

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Gadget

2.1.1 Pengertian Gadget

Gadget menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V dalam Setianingsih, Eka (2019) adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gawai. Wijanarko dan Setiawati (2016) dalam Setianingsih, Eka (2019) menjelaskan bahwa gadget merupakan teknologi terbaru yang berpengaruh besar bagi kehidupan manusia, memberi kemudahan, dan memberikan pengaruh positif. Melalui gadget komunikasi menjadi lebih mudah dan juga murah.

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki ukuran relatif kecil dan praktis dalam penggunaannya (Anggraini, 2019). Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil bersifat portable yang mudah dan praktis dibawa kemana saja. Gadget merupakan salah satu teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.

Gadget seringkali dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang cerdas. Gadget memiliki perbedaan dengan teknologi lainnya yaitu memiliki unsur kebaruan dan bentuknya yang lebih kecil. Gadget merupakan salah satu alat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi berupa jejaring sosial, hiburan dan berita (Pertwi et al., 2018).

2.1.2 Fungsi Gadget

Fungsi utama dari kemunculan gadget adalah memudahkan manusia untuk melakukan pekerjaan, contohnya adalah memudahkan dalam berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, serta aktivitas lainnya. Menurut Anggraini (2019) gadget memiliki beberapa fungsi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia diantaranya :

1. Media komunikasi

Gadget sangat bermanfaat sebagai media komunikasi, memudahkan manusia untuk dapat saling terhubung satu sama lain walaupun berada di tempat yang jauh.

2. Akses informasi

Selain sebagai media komunikasi, gadget juga dapat digunakan sebagai akses informasi. Gadget dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi melalui internet.

3. Media hiburan

Gadget tidak hanya memberikan kemudahan untuk berkomunikasi, tetapi juga menyediakan fitur hiburan yaitu mendengarkan musik secara online, menonton video dan mengakses game.

4. Gaya hidup

Gadget telah menjadi salah satu bagian terpenting dalam hidup manusia saat ini, sehingga dapat dikatakan bahwa gadget sangat memengaruhi gaya hidup bagi setiap penggunanya.

2.1.3 Jenis - jenis Gadget

Sebagian orang mengetahui gadget hanya sebatas handphone, namun nyatanya banyak sekali barang elektronik yang termasuk dalam gadget. Anggraini (2019) Menyatakan dalam bukunya ada beberapa jenis gadget yang seringkali digunakan masyarakat :

1. Handphone

Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan semua kalangan masyarakat termasuk anak - anak. Fungsi dari handphone adalah sebagai alat komunikasi, namun dengan seiring berkembangnya zaman, handphone memiliki fungsi lain yaitu untuk mencari informasi, hiburan dan masih banyak lagi.

2. Laptop

Laptop adalah komputer pribadi yang dapat dipindahkan dan dibawa dengan mudah sehingga dapat digunakan di banyak tempat. Mayoritas laptop mempunyai fitur yang sama dengan komputer, seperti mampu menjalankan perangkat lunak dan mengelola berkas.

3. Tablet

Gadget yang satu ini memiliki fungsi yang sama dengan handphone yaitu untuk berkomunikasi, mencari informasi melalui internet, dan menyajikan media hiburan. Hanya saja yang membedakan antara

handphone dengan tablet adalah ukuran layarnya. Tablet memiliki ukuran yang lebih lebar dibandingkan dengan handphone.

2.1.4 Dampak Penggunaan Gadget

Pada era serba digital ini kehidupan manusia sangat dimudahkan dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Namun, dengan teknologi semakin canggih pasti akan menimbulkan banyak sekali dampak baik maupun buruk.

Gadget bermanfaat agar anak mengetahui teknologi sejak dini, namun diperlukan kehati-hatian agar anak tidak terpengaruh dan kecanduan menggunakan gadget karena dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan mata serta tumbuh kembang anak (Anggraini, 2019). Menurut Novitasari (2019) ada beberapa dampak positif dari penggunaan gadget bagi anak - anak yaitu :

1. Menambah pengetahuan

Anak - anak yang menggunakan gadget berteknologi canggih akan dimudahkan untuk mendapatkan suatu informasi mengenai tugas yang diberikan oleh sekolah dengan menggunakan internet. Dengan demikian anak - anak dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

2. Mempermudah komunikasi

Gadget adalah suatu teknologi yang canggih, sehingga memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan seluruh orang yang di seluruh penjuru dunia.

3. Memperluas jaringan pertemanan

Menggunakan gadget dapat memperluas jaringan pertemanan, karena dengan mudah untuk bergabung dengan media sosial. Namun, orang tua perlu mengawasi penggunaan gadget anak - anaknya karena saat ini sedang marak pelaku kejahatan yang menargetkan anak - anak sebagai korban.

Selain itu, gadget dapat memberikan dampak buruk bagi anak - anak antara lain :

- 1) Penurunan interaksi sosial

Anak yang menghabiskan waktu lebih sering untuk bermain gadget akan mengalami penurunan interaksi dengan orang yang disekitarnya, selain itu anak akan mengalami penurunan untuk bermain di alam terbuka dan tidak tertarik untuk melakukan interaksi secara fisik. Kemampuan sosial anak terlebih anak usia sekolah semakin menurun dan ruang gerak sosialnya semakin sempit sebagai akibat dari penggunaan gadget. Mereka lebih suka menyendiri dan tidak peduli terhadap temanteman sebayanya dan lingkungan sekitarnya (Halawa & Palan, 2016).

2) Merusak pengelihatan

Kontak terlalu lama didepan gadget dapat merusak pengelihatan pada anak. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering kontak dengan gadget lebih mungkin mengalami gangguan pada mata mereka.

3) Postur tubuh buruk

Terlalu lama menggunakan gadget juga dapat menyebabkan postur tubuh menjadi buruk. Anak dapat menggunakan gadget dengan waktu yang lebih lama dengan duduk membungkuk maupun berbaring di sofa atau tempat tidur. Postur tubuh yang buruk juga dapat menyebabkan ketidaksejajaran pada tulang belakang anak, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan dan nyeri.

4) Gangguan tidur

Anak yang kecanduan gadget tanpa adanya pengawasan orang tua akan selalu memainkan gadget itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

Orang tua sebaiknya membuat kesepakatan dengan anak, misalnya dengan membuat aturan menonaktifkan smartphone saat menjelang akan tidur. Sebab jika gadget itu menyala akan

mengganggu istirahat anak terutama anak yang di bawah usia 13 tahun.

5) Perilaku kekerasan

Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak mengetahui bahwa game yang diberikan untuk anaknya mengandung unsur kekerasan.

6) Terpapar radiasi

Gadget sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata.

Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi smartphone menimbulkan ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, Alzheimer dan Parkinson. Tetapi hal itu masih menjadi perdebatan antara pakar kesehatan lain, karena ketika di teliti hasil penelitian menunjukkan bahwa gelombang radiasi smartphone yang saat ini di pasaran masih tergolong aman.

7) Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying adalah sebuah bentuk pelecehan atau bullying di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial.

2.2 Interaksi Sosial

2.2.1 Definisi Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat. Secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial (Pebriana, 2017).

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok yang didalamnya individu mempengaruhi,

mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya sehingga memunculkan hubungan timbal balik (Akbari, 2019).

2.2.2 Syarat - syarat Interaksi Sosial

Dalam proses sosial baru dapat dikatakan terjadi interaksi sosial apabila telah memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan bersama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi sosial.

1. Kontak sosial

Kontak sosial adalah hubungan antar satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan bermasyarakat.

Komponen yang harus dimiliki seseorang dalam kontak sosial yaitu percakapan, saling pengertian, dan kerjasama antara komunikator dan komunikan. Kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

2. Kontak primer

Kontak primer, terjadi apabila seseorang mengadakan hubungan secara langsung seperti : tatap muka, saling senyum, berjabat tangan, dan lain sebagainya.

3. Kontak sekunder

Kontak sekunder yaitu kontak tidak langsung atau memerlukan perantara seperti : menelpon dan ber kirim surat. Apabila dicermati, baik dalam kontak primer maupun kontak sekunder terjadi hubungan timbal balik antar komunikator dan komunikan. Dari penjelasan di atas terlihat ada tiga komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu : (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) kerjasama antara komunikator dan komunikan. Ketiga komponen tersebut merupakan kemampuan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh individu.

4. Komunikasi

Komunikasi adalah syarat pokok lain daripada proses sosial. Komunikasi sosial mengandung pengertian persamaan pandang antar orang yang berinteraksi terhadap sesuatu. Komunikasi memiliki 5 ciri - ciri yaitu sebagai berikut :

a) Keterbukaan atau openness

Komunikasi antar pribadi mempunyai ciri keterbukaan maksudnya adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain.

b) Empati

Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain khususnya dalam aspek perasaan, pikiran, dan keinginan. Secara psikologis apabila dalam komunikasi komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami, dan adanya kesamaan diri.

c) Dukungan

Menurut Sugiyo (2005) secara tegas menyatakan keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama apabila tidak didukung oleh suasana yang mendukung. Hal ini berarti bahwa dalam komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih-lebih dari komunikator.

d) Rasa positif

Sikap positif dalam hal ini berarti adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Hal ini berarti bahwa situasi dalam komunikasi antarpribadi hendaknya menyenangkan. Apabila kondisi ini tidak muncul maka komunikasi akan terhambat dan bahkan akan terjadi pemutusan hubungan.

e) Kesamaan

Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Apabila dalam komunikasi antar pribadi komunikator merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih

tinggi daripada komunikasi maka dampaknya akan ada jarak dan ini berakibat proses komunikasi akan terhambat.

2.2.3 Bentuk Interaksi Sosial

Apabila syarat-syarat telah terpenuhi, interaksi sosial akan berjalan dengan mudah. Beberapa bentuk dari interaksi sosial sebagai berikut:

1. Kerjasama

Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing masing.

2. Persaingan

Persaingan merupakan suatu usaha seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya. Persaingan merupakan keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain.

3. Pertikaian atau konflik

Pertikaian merupakan bentuk persaingan yang berkembang secara negatif. Pertikaian adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana pihak yang satu berusaha menjatuhkan pihak yang lain. Pertikaian adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan/atau kekerasan.

4. Akomodasi

Akomodasi adalah suatu usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan. Namun tidak selamanya suatu akomodasi dapat berhasil sepenuhnya selama orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia masih mempunyai kepentingan-kepentingan yang tidak bisa diselaraskan satu dengan yang lainnya, maka akomodasi belum terjadi.

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Dalam melaksanakan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari internal maupun eksternal. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial menurut Miraningsih (2013):

1. Imitasi

Imitasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *imitation* yang berarti tiruan atau peniruan. Imitasi merupakan salah satu proses yang penting dalam interaksi sosial. Imitasi dalam hal ini diartikan sebagai suatu kegiatan dimana seseorang akan meniru oranglain yang disukai atau yang dapat dijadikan contoh olehnya baik dalam hal tampilan fisik maupun tingkah laku. Misalnya seseorang dapat meniru dari cara berpakaian, gaya rambut, cara bicara, cara bertingkah laku dan hal lain yang menarik lainnya. Imitasi ini memiliki pengaruh yang baik apabila hal yang ditiru adalah hal-hal yang baik, namun imitasi juga dapat memiliki pengaruh yang buruk apabila hal yang ditiru dapat membuat seseorang melakukan hal-hal yang melanggar norma.

2. Sugesti

Sugesti dikenal sebagai tindakan yang dapat mempengaruhi diri sendiri maupun orang lain. Sugesti dalam pengertian ini yang dimaksud adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri (*auto-sugesti*) maupun dari orang lain (*hetero-sugesti*). Sugesti merupakan pandangan atau sikap seseorang yang kemudian diterima dan juga diikuti oleh orang lain. Faktor yang mempermudah terjadinya sugesti yaitu:

- a) Sugesti karena hambatan berpikir.
- b) Sugesti karena pikiran terpecah.
- c) Sugesti karena otoritas.
- d) Sugesti karena mayoritas.
- e) Sugesti karena *will to believe*.

3. Identifikasi

Identifikasi hampir sama seperti imitasi, yaitu meniru pihak lain. Namun yang membedakan identifikasi ini lebih mendalam daripada imitasi. Identifikasi adalah perilaku meniru hingga pada tingkah laku dan cara berfikir seseorang agar sama persis dengan yang ditiru. Misalnya seorang anak yang meniru ibunya. Dalam proses identifikasi ini turut membentuk kepribadian seseorang. Identifikasi dapat terjadi secara sengaja maupun tidak disengaja. Dalam proses identifikasi seseorang

akan terkesan meniru dan tidak memiliki cara berfikir sendiri, namun proses identifikasi ini pada akhirnya akan membentuk kepribadian seseorang, tentunya tidak berlangsung secara instan, namun melalui beberapa tahapan terlebih dahulu.

4. Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang satu terhadap yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan (Miraningsih, 2013). Proses simpati dapat berkembang apabila ada sikap saling pengertian diantara pihak-pihak yang bersangkutan. Simpati dapat disampaikan ketika suasana gembira maupun sedih.

Seseorang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya. Simpati merupakan sikap tertarik terhadap pihak lain. Simpati dapat menimbulkan ikatan yang lebih kuat dan hubungan baru yang lebih kuat juga.

2.3 Anak Usia Sekolah

2.3.1 Definisi Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6-12 tahun dengan ciri-ciri masa pertumbuhan masih sangat cepat dan aktif belajar. Dalam siklus kehidupan, masa anak-anak merupakan fase dimana anak mengalami tumbuh kembang yang menentukan masa depannya. Perlu adanya optimalisasi perkembangan anak, karena selain krusial juga pada masa itu anak membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua atau keluarga sehingga secara mendasar hak dan kebutuhan anak dapat terpenuhi secara baik (Novitasari, 2019).

Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini et al., 2015).

2.3.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Perkembangan pada usia anak sekolah banyak mengembangkan kemampuan interaksi sosial, belajar tentang nilai moral dan budaya dari lingkungan keluarganya dan mulai mencoba mengambil bagian dari kelompok untuk berperan, terjadi perkembangan secara khusus lagi, terjadi perkembangan konsep diri, keterampilan membaca, menulis serta berhitung, dan belajar menghargai di sekolah.

Anak usia sekolah dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik. Berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia sekolah sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak. Menurut Trianingsih (2016), perkembangan anak usia sekolah terdiri dari beberapa bagian, diantaranya :

1. Perkembangan Kognitif

Ketika anak memasuki usia sekolah, mereka mulai memperoleh ketrampilan untuk menghubungkan serangkaian kejadian untuk menggambarkan mental anak yang dapat diungkapkan secara verbal maupun simbolik.

2. Perkembangan Psikososial

Anak usia sekolah ingin sekali mengembangkan ketrampilan dalam pekerjaan yang berarti dan berguna secara sosial.

3. Perkembangan Moral

Pada saat pola pikir anak mulai berubah dari egoisentrisme ke pola pikir lebih logis, mereka juga bergerak melalui tahap perkembangan kesadaran diri dari standar moral.

4. Perkembangan Fisik

Saat umur 6 - 12 tahun, pertumbuhan setara 5 cm pertahunan untuk tinggi badan dan meningkat 2- 3 kg pertahun untuk berat badan. Anak laki - laki cenderung kurus dan tinggi, anak perempuan cenderung gemuk.

5. Perkembangan Sosial

Pada periode ini salah satu tugas perkembangan pada masa sekolah adalah belajar bergaul dengan teman-teman sebaya yakni belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya seperti berinteraksi

dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya (Halawa & Palan, 2016).

Perkembangan sosial pada anak-anak usia sekolah ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas.

6. Perkembangan Konsep Diri

Istilah konsep diri merujuk pada pengetahuan yang disadari mengenai berbagai persepsi diri, seperti karakteristik fisik, kemampuan, nilai, ideal diri, dan pengharapan serta ide - ide dirinya sendiri dalam hubungannya dengan orang lain.