

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia tidak disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan" artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone notebook dan lain sebagainya (Vivi Yumarni, 2010: 109).

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). *Gadget* merupakan benda elektronik yang memiliki banyak fungsi serta dapat memudahkan penggunaannya. *Gadget* bisa menolong kehidupan dalam banyak hal, mulai dari mencari aneka informasi mengenai apapun di dunia ini, membeli apapun yang ada di dunia, mencari kenalan lama atau baru, membangun jaringan ataupun merek, membuat investasi, maupun mengelola bisnis baik promosi, branding, marketing, sales dan berbagai keperluan lainnya cukup dari gadget

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. *Gadget* berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini yaitu berupa perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus sebagai alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur

dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi yang khusus.

Gadget merupakan sebuah perangkat mekanik ataupun elektronik canggih dengan penggunaan praktis yang menyajikan berbagai media yang dibutuhkan dan diminati. Selain itu, pada zaman ini *Gadget* merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin memudahkan kegiatan komunikasi manusia, saat ini perkembangan komunikasi semakin lebih maju dengan kehadiran *gadget* (Titin Kartiyani, dkk, 2020: 87). *Gadget* adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi sebelumnya.

Gadget merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam gadget, namun ada banyak orang yang belum tau definisi gadget yang sebenarnya. *Gadget* sebagai alat komunikasi yang menghadirkan berbagai fitur menarik yang bisa digunakan oleh pengguna. Beraneka macam jenis gadget untuk saat ini yang mudah didapatkan, karena harga di berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal, sesuai dengan kebutuhan penggunaannya dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih (Vivi Yumarni, 2010: 109).

Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu 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. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya *gadget*. Contoh gadget misalnya Handphone. Klemens menyebutkan bahwa Handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain

berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengiri dan menerima pesan singkat (R. Agusli, 2008: 12).

Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, smartpone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan.

Selain itu, pada zaman ini *Gadget* merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin memudahkan kegiatan komunikasi manusia, saat ini perkembangannya komunikasi semakin lebih maju dengan kehadiran *gadget* (Titin Kartiyani, dkk, 2020: 87). Pembaharuan *gadget* secara berketerusan menjadikan perangkat ini berbeda dengan perangkat elektronik lainnya. Maksudnya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu muncul dengan memberikan teknologi terbarukan yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Menurut Gary B, Thomas J& Misty E Smartphone (*gadget*) adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistanst (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah smartphone merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan mobile device yang menggabungkan fungsi cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver dan Personal Computer (PC) (Nurlaelah Syarif, 2019: 44).

Gadget merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama beberapa tahun belakangan ini. *Gadget* disebut juga gawai, yaitu suatu benda yang mempunyai fungsi praktis yang secara khusus diolah lebih pintar dibandingkan teknologi yang diciptakan

sebelumnya baik fungsi dasar dan sekundernya (Azimah Subagijo, 2020: 38).

Semakin berkembangnya zaman tidak bisa 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. *Gadget* tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia Sekolah ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gadget yang semakin beredar luas.

Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan progam yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*.

Smartphone ialah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melaksanakan serta menerima panggilan, *smartphone* berfungsi untuk mengirim serta menerima pesan maupun berita yang dibekali fitur aplikasi yang canggih (Dindin Syahudin, 2019: 277). Dengan kecanggihannya yang dimilikinya *smartphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihannya komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan pekerjaan manusia dan bisa menjadi hiburan.

Jadi bisa disimpulkan bahwa *gadget* adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus di dalam membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa kemanapun yang sangat ini sangat berkembang pesat di kehidupan masyarakat sebagai perkembangan globalisasi.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

Ilmu pengetahuan manusia semakin berkembang dengan pesat. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui surat yang dikirim menggunakan burung merpati atau penunggang kuda yang memerlukan waktu sehari-hari untuk sampai ditempat yang dituju. Metode tersebut kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sosial

Saat ini *Gadget* telah dibekali banyak fitur dan aplikasi canggih yang memungkinkan kita untuk dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan kecanggihan gadget tersebut dapat memperbanyak teman dan memperluas jalinan hubungan dengan kerabat yang jauh dengan waktu yang relatif cepat.

c. Pendidikan

Belajar di zaman pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi dinding kelas. Mereka tidak hanya terfokus pada buku namun melalui gadget mereka dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang mereka perlukan. Saat ini mereka tidak harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk belajar tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, cukup dengan gadget ditangan sudah cukup mengantarkan mereka mengunjungi sumber-sumber ilmu tersebut secepat dan mudah (Dindin Syahyudin, 2019: 277).

Jadi keseluruhan *gadget* juga memiliki banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat modern dalam kehidupan sosial, dapat mempermudah komunikasi serta dapat meningkatkan kolaborasi dan meningkatkan akses informasi. Didalam dunia pendidikan *gadget* juga dapat mempermudah pembelajaran, serta dapat meningkatkan suatu kreativitas siswa dan juga meningkatkan akses pendidikan yang berkualitas bagi masyarakat. Bidang komunikasi *Gadget* dapat mempermudah individu

dengan individu lainya, untuk menjalin suatu hubungan dan produk rasa kebersamaan dan juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, dan adanya literasi informasi dan kesadaran sosial bagi masyarakat di dalam penggunaan *gadget*.

Disamping aspek manfaatnya, ada pula beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* saat anak-anak menggunakannya tanpa arahan dari orangtua dan menggunakannya secara berlebihan. Efek negatif penggunaan *gadget* tersebut diantaranya yaitu :

- a. Membuang waktu secara percuma. Anak-anak biasanya akan lupa diri dan lupa waktu ketika mereka sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu yang dapat mereka manfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya untuk aktifitas yang tidak terlalu penting.
- b. Penggunaan *gadget* Terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (untuk anak balita), serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya.
- c. Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak, dan diperparah dengan kurangnya akan nilai norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan anak berperilaku menyimpang.
- d. Semakin sering anak menggunakan *gadget* terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan *gadget* tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Aplikasi dan fitur menarik yang ada dalam *gadget* bisa menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas sosial seperti bermain atau melakukan kegiatan lain bersama teman-teman seusianya. Hal ini yang membuat mereka bersifat lebih individualis, menutup dan menarik diri dari interaksi sosialnya. Bahkan di hari libur dan diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman-temannya (Dindin Syahyudin, 2019: 279).

Menjauhkan anak dari pemakaian gadget merupakan hal yang susah dan agak mustahil. Persoalan kehidupan sehari-hari menggunakan *gadget* seperti orang tua bekerja menggunakan *gadget*, berkomunikasi dengan sanak saudara dengan menggunakan gadget dan hal lain sebagainya. Pada sisi lain, anak selalu berada di sekitar orang tua oleh karena itu menjauhkan anak dari *gadget* memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi (Putri Miranti, 2021: 64).

Penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan. Penggunaan *gadget* sewajarnya telah membantu anak-anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk mengerjakan tugas sekolah maupun sebagai sarana hiburan dari fitur-fitur yang disediakan dalam *gadget*.

Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan *gadgetnya* dari pada bermain dengan temannya (Yummi Ariston, 2018: 88).

Dampak lainnya adalah semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Pada usia anak tentu akan mengganggu proses kegiatan belajar mereka di sekolah, dimana anak membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme.

Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena

dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan *gadget*. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak. (Yummi Ariston, 2018: 89).

2. Interaksi Sosial

Secara harafiah interaksi terdiri atas dua kata, yakni *inter* artinya berbalas-balasan dan *action* yaitu berarti tindakan. Jadi, interaksi, artinya tindakan yang berbalas-balasan. Tindakan yang saling mempengaruhi itu seringkali dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep-konsep, baik konsep verbal maupun nonverb (Mohammad Anwar, Bandung: Cv armico, 1996: 27).

Manusia sebagai makhluk pribadi mempunyai kehendak untuk melakukan hubungan dengan dirinya sendiri, sedangkan manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupannya, tentu saja mempunyai keinginan untuk melakukan hubungan dengan orang lain yang pada akhirnya akan memunculkan terjalannya komunikasi dan interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Gillin dan Gillin, 1954: 489).

Interaksi Sosial adalah merupakan bentuk umum dari proses sosial dapat didefinisikan sebagai hubungan-hubungan timbal balik antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, serta antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial terjadi sejak dua orang bertemu saling menyapa, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan berkelahi. Walaupun mereka bertemu tidak saling berbicara atau menyapa atau berjabat tangan, interaksi sosial itupun telah terjadi.

Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi. Apabila dua orang bertemu interaksi sosial dimulai pada saat itu mereka saling menegur kamu berjabat tangan ke masa lalu

berbicara atau mungkin berkelahi, aktivitas-aktivitas tersebut merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama (Wahyu Novitasari, 2016: 1). Interaksi sosial berkaitan dengan hubungan individu dengan individu lain yang saling berkominikasi didalam kehidupan sosial masyarakat.

Menurut Rahmawati.dkk interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu lain atau sebaliknya (Rahmawati, dkk, 2014: 105). Interaksi sosial suatu hubungan yang terjadi didalam masyarakat yang melibatkan secara individu maupun kelompok yang saling mempengaruhi didalam lingkungan sekitar. Ciri-ciri interaksi sosial menurut Charles P. Loomis (Ahli Sosiologi dari Amerika) adalah sebagai berikut :

- a. Jumlah pemeran lebih dari satu orang
- b. Terjadi komunikasi antara pelaku melalui kontak sosial
- c. Memiliki maksud atau tujuan yang jelas
- d. Terdapat Dimensi waktu meliputi masa lalu, masa kini dan masa depan

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

Proses sosial adalah cara-cara berhubungan yang dapat dilihat pada apabila para individu dan kelompok-kelompok saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk hubungan tersebut, atau yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan, gayanya cara-cara hidup yang telah ada. Proses sosial diartikan sebagai pengaruh timbal balik, dalam segi kehidupan bersama. Bentuk umum proses sosial adalah interaksi

sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas aktivitas sosial (Soerjono Soekanto, 2010: 55). Proses interaksi sosial memiliki dua syarat utama yaitu kontak sosial (*social contact*) dan komunikasi (*communication*).

Berdasarkan pengertian- pengertian diatas jadi interaksi sosial adalah suatu hubungan dimana terjadinya timbal balik antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok, antara individu dengan kelompok yang saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu lain didalam lingkungan internal maupun eksternal.

Berlangsungnya proses interaksi didasarkan beberapa faktor, dalam sosiologi interaksi sosial tidak terlepas dari faktor internal dan faktor eksternal, yaitu : (Ahmad susanto, 2013: 5)

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang menjadi dorongan dari dalam diri seseorang untuk berinteraksi sosial. Faktor internal meliputi hal-hal berikut :

- 1) Dorongan untuk meneruskan keturunan
- 2) Dorongan untuk memenuhi kebutuhan.
- 3) Dorongan untuk mempertahankan kehidupan.
- 4) Dorongan untuk berkomunikasi.

b. Faktor Eksternal

Komponen faktor eksternal dalam interaksi sosial adalah interaksi sosial sebagai proses, Dengan demikian, berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor berikut :

1) Faktor Imitasi

Faktor ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positif faktor imitasi dalam proses interaksi sosial adalah dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku.

2) Faktor Sugesti

Faktor sugesti adalah rangsangan, pengaruh, stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi sugesti menuruti atau melaksanakan tanpa berpikir kritis dan rasional. Sugesti suatu proses di mana seseorang memberikan pengaruh atau pandangan kepada orang lain, sehingga orang yang menerima pengaruh tersebut cenderung untuk mempercayai dan mengikuti pandangan tersebut tanpa berpikir panjang. Sederhananya, sugesti adalah upaya untuk memengaruhi pikiran dan perilaku orang lain. Contoh sugesti yaitu iklan yang sering menggunakan sugesti untuk membujuk konsumen agar membeli produk tertentu.

3) Faktor identifikasi

Faktor identifikasi merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang individu untuk menjadi sama (identik) dengan individu lain yang ditirunya. Proses identifikasi tidak hanya terjadi melalui serangkaian proses peniruan pola perilaku, tetapi juga melalui proses kejiwaan yang sangat mendalam serta dapat berlangsung dengan sendirinya (secara tidak sadar) dan secara sadar atau disengaja.

4) Faktor Simpati

Faktor simpati yaitu proses kejiwaan yang mendorong seorang individu merasa tertarik kepada seseorang atau kelompok karena sikap, penampilan, wibawa, atau perbuatannya yang sedemikian rupa. Proses simpati dapat berjalan secara perlahan-lahan secara sadar dan cukup nyata dalam hubungan dua atau lebih orang. Interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat adanya kontak sosial dan adanya komunikasi yaitu :

a) Adanya Kontak Sosial

Kata "kontak" berasal dari bahasa latin *con* yang artinya bersama-sama dan *tanga* yang berarti menyentuh, jadi secara harfiah kontak berarti bersama-sama menyentuh. Kontak sosial ada yang bersifat positif dan negatif. Kontak sosial yang bersifat

positif dapat mengarahkan pada suatu kerja sama, sedangkan kontak yang bersifat negatif dapat mengarahkan seseorang pada suatu pertentangan, bahkan dapat menyebabkan tidak terjadinya interaksi sosial.

Suatu kontak dapat pula bersifat primer dan sekunder. Kontak primer terjadi apabila mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, misalnya apabila orang-orang tersebut tatap muka, berjabat tangan dan saling senyum. Sebaliknya kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara, misalnya menelepon dan berkirim surat.

b) Adanya Komunikasi

Sosiologi berpendapat bahwa tindakan awal dalam penyalarsan fungsi-fungsi sosial dan berbagai kebutuhan manusia diawali oleh dan dengan melakukan interaksi sosial atau tindakan komunikasi satu dengan yang lainnya. Aktivitas interaksi sosial dan tindakan komunikasi itu dilakukan baik secara verbal, non-verbal maupun simbolis. Fokus interaksi sosial dalam masyarakat adalah komunikasi itu sendiri.

Adapun yang dimaksud dengan komunikasi sosial ialah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain atau seseorang kepada orang lain atau seseorang kepada kelompok masyarakat lainnya, kelompok-kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya untuk memberi tahu tentang sesuatu yang dapat merubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan atau tidak langsung melalui sarana media massa seperti surat kabar, majala, iklan, film, radio, dan TV. Teknologi digunakan sebagai salah satu tempat untuk melakukan komunikasi didalam interaksi digital didalam lingkungan sosial masyarakat.

(Dewi wulansari, 2009: 36)

Jenis-jenis interaksi sosial dapat terbagi menjadi tiga jenis yaitu sebagai :

a. Interaksi Sosial antar sesama individu

Interaksi sosial ini bisa terjadi pada suatu individu bertemu dengan berkomunikasi misalnya bersalaman dengan teman yang saling mengobrol saat pulang sekolah.

b. Interaksi antara individu dengan kelompok

Interaksi sosial ini terjadi pada situasi yang sudah ditentukan, misalnya guru memberikan pelajaran kesiswa di kelas dan kepala sekolah sedang rapat dengan para guru.

c. Interaksi antara kelompok dan kelompok

Kelompok merupakan satuan kesatuan yang saling berinteraksi dengan kelompok lainnya, begitu juga dengan interaksi juga terjadi pada suatu kelompok tertentu. Interaksi dapat dilihat dari tim sepak bola yang saling bekerja sama untuk menangkap pertandingan. Interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari dapat terwujud di berbagai bentuk yaitu pergaulan seperti bersalaman, menyapa dan komunikasi dengan orang lain (Muhammad Iqbal Ulil Amri, dkk, 2010: 17).

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto dibedakan menjadi dua bentuk yaitu asosiatif dan disosiatif.

a. Asosiatif

1) Kerja Sama (*cooperation*)

Kerja sama (*cooperation*), kerja sama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu secara bersama-sama. Kerja sama timbul karena adanya orientasi pada individu terhadap kelompoknya atau kelompok lainnya dengan mempunyai tujuan atau kepentingan-kepentingan yang sama, dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut. Kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi

merupakan fakta-fakta penting dalam kerja sama yang berguna. (Soerjono Soekanto,2004:80). Kerja sama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan yang sama sehingga sepakat untuk bekerja sama. Dalam mencapai tujuan bersama seperti gotong royong dan tolong menolong.

2) Kooperatif (*cooperative*)

Kooperatif adalah bentuk interaksi sosial di mana individu atau kelompok yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Melibatkan upaya bersama, saling membantu, dan saling mendukung antara satu sama lainnya. Ciri-ciri kooperatif yaitu adanya tujuan bersama, saling membantu saling mendukung, komunikasi yang efektif dan pengambilan keputusan secara bersama. Manfaat kooperatif ini dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas hasil, memperkuat adanya hubungan sosial dan menumbuhkan rasa kepemilikan. Contoh dari kooperatif yaitu kerja kelompok, adanya gotong royong, organisasi sosial dan lain sebagainya.

3) Akomodasi (*accomodation*)

Akomodasi merupakan suatu proses adaptasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Untuk mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan kekacauan. Akomodasi (*accomodation*), akomodasi digunakan dalam dua arti yaitu untuk menunjukan pada suatu keadaan atau suatu proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan berarti adanya suatu keseimbangan dalam interaksi antara orang perorangan, kelompok-kelompok manusia dalam kaitanya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat. Sedangkan suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha untuk mencapai kestabilan (Slamet Santosa, 2006: 25).

4) Asimilasi (*assimilation*)

Proses asimilasi menunjukkan pada proses yang ditandai adanya, perbedaan yang terdapat di antara beberapa orang atau

3. Dampak *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa

Menurut Soerjono Soekanto interaksi sosial menggambarkan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya. Interaksi sosial dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan *Gadget*, siswa dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol.

Aktivitas seperti itu merupakan wujud interaksi sosial, interaksi sosial dalam menggunakan *Gadget* yaitu memuat berbagai macam hubungan siswa yang saling berinteraksi. Komunikasi menggunakan *Gadget* tentunya mengubah aturan sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun, siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari *Gadget*. *Gadget* sebagai alat komunikasi dapat digunakan siswa dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena siswa dapat melakukan komunikasi dengan orang lain.

Adapun di lingkungan sekolah keberadaan *gadget* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan siswa lain, siswa lebih memilih menggunakan *Gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperbaine jarak yang mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak memakan waktu yang banyak. Siswa baru akan mendatangi atau bertemu teman sebayanya, yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui *gadget* tidak tersampaikan atau tidak terkirim, hal ini menunjukkan bahwa *gadget*, telah digunakan sebagai cara baru untuk berinteraksi sosial terutama bagi penggunaan aktif *gadget* untuk bertemu dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Interaksi sosial di dunia maya dengan menggunakan *gadget*, digemari oleh banyak orang dan telah mengubah cara berkomunikasi. Kehadiran *gadget* pun menjadi perubahan perilaku siswa, di mana ketika siswa sedang

berkumpul untuk segera bicara tentang suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadget* daripada dengan orang yang ada di dekatnya. Kaitannya dengan hubungan sosial memang *gadget* kurang, memiliki suatu sumbangan yang baik terhadap perkembangan kecerdasan sosial siswa. Karena kecerdasan sosial harus dibangun dari adanya keterampilan sosial, dan keterampilan berkembang atau didapatkan dari seringnya siswa berinteraksi secara langsung atau tatap muka sedangkan ketika menggunakan *Gadget* unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang (Doni Hardiyanto, 2015: 2-3).

Penggunaan *gadget* yang disadari yaitu dampak yang mempengaruhi perilaku anak dalam kemampuan interaksi atau komunikasi peserta didik, sehingga dinilai menghambat proses tumbuh kembang anak (Dindin Syahudin, 2019: 274). Karena bisa memicu anak lebih menyukai interaksi secara digital sehingga sosialisasi didalam berinteraksi anak 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.

Pemahaman yang kurang terhadap anak dalam penggunaan *gadget* akan berdampak pada anak. *Gadget* dapat menimbulkan kecenderungan, secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab bisa mengakibatkan anak bersikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Ketergantungan anak-anak terhadap *gadget*, juga dapat menimbulkan kesenjangan sosial, seseorang yang kecanduan terhadap *gadget* akan menjadi gelisah, mudah bosan dan emosi ketika dijauhkan atau dipisahkan dengan *gadget*. Ketika anak merasa nyaman bersama *gadget* dan akan senang menyendiri. *Gadget* juga dapat mengakibatkan anak kesulitan untuk berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebayanya.

Tanpa adanya interaksi secara langsung dan teman akan menjadi transisi dengan lingkungan sosial dan lingkungan sekitarnya karena membuat anak akan menjadi anti sosial. Ketika anak berhadapan dengan *gadget* anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya di ajak bicara

tidak merespon, ketika di sekolah juga mengakibatkan tidak fokus dalam mengikuti pelajaran maka hal ini dapat mengakibatkan konsentrasi anak pada dunia nyata menjadi berkurang (Ana Muttabiah,dkk, 2021: 59).

Penggunaan *gadget* bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana siswa memaknai penggunaan gadget tersebut. Peran orang tua dirumah dan guru di sekolah sangat diharapkan untuk membantu siswa dalam membatasi diri dalam bergadget dalam berinteraksi sosial. Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut :

Dampak Positif :

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
- b. 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.
- c. Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugastugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
- d. Mengetahui informasiinformasi 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.

Dampak Negatif :

- a. yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.
- b. Siswa yang telah menggunakan media sosial digadget mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar (Doni Hardiyanto, 2015: 4).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat mengubah pola interaksi sosial. Siswa jadi dimudahkan untuk berkomunikasi setiap saat tanpa batas mengenal waktu. Kemudahan tersebut menyebabkan siswa

menjadi malas untuk bertemu dengan siswa lain jika ada keperluan, karena hanya cukup disampaikan melalui gadget karena dianggap praktis dan lebih efisien. Siswa juga cenderung menjadi tidak fokus jika sedang bersama melakukan pembicaraan dengan teman-temannya dikarenakan lebih sibuk dan fokus terhadap *gadgetnya*.

4. Upaya Pencegahan Penyalahgunaan *Gadget* disekolah

Dalam kamus bahasa besar Indonesia upaya adalah usaha, ikhtiar Untuk mencapai suatu maksud guna memecahkan persoalan atau mencari jalan keluar daya upaya (Indrawan WS, 2010: 568). Maksudnya adalah suatu usaha sadar untuk mencari jalan terbaik atau mengubah menjadi yang lebih baik untuk mencapai suatu tujuan. Upaya pencegahan adalah suatu proses atau usaha penolakan yang sengaja dilakukan terhadap suatu agar tidak terjadi.

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak remaja dan berbagai dampak negatifnya, menimbulkan kekhawatiran yang sangat mendalam mengingat anak-anak remaja adalah generasi penerus masa depan bangsa Indonesia. Untuk menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gadget ini, perlu adanya kerjasama antara orang tua, lingkungan. Akan tetapi penggunaan media gadget dapat menimbulkan kecenderungan adiksi yaitu kemauan kuat dalam menggunakan suatu objek kehilangan kontrol penggunaannya dan selalu terlibat dalam objek tertentu tanpa menguawatirkan bahayanya (Willius Kogoya, 2022: 151).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah banyak mengubah budaya dan peradaban bangsa Indonesia, dengan segala dampak positif dan negatifnya. Teknologi yang berkembang sangat pesat mendorong pemerintah untuk mengubah kurikulum pendidikan di Indonesia sesuai dengan tuntutan era globalisasi. Sekolah masa depan harus didukung oleh sarana prasarana yang memadai dan menyelenggarakan pendidikan tertumpuk pada pencapaian kualitas pemerataan dan efektivitas (Ahmad Rusdiana, (Bandung: Pustaka Setia, 2015: 200)

Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan yang dirancang dan diadakan sesuai dengan jenjang dan dalam proses pengajaran siswa di bawah pengawasan guru. Sekolah memiliki peran yang sangat penting terhadap pembentukan kepribadian siswa, termasuk perilaku dari siswa didikan dari guru peraturan yang dibuat oleh sekolah maupun kebiasaan-kebiasaan yang diterapkan dalam diri siswa akan membentuk perilaku siswa yang diinginkan (Yupi latmini Lasari, 2018: 355).

Penyalahgunaan *gadget* di sekolah dapat membawa berbagai dampak negatif bagi siswa seperti, menurunnya prestasi belajar, gangguan kesehatan fisik dan mental, terhambatnya interaksi sosial. Oleh karena itu diperlukan upaya pencegahan komprehensif dari berbagai pihak. Berikut beberapa upaya pencegahan penyalahgunaan *gadget* di sekolah yaitu sebagai berikut :

a. Menanamkan Nilai-nilai agama pada siswa

Setiap pembelajaran yang disajikan dalam proses pembelajaran, dikaitkan dengan nilai-nilai agama sesuai dengan ajaran Islam, hal ini bertujuan untuk menciptakan akhlakul karimah pada diri siswa.

b. Menjalin komunikasi dan kerjasama dengan orang tua siswa

Wali kelas menciptakan komunikasi dan kerjasama yang baik dengan orang tua siswa, wali kelas menceritakan setiap kejadian yang terjadi pada orang tua siswa, baik kejadian positif maupun negative. Sehingga orang tua mengetahui perkembangan dan tingkah laku anaknya, serta wali kelas meminta orang tua untuk lebih mengontrol aktivitas anaknya dan menetapkan jadwal penggunaan *gadget* pada anaknya ketika di rumah.

c. Mensosialisasikan dampak dari penggunaan *gadget* kepada siswa

Setiap guru memberikan penjelasan dan mensosialisasikan dampak *gadget* kepada siswa, sehingga siswa mengerti dan mengetahui akibat dari penggunaan *gadget* dan sesuatu mulai cerdas dalam menggunakan teknologi *gadget*.

d. Menunjukkan keteladanan kepada siswa

Guru dan seluruh komponen yang ada di sekolah berikan contoh teladan kepada siswa, yaitu untuk tidak menggunakan *Gadget* selama proses pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung siswa akan mengikuti kebiasaan yang dilakukan oleh guru yaitu untuk menggunakan *Gadget* hanya untuk hal-hal yang perlu saja.

e. Membiasakan perilaku-prilaku positif pada siswa

Sekolah melalui guru membiasakan perilaku-perilaku positif pada siswa. Hal ini dimulai dari cara berbicara yang sopan dan lemah lembut, sabar dalam setiap melakukan kegiatan, disiplin selama berada di lingkungan sekolah dan tertib dalam pembelajaran.

f. Menciptakan lingkungan sekolah dan pembelajaran yang menyenangkan

Sekolah menciptakan lingkungan yang menyenangkan kepada siswa, yaitu dengan melengkapi sekolah dengan fasilitas-fasilitas yang mendukung kreativitas siswa yaitu disediakan lapangan basket, tenis meja, ayunan, mushola, perpustakaan, peralatan band seperti drum piano gitar dan lainnya. Sehingga siswa mengisi waktu-waktunya dari kegiatan positif serta kreatif. Selain itu dalam proses pembelajaran guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu menggunakan model pembelajaran inovatif sehingga memberikan pengalaman belajar, yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Yupi latmini Lasari, 2018: 356).

g. Memberikan peraturan yang jelas

Sekolah perlu membuat peraturan jelas tentang penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, termasuk larangan membawa *gadget* ke ruang kelas, waktu penggunaan *gadget* yang diizinkan kemudian sanksi bagi pelanggar.

Berikut cara menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu sebagai berikut :

1. Membatasi waktu bermain gadget.
2. Mengontrol website pada gadget anak dengan menggunakan akun orang tua.
3. Menetapkan peraturan berkaitan dengan gadget misalnya tidak boleh menonton tayangan yang berbau kekerasan kemampuan pornografi atau pornoaksi.
4. Memberikan sanksi jika melanggar peraturan.
5. Jika perlu menyita gadget dari anak dalam jangka waktu tertentu, kecuali untuk pembelajaran (Willius Kogoya, 2022: 158).

Jadi pencegahan penyalahgunaan *gadget* di sekolah membutuhkan kerjasama dan komitmen dari semua pihak, termasuk sekolah, guru, orang tua dan masyarakat. Dengan upaya yang terencana dan berkelanjutan, diharapkan penyalahgunaan *gadget* di sekolah dapat diminimalisir dan siswa dapat belajar dan berkembang dengan optimal.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

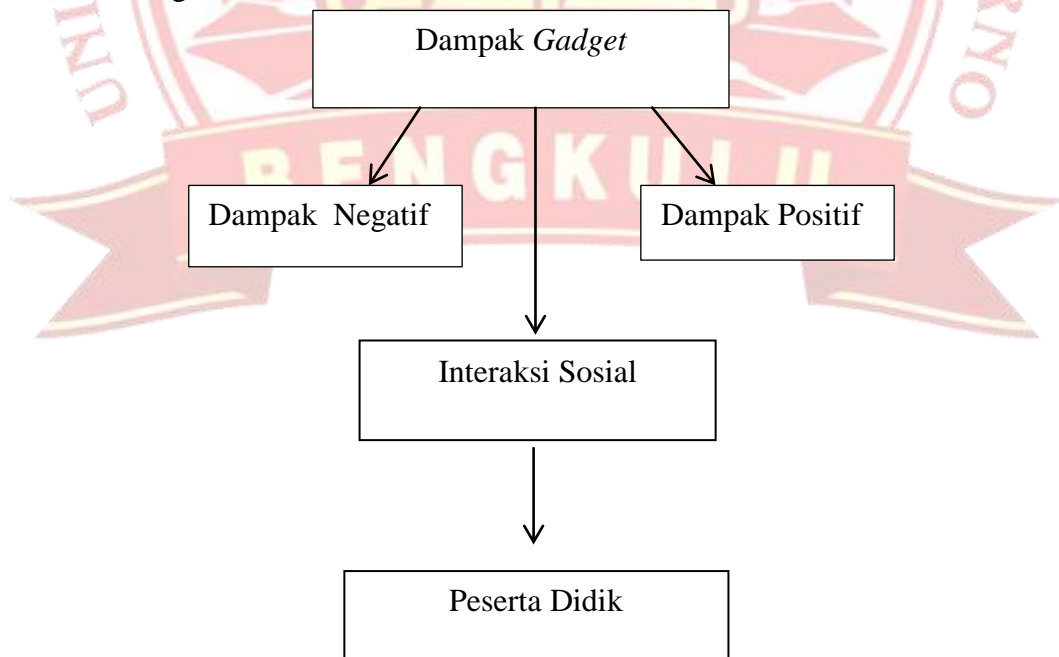
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Dindin Syahyudin, (2019) Pengaruh <i>gadget</i> terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa.	Persamaan penelitian Dindin Syahyudin, dengan penelitian saat ini adalah membahas tentang dampak <i>Gadget</i> terhadap kurangnya interaksi sosial, dan dampak negatif dan positif bagi para penggunanya.	Perbedaannya adalah dalam penelitian Dindin Syahyudin, fokus utama penelitiannya, pada dampak yang diakibatkan dari penggunaan <i>gadget</i> terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial di kalangan siswa.
2	Wita Dwi Fani syahputri, Ridwan said Ahmad, (2022) dengan judul penelitian yaitu Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 5	Persamaan penelitian dengan penelitian saat ini adalah membahas tentang bentuk dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	Perbedaannya adalah dalam penelitian ini pada objek kajiannya yang terfokus pada dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial siswa, yang di lihat dari adanya perubahan pada perilaku sosial siswa.

	Pinrang.		
3	Yuni Eka Pratiwi, (2019), Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Remaja Kelas VIII di SMP Frater Makassar.	Persamaan penelitian dengan penelitian saat ini adalah membahas tentang bentuk dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	Perbedaannya adalah dalam penelitian ini pada objek kajiannya yang terfokus pada dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial siswa, yang di lihat dari adanya perubahan pada perilaku sosial siswa.
4	Delilah,(2019) Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat.	Persamaan dalam penelitian Delilah,dengan penelitian saat ini adalah membahas tentang adanya penggunaan <i>gadget</i> yang terjadi di lingkungan sekolah yang berdampak bagi peserta didik	Perbedaan dalam penelitian Delilah,dengan saat ini adalah objek kajiannya pada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial dalam bentuk penyimpangan yang terjadi di sekolah

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian skripsi ini berfungsi sebagai pedoman yang menjelaskan jalan arah tujuan penelitian. Kerangka ini akan menjadi landasan untuk mendeskripsikan Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMPN 18 Kota Bengkulu. Berikut kerangka berpikir penelitian skripsi ini disajikan dalam bentuk bagan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir