

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI & KERANGKA BERFIKIR

2.1 Tinjauan Pustaka

Terdapat hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini sebagai acuan dan masukan pada penelitian ini dan akan dicantumkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis, Judul, Tahun	Metodelogi Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Jenny Gabriela. Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini (2021).	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan metodologi kualitatif untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.	<i>Gadget</i> merupakan salah satu bentuk media masa kini yang dapat dipandang sebagai produk atau alat yang sangat penting yang dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan. Seperti halnya perangkat elektronik lainnya, <i>gadget</i> memiliki kelebihan dan kekurangan, namun jika digunakan dengan benar dapat memberikan manfaat baik bagi orang dewasa maupun anak-anak.

Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Jenny Gabriela berfokus untuk mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku anak remaja yang mana bila jika seorang remaja sering menggunakan *gadget* dalam kesehariannya mengakibatkan banyak perubahan pada tingkah laku pada anak, Sedangkan penelitian ini berfokus pada perkembangan fungsi sosial remaja terhadap *gadget* yang berada di wilayah Pertanian IV Lebak Bulus yang sangat berpengaruh apabila pengguna dari *gadget* tersebut tidak bijak dalam bermain *gadgetnya* akan berdampak buruk.

2.	Puji Asmaul Chusna. Pengaruh media <i>gadget</i> pada perkembangan karakter anak (2017).	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan variable X dan Y	Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Karena tidak adanya interaksi sosial, anak pun akan merasa asing dengan lingkungannya. karena tidak adanya interaksi sosial. Namun, jika pemanfaatannya diimbangi dengan keterhubungan anak dengan dunia luar, kemajuan teknologi juga dapat menumbuhkan daya cipta anak. Mereka tahu bagaimana menggunakan teknologi untuk bermain sepuasnya. Mereka tahu bagaimana menggunakan teknologi untuk bermain sepuasnya.
----	--	---	---

			<p>Untuk mencegah anak-anak mereka menjadi terlalu bergantung pada teknologi, orang tua harus mengawasi mereka saat mereka bermain dengan perangkat elektronik. agar anak tidak terlalu bergantung pada teknologi dan tidak lalai berinteraksi dengan lingkungannya melalui interaksi sosial.</p>
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Puji Asmaul Chusna bertujuan untuk berfokus pada banyak dari pada dari orang tua anak yang sengaja memberikan <i>gadget</i> untuk anak dalam kesehariannya sedangkan dalam ini salah satu bukan upaya pengawasan orang tua untuk mengawasi anak dalam kesehariannya, Sedangkan fokus dari penelitian peran orang tua sangat dibutuhkan untuk menjadi pengawas terhadap anak dalam kesehariannya dalam bermain <i>gadget</i>.</p>			
3.	<p>Muhammad Ulwanusy Syukri. Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial pada remaja karang taruna</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan metodologi kualitatif untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>Secara khusus, kita sebagai teman hanya bisa menjadi pengingat satu sama lain apakah kita bisa menjaga pengendalian diri saat menggunakan barang elektronik atau tidak. Namun nyatanya, era milenial atau digital yang kita jalani saat ini</p>

	kelurahan karet kuningan (2019).		membuat kejadian seperti ini tidak mungkin bisa dihindari.
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Muhammad Ulwanusy Syukri berfokus pada remaja/orang tua memang tidak bisa jauh dari <i>gadget</i> untuk keseharian yang mengakibatkan seorang remaja sibuk dengan <i>gadget</i> saat berada dikerumunan, Sedangkan fokus pada penelitian ini sangat membantu untuk mengetahui seberapa aktif dalam bermain <i>gadget</i>.</p>			
4.	Riyanti Imron. Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial anak dan emosional anak prasekolah dikabupaten Lampung Selatan (2017).	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan metodologi kualitatif untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.	guru prasekolah untuk lebih fokus pada proses perkembangan anak, khususnya perkembangan sosial dan emosional, sehingga pihak sekolah dapat mengirimkan guru untuk mengikuti kegiatan seminar terkini terkait penggunaan. teknologi untuk anak-anak prasekolah.
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Riyanti Imron. Berfokus pada perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dan orang tua sebagai pengawas untuk anak dalam bermain <i>gadget</i> kesehariannya, Sedangkan penelitian ini berfokus pada perkembangan fungsi sosial dari seorang remaja terhadap lingkungan tetangga maupun masyarakat.</p>			
5.	Yummi Ariston, Frahasini.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan jenis	bahwa sebagian besar anak hanya menggunakan <i>gadget</i> nya untuk bermain

	Dampak penggunaan <i>gadget</i> bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar (2018).	pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi,wawancara,dan dokumentasi.	game dan menonton film animasi, yang merupakan media yang sebaiknya digunakan untuk mengajar anak. Dalam situasi seperti ini, diperlukan pengawasan orang tua untuk mengawasi cara anak menggunakan <i>gadget</i> sehari-hari agar dapat mengurangi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak. Guru dan anak juga sebaiknya lebih diarahkan pada aktivitas yang melibatkan anak-anak lain sehingga mudah untuk bersosialisasi.
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Yummi Ariston, Frahasini berfokus pada dampak dari penggunaan <i>gadget</i> bagi tumbuh kembang anak sekolah dasar yang mana masih banyak terdapat anak menggunakan <i>gadget</i> hanya untuk bermain <i>game</i> dan menonton film bukan digunakan untuk belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada dampak <i>gadget</i> terhadap perkembangan fungsi sosial remaja agar lebih memanfaatkan dengan baik dalam bermain <i>gadget</i>.</p>			
6.	Fitriana, Anizar Ahmad.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan	Remaja menggunakan <i>gadget</i> lebih lama dari yang disarankan,

	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku remaja dalam keluarga Fitria. (2021)	menggunakan variable X dan Y	sehingga menyebabkan ketidakstabilan mental jika tidak diizinkan menggunakannya. Akibatnya, mereka menjadi kesal secara tidak rasional jika tidak diperbolehkan menggunakannya, bahkan ada yang mengunci diri di dalam kamar.
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Fitriana, Anizar Ahmad berfokus pada dampak dari apabila berlebihan dalam bermain <i>gadget</i> dapat memberikan dampak yang kurang baik untuk tumbuh kembang anak, Sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan fungsi sosial remaja yang mana bila berlebihan dalam bermain <i>gadget</i> akan merubah segala bentuk sikap, emosional anak akibat dari <i>gadget</i> tersebut.</p>			
7.	Milana Abdillah Subarkah. Pengaruh <i>gadget</i> terhadap perkembangan anak (2019).	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan variable X dan Y	Orang tua mempunyai peran penting dalam tumbuh kembang anak karena kemajuan teknologi yang dapat mereka akses. Meski <i>gadget</i> diperlukan untuk berkomunikasi dengan segala hal, namun anak harus selalu diawasi dan dibimbing oleh orang

			<p>tuanya. Pasalnya, remaja yang bisa bermain <i>gadget</i> dalam waktu lama tanpa pengawasan orang tua hanya akan bermain <i>gadget</i> dan tidak mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Orang tua harus mengajari anak-anak mereka tentang teknologi sekaligus memperkenalkan mereka pada adat istiadat atau budaya setempat untuk mengajari mereka sopan santun dan rasa hormat dalam bersosialisasi. sehingga generasi muda dapat memainkan peran yang lebih baik dalam masyarakat di masa depan.</p>
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Milana Abdillah Subarkah berfokus pada perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan untuk orang tua terhadap tumbuh kembang anak yang mengakibatkan banyak dampak kurang baik, Sedangkan penelitian ini berfokus pada perkembangan fungsi sosial anak terhadap <i>gadget</i> untuk mengetahui fungsi sosial anak dimasyarakat.</p>			
8.	Zaenal Arifin. Perilaku remaja	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan jenis	Beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna gadget

	<p>pengguna <i>gadget</i> (2015).</p>	<p>pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>ialah, intovet, selfi, sulit konsentrasi pada dunia nyata, anti sosial, dan penyimpangan sosial. Secara tidak sadar, saat ini manusia sudah mengalami ketergantungan menggunakan <i>gadget</i>. Ketergantungan inilah yang menjadi satu dampak negative kehadiran <i>gadget</i>.</p>
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Zaenal Arifin berfokus pada perubahan yang signifikan apabila pengguna <i>gadget</i> ini menggunakan secara berlebihan dalam kesehariannya, Sedangkan penelitian ini berfokus pada fungsi sosial remaja terhadap <i>gadget</i>.</p>			
9.	<p>Belinda Mau. Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan perilaku remaja (2021).</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan jenis pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>generasi yang mudah merasa puas karena betapa mudahnya mencari pengetahuan tentang teknologi. Anak-anak harus diajari cara menggunakan alat elektronik modern jika sudah dewasa, karena mengikuti perkembangan teknologi merupakan salah satu peran adaptif</p>

			<p>manusia modern. <i>Gadget</i> merupakan salah satu bentuk media masa kini yang dapat dipandang sebagai produk atau alat yang sangat penting yang dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan. Seperti halnya perangkat elektronik lainnya, <i>gadget</i> memiliki kelebihan dan kekurangan, namun jika digunakan dengan benar dapat memberikan manfaat baik bagi orang dewasa maupun anak-anak.</p>
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Belinda Mau berfokus pada perkembangan perilaku anak pada masa kini yang sangat aktif dalam bermain <i>gadget</i> untuk kesehariannya, Sedangkan penelitian ini berfokus pada untuk mengetahui fungsi sosial dari remaja terhadap <i>gadget</i> .</p>			
10.	<p>Naila Intan Muna Agustina, Erik Aditia Ismaya, Ika Ari Pratiwi. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan jenis pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>Karena anak-anak lebih tertarik bermain dengan barang elektronik dibandingkan peduli terhadap orang-orang di sekitar mereka, hal ini ditunjukkan oleh perilaku mereka, yang mencakup keengganan mereka untuk</p>

	Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak (2022).		membantu atau membantu orang lain, kecenderungan mereka untuk marah, penggunaan bahasa kasar, dan kurangnya perhatian mereka.
<p>Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Naila Intan Muna Agustina, Erik Aditia Ismaya, Ika Ari Pratiwi berfokus pada kepedulian seorang anak belum terlihat dan suka berkata kasar sebab anak lebih bermain <i>gadget</i> dibandingkan untuk berbaur dengan masyarakat, Sedangkan peneltian ini untuk mengetahui seberapa besar dampak <i>gadget</i> terhadap fungsi sosial remaja pada masyarakat.</p>			

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Fungsi Sosial

Menurut Kaplan & Sadock tahun 2008 dalam Niman dkk, (2017) Fungsi sosial adalah Kelahiran menandai dimulainya proses interaksi sosial yang berlangsung hingga kematian. Melalui interaksi dalam keluarga, anggota keluarga memperoleh disiplin, budaya dan konvensi yang memungkinkan mereka berfungsi dalam masyarakat. Kegagalan bersosialisasi dalam keluarga dapat mengakibatkan kegagalan bersosialisasi di masyarakat, terutama jika standar dan perilaku yang dipelajari berbeda dengan yang ada di masyarakat.

Menurut Husaini (2011) dalam Tobing (2015) ada 3 faktor yang perlu dan saling berkaitan dalam berfungsinya sosial anak yang baik yaitu:

- a) Status sosial adalah Seseorang yang diberi tempat dalam suatu kelompok, keluarga, komunitas, atau organisasi ada untuk dapat melakukan tugas-tugas pokok sebagai kewajiban atas komitmennya.

Misalnya seseorang yang merupakan orang tua, ibu, anak, ketua, dan lain sebagainya. Standar untuk mengukur kebahagiaan sering kali adalah status sosial seseorang dalam keluarga. Pekerjaan, jabatan, pendidikan, dan pendapatan seseorang semuanya dapat berdampak pada status sosialnya. (Damongilala 2014).

- b) Role sosial yaitu Berdasarkan status sosial yang mereka miliki dalam hidup, ada beberapa tugas yang perlu dan wajib diselesaikan. Tugas-tugas ini dikenal sebagai peran sosial. Misalnya, seorang ibu mempunyai fungsi sebagai ibu rumah tangga dalam sebuah keluarga, dan seorang ayah harus berperan sebagai pencari nafkah utama dalam keluarga. Agar seseorang atau suatu kelompok, seperti keluarga, dapat menghidupi dirinya sendiri, tumbuh dan berkembang, menghargai dan menikmati hidup, kinerja peran sosial yang efisien memerlukan ketersediaan sumber daya dan pelaksanaan tugas. Yang bersangkutan akan mengamati bagaimana posisi tersebut dimainkan, dan masyarakat sekitar akan menganggapnya sebagai hal yang lumrah.
- c) Norma sosial adalah Hukum, norma masyarakat, aturan, konvensi, dan agama digunakan sebagai pedoman untuk menentukan apakah status sosial boleh dimainkan dan dijalankan secara wajar dan dapat diterima masyarakat. Pekerja sosial dapat menilai seberapa baik seseorang melakukan tugas secara individu atau kelompok dan mengambil tindakan yang tepat.

Pada dasar berdasarkan ciri khas tertentu yang dimiliki anak yang membedakan antara anak dengan orang dewasa dimana pemberian stimulus mereka (anak) haruslah disesuaikan dengan karakteristik anak untuk perkembangan kemampuan mereka di masa selanjutnya. Beberapa karakteristik pada anak yaitu:

1. Anak memiliki rasa keingintahuan yang besar

Anak-anak penasaran dengan lingkungan sekitarnya. Mereka sangat ingin tahu tentang segala sesuatu yang terjadi di sekitar mereka. Anak-anak sering kali bertanya tentang banyak topik, seperti apa itu sesuatu, di mana letaknya, bagaimana rasanya, dan topik lainnya. Untuk mencegah kesalahan konseptual atau kognitif pada anak, pertanyaan-pertanyaan harus dapat dijawab dengan tepat.

2. Anak bersifat unik

Lingkungan sekitar anak atau faktor genetik dapat berkontribusi terhadap kekhasannya. Orang tua dan pendidik harus mengadopsi strategi yang dipersonalisasi berdasarkan keunikan ini agar dapat mengatasi kesenjangan keunikan secara memadai.

3. Anak umumnya kaya fantasi/imajinasi

Anak-anak senang berfantasi dan berimajinasi, yang mereka gunakan untuk menciptakan berbagai hal. Meskipun cerita seorang anak hanyalah hasil imajinasinya, cerita tersebut dapat diceritakan seolah-olah anak tersebut benar-benar mengalami peristiwa yang terjadi. Namun mengingat kesenjangan antara ilusi dan kenyataan, upaya pembangunan harus dilakukan secara bertahap. Menggunakan teknik mendongeng seperti melukis gratis dan mendongeng dapat membantu anak mengembangkan imajinasinya. Periode waktu yang digambarkan sebagai masa keemasan adalah saat pembelajaran memiliki potensi paling besar dan paling sensitif. Orang tua dan pendidik harus memberikan stimulasi yang tepat pada kelompok usia ini untuk memastikan bahwa waktu yang penting dan berpotensi bermanfaat ini tidak hilang.

4. Anak memiliki sikap egosentris

Anak-anak biasanya memiliki watak egosentris (keinginan untuk menang sendiri). Anak-anak yang masih berebut mainan, cemberut, dan mengeluh ketika tidak mendapatkan apa yang diinginkannya menunjukkan ciri-ciri ini. Orang tua dan instruktur dapat menawarkan berbagai kegiatan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan empati yang lebih baik terhadap orang lain, serta mengajak mereka mendengarkan cerita

5. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak-anak yang melakukan suatu aktivitas tidak bisa berdiam diri terlalu lama dan lebih suka berkeliaran. Karena rentang perhatian mereka yang pendek, anak-anak mudah teralihkan oleh hobi lain, dan jika suatu aktivitas tidak menarik minat mereka, mereka cenderung meninggalkannya. Membuat aktivitas yang menghibur, seperti memulai pelajaran dengan pemecah kebekuan atau menebak-nebak, dapat membantu mengatur pengajaran sehingga anak-anak memberikan perhatian lebih dekat dan memperhatikan dalam jangka waktu yang lebih lama.

6. Anak adalah makhluk sosial

Ketika mereka mendekati usia prasekolah, anak-anak mulai menikmati berkumpul dan bermain dengan teman-temannya. Saat bermain bersama teman-temannya, ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan sabar menunggu gilirannya. mulai mengembangkan hubungan dengan teman sebayanya. Hasilnya, anak muda akan mengembangkan rasa positif terhadap diri sendiri, belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, dan menemukan cara menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan sosial anak merupakan ukuran kedewasaan mereka dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya melalui hubungan sosialnya. Kemampuan berperilaku sesuai dengan harapan masyarakat diperoleh melalui perkembangan sosial. Hal ini membawa kita pada kesimpulan bahwa perkembangan sosial juga dapat merujuk pada proses mengajar anak-anak untuk beradaptasi dengan aturan kelompok, moral, dan tradisi yang menyatukan orang, berinteraksi satu sama lain, dan bekerja sama.

2.2.2 Fungsi Sosial Remaja

Menurut Mendle, J., Turkheimer, E., & Emery, R. E. (2007) ,mengungkapkan bahwa Fungsi sosial anak remaja ditandai dengan perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Perubahan sosial sangat terlihat saat remaja menjadi lebih mandiri dari orang tuanya, menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya, dan mulai mengeksplorasi hubungan romantis dan seksualitas.

Menurut Havighurst (Hurlock. 1990), Masa remaja memiliki syarat perkembangan yang harus dipenuhi sebaik mungkin. Masing-masing kegiatan perkembangan tersebut dapat dianalisis dari sudut pandang jenis tugas, dasar biologis, dan dasar psikologis agar dapat lebih memahaminya., yaitu sebagai berikut:

1. Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.

John W. Santrock (2003) dalam bukunya menjelaskan bahwa Bagi banyak remaja, cara teman sekelas memandang mereka adalah aspek paling penting dalam kehidupan mereka. Remaja menunjukkan keinginan yang kuat untuk bergaul dengan teman sebayanya dan pada akhirnya mendapatkan kemandirian. Hal ini menunjukkan bagaimana kehidupan dan perilaku remaja dipengaruhi oleh teman sekelasnya. Penyesuaian sosial remaja yang menyelesaikan tugas perkembangan ini

secara efektif akan bermanfaat sepanjang sisa hidupnya. Namun, jika dia gagal, masalah atau masa-masa tidak bahagia, seperti pernikahan yang tidak memuaskan, ketidakmampuan bergaul dengan orang lain, atau sifat kekanak-kanakan, akan muncul di kehidupan dewasanya.

2. Mencapai peran sosial pria dan wanita

Bagi laki-laki, yang telah didorong dan dibimbing sejak masa kanak-kanak, menerima peran seks orang dewasa yang diterima masyarakat tidaklah terlalu sulit. Namun bagi anak perempuan, situasinya berbeda. Perjuangan untuk mendapatkan posisi feminin dewasa yang diterima masyarakat dan menerima peran tersebut sering kali merupakan upaya besar yang memerlukan penyesuaian selama bertahun-tahun karena mereka sering kali diizinkan dan bahkan didorong untuk memainkan peran yang setara dengan anak muda.

3. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif

Remaja sering kali merasa sulit menerima keadaan fisik mereka saat ini jika mereka sudah lama mempunyai gagasan tentang bagaimana mereka akan terlihat sebagai orang dewasa. Dibutuhkan waktu untuk mengubah gagasan ini dan menemukan bagaimana membuat penampilan seseorang lebih sesuai dengan aspirasinya.

4. Mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya

Mengejar kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya merupakan tujuan perkembangan sederhana bagi remaja yang menginginkan kebebasan. Namun, kemandirian perilaku dan kemandirian emosional tidaklah sama. Banyak anak muda yang mendambakan kemandirian juga menginginkan dan membutuhkan keamanan emosional karena bergantung pada orang tua atau orang dewasa lainnya. Remaja yang kurang memiliki hubungan mendalam dengan anggota kelompoknya atau yang kedudukannya dalam

kelompok sebaya tidak pasti adalah kelompok yang paling terkena dampak dari hal ini.

5. Mencapai jaminan kebebasan ekonomis

Remaja tidak bisa mandiri secara ekonomi kecuali mereka telah memilih karir dan siap untuk itu. Tidak ada jaminan bahwa generasi muda yang memilih karier yang memerlukan pelatihan ekstensif akan memiliki kemandirian finansial ketika mereka sudah dewasa. Hingga selesainya pelatihan yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan, mereka masih akan bergantung secara finansial selama beberapa tahun.

6. Memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan

Remaja pada saat SMA benar-benar mulai mempertimbangkan masa depan mereka. Berbeda dengan anak perempuan yang memandang pekerjaan sebagai cara untuk menghabiskan waktu sebelum menikah, anak laki-laki cenderung menganggap pekerjaan mereka lebih serius.

7. Persiapan memasuki kehidupan berkeluarga

Kecenderungan terjadinya pernikahan muda menjadikan persiapan pernikahan sebagai tugas perkembangan paling krusial pada masa remaja. Bagian seksual dalam persiapan pernikahan mungkin bisa dibuat lebih sederhana dengan dilonggarkannya tabu sosial mengenai aktivitas seksual, namun persiapan untuk aspek-aspek pernikahan lainnya masih kurang di rumah, di sekolah, dan di perguruan tinggi. Kesiapan tanggung jawab keluarga harus lebih diprioritaskan. Salah satu alasan mengapa remaja membawa masalah yang belum terselesaikan hingga dewasa adalah kurangnya persiapan.

8. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting untuk kompetensi kewarganegaraan

Pengembangan kemampuan intelektual dan konsep-konsep yang penting untuk keterampilan sosial ditekankan baik di sekolah maupun pendidikan tinggi. Sementara itu, hanya sedikit remaja yang mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuannya dalam situasi dunia nyata. Orang-orang yang berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler terampil dalam teknik-teknik ini, tetapi mereka yang tidak melakukannya entah karena harus bekerja sepulang sekolah atau karena teman-temannya tidak menyukainya tidak memiliki kesempatan ini.

2.2.3 Pengertian *Gadget*

Arfin menyatakan bahwa *gadget* adalah alat untuk berkomunikasi (dalam Pratiwi 2019). Karena banyaknya fitur dan kegunaannya, *gadget* ini dianggap lebih lengkap dibandingkan perangkat elektronik lainnya. Alat atau perangkat elektronik yang mempunyai tujuan tertentu, sebagian besar untuk membantu manusia dalam menjalankan tugasnya sehari-hari, disebut dengan “*gadget*” dalam bahasa Inggris. Susilawati (2019) mendefinisikan *gadget* sebagai kategori luas perangkat elektronik, termasuk laptop, tablet, ponsel pintar, iPad, dan perangkat lainnya, yang masing-masing memiliki serangkaian kemampuan dan aplikasi unik. Dengan memberikan pengguna akses ke semua data yang tersedia, perangkat ini berharap dapat membuat hidup lebih mudah bagi semua orang. Menurut Banham, barang adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan ukuran, harga, dan mempunyai ciri khas serta komponen berkinerja tinggi. (Fajrin 2015).

Gadget adalah instrumen atau perlengkapan yang lebih canggih dari teknologi sebelumnya dan membedakan dirinya dari teknologi lain karena bentuknya yang lebih kompak. Alat elektronik yang terus diperbarui melalui perangkat adalah telepon rumah, demikian pula alat

elektronik yang terus diperbarui melalui perangkat adalah komputer, laptop, atau notebook. Perangkat dan benda teknologi lainnya disebut dengan *gadget* (Syahyudin 2019). Karena selalu diperbarui dan memberikan kesenangan baru kepada penggunanya, *gadget* merupakan benda mekanis yang menarik. Perangkat ini hadir dengan beragam aplikasi yang dapat menghadirkan konten dari berbagai hobi, media sosial, outlet berita, dan bahkan hiburan. (Manumpil 2015).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, jelas bahwa *gadget* ini merupakan sebuah perangkat elektronik kecil dengan beragam fitur dan fungsi yang dirancang untuk memudahkan akses terhadap seluruh data.

2.2.4 Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Menurut Rahmandani, (2018) menyatakan bahwa *gadget* yang digunakan sebagai alat komunikasi masa kini. Komunikasi antar manusia difasilitasi oleh *gadget*. Sejak munculnya elektronik, aktivitas komunikasi menjadi lebih canggih. Perangkat memiliki fitur dan keunggulan tergantung penggunaannya., menurut Chusna (2017) menyatakan bahwa fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin berkembang dan maju. Manusia biasa berkomunikasi melalui hati sebelum beralih ke tulisan yang dikirimkan melalui surat. Manusia kini dapat menggunakan perangkat untuk berkomunikasi dengan nyaman, cepat, praktis, dan efektif di era globalisasi.

2. Sosial

Fitur dan aplikasi yang ditawarkan gadget ideal untuk memperoleh berbagai jenis cerita, dan berita. Untuk menambah teman

dan membangun saudara jauh dengan penggunaan ini tanpa menghabiskan waktu yang terlalu lama untuk berbagi.

3. Pendidikan

Belajar saat ini bukan hanya sekedar membaca buku. Namun, kita dapat mengakses berbagai pengetahuan melalui teknologi. Tanpa harus repot bepergian ke perpustakaan yang jaraknya jauh, Anda bisa belajar tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum dan agama.

Perangkat diperlukan bagi kehidupan manusia untuk berkomunikasi, memperdalam hubungan, mendapatkan ide-ide baru, pendidikan lebih lanjut dan melakukan perdagangan. Namun yang terjadi justru sebaliknya. Kesalahan pengguna atau penggunaan fungsi yang tidak tepat adalah penyebabnya. Informasi, edukasi, dan kesenangan semuanya disediakan melalui *gadget*. (Anggraeni 2018). Kemampuan perangkat ini untuk terhubung ke internet menjadi keunggulan tambahan. (Rozalia 2017).

Dari penjelasan para ahli di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki fungsi untuk berkomunikasi, meningkatkan hubungan, dan juga dapat digunakan untuk menghibur serta sebagai media pembelajaran.

2.2.5 Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, teknologi juga dapat memberikan dampak baik dan buruk bagi penggunanya. Salah satu keunggulan teknologi adalah kemudahan berkomunikasi dengan pengguna tanpa harus ngobrol terlalu lama..(Marpaung 2018). Menurut Harfiyanto (2015) dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah komunikasi dengan orang lain di media sosial.
2. Hubungan jarak jauh bukan lagi menjadi masalah atau hambatan di era perkembangan *gadget* dan media sosial yang semakin maju, yang semakin memperpendek jarak dan waktu.

Rozalia (2017) menjelaskan dampak positif penggunaan *gadget* sebagai berikut :

1. Berkembangnya imajinasi. Menggambar apa pun setelah melihat gambar membantu seseorang mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya tanpa dibatasi oleh kenyataan.
2. Melatih kecerdasan. Dalam situasi ini, remaja dapat terbiasa dengan tulisan, angka dan gambar yang mendukung pembelajaran.
3. Meningkatkan rasa percaya diri. Anak-anak akan terinspirasi untuk menyelesaikan suatu permainan jika mereka memenangkannya.
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dan pemecahan masalah. Anak akan menunjukkan rasa ingin tahu yang mendasar terhadap suatu benda yang menyebabkan anak menunjukkan kesadaran belajar secara wajar tanpa perlu adanya paksaan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas tentang dampak positif *gadget* tersebut, dampak positif menurut Nurhaeda (2018) mengemukakan dampak positif *gadget* yaitu sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengetahuan luas.
2. Mempermudah komunikasi yaitu *gadget* khususnya merupakan salah satu alat canggih yang memudahkan komunikasi.
3. Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

4. Mengetahui tentang acara sekolah, siswa akan bertukar detail tentang acara dan gambar yang berkaitan dengan acara sekolah sebelum membagikannya secara kelompok atau individu dengan individu tertentu.

Nurhaeda (2018) berpendapat bahwa Sebaiknya orang tua mengizinkan penggunaan *gadget* karena memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan benar. Memperkenalkan perangkat kepada anak-anak memang penting, namun kita juga perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya.

Dampak positif penggunaan *gadget*:

1. Mendapatkan pengetahuan luas.
2. Mempermudah komunikasi yaitu *gadget* merupakan salah satu alat yang canggih.
3. Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

2.2.6 Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Nurhaeda (2018) menyatakan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

1. Mengganggu kesehatan.

Karena dampak radiasi teknologi sangat merugikan kesehatan manusia, terutama pada remaja di bawah usia 18 tahun, maka *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan masyarakat. Kanker bisa disebabkan oleh paparan radiasi yang berlebihan.

2. Mengganggu perkembangan anak.

Fitur-fitur canggih yang ada pada *gadget* antara lain kamera, film, game dan lain-lain. Karakteristik tersebut dapat menghambat kemampuan remaja dalam belajar di kelas.

3. Rawan terhadap tindak kejahatan.

Setiap orang harus mampu melakukan update kapan saja. Oleh karena itu, mereka yang ingin melakukan kejahatan dapat melakukannya dengan mudah menggunakan pembaruan yang mereka buat, yang mungkin terlalu sering dilakukan.

4. Mempengaruhi perilaku remaja.

Kemajuan teknologi berpotensi menciptakan generasi pemikir yang berpuas diri dan malas berfikir yang percaya bahwa pengetahuan yang mereka peroleh melalui internet atau bentuk teknologi lainnya adalah pengetahuan terlengkap yang ada.

Menurut Harfiyanto (2015) mengungkapkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

1. Remaja akan menjadi lebih mementingkan diri sendiri karena memiliki akses terhadap berbagai program *gadget*.
2. Remaja yang menggunakan media sosial di perangkat selulernya lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengobrol di media sosial daripada belajar.

Anggraeni (2018) berpendapat bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain:

1. Mengganggu kesehatan.

Dampak negatif radiasi dan teknologi, *gadget* sangat berdampak buruk bagi kesehatan manusia. Kanker bisa disebabkan oleh efek radiasi yang berlebihan.

2. Dapat mengganggu perkembangan anak.

Banyak perangkat yang menawarkan fitur-fitur berteknologi tinggi termasuk kamera untuk mengambil gambar berkualitas, video untuk merekam atau mendokumentasikan suatu peristiwa atau barang bergerak, dan kemampuan bermain game. Semua teknologi ini dapat menghambat kemampuan remaja untuk belajar di kelas. Misalnya, seorang remaja mungkin menggunakan perangkat untuk bermain game atau melakukan perilaku yang tidak pantas saat guru memberikan pelajaran di depan kelasnya.

3. Dapat mempengaruhi perilaku remaja.

Kebanyakan remaja memilih untuk menghindari tantangan karena mereka percaya bahwa hidup itu sederhana. Akibatnya, banyak remaja kehilangan kemampuan untuk fokus dan memiliki kesabaran, dan mereka cepat menuntut agar orang lain segera memberikan apa yang mereka inginkan. Romo (dalam Anggraeni 2018) Anak-anak yang bermain dengan teknologi tanpa henti dan dalam jangka waktu lama setiap hari berisiko menjadi antisosial.

Dampak negatif penggunaan *gadget* menurut Rozalia (2017) sebagai berikut:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar.

Remaja kehilangan fokus saat belajar dan hanya memegang dan memainkan *gadget* dalam saat proses belajar mengajar berlangsung.

2. Malas menulis dan membaca.

Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknologi misalnya, ketika remaja mengakses video di aplikasi YouTube, mereka sering kali hanya melihat gambar alih-alih menuliskan apa yang mereka cari.

3. Penurunan dalam bersosialisasi.

Remaja tersebut mengabaikan lingkungannya dan kurang bermain dengan teman-temannya di lingkungan sekitar.

4. Kecanduan.

Remaja akan menghadapi tantangan dan ketergantungan pada teknologi karena teknologi menjadi kebutuhan mereka.

5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan.

Radiasi dari alat elektronik tentunya dapat menimbulkan gangguan pada kesehatan, bahkan dapat membahayakan kesehatan mata menjadi terganggu dan menurunkan daya fikir remaja.

6. Perkembangan kognitif remaja terhambat

Akan terjadi terhambatnya proses kognitif atau psikologis berpikir yang terlibat dalam cara orang belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan berfikir tentang lingkungannya.

7. Menghambat kemampuan berbahasa.

Remaja yang terbiasa memanfaatkan teknologi cenderung pendiam, sering menirukan kata-kata yang didengarnya, menarik diri, dan jarang berinteraksi dengan teman sebaya atau lingkungannya.

8. Dapat mempengaruhi perilaku anak.

Anak-anak mungkin memainkan video game kekerasan, misalnya, yang dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter mereka, sehingga dapat berpotensi menirukan mereka untuk menyakiti teman-temannya.

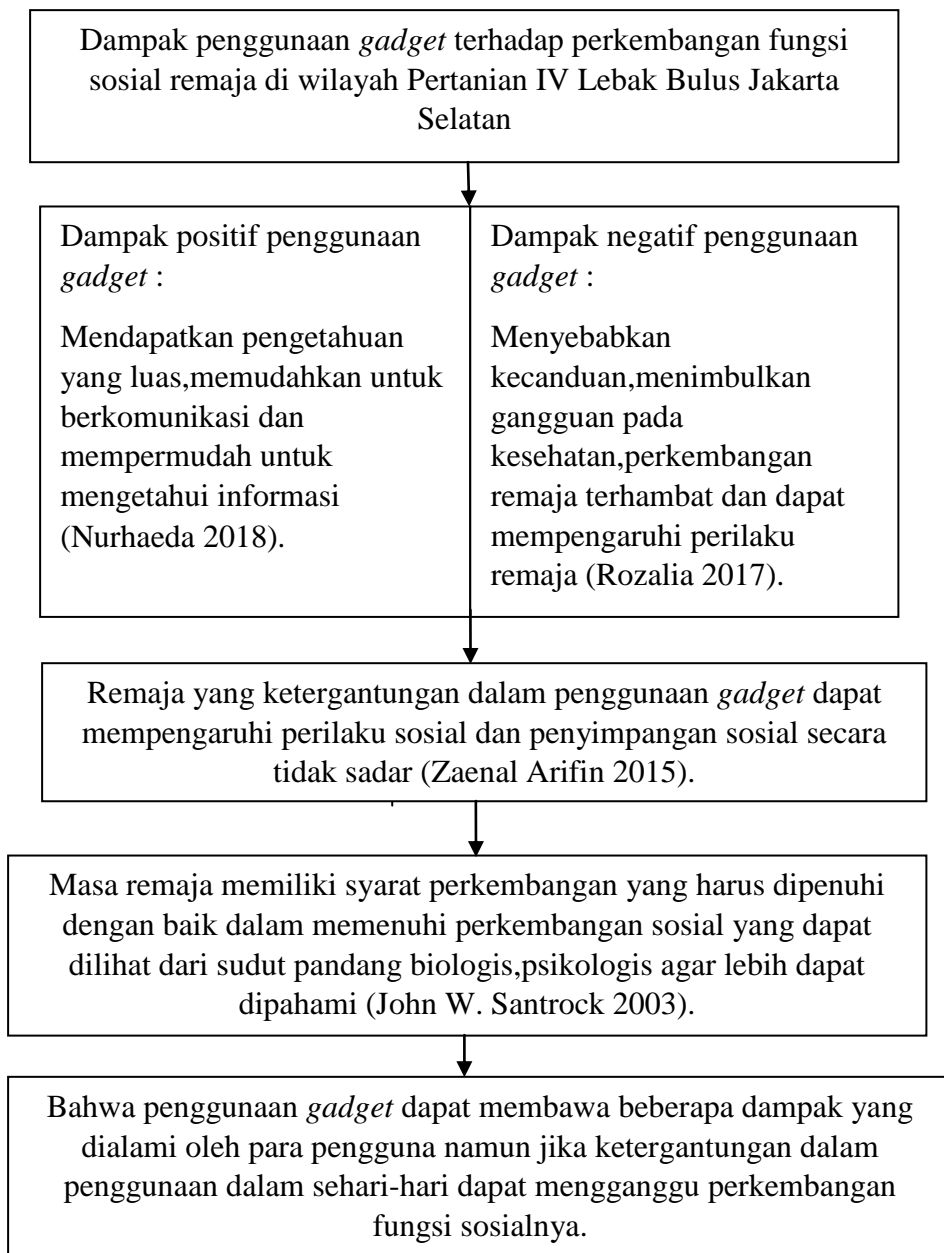
Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas tentang dampak negatif *gadget*, dampak negatif menurut Nurhaeda (2018) mengemukakan dampak negatif *gadget* yaitu sebagai berikut:

1. Mengganggu kesehatan.
2. Mengganggu perkembangan anak
3. Rawan terhadap tindak kejahatan.
4. Mempengaruhi perilaku anak.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan cara berfikir yang akan diterapkan peneliti ketika melaksanakan penelitiannya. Kerangka berfikir ini dapat mempermudah peneliti untuk mencapai tujuan. Kerangka penelitian ini akan mengkaji bagaimana *gadget* digunakan dalam konteks sosial.

2.3 Kerangka Berfikir



Kerangka berfikir adalah komponen penting dalam penelitian ini, dalam penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan fungsi sosial remaja di wilayah Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan. Berikut pembahasan yang berkaitan dengan setiap rangkaian yang ada dalam kerangka berfikir.

Fenomena yang terjadi dari penggunaan *gadget* memiliki dampak positif yang mendapatkan pengetahuan yang luas, memudahkan untuk berkomunikasi dan mempermudah untuk mengetahui informasi, serta dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan kecanduan, menimbulkan gangguan pada kesehatan, mengakibatkan perkembangan remaja menjadi terhambat dan dapat mempengaruhi perilaku remaja. Apabila pengguna *gadget* dikalangan remaja masih bergantung pada *gadget* dapat mengakibatkan remaja menjadi introvert, boros, kurang bergaul, anti sosial, serta penyimpangan sosial secara tidak sadar.

Maka dalam masa remaja yang harus dimiliki untuk mengetahui fungsi sosial remaja yang dapat dilihat dari sudut pandang biologis, psikologis yang mana harus dipenuhi seperti mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif, mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, mencapai jaminan kebebasan ekonomis, memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan, persiapan memasuki kehidupan berkeluarga, mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting untuk kompetensi kewarganegaraan.