

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Pengertian *gadget* pada abad 19 penggunaan istilah *gadget* terdapat dalam *oxford English dictionary*. Istilah *gadget* ini digunakan sebagai hasil pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah pada tahun 1980-an (Paulus Tan, dkk 2016: 7). Secara Etimologi kata *gadget* artinya Sengketa. Syahyudin (2020), mendefinisikan *gadget* adalah suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit berisi berbagai aplikasi dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran dan biaya, salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat lainnya unsur kebaruan (Wijanarko, 2016).

Gadget adalah perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* atau dengan kata sederhana telepon gengaman yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan

pemakaiannya merupakan terobosan baru dari *gadget* genggam sebelumnya (Juliadi, 2018).

Menurut Manupil (2015) *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi moderen. Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi social, khususnya untuk kontak sosial maupun berkemuikasi satu dengan yang lainya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainya.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa *gadget* adalah alat komunikasi yang modern dan sangat membantu dalam melakukan interaksi secara cepat yang memiliki fitur-fitur yang beragam yang semakin kompleks untuk memberikan nyaman bagi yang menggunakannya. *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis *smartphone*.

b. Jenis-Jenis *Gadget*

Gadget memang lebih difokuskan kepada alat komunikasi semenjak kemajuan zaman alat ini diperancangh dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunanya untuk melakukan segala kegiatan dengan *gadget* yang canggih ini. Adapun jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan dalam masyarakat adalah sebagai berikut Yannuansa (2020) :

1) Smartphone

Smartphone merupakan jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. *Smartphone* merupakan suatu perangkat yang paling sering digunakan di semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun.

2) *Tablet dan Ipad*

Bentuk *gadget* ini bentuknya lebih besar dari *hanphone* dengan ukuran layar yang lebih besar dari *hanphone*, *tablet/ipad* menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga penggunaan lebih nyaman. Ketika ingin menonton, bermain *game*, mencari informasi, dan kegiatan lainnya.

3) *Laptop/computer*

Laptop atau computer merupakan jenis *gadget* lainnya yang sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan, mayoritas *laptop* yang memiliki banyak fitur yang sama dengan *computer*, seperti mampu menjalankan perangkat lunak dan mengelola berkas.

Gadget memiliki banyak jenis dan fungsi masing-masing yang sering digunakan untuk berbagai keperluan sehari-hari yang memberikan kemudahan kepada kita yang menggunakannya. *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *smartphone*.

c. **Manfaat *Gadget* Bagi Kalangan Pelajar**

Gadget memang lebih difokuskan kepada alat komunikasi semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan segala kegiatan dengan *gadget*. Banyak pelajar yang menggunakan *gadget* disekolah mereka, seperti *smartphone*, *laptop* dan sejenisnya, karena memang tidak dapat dipungkiri lagi bahwa saat ini kehadirannya sangat membantu dan bermanfaat bagi mereka, salah satunya dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat adanya *gadget* bagi kalangan pelajar antara lain menurut Yuliana (2020):

1) Membantu para pelajar dalam mengerjakan tugas sekolah

Fasilitas yang ada dalam *gadget*, para pelajar dapat dengan mudah mencari referensi atau bahkan bisa mencari informasi untuk tugas-tugas yang mengemban mereka dengan mudah sehingga cepat terselesaikan.

2) Memudahkan komunikasi

Gadget kita dapat melakukan komunikasi jarak jauh tanpa bersusah-susah menulis surat seperti komunikasi zaman dahulu sebelum terciptanya alat-alat yang memudahkan kita dalam berkomunikasi. Selain itu semisal pelajar tersebut mempunyai tugas yang kurang difahami bisa tanya-tanya ke temannya dengan cepat lewat media *gadget* atau seterusnya. Adanya sosial media seperti: *facebook, twitter, email, blog, BBM, whatshap* dan lain-lain juga, membuat anak muda zaman sekarang lebih mudah mencari teman dari berbagai daerah yang jauh sekalipun.

3) Sebagai media refresing

Gadget yang mereka miliki dapat dijadikan media refresing sekaligus hiburan ketika mereka lelah dan jenuh setelah menyelesaikan tugas-tugas mereka. Seperti bermain *game*, bersosial media dan lain-lain.

4) Mengakses informasi

Informasi menjadi sangat penting bagi setiap pelajar, oleh karena itu dengan *gadget* mereka dapat lebih mudah membuka berbagai situs untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Selain itu mereka tidak akan ketinggalan berita-berita aktual yang sedang buming dibicarakan.

5) Eksistensi diri

Bagi para pelajar yang memiliki kemampuan menulis, mereka dapat membuat cerita atau menulis tentang pengalaman mereka di media sosial sehingga dapat menyalurkan kemampuan yang mereka miliki. Sehingga karya tersebut dapat dibaca dan diketahui banyak orang. Tidak menutup kemungkinan mereka bisa menjadi salah satu inspirator yang diakui dunia.

d. Fungsi *Gadget*

Menurut Manguma, Nadeak, and Simbolon (2022) *gadget* mempunyai fungsi dalam penggunaanya sebagai berikut:

1) Komunikasi

Sekarang zaman era globalisasi, manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*.

2) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk mendapatkan berbagai berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3) Pendidikan

Seiring perkembangan zaman, sekarang belajar tidak hanya berfokus pada buku. Namun, melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan.

Kehidupan yang serba modern dan serba cepat selain fungsi *gadget* di atas fungsi *gadget* lainnya menurut Chusna (2017);

- 1) Untuk memudahkan mengakses informasi.
- 2) Untuk mempercepat pencarian.
- 3) Untuk membantu bisnis dan bekerja.
- 4) Untuk menunjang aktivitas sehari-hari dengan mempermudah penggunaanya berinteraksi.

Fungsi dan jenis *gadget* di atas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan teknologi saat ini semakin maju banyak fitur pada *gadget* yang memberikan kita informasi yang cepat dapat menambah teman melalui media sosial. *gadget* dapat membantu kita dalam mendapatkan informasi pembelajaran secara cepat dimanapun asalakan terhubung dengan internet.

e. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada siswa tetapi perlu kita ketahui dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* (Marpaung 2018). Adapun yang menjadi dampak positif dan dampak negatif dari *gadget* adalah sebagai berikut.

Dampak positif dari *gadget* di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan pengetahuan luas.
- 2) Mempermudah komunikasi *gadget* merupakan salah satu alat yang canggih.

- 3) Melatih kreatifitas siswa dengan kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

Menurut Yordi (2020) dampak positif *gadget* antara lain:

- 1) Lebih efektif dalam berkomunikasi.
- 2) Merangsang kreatifitas anak.
- 3) Memudahkan akses keluar negeri.
- 4) Manusia lebih berinovasi

Sedangkan dampak negatif dari pengguna *gadget* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengganggu kesehatan, karena *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit.
- 2) Rawan terhadap tingkat kejahatan, setiap orang pasti memiliki sifat yang uptade Dimana saja jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari dari hasil uptude yang boleh dikatakan terlalu sering.
- 3) Mempengaruhi perilaku siswa, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat siswa cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehinga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau yang lainnya adalah pengetahuan yang tertangkap yang lengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir langkah.

Dampak negatif penggunaan *gadget* menurut Kamil (2016);

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar pada saat belajar anak menjadi tidak fokus karena hanya mengingat *gadget*.
- 2) Malas menulis dan membaca hal ini terjadi karena berbagai gambar dan video melalui *youtube*.
- 3) Penurunan kemampuan bersosialisasi.
- 4) Kecanduan (ketergantungan terhadap *gadget*).
- 5) Gangguan kesehatan.
- 6) Menjadi pribadi yang tertutup.

gadget memang sangat berguna bagi kita dampak positif yang dia berikan seperti memberikan pengetahuan luas, meberikan informasi secara cepat dan masih banyak lagi namun disisi lain *gadget* juga memberikan dampak negatif terutama pada kesehatan kita radiasi pada *gadget* dapat memberikan dampak kesehatan yang kurang baik khususnya pada mata selain itu penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa dapat mepengaruhi perkembangan sosial.

2. Perkembangan Sosial

a. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial abad 21 merujuk pada tranformasi dalam bidang pendidikan dan perkembangan kemahiran untuk menghadapi tuntutan zaman modern konsep ini memberikan penekanan kepada pembelajaran kemahiran seperti pemikiran kritis,literasi digital, dan keuangan selain itu juga mengarah

kepada empati tanggungjawab sosial dan etika yang ditekankan dalam pendidikan abad ke-21.

Keterampilan abad 21 berfokus pada keterampilan belajar kritis dan inovasi keterampilan tersebut terdiri dari belajar kritis dan memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreatif dan inovasi

Menurut Yusuf (2017), perkembangan sosial diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama. pada anak perkembangan sosial sangat dibutuhkan karena merupakan kunci awal siswa mampu menjalani kehidupan masyarakat kedepannya.

Tujuan dari perkembangan sosial siswa yaitu untuk membantu serta mempermudah siswa untuk memulai bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya seperti orang tua, guru, saudara, dan teman sebaya, dan untuk membantu siswa bergaul dengan lingkungan baru dimana dia berada. Perkembangan sosial pada anak sangat bermanfaat pada siswa dengan adanya perkembangan sosial anak ini maka akan lebih memudahkan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya manfaat perkembangan sosial bagi anak yaitu dapat menumbuhkan sikap ramah, pada anak dan mampu menyelesaikan konflik secara bersama-sama, dan mampu bertingkah laku sesuai dengan aturan (Latifatus Saniyyah, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses menyesuaikan diri dengan orang yang ada disekitar kita

dengan belajar menyesuaikan diri melalui norma-norma kelompok yang dileburkan menjadi satu kesatuan yang membutuhkan sikap yang ramah dan mampu berosialisasi atau menyesuaikan diri. Perkembangan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial abad 21.

b. Aspek Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial yaitu proses belajar menyesuaikan diri dengan orang lain baik itu didalam keluarga atau lingkungan sosial sesuai dengan berkembangnya teknologi saat ini Abad ke-21 mengingatkan di dalam bukunya *21 Lessons for the 21st*, bahwa pendidikan di masa depan hendaknya mengadopsi 4-C Berikut adalah aspek perkembangan sosial yang perlu ditingkatkan menurut Yuval Noah Harari (2018):

1) Critical thinking (pemikiran kritis)

Mendefinisikan berpikir kritis sebagai kemampuan untuk menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, merangkum, dan mensintesis semua informasi kemudian menerapkan hasilnya untuk menyelesaikan masalah.

2) communication (komunikasi)

Kemampuan untuk membagikan informasi. Memiliki kemampuan atau keterampilan berkomunikasi akan mempermudah seseorang untuk menyampaikan ide, pertanyaan ataupun informasi secara akurat, jelas dan mudah dipahami oleh orang lain.

3) Collaboration (kolaborasi)

Kerjasama yang dibangun dalam sebuah kelompok untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu. Dalam pembelajaran, kegiatan ini sering dilakukan.

4) *Creativity* (kreativitas).

Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru tersebut tidak selalu berupa karya, melainkan melihat dan mempertimbangkan sesuatu seperti sebuah konflik, informasi atau data dengan cara yang baru itu juga dapat disebut sebagai pemikiran kreatif.

Menurut Jari Lavonen (2020) *Abad Ke-21*, ada tujuh kategori keterampilan transversal ini, yaitu:

- 1) Mandiri, mampu menata hidup sehari-hari;
- 2) Multiliterasi
- 3) Kompetensi digital
- 4) kompetensi kehidupan kerja/*entrepreneurship*
- 5) Partisipasi keterlibatan membangun masa depan yang berkelanjutan
- 6) Berpikir dan belajar sepanjang hayat; dan
- 7) Kompetensi budaya, interaksi dan ekspresi.

c. Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Perkembangan Sosial

Keterampilan abad 21 berhubungan dengan berbagai disiplin ilmu dan banyak aspek dalam kehidupan. Keterampilan abad 21 ini tidak memiliki posisi khusus dalam kurikulum. Pendidikan abad 21 ini melibatkan aspek keterampilan dan pemahaman, namun juga menekankan pada aspek kreatifitas, kolaborasi dan kemampuan berbicara yang melibatkan teknologi, tingkah laku dan norma selain itu juga menekankan untuk terampil dengan keterampilan berpikir kritis dan berkomunikasi yang lebih memberikan tantangan dan proses.

Kecakapan abad 21 secara global dijabarkan dalam 4 kategori berikut adalah 4 kategori kecakapan abad 21 menurut Binkley (2018)

1) Cara Berpikir

Cara berfikir yang kreativitas dan berinovasi berpikir kritis dengan memecahkan masalah mengambil Keputusan dengan belajar untuk belajar dan mencoba hal-hal baru.

2) Cara Bekerja

Cara untuk bekerja adalah berkomunikasi dan bekerjasama dua konsep yang saling terkait yang melibatkan interaksi dan kolaborasi yang melibatkan hubungan personal, kemampuan berkomunikasi yang baik dapat memperkuat hubungan dan meningkatkan kolaborasi

3) Alat untuk Bekerja

Pengetahuan umum dan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi dalam era digital teknologi informasi dan komunikasi adalah kemampuan yang sangat yang sangat penting sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin memudahkan keterampilan informasi yang memudahkan kemampuan untuk mencari informasi secara efektif dan efisien menggunakan berbagai sumber melalui media online

4) Cara untuk hidup

Tanggungjawab pribadi dan sosial termasuk kesadaran akan budaya dan kompetensi

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal Berikut faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial siswa Kusuma Elly (2020):

1) Genetika

Faktor genetika merupakan peran utama dalam mencapai hasil akhir dari proses tumbuh kembang anak potensi genetik yang baik bila berinteraksi dengan lingkungan yang positif akan membuahkan hasil akhir yang optimal.

2) Perbedaan ras, etnis dan agama

Pengajaran agama harus sudah ditanamkan pada anak-anak sendiri karena agama akan menentukan umatnya untuk berbuat kebaikan dan Kebajikan untuk menjadi manusia yang berkualitas tidak hanya diperlukan IQ tinggi melainkan moral dan etika yang juga harus tinggi.

3) Keadaan fisik dan faktor keturunan

Sistem tubuh merupakan kondisi yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial seorang individu sistem saraf, kelenjar, dan sistem otot. Sistem saraf adalah sistem tubuh yang berkaitan langsung dengan kemampuan bersosialisasi hal ini karena sistem saraf merupakan proses dasar dari proses mental.

Adapun yang menjadi faktor eksternal adalah sebagai berikut:

1) Faktor lingkungan sosial

Stimulus dari lingkungan merupakan hal yang penting untuk tumbuh kembang anak-anak yang mendapatkan stimulus yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan siswa yang kurang atau tidak mendapatkan stimulus juga mengoptimalkan potensi genetic yang dipunyai siswa (Sinta, 2018).

2) Faktor psikososial

Faktor psikososial yang didalamnya terdapat stimulasi, motivasi dalam belajar, ganjaran atau hukuman yang wajar jika siswa melakukan hal yang benar maka kita wajib memberi pujian atas perbuatan benar ganjaraan seperti ini akan memberikan motivasi baik bagi mereka atau mendorong mereka untuk selalu memberikan yang terbaik.

3) Kematangan intelektual

Pola sosialisasi individu selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan yang dicapainya aspek yang berhubungan dengan perkembangan kematangan misalnya intelektual, sosial, moral dan emosi.

4) Faktor psikologis

Pengalaman merupakan konsep yang luas yang dapat mempengaruhi kemampuan sosialisasi. Pengalaman yang bermanfaat dan juga yang bersifat traumatik. Pengalaman yang bermanfaat memberi pengaruh yang positif pada penyesuaian diri individu.

Bentuk-bentuk perkembangan sosial dan faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial maka dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial terutama pada lingkungan sekitar yang mungkin tidak baik pengalaman yang baik dapat juga memberikan manfaat yang baik ketika lingkungan sosial kita memberikan motivasi yang baik maka perjalanan kita pun dapat memberikan kecerahan yang baik pada diri kita.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik merupakan penelitian yang memiliki penelitian yang serupa dengan hasil yang sama. Hal tersebut dapat digunakan sebagai aturan awal dalam kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan maupun memperbaiki penelitian yang sudah ada sebelumnya. Sehingga terdapat hasil penelitian yang serupa dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Sinta (2018) "*Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athafal VI*" berdasarkan hasil dari penelitian yaitu tidak terdapat pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini dibuktikan dengan pengujian korelasi bahwa $(0,0674 < 4,72)$ dengan menguji hipotesis dari perhitungan yang dilakukan diperoleh Fhitung adalah 0,674 tabel distribusi dicari pada table signifikan 5% dengan jumlah sampel 24 maka diperoleh Ftabel sebesar 4,26. Maka dapat disimpulkan $(0,674 < 4,26)$ maka dapat diaktakan H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak ada pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athafal VI.

2. Sri Purwaningsih Sandelang (2022) "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Siswa Kelas III SDN NO.101 Makale Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja*" berdasarkan hasil dari penelitian maka yang diperoleh besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial sebesar 61,3% sedangkan 38,7 % dipengaruhi oleh variabel lain sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan sosial dengan nilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelas III SDN NO.101 Makale Kecamatan Makale.
3. Febia Kontesa (2022) "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*" berdasarkan hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak hal tersebut dibuktikan dengan uji hipotesis korelasi bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,381 dan R_{tabel} dari 28 adalah 0,374 yang artinya nilai lebih besar nilai variabel $0,381 > 0,374$. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis kerja H_a dalam penelitian ini diterima dan hipotesis H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijabarkan di atas, Adapun yang menjadi perbedaan dengan peneliti lakukan adalah terletak pada lokasi penelitian dan jenjang pendidikan. Penelitian terdahulu meneliti pada jenjang TK dan SD yang disebut dengan anak usia dini. Sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti

terletak di Toraja Utara pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Penelitian terdahulu pada variabel terikat berfokus menggunakan perkembangan sosial emosional pada anak dengan pengujian korelasi sedangkan yang akan dilakukan peneliti memfokuskan pada perkembangan sosial abad 21 pada siswa.

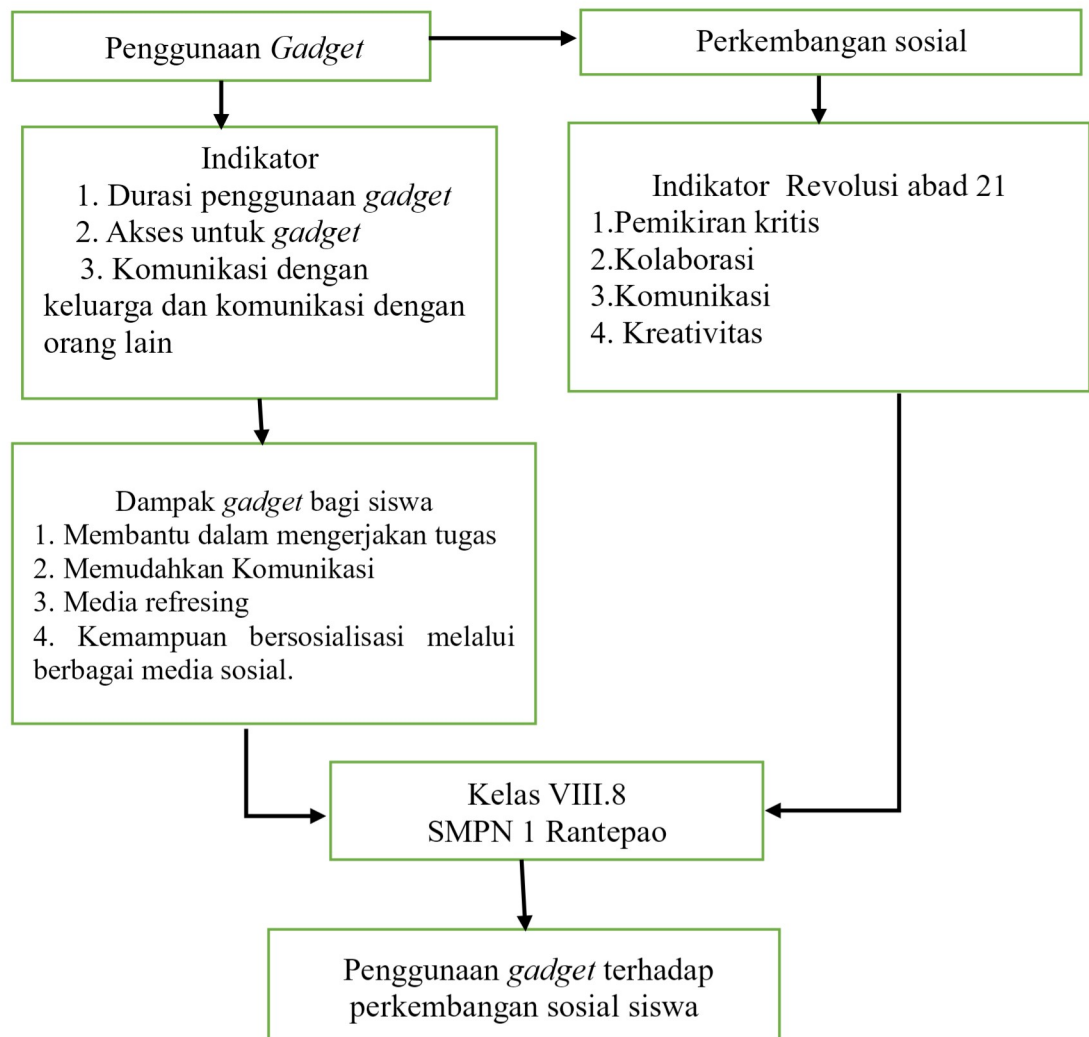
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi atau disusun sebagai masalah penting dalam penelitian (Helaluddin, 2020).

Penelitian ini berfokus pada penggunaan *smartpone* terhadap perkembangan sosial, hasil observasi di SMPN 1 Rantepao penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosial seperti durasi penggunaan *gadget* yang lama akses *gadget* yang memiliki banyak fitur dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada abad 21 yang meliputi pemikiran kritis, kreatifitas kolaborasi, komunikasi, informasi digital, media literasi, dan literasi teknologi selain itu *gadget* dapat menimbulkan dampak positif bagi siswa yaitu dapat membantu dalam mengerjakan tugas, memudahkan komunikasi, sebagai media refreasing, dan memberikan kemampuan bersosialisasi melalui berbagai media sosial.

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian ini agar penggunaan *gadget* yang baik dapat membuat siswa bertanggungjawab pada tugas mereka untuk belajar dan berinteraksi bersama dengan teman sebaya serta menjadi acuan kepada orang tua untuk mengontrol dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VIII 8 di SMP Negeri 1 Rantepao maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VIII 8 Di SMPN 1 Rantepao