

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Durasi Penggunaan gadget

a. *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya (Chusna, 2017).

Secara estimologi *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang

termasuk *gadget* misalnya *tablet*, *smartphone*, *notebook*, dan sebagainya. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Subarkah, 2019)

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* adalah rentang waktu atau lama menggunakan elektronik yang memiliki fungsi khusus bagi penggunanya.

b. Jenis-jenis *gadget*

Menurut (Pudyastuti & Kariyadi, 2023) menyatakan bahwa Ada cukup banyak orang yang menganggap *gadget* hanya terbatas pada *smartphone*. Padahal *smartphone* itu merupakan salah satu jenis *gadget*. Agar tidak keliru, berikut ini adalah beberapa jenis *gadget* yang banyak digunakan:

1) Handphone.

Handphone merupakan jenis *gadget* yang paling jamak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan handphone pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis handphone yang populer saat ini yaitu *smartphone* dengan menggunakan beberapa

operating system seperti iOS, Android, dan Windows Phone.

2) Laptop/Komputer

Komputer dan laptop merupakan jenis *gadget* lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. *gadget* ini juga membutuhkan operating system agar dapat berjalan, seperti; Windows, Mac, Linux, dan lainnya.

3) Tablet dan iPad

Jenis *gadget* ini merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

4) Kamera Digital

Kamera digital juga masih termasuk dalam kategori *gadget*. Kegunaan dari kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

5) Headset/Headphone

Headset atau headphone merupakan *gadget* yang sering digunakan untuk mendengar musik

lebih jelas. Dengan bantuan *gadget* ini, pengguna dapat menikmati suara musik atau video dengan lebih jelas tanpa harus mengganggu orang lain. Berdasarkan kedua pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan, VCT adalah teknik pengajaran untuk mencari dan menentukan nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses mengungkapkan nilai yang sudah ada pada diri siswa dan selanjutnya nilai yang dianggap baik tersebut akan ditanamkan pada diri siswa. (Pudyastuti & Kariyadi, 2023)

c. *Smartphone*

Smartphone merupakan sebuah telepon genggam yang tidak hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi atau berkirim pesan tetapi mempunyai banyak teknologi di dalamnya yang semakin memudahkan pengguna dalam melakukan berbagai hal (Sadewo et al., 2017). *Smartphone* atau telepon pintar adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Kemampuan tingkat tinggi *smartphone* dikarenakan memiliki fungsi komunikasi modern melalui jaringan internet (Adil et al., 2023)

d. Fungsi-fungsi *Smartphone*

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

1. Komunikasi Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, 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.
2. Sosial *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.
3. Pendidikan Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus

repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau (Chusna, 2017).

e. Dampak Positif dan Negatif *Smartphone*

Penggunaan teknologi *smartphone* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak sekolah dasar sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya. Dampak positif menurut (Mubara, 2017) :

1. Dampak Positif

Penggunaan *smartphone* yang bijaksana akan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak di usia penting pertumbuhannya. Orang tua sangat berperan vital mendampingi buah hati saat menggunakan *smartphone*. Bila orang tua telah berhasil membuat kesepakatan dengan anak tentang peraturan bermain *smartphone*, kemudian bisa membuat jadwal harian, menentukan jam boleh bermain *smartphone*, dan seterusnya, maka inilah saat yang aman untuk menggunakan gawai. Sebagaimana menurut Mubara yang menjelaskan bahwa berikut dampak-dampak positif dari penggunaan *smarthphone*:

a) Permainan Edukatif

Matematika adalah pelajaran yang mudah diajarkan sekaligus dipahami anak. Hampir sebagian besar anak lebih cepat mengenal angka dan mengurutkan bilangan dibanding belajar membaca. Bukan hanya itu, orang dewasa pun ada yang lebih suka berhitung daripada membaca. Itulah sebabnya dahulu sering ditemukan kasus buta huruf pada orang dewasa.

Smartphone mampu menghadirkan pelajaran mengenai mengenal dan mengurutkan angka melalui permainan seru yang menyenangkan. Beragam permainan edukatif dapat merangsang kecerdasan otak. Melalui kegiatan bermain, anak bisa belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Saat bermain, otak anak diajak untuk berpikir.

b) Materi Pelajaran yang Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran yang dirancang dan disusun dengan berpusat pada anak. Pemahaman anak menjadi sangat penting karena di

situlah terjadi proses belajar. *Smartphone* bisa menjawab tantangan tersebut.

