yang lebih efisien.

b) Mengetahui informasi-informasi kegiatan di sekolah

Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di sekolah kemudian siswa atau guru akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan disekolah yang kemudian dikirim lewat WA Groub sekolah mereka. ⁷

c) Sebagai Sarana Pendidikan

Belajar dizaman perkembangan sebuah teknologi pada saat ini memungkinkan kita untuk belajar dimanapun serta kapanpun dengan menggunakan layanan aplikasi yang ada di *gadget (smartphone)* kita. Belajar tidak hanya berfokus terhadap buku tetapi juga bisa mengakses berbagai macam ilmu pengetahuan yang sedang diperlukan. Pada saat ini belajar tidak harus repot pergi ke perpustakaan hanya untuk mencari buku atau sumber yang diperlukan yang mungkin jaraknya relatif jauh untuk belajar tentang ilmu pendidikan, ilmu politik, ilmu pengetahuan umum, serta ilmu agama. Saat ini cukup dengan *gadget* yang ada ditangan kita sudah cukup mengantarkan kita

⁷ Doni Harfiyanto et al, *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang*, Jurnal of Education Social Studies, Vol.4 No.1 Thn.2015, Hlm.4

untuk mengunjungi sumber-sumber ilmu tersebut dengan sangat cepat dan juga sangat mudah.

2) Dampak negatif.⁸

a) Penurunan konsentrasi saat belajar

Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus karena anak selalu teringat dengan *gadget* mereka. misalnya membayangkan apa-apa yang baru anak akses di *gadget* mereka.

b) Malas menulis serta membaca

Karena keasyikan bermain dengan *gadget* maka tidak jarang anak akan menjadi malas membaca serta malas menulis.

c) Penurunan kemampuan bersosialisasi

misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.

d) Kecanduan

anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.

e) Bisa menimbulkan gangguan kesehatan

jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.

⁸ Junierissa Marpung, *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*, Jurnal Kopasta, Vol.5 No.2, 2018 Hlm.62

f) Dapat mempengaruhi perilaku anak

Perkembangan sebuah teknologi juga memiliki potensi untuk menjadikan anak mudah merasa puas dengan pemahaman yang telah diperolehnya, sehingga anak-anak tersebut menganggap apa yang didapatkannya dari sumber internet maupun teknologi yang lainnya adalah pengetahuan yang dianggap sudah lengkap. Padahal faktanya banyak sekali yang harus dicari tau prosesnya secara tradisional yang bisa sangat efisien.⁹ Dengan kata lain sekarang ini anak-anak menganggap internet sebagai alternative mereka. Menurut Romo (2013) bermain sebuah gadget dengan durasi yang cukup panjang dan melakukannya setiap hari secara kontinyu bisa menjadikan anak berkembang pada arah yang memiliki sikap antisosial.

2. Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Sebelum kita mulai membahas atau mencari tahu makna atau definisi perilaku sosial sebaiknya kita juga perlu mengetahui pengertian dari perilaku itu sendiri. Perilaku juga bisa disebut dengan (*attitude*).

Perilaku ialah fungsi dari interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Perilaku seseorang juga bisa ditentukan oleh banyaknya faktor. Terkadang perilaku seseorang di pengaruhi oleh

⁹ Aisyah Anggraeni dan Hendrizal *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*, Jurnal PPKn & Hukum, Vol 13 No.1 April 2018, Hlm.68

kemampuan mereka. ada pula yang dipengaruhi oleh keperluan serta ada juga yang diberi pengaruh oleh pengharapan dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Perilaku adalah sebuah reaksi stimulus dari dalam ataupun dari luar dirinya. Reaksi ini bisa bersifat pasif atau tidak ada tindakan seperti berfikir, mengutarakan pendapat, bersikap maupun dari luar dirinya. Perilaku juga bisa dikatakan sebagai hasil dari bermacam-macam pengetahuan serta hubungan antar manusia yang satu dengan manusia yang lainnya dan dengan lingkungan yang ada di sekitarnya yang ditampilkan dalam wujud pengetahuan, sikap, serta tindakan. Perilaku terbentuk melalui suatu metode dan terjadi dalam interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Factor-factor yang berpengaruh terhadap terbentuknya sebuah perilaku terbagi menjadi dua, yaitu faktor intern serta faktor ekstren. Faktor internal termasuk pengetahuan, kecerdasan, emosi, inovasi, dll. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal ialah lingkungan sekitar baik fisik serta non fisik yang meliputi kebudayaan sosial serta keadaan sosial ekonomi.

Pendapat yang lain menurut pandangan dari Rusli Ibrahim (2001), Perilaku sosial merupakan keadaan sama-sama saling bergantung yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti manusia tidak dapat melakukannya sendiri ketika memenuhi kebutuhan hidup sebagai individu tetapi membutuhkan bantuan orang lain dan ada saling ketergantungan

antar manusia. Artinya keberlangsungan hidup umat manusia berjalan dalam suasana solidaritas dan gotong royong maka dari itu manusia dituntut agar dapat melakukan kerja sama dengan sesama, saling bersikap hormat, tidak mengganggu hak orang lain, dan bersikap toleran dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁰

Sebagai makhluk sosial seseorang berhubungan dengan orang lain sejak lahir sampai seumur hidupnya atau dengan kata lain terlibat dalam hubungan interpersonal. Hubungan interpersonal ditandai dengan aktivitas tertentu. Berbagai aktivitas pribadi dalam hubungan ini dapat disebut juga dengan perilaku sosial.

Kemudian Syamsu Yusuf berpendapat bahwasanya perilaku sosial merupakan gambaran dari kemampuan seorang anak agar beradaptasi dengan baik.¹¹ Bentuk-bentuk perilaku sosial antara lain bertengkar atau berkelahi, menggoda, kerja sama, persaingan perilaku, serta simpati. Selain itu Ahmad berkata bahwa perilaku sosial ialah kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berhubungan dengan pihak lain, perlu diterima oleh orang lain dalam hal perilaku, dan kegiatan yang berhubungan dengan pihak lain perlu disosialisasikan dalam hal perilaku yang dapat diterima, belajar untuk memainkan peran sosial, dan berusaha untuk menumbuhkan sikap sosial yang cukup diterima bagi orang

¹⁰ Rusli Ibrahim, *Psikologi Sosial*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2004), Hlm.7

¹¹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2011)

lain.¹² Semua perilaku atau aktivitas yang diperlihatkan individu ketika berinteraksi dengan lingkungan. baik pada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat merupakan perilaku sosial.

Perilaku sosial akan membentuk sebuah pergaulan, hal tersebut merupakan cara seorang untuk melakukan sosialisasi bersama lingkungan mereka. Melakukan pergaulan bersama orang-orang tentu menjadikan suatu kebutuhan yang bersifat mendasar bahkan bergaul dengan orang lain bisa dikatakan sebagai suatu hal yang bersifat wajib dilakukan oleh setiap manusia-manusia yang hidup didunia ini. Sungguh menjadi suatu yang sangat aneh bahkan sesuatu yang samat jarang banget kita temui jikalau ada seorang yang mampu serta bisa bertahan hidup dengan sendiri. Karena begitulah kodrat manusia yang sangat butuh akan kehadiran-kehadiran dari orang lain dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Perilaku sosial seorang adalah sikap relatif yang merespon orang lain dengan cara yang berbeda. Misalnya pada kegiatan kolaboratif seseorang sangat rajin dan sabar melakukannya dan selalu mengutamakan kepentingan orang lain atau kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Di waktu yang sama ada

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta : Kencana, 2009)

beberapa orang yang sangat malas dan tidak sabar serta hanya ingin bekerja untuk diri mereka sendiri.¹³

Perilaku sosial merupakan keadaan saling bergantung yang mencakup kebutuhan agar terjaminnya kelangsungan hidup manusia. Salah satu bukti ialah manusia memenuhi keperluan-keperluan hidup tidak bisa dilakukannya sendiri melainkan membutuhkan bantuan manusia lain. maka dari itu manusia harus bekerja sama, saling menghormati, dll. Perilaku sosial adalah suatu reaksi yang merupakan hasil interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitarnya dan didukung oleh faktor-faktornya sendiri yang diwujudkan sebagai tindakan atau sikap terhadap badan/ucapan melainkan semua anggota tubuh baik gerak yang disadari maupun gerak yang tidak disadari. Perilaku yang ada di diri seseorang sangat berpengaruh pada kehidupan sehari-harinya. karena tingkah laku atau perilaku adalah sebagai manifestasi dalam sikap. Perilaku seseorang adalah keadaan gerak yang mendorong kerarah positif maupun kearah yang negatif melalui perbuatan yang dilakukan oleh seseorang tanpa memikirkan terlebih dahulu.

Perilaku sosial juga bisa dikatakan sebagai sesuatu ikatan yang sedang dilakukan oleh manusia dengan area sekitarnya sebab perilaku sosial itu merupakan kegiatan fisik serta psikis seorang

¹³ Nunu Nur Firdaus dan Risnawati, *Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujaten)*, Jurnal Lensa Pendas Vol.4 No.1, 2019 Hlm.39

dengan orang lain ataupun juga bisa terjadi sebaliknya dalam rangka memenuhi diri ataupun orang lain dengan tuntutan sosial yang sesuai. Pola perilaku sosial bisa ditunjukkan lewat sebuah perasaan, tindakan, sikap, serta rasa hormat pada orang lain.

Berdasarkan beberapa uraian yang ada diatas perilaku sosial bias disimpulkan sebagai suatu proses pada kehidupan dalam hubungan sosial yang telah ditandai dengan adanya minat terhadap suatu aktivitas serta bisa juga meningkatkan keinginan yang kuat untuk berbaur atau bersosialisasi dengan orang lain sesuai dengan norma dan aturan pada sebuah lingkungan tersebut.

Selanjutnya ada beberapa aspek atau faktor yang mempengaruhi perilaku-perilaku sosial pada anak yaitu sebagai berikut¹⁴ :

1) Lingkungan keluarga

keluarga adalah kelompok sosial awal dalam kehidupan sosial anak, aspek-aspek yang terkait dengan keluarga antara lain sosial ekonomi, keutuhan keluarga, serta sikap dan kebiasaan yang dilakukan oleh orang tuanya.

2) Faktor luar rumah pengalaman sosial yang terjadi diluar rumah juga melengkapi pengalaman di rumah, dan merupakan penentu penting sikap dan pola perilaku sosial anak.

¹⁴ Dian Tri Utami, *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol.1 No.1, 2018 Hlm.43

3) Faktor pengalaman sosial awal

pengalaman sosial awalnya menentukan karakter selanjutnya.

b. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Pembentukan perilaku sosial tidak bisa terjadi dengan sendirinya, pembentukan perilaku sosial terjadi saat kegiatan interaksi manusia dan juga berkaitan dengan suatu objek tertentu. Menurut pendapat dari W.A Gerungan suatu perilaku bisa terbentuk apabila ada faktor-faktor intern dan juga faktor-faktor ekstern suatu individu yang sedang memegang perannya.¹⁵ Perilaku dapat terbentuk dengan empat macam cara yaitu melalui cara adopsi, cara deferensial yang berkaitan dengan intelegensi, cara integrasi, dan juga dengan cara trauma.

Pembentukan perilaku sosial yang positif maka pengalaman-pengalaman awal seorang anak juga menentukan perkembangan-perkembangan sosialnya, apabila pengalaman awal saat seorang anak bersosialisasi akan lebih banyak memberi kesenangan-kesenangan serta kepuasan-kepuasan maka anak bisa diperkirakan proses sosialnya berkembang menuju arah yang positif, tapi jika tidak, maka akan terjadilah hambatan serta kesulitan saat melakukan sosialisasi akan banyak ditemui anak-anak tersebut.

Manusia selaku makhluk sosial tidak dapat atau tidak mampu hidup dengan sendiri ataupun tanpa bantuan dari orang

¹⁵ W.A. Gerungan, Psikologi Sosial, (Bandung : Eresco, 1986), Hlm.155.

lain, ia hendak senantiasa mengadakan hubungan dengan orang-orang lain demi demi memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Oleh sebab itu maka sangat diperlukan sekali adanya penerapan bentuk-bentuk perilaku sosial yang positif supaya terbentuk kehidupan yang harmonis ataupun rukun. Manusia merupakan makhluk sosial dan tidak akan pernah lepas dari manusia lain dan lingkungan sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Manusia selalu perlu hidup bermasyarakat untuk menjalani kehidupan sehari-hari dan memenuhi segala kebutuhan hidup manusia, mereka selalu berpartisipasi dalam kegiatan komunikasi. Ini adalah proses timbal balik yang terjadi melalui interaksi dan komunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka dalam kehidupan sosialnya. Kita dapat melihat bahwa sebagian besar aktivitas kehidupan manusia mencakup komunikasi untuk memenuhi kebutuhannya baik bertukar pendapat, mengakses internet dan sebagainya.

Sebagian dari bentuk atau wujud perilaku sosial ialah perilaku yang sudah ada sejak saat masih bayi. Sebagian yang lain ialah bentuk atau wujud perilaku sosial baru yang memiliki landasan baru. Banyak sekali diantara landasan baru ini dibina oleh hubungan sosial dengan para teman atau sahabat sebayanya diluar rumah ataupun dapat pula dari pergaulan mereka tiap hari serta ada pula hal-hal yang diamati melalui media sosial. Bentuk serta perilaku sosial seorang bisa pula ditunjukkan oleh perilaku sosialnya.

perilaku ini dinyatakan dengan aktivitas yang sama serta terjadi secara berulang pada objek sosial kemudian akan menimbulkan terbentuknya tingkah laku. Bentuk serta jenis perilaku sosial seorang ialah kepribadian ketika seorang berhubungan dengan orang lain.¹⁶

3. Usia Pra Remaja

Banyak tokoh yang telah memberikan definisi tentang remaja, seperti: DeBurn mendefinisikan remaja sebagai pertumbuhan antara masa kecil dan masa dewasa. Pada saat yang sama menurut Papilia dan Olds masa remaja merupakan masa peralihan perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, biasanya dimulai saat berusia 12 tahun atau usia 13 tahun dan selanjutnya diakhiri saat usia belasan tahun atau juga bisa pada awal 20 tahun-an.¹⁷ Remaja juga bisa dikatakan sebagai generasi yang akan meneruskan cita-cita, harapan dan masa depan bangsa ini. Masa depan negara adalah tanggung jawab para remaja, jadi masyarakat sangat membutuhkan sosok remaja atau pemuda yang cakap mengembangkan potensi dirinya atau tugas perkembangannya (tentang aspek fisik, emosional, intelektual, sosial, dan moral-spiritual).

Menurut WHO remaja ialah dimana masa pergantian anak-anak menuju pada masa yang lebih dewasa. Sedangkan batas usia remaja terbagi menjadi dua, yaitu pada remaja awal biasanya terjadi antara usia

¹⁶ Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), Hlm.10.

¹⁷ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2011)

10-14 tahun dan selanjutnya adalah remaja akhir yang biasanya terjadi pada usia 15-20 tahun. Menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) pra berarti sebelum sehingga pra remaja dapat disimpulkan menjadi anak yang berada pada tahap remaja awal. Biasanya masa pra remaja terjadi pada usia 10-14 tahun. Usia Pra Remaja juga bisa disebut dengan istilah *remaja awal*, *pra-pubertas*, *masa kanak-kanak lanjut*, *adolesnes awal* dan juga *puber*. Pra remaja ialah umur atau usia dimana seseorang anak beranjak meninggalkan masa anak-anak serta mulai merambah masa remaja yang penuh akan banyak sekali perubahan, baik perubahan yang terjadi pada fisik, maupun psikologis serta pergantian sosial.¹⁸ Pra remaja merupakan masa anak gadis saat masuk pada tahap pubertas atau remaja awal.¹⁹ Masa pra remaja ini banyak mempunyai kemampuan intelektual dari manusia berusia dewasa yang hakikatnya ialah produk dari pertumbuhan-pertumbuhan insting-insting dan kemampuan dari masa anak-anak.²⁰ Pada tahapan ini sangatlah menentukan bagi pembentukan individu seorang remaja.

Pra remaja adalah terjadi pada usia antara 10-14 tahun dimana periode tersebut merupakan masa pergantian dari masa kanak-kanak menuju tahapan masa sebelum dewasa. Banyak terjadi perubahan yang

¹⁸ Aih Alawiyah Madjid dan Tati S.D. Nani N.Djamil, *Hubungan Sikap Ibu Terhadap Pendidikan Seks Dengan Pemberian Informasi Tentang Seksualitas Pada Pra Remaja Putri Usia 10-12 Tahun*, Jurnal Ilmiah Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, Vol.1 No.1 Thn.2009 Hlm.74

¹⁹ Laily Mualifah, Nuring Pangastuti, dan Purwanta, *Pendidikan Kesehatan dapat Mempengaruhi Pengetahuan, Sikap Pra Remaja Menghadapi Menarche*, Journal of Holistic Nursing Science, Vol.6 No.2 2019 Hlm.74

²⁰ Kartini Kartono, *Psikologi Wanita Jilid 1* (Bandung:Mandar Maju,2006)

terjadi selama periode ini, perubahan fisik dan psikis. Perubahan tubuh pengaruh hormone didalam tubuh membuat anak merasakan perkembangan pesat dari bentuk tubuhnya perubahan psikologis lainnya. Sedangkan hormone-hormon yang ada didalam tubuh anak juga menyebabkan perubahan yang sangat besar pada psikisnya.²¹

Pada periode pra remaja ini terjadi indikasi yang nyaris mirip antara remaja pria maupun dengan remaja wanita. Perubahan fisik belum begitu terlihat secara jelas namun umumnya pada remaja putri umumnya memperlihatkan peningkatan berat tubuh yang terjadi secara kilat membuat mereka merasa kelebihan berat badan, pada kesimpulannya mereka terkadang mempunyai rasa tidak percaya atau yakin diri. Gerakan-gerakan mereka mulai menjadi agak kaku, pergantian ini diiringi dengan sifat kepekaan terhadap rangsangan-rangsangan dari luar sana, reaksinya biasanya berlebihan jadi mereka menjadi mudah tersinggung dan mengeluh, tetapi juga cepat merasa senang bahkan senangnya menjadi meledak-ledak atau berlebihan.²² Remaja saat ini berusaha agar tidak bergantung pada orang lain serta pada masa ini rasa ingin tahu mereka menjadi lebih tinggi atas diri sendiri menyebabkan remaja membutuhkan privasi. Periode pra remaja merupakan masa yang kritis, dimana pada masa itu mereka mulai bereksplorasi dengan bermacam nilai yang ada di dalam warga

²¹ <https://sardjito.co.id/2019/06/05/menghadapi-masa-pra-remaja-pada-anak/> diakses pada 8 Desember 2020 09.35 WIB

²² Nurul Azmi, *Potensi Emosi Remaja dan Pengembangannya*, Jurnal Pendidikan Sosial, Vol.2 No.1 Juni 2015 Issn 2407-5299 Hlm.39

masyarakat sekitar. Pembentukan nilai yang salah bisa berdampak pada pembentukan identitas diri yang salah juga dimasa yang akan tiba. Untuk menanggulangi hal tersebut maka perlu pendampingan orang tua untuk menanamkan nilai-nilai moral pada pra remaja.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ialah sebuah penelitian yang pernah dicoba atau sudah pernah dilakukan lebih dulu oleh peneliti lain. Penelitian terdahulu dibutuhkan oleh peneliti sebagai referensi untuk membandingkan penelitian satu dengan penelitian yang lainnya.

Tabel 2.1

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Dewi Aqlima, Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak (Studi: Anak Usia 10-13 tahun di Desa Tuntang, Kab.Semarang), 2020	Penelitian ini sama-sama meneliti Tentang Penggunaan <i>Gadget</i>	Pada penelitian ini peneliti meneliti tentang perubahan interaksi sosial pada anak serta penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif	Hasil Penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara variabel intensitas penggunaan <i>gadget</i> (x) dalam dimensi frekuensi terhadap perubahan interaksi sosial (Y) dimensi percakapan dengan objek penelitian anak muslim usia 10-13 tahun di Desa Tuntang Kabupaten Semarang.

Lanjutan

2.	Nur Lailatul Umma,Perubahan Perilaku Remaja Pasca Berdirinya Warung Kopi WIFI(Studi Kasus Kecanduan Gawai di Dusun Kanigoro Desa Keboharan Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo), 201	Penelitian ini Membahas tentang Gawai, Gawai sama dengan Gadget dan juga penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif	Perbedaan yang ada pada penelitian ini adalah terletak pada studi kasusnya, studi kasusnya ini terletak di warung kopi	Hasil penelitian menunjukkan bentuk kecanduan gawai yang dirasakan oleh para remaja di Dusun Kanigoro yaitu mereka tidak bisa lepas dari gawai miliknya dan bahkan merasa gelisah ketika berada jauh dari gawainya.
3.	Andi Maryanto, Dampak <i>Smartphone</i> Terhadap Perkembangan Sosial dan Keagamaan Anak Usia Baligh di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur, 2019	Persamaan yang ada dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif	Perbedaan dalam penelitian ini adalah terdapat pada membahasannya yaitu tentang perkembangan sosial dan keagamaan.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak <i>smartphone</i> adalah dapat berkomunikasi dengan sesama teman dan keluarga dengan baik, mencari tugas, menambah pengetahuan serta dapat menyebarkan informasi dengan cepat,
4.	Asmawati Eka Lestari, Sistem Perilaku Anak Pengguna <i>Gadget</i> Di Desa Legoksari Kecamatan Tlogomulyo Kabupaten Temanggung, Vol.6 No.2 Tahun 2020	Persamaan yang ada pada penelitian ini terletak pada Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode kualitatif	Perbedaan dalam penelitian ini adalah terdapat pada tempat penelitian dan juga subjek yang diteliti	Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan perubahan perilaku anak menggunakan <i>gadget</i> terjadi karena adanya perubahan dalam lingkungan budaya yang

Lanjutan

				konsumtif terhadap perkembangan teknologi dan informasi.
5.	Mahni, Dampak <i>Gadget</i> terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Kurangnya Interaksi Sosial pada Masyarakat Kekalik Jaya, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram), 2020	Persamaan Dalam Penelitian Ini adalah sama-sama meneliti Penggunaan <i>Gadget</i> Serta Metode Penelitian Sama-sama Menggunakan Pendekatan Kualitatif deskriptif.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah terdapat pada subjek yang diteliti.	Hasil penelitian ini adalah penggunaan <i>gadget</i> yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang, Di setiap kegiatan remaja tidak lepas dari penggunaan <i>gadget</i> nya. Saat berkumpul dengan teman-teman, ketika berinteraksipun remaja enggan melihat mata temannya karena disibukan dengan <i>gadget</i> nya.

Dari tabel yang ada diatas, kita bisa menarik kesimpulan bahwasanya banyak sekali perbedaan-perbedaan yang tertera antara seorang peneliti satu dengan seorang peneliti yang lainnya, banyaknya perbedaan terdapat pada tempat penelitian serta subjek yang diteliti antara peneliti satu dengan peneliti yang lainnya serta penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif.

C. Kerangka Berfikir

Dari Penjelasan landasan teori dan penelitian terdahulu diatas, maka dapat dibuat mengenai kerangka berfikir. Penggunaan gadget di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung memiliki dampak, baik dampak positif serta dampak negatifnya serta menimbulkan perubahan-perubahan pada perilaku sosial anak usia pra remaja (usia 10-14) tahun. Berikut dikemukakan kerangka berfikir dengan judul diatas :

Bagan 2.2
Kerangka Berfikir