Aplikasi pelajaran pengenalan bentuk, warna, dan suara dapat dirancang menjadi satu permainan inovatif. Melalui *smartphone*, anak dapat mempelajari hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan. Media sosial memberikan pembahasan sains modern yang aplikatif sesuai kebutuhan.

c) Melatih Fungsi Otak

Otak adalah bagian terpenting dalam tubuh manusia. Terdiri atas 100 juta sel saraf neuron dengan volume sekitar 1.350 cc, otak bertanggung jawab terhadap pengaturan tubuh dan pemikiran manusia. Sel saraf otak memengaruhi kognisi dan perkembangan psikologi kognitif.

Otak juga memiliki peran penting terhadap fungsi pengenalan, ingatan, emosi, pembelajaran motorik dan berbagai pembelajaran lainnya. Permainan asah otak atau brain game diyakini cukup ampuh untuk melatih fungsi otak agar menjadi pintar. Selain itu, permainan ini dapat mencegah alzheimer, yaitu kelainan yang

ditandai dengan penurunan daya ingat, kemampuan berpikir dan berbicara, serta perubahan perilaku.

d) Meningkatkan Ketajaman Penglihatan

Saat bermain game, mata terlatih untuk fokus melihat sehingga otak dapat menyerap dan menganalisis informasi visual yang masuk dengan cepat. Beberapa permainan jenis action diduga dapat merangsang ketajaman penglihatan anak, misalnya permainan balap mobil. Anak yang memainkannya dituntut jeli melihat pergerakan mobil melintasi jalan yang berkelok-kelok atau saat berpapasan dengan mobil lainnya.

e) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa

"Let's wake up! Fire!" Kalimat itu meluncur fasih dari bibir Fahri yang baru berusia 4 tahun. "Fahri bicara apa, sih?" tanya saya kepada anak sepupu saya itu. "Nggak tahu juga, Tante. Ini ada game," jawabnya sambil terus memainkan *smartphone* milik ibunya.

Biasanya, anak yang aktif mengoperasikan *smartphone* atau gawai

fasih menirukan ucapan dalam bahasa asing. Sebab, semua petunjuk permainan online tersebut menggunakan bahasa asing. Biasanya, bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris. Bahkan, ada permainan khusus untuk anak usia balita, yaitu pengenalan benda dan warna dalam dua bahasa sekaligus, yaitu bahasa Indonesia dan Inggris.

f) Meningkatkan Keterampilan Matematis

Anak yang menggunakan gawai dan *smartphone* disinyalir memiliki keterampilan matematis, yaitu kecermatan melihat bentuk bangun dan ketepatan meletakkan bangun pada bidang datar. Misalnya, saat anak bermain game Zuma, Marbels, atau Tetris. Bahkan, game populer Angry Bird diduga dapat melatih keterampilan fisika anak.

Ketika anak akan melempar burung dengan ketapel, hal ini diperlukan perhitungan yang tepat. Jarak tarikan dan percepatan diatur sedemikian rupa agar lontaran tersebut dapat menghancurkan istana para babi hijau (Mubara, 2017).

2. Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

Menurut (Mubara, 2017) menjelaskan bahwa Ada beberapa dampak negative dari penggunaan *smartphone* untuk perkembangan anak. Berikut uraian mengenai beberapa dampak negatif dari *smartphone* yang harus dihindari.

1) Menghambat Kecerdasan Emosional

Beragam permainan dalam gawai dirancang satu arah. Komunikasi yang terjadi pun tidak bersifat timbal balik. Anak dibuat sibuk sendiri dengan permainan yang dimainkannya tanpa mempedulikan lingkungan sekitar. Akibatnya, kepekaan terhadap lingkungan sosial dan kecerdasan emosional anak tidak berkembang.

Padahal, tidak dapat dipungkiri bahwa kecerdasan emosional itu sangat penting, yaitu dengan tumbuhnya rasa peduli dan empati. Kecerdasan emosional bisa diasah sejak kecil dan secara bersamaan mampu menumbuhkan kompetensi sosial. Misalnya, anak bisa berbagi dengan teman dan mau mengikuti aturan main.

2) Resiko Terpapar Radiasi

Meskipun beragam penelitian menyebutkan bahwa paparan radiasi dari *smartphone* disinyalir tidak berpengaruh signifikan terhadap kesehatan, kita tetap harus berhati-hati dan melindungi anak-anak dari radiasi *smartphone*, khususnya pengaruh cahaya pada layar. Berhadapan langsung dengan layar *smartphone* yang mengeluarkan emisi sinar tertentu dalam waktu lama membuat mata anak cepat lelah dan berkedut. Hal tersebut dapat mengganggu kemampuan mata untuk melihat secara fokus.

Jarak aman untuk membaca adalah minimal 30 cm atau lebih, yakni dihitung dari jarak mata ke buku. Mata akan bekerja dengan baik ketika anak membaca dalam posisi duduk. Sementara itu, jarak aman menonton televisi adalah sekitar 5 kali ukuran diagonal televisi.

3) Nyeri leher dan Perubahan Anatomi Tulang

Penggunaan *smartphone* dalam waktu lama di- tunjang dengan posisi yang tidak baik dapat meng- akibatkan nyeri

leher. Menurut pakar bedah saraf dari Cedars-Sinai Medical Center, Los Angeles, dr. Todd Lanman, dalam keadaan normal tulang leher agak bengkok ke belakang. Adapun perilaku sering menunduk saat menggunakan *smartphone* dalam kurun waktu lama membuat leher menjadi bengkok ke depan.

4) Hambatan terhadap perkembangan

Anak yang aktif bermain gawai cenderung mengalami keterlambatan proses perkembangan atau bahkan menghambat pertumbuhan fisiknya. Seperti yang sudah dicontohkan, anak usia SD kelas 2 seharusnya sudah bisa mengendarai sepeda roda dua. Namun, kenyataannya ia malah enggan bermain sepeda karena terlalu sibuk memainkan *smartphone*.

5) Lambat Memahami Pelajaran

Hampir dipastikan anak yang kecanduan gawai atau *smartphone* biasanya memiliki keterlambatan dalam memahami pelajaran. Terkadang, mereka juga kurang konsentrasi saat belajar serta sulit memahami pelajaran yang dijelaskan guru

di sekolah. Anak yang kecanduan game di *smartphone* cenderung malas merabaca buku. Boleh jadi, hal ini disebabkan tampilan permainan dalam *smartphone* dan gawai lebih menarik daripada buku pelajaran.

Terganggunya konsentrasi otak untuk menangkap pelajaran menyebabkan anak menjadi malas belajar. Pada akhirnya, prestasi akademik di sekolah ikut menurun.

6) Berisiko terhadap Perkembangan Psikologis Anak

Sebagian besar permainan dalam *smartphone* memperlihatkan kekerasan, peperangan, ataupun antara satu sama lain saling menyakiti. Hal ini bisa berdampak negatif bagi perkembangan psikologis anak. Sebagai peniru ulung, anak cenderung ingin melakukan hal sama seperti yang sering ditemukannya di *smartphone*.

7) Perubahan Perilaku Anak

Kecanduan *smartphone* membuat anak menjadi agresif dan berani membentak. Reaksi ini muncul saat *smartphone* yang dipegang anak untuk

bermain game diambil paksa. Hal ini harus menjadi perhatian serius bagi para orang tua. Jangan-jangan, ada yang salah dengan kondisi perkembangan mental anak (Mubara, 2017).

f. Perilaku yang dipengaruhi oleh Pemakaian *Smartphone* yang Berlebihan

Menurut (Wijanarko & Seiawati, 2016) menjelaskan bahwa Perilaku jika menggunakan *smartphone* dalam waktu lama :

1. Perilaku Emosi

Anak dianggap sudah kebablasan bermain *gadget* jika sehari bermain dengan *gadget* lebih dari dua jam, dan jika *gadget*-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (tantrum). Perhatian seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya, dan jika dia dipisahkan dengan *gadget*, maka akan muncul perasaan gelisah, galau 'bete' (bad tempered).

Mereka tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dengan *gadget*nya. Anak terbiasa menggunakan *gadget*, untuk mengisi kegiatan, sumber penghiburan, informasi, kegiatan bahkan sebagai teman setia yang intim, maka tanpa ada

gadget, menjadikan ada yang kurang dalam hidupnya. Anak sekarang bukan takut setan, tetapi takut tidak ada wifi, takut Activate Windows lowbat atau blank area.

2. Perilaku Sosial

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Anak yang terlalu asyik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain itu, anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya.

3. Perilaku Kekerasan atau Agresi

Pengaruh *gadget* pada peningkatan tindak kekerasan terhadap anak, paling banyak dialami justru oleh anak laki-laki. Karena mereka lebih agresif dan tingkat emosinya belum terkendali. Sehingga sesama anak laki-laki kerap terjadi pertengkaran. Anak-anak zaman sekarang bukan

kurang pandai, namun kurang bisa menguasai emosinya.

Maraknya perilaku agresi kekerasan dan merusak (vandalisme) trennya meningkat, lebih banyak terjadi di perkotaan. Salah satu pemicunya adanya kemajuan teknologi, seperti penggunaan *gadget* untuk konten kekerasan dan pornografi, maraknya media sosial dan akibat pemakaian tanpa pengawasan atau pendampingan. Tanpa sadar, sedikit demi sedikit perilaku anak berubah, mulai dari tantrum, malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan. Jika terus berlangsung dalam jangka panjang, ini bisa menjadi karakter anak.

4. Perilaku Malas dan Obesitas

Gadget adalah orang tua bagi anak, guru bagi anak dan teman sejati bagi anak, yang tanpanya anak-anak akan merasa ada yang kurang dalam hidupnya. Semakin panjang durasi interaksi anak dengan perangkat elektronik, maka semakin parah gangguan yang dialaminya. Anak akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas bermain, malas olah raga, malas keluar rumah (bermain di luar) dan bentuk-bentuk pasif lainnya. Hal ini akan menjadikan

anak pemalas dan berpotensi obesitas. Perilaku semacam ini juga menggantikan aktivitas penting lainnya, terutama aktivitas bergerak yang penting untuk kesehatan, maupun aktifitas sosial.

5. Perilaku Tidur dan Belajar

Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan *gadget* di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75 persen anak-anak menggunakan *gadget* di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka. Durasi Penggunaan *Smartphone*.

g. Durasi Penggunaan *gadget*

Durasi penggunaan *gadget* merupakan lama waktu penggunaan alat teknologi baik untuk belajar maupun untuk bermain. Sebagaimana Khairiah, K., menjelaskan bahwa pemanfaatan media teknologi pada anak perlu dibatasi agar tidak menimbulkan berbagai masalah kesehatan, seperti gangguan perilaku, masalah mata, hingga obesitas. Secara umum batas durasi penggunaan *gadget* pada anak disarankan adalah tidak lebih dari 2 jam perhari. Sebagaimana Aula yang menjelaskan bahwa

intensitas penggunaan *gadget* dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan lebih dari 60 menit/hari dan dilakukan setiap hari (Aula Nurmasari, 2016). Durasi tersebut, anak dapat memanfaatkan *gadget* secara optimal serta terhindar dari berbagai efek samping yang dapat mempengaruhi kesehatan tubuh dan mental (Khairiah, 2024). Dengan demikian, durasi penggunaan *gadget* perlu dibatasi untuk menghindari gangguan kesehatan tubuh dan mental atau gangguan perkembangan sikap dan perilaku sosial anak.

h. Durasi Penggunaan *Smartphone*

Smartphone yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *smartphone*. Durasi penggunaan *smartphone* pada anak perlu di perhatikan oleh orang tua. Sebagaimana menurut (Puspita, 2020) yang menjelaskan bahwa durasi penggunaan *smartphone*

pada anak usia 3-5 tahun 1 jam perhari dan pada usia 6-18 tahun 2 jam perhari merupakan waktu ideal anak dalam menggunakan *smartphone*.

Dalam sehari, manusia memiliki sekitar 16 jam waktu efektif untuk beraktivitas. Jika seseorang kecanduan *smartphone*, mereka mungkin akan menyentuh perangkat mereka setiap 4,8 menit sekali di waktu luang mereka. Hal ini juga berlaku untuk anak-anak, terutama jika orang tua tidak tegas dalam membatasi penggunaan *smartphone* dan anak sudah sangat bergantung padanya. Kecanduan *smartphone* pada anak dapat ditandai dengan beberapa perilaku, seperti tantrum saat diminta berhenti bermain, tidak menanggapi panggilan orang tua atau orang lain saat bermain, dan penurunan nilai akademis jika anak sudah bersekolah karena kurang tertarik dengan materi pembelajaran.

Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi samasekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari (Anggraeni, 2019).

Berdasarkan teori konsep dan beberapa pendapat para ahli tersebut diatas maka dapat disintesis bahwa durasi penggunaan *gadget* adalah waktu yang dihabiskan anak fase C dalam menggunakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti komputer, handphone, tablet, atau game portabel, untuk berbagai aktivitas seperti bermain game, menonton video, mencari informasi, atau berkomunikasi dengan teman, dalam satuan menit per hari dan frekuensi hari per minggu. Oleh karena itu, dapat ditentukan indikator durasi penggunaan *gadget* pada anak fase C kurikulum merdeka sebagai berikut; kategori intensitas rendah (1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu). Kategori intensitas sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori intensitas tinggi apabila durasi penggunaan lebih dari 60 menit/hari.

2. Perilaku Sosial Anak Fase C Kurikulum Merdeka

1. Pengertian Perilaku Sosial

Nasrinda (2016) dalam (Rini) menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya

yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial. Menurut (Nurfirdaus & Sutisna, 2021) menyatakan bahwa perilaku sosial merupakan suatu bentuk tindakan atau interaksi yang berhubungan dengan orang lain. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan perilaku sosial adalah suatu bentuk interaksi individu terhadap individu lainnya atau kelompok dalam lingkungan sosial nya.

2. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Menurut (Nurul Hikmah, 2020) menjelaskan bahwa Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak Usia SD mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial, diantaranya:

1) Pembangkangan

Bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Sikap orang tua terhadap anak tidak memandang pertanda mereka anak yang nakal, keras kepala,

tolol atau sebutan negatif lainnya, sebaiknya orang tua mau memahami sebagai proses perkembangan anak dari sikap dependent menuju kearah independent.

2) Agresi

Perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi merupakan salah bentuk reaksi terhadap rasa frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya). Biasanya bentuk ini diwujudkan dengan menyerang seperti; mencubit, menggigit, menendang dan lain sebagainya.

3) Berselisih

Sikap ini terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain.

4) Menggoda

Menggoda merupakan bentuk lain dari sikap agresif, menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan) yang menimbulkan marah pada orang yang digodanya.

5) Persaingan

Keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. yaitu persaingan prestise (merasa ingin menjadi lebih dari orang lain).

6) Kerjasama

Sikap mau bekerja sama dengan orang lain.

7) Tingkat Kekuasaan/Mendominasi

Tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap bossiness. Wujud dari sikap ini adalah; memaksa, meminta, menyuruh, mengancam dan sebagainya.

8) Mementingkan diri sendiri

Sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya.

9) Simpati

Sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain mau mendekati atau bekerjasama dengan dirinya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial adalah tindakan masyarakat itu sendiri. Manusia merupakan bagian dari komponen masyarakat, disebut makhluk hidup yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk hidup yang lainnya. Oleh sebab itu manusia memiliki akal

sebagai pembeda dan merupakan kemampuan yang lebih dibanding makhluk yang lainnya (Arifin, 2023).

Menurut (Rini et al., 2021) menjelaskan bahwa berapa faktor yang mempengaruhi perilaku sosial yang paling utama diantaranya:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir yaitu fitrah suci yang merupakan bakat bawaan. Faktor yang termasuk faktor internal, antara lain:

- a. Kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual. Kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Karena kecerdasan emosional seringkali disebut sebagai kecerdasan sosial yang mana dalam praktiknya selalu mempertimbangkan dengan matang segala aspek sosial yang menyertainya. Dalam berperilaku sosial, kecerdasan emosional memerankan peran yang begitu penting. Kecerdasan intelektual juga berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Ingatan dan pikiran yang memuat

ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

b. Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Dalam hal ini motivasi memerankan peranannya sebagai alasan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam perilaku, motivasi ini penting, karena perilaku sosial seseorang merupakan perilaku terdorong motivasi.

c. Agama memegang peranan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Seorang yang memiliki pemahaman agama yang luas, pasti juga memiliki perilaku sosial yang baik. Karena pada hakikatnya, setiap agama mengajarkan kebaikan, khususnya agama Islam, sangat mendorong umatnya untuk memiliki perilaku sosial.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan aktivitas yang dilakukan diluar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan keagamaan seseorang. Adapun faktor-faktor tersebut adalah:

1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama. Dalam keluarga itulah manusia menemukan kodrat nya sebagai makhluk sosial. Karena dalam lingkungan itulah ia untuk pertama kali berinteraksi dengan orang lain. Aktivitas rumah tangga penuh dengan dinamika peristiwa. Dari kegiatan anak-anak mendapatkan kecenderungan-kecenderungan nya. Dari kegiatan anak-anak mendapatkan kecenderungan-kecenderungan nya dan emosi-emosinya. Kalau iklim rumah penuh cinta, kasih sayang, ketenangan dan keteguhan, maka anak akan merasa aman dan percaya diri, sehingga tampaklah pada dirinya kestabilan dan keteguhan.

Tetapi kalau suasana rumah penuh dengan pertikaian dan hubungan-hubungan

yang kacau diantara anggota-anggotanya, hal itu tercermin pada perilaku anak, sehingga kekacauan dan ketidak teguhan tampak pada perilakunya. Adaptasi nya dengan dirinya dan dengan anggota masyarakat menjadi buruk.

2) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan adalah wadah hidup bersama dari individu-individu yang terjalin dan terikat dalam hubungan interaksi serta interelasi sosial. Dalam hidup manusia yang bermasyarakat senantiasa terjadi persesuaian antar individu melalui proses sosialisasi ke arah hubungan yang saling mempengaruhi. Lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dalam membentuk pribadi anak, karena dalam masyarakat berkembang berbagai organisasi sosial, kebudayaan, ekonomi, agama dan lain-lain.

Perkembangan masyarakat itu juga mempengaruhi arah perkembangan hidup anak khususnya yang menyangkut sikap dan perilaku sosial. Corak perilaku anak atau remaja merupakan cerminan dari perilaku lingkungan masyarakat. Oleh karena itu,

kualitas perkembangan perilaku dan kesadaran bersosialisasi anak sangat bergantung pada kualitas perilaku sosial warga masyarakatnya. Perilaku sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dengan demikian ada baiknya jika mengedepankan sikap lebih cermat dalam memilih lingkungan hidup.

4. Keterkaitan antara Penggunaan *gadget* dengan Perilaku Sosial

Penggunaan *gadget* pada anak-anak telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Kemudahan akses dan berbagai fitur menarik yang ditawarkan *gadget* membuat anak-anak semakin tertarik untuk berinteraksi dengannya. Namun, di balik kemudahan ini, terdapat kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan sosial anak.

Fase C pada anak-anak umumnya mengacu pada masa remaja awal (sekitar usia 10-11 tahun). Pada fase ini, anak sedang mengalami perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan. Penggunaan *gadget* pada fase ini memiliki pengaruh yang kompleks terhadap perkembangan sosial mereka.

Gadget merupakan perangkat elektronik berupa tablet, komputer, dan *smartphone*, yang pada beberapa tahun ini penggunaannya mulai diminati tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak dan *smartphone* memiliki dampak positif maupun negatif bagi perkembangan anak terutama perilaku sosialnya.

Berbagai macam aplikasi yang beragam dalam *smartphone* yang dapat dengan mudah di dapatkan dengan mengunduh mulai dari games dan media sosial. Penggunaan *smartphone* yang terlalu lama dapat menimbulkan perilaku agresi dimana ini merusak perilaku social anak, yang membuat perilaku anak menjadi pasif dan ketergantungan dengan *smartphone*, tidak jarang di lingkungan masyarakat ditemukan orang tua yang sengaja memberikan *smartphone* pada anaknya untuk membuat anak diam, juga keluhan orang tua yang mengatakan anaknya menjadi ketergantungan dengan *smartphone* yang penggunaannya tidak mengenal waktu, dan anak menjadi emosi apabila tidak diberikan.

Penting untuk diingat bahwa penggunaan *gadget* itu sendiri bukanlah penyebab utama perilaku agresif. Namun, penggunaan *gadget* yang tidak sehat dapat menjadi salah satu faktor yang berkontribusi.

Dengan pemahaman yang baik tentang keterkaitan antara keduanya, orang tua dan pendidik dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan penggunaan *gadget* yang sehat dan menghindari perilaku agresif.

5. Fase C Kurikulum Merdeka

Menurut (Suyatno, 2024) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka adalah konsep pendekatan kurikulum yang mendorong kebebasan belajar dan pengembangan potensi siswa. Istilah "merdeka" berasal dari bahasa Indonesia yang berarti "bebas" atau "merdeka". Konsep ini bertujuan untuk menggeser paradigma pendidikan yang lebih berpusat pada guru ke arah siswa yang lebih aktif, mandiri, dan kreatif.

Menurut Abidah dalam (Rifai et al., 2024) Kurikulum ini dirancang untuk menjadi sesuai mungkin dengan perkembangan zaman, sehingga dapat memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan bakat mereka masing-masing.

Berdasarkan teori, konsep dan beberapa pendapat para ahli tersebut diatas maka dapat di sintensiskan bahwa perilaku sosial anak fase C kurikulum merdeka merupakan sikap dan

perilaku yang ditunjukkan siswa dalam berinteraksi individu dengan lingkungannya, dipengaruhi faktor internal (kecerdasan emosional, motivasi, agama) dan eksternal (keluarga, masyarakat). Bentuk perilaku sosial anak SD meliputi pembangkangan, agresif, perselisihan, menggoda, persaingan, kerjasama, dominasi, mementingkan diri sendiri, dan simpati. Oleh karena itu, dapat ditentukan indikator perilaku sosial anak fase C kurikulum merdeka sebagai berikut ; pembangkangan, agresi, perselisihan, menggoda, persaingan, kerjasama, dominasi, mementingkan diri sendiri dan simpati.

B. Penelitian Yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, berikut ini disajikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Jurnal “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV Di Mi Ihyaul Islam I” Tahun 2024. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I adalah 1). Bentuk penggunaan *gadget* berupa Game Online yaitu Mobile Legends, free fire, Stumble Guys dan Bus Simulator dengan durasi 3-5 jam dalam sehari, game offline Minecraft dengan durasi 3-4 jam dalam sehari, menonton youtube dengan durasi 2-3 jam dalam sehari dan menonton tiktok dengan durasi 3-4 jam dalam sehari. Penggunaan *gadget* ini mempunyai

dampak negatif dan Positif. 2). Dampak negatif dalam penggunaan *gadget* adalah kurang aktif dalam bersosialisasi, Ketidaktahuan terhadap lingkungan sekitar, kurang sikap ramah kurangnya waktu bermain bersama teman, anak menjadi malas beraktivitas, lambat dalam memahami pelajaran, banyak konten negatif sehingga mosi mentalnya terganggu. Sedangkan dampak positifnya adalah siswa lebih mudah berkomunikasi, menghibur anak, meningkatkan pengetahuan (kecerdasan), kenyamanan belajar, wawasannya menjadi luas 3). Upaya dalam mencegah anak yang ketergantungan dalam menggunakan *gadget* adalah orang tuanya harus melakukan pembiasaan-pembiasaan, memberi nasihat, arahan, dan pengertian mengenai dampak buruk, memberikan jam atau batasan waktu, orang tua tidak bermain *gadget* di hadapan anaknya, tegas dan di siplin, mengontrol konten atau aplikasi yang di gunakan anak, dari pihak guru membantu dengan membimbing, memberi pemahaman, dan memberikan pengaturan yaitu dengan melarang untuk membawa *gadget* ke sekolah. (Rizko & Marno, 2024). Keterkaitan atau relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini juga sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak. Perbedaan penelitian ini adalah

terdapat pada subjek penelitiannya dan tujuan akhirnya, penelitian ini meneliti di kelas IV sedangkan peneliti melakukan penelitian pada anak Fase C (Kelas V dan VI) tujuan akhir penelitian ini ingin mengetahui dampak penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak, sedangkan peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak Fase C (Kelas V dan VI).

2. Jurnal “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar” Tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upaya mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget* yaitu: orang tua perlu memiliki pemahaman terhadap *gadget*, orang tua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat

dan lain sebagainya, orang tua dapat mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif melakukan interaksi, orang tua memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, Orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak (Rini et al., 2021). Jurnal Rini Dkk, Jurnal Rini, Dkk. Keterkaitan atau relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini juga sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak. Perbedaan penelitian ini adalah terdapat pada subjek penelitiannya dan tujuan akhirnya, penelitian ini memiliki lingkup yang lebih umum, mencakup anak usia Sekolah Dasar, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada anak Fase C (Kelas V dan VI) tujuan akhir penelitian ini ingin mengetahui dampak penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial usia anak sekolah dasar, sedangkan peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak pada fase C (Kelas V dan VI).

3. Jurnal “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.” Tahun 2022. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam

bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upaya mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*, orang tua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan lain sebagainya, orang tua dapat mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif melakukan interaksi, orang tua memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak (Utami et al., 2022). Keterkaitan atau relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini juga sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak. Perbedaan penelitian ini adalah terdapat pada subjek penelitiannya dan tujuan akhirnya, penelitian ini memiliki lingkup yang lebih umum, mencakup anak usia Sekolah Dasar, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada anak Fase C (Kelas V dan VI) tujuan akhir penelitian ini ingin mengetahui dampak penggunaan *gadget* dengan perkembangan perilaku sosial usia anak sekolah dasar,

sedangkan peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak pada fase C (Kelas V dan VI).

4. Jurnal “Pengaruh Penggunaan *gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial siswa Sekolah Dasar” Tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. (Sianturi, 2021). Keterkaitan atau relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini juga sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget*. Perbedaan penelitian ini adalah terdapat pada variabel Y yaitu penelitian ini terfokus pada Kemampuan Interaksi Sosial siswa SD. Tujuan akhir penelitian ini ingin mengetahui Pengaruh Penggunaan *gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial siswa Sekolah Dasar, sedangkan peneliti terfokus ingin mengetahui apakah terdapat hubungan

antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak pada fase C (Kelas V dan VI).

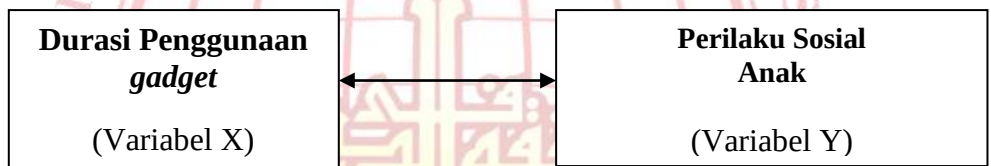
5. Jurnal “Hubungan Penggunaan *gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati” Tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan paling banyak adalah responden penggunaan *gadget* tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantaranya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%). Penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial menghasilkan nilai p value ($p < 0,000 < \alpha 0,05$) maka terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip kecamatan margorejo kabupaten pati. (Rohana & Hartini, 2020). Keterkaitan atau relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini juga sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget* dan sama-sama ingin mengetahui hubungan antar kedua variabel. Perbedaan penelitian ini adalah terdapat pada variabel Y yaitu penelitian ini terfokus pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah dan Tujuan akhir penelitian ini untuk mengetahui Hubungan

Penggunaan *gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah, sedangkan peneliti terfokus ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak pada fase C (Kelas V dan VI).

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir ialah suatu bentuk proses dan keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

Kerangka berpikir dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Diagram Kerangka Pikiran

D. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan anggapan dasar, yang diakui kebenarannya atau dianggap benar tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu. Keberadaan asumsi dalam sebuah penelitian bukan merupakan suatu keharusan, namun menjadi pertimbangan untuk disajikan. Dengan kata lain dapat dinyatakan sepanjang diperlukan asumsi dapat dicantumkan, tetapi kalau keberadaannya tidak diperlukan, maka tidak perlu dicantumkan. Tidak semua penelitian memerlukan

asumsi, jadi peneliti tidak perlu memaksakan suatu asumsi jika memang tidak secara fungsional dibutuhkan (Winarno, 2013).

Berdasarkan dari pengertian diatas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah Perilaku Sosial Anak Pada Fase C berhubungan Dengan Durasi Penggunaan *Gadget*.

E. Hipotesis

Menurut (Wibowo et al., 2021) Hipotesis dalam (penelitian) adalah merupakan dugaan atau jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan suatu penelitian yang kebenarannya perlu diuji dengan menggunakan data-data empiris. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 = tidak terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak.
2. H_a = terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak.