

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *Gadget*

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya (Syifa dkk, 2019). Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya (Syifa, dkk, 2019). Setiap *gadget* memiliki beberapa komponen dengan fungsi masing-masing yang sangat kaya akan fitur canggih di dalamnya.

Berbicara fitur canggih, tentu tidak lepas dari ketertarikan masyarakat untuk memiliki atau merasakan kecanggihan dari barang tersebut. *Gadget* pada era globalisasi sangat mudah dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016). *Gadget* menjadi magnet yang seolah-olah menarik dan menjadi candu bagi anak, sehingga komunikasi melalui dunia maya dianggap suatu kewajiban sehari-hari (Tandung, 2021). *Gadget* mudah dijumpai di kalangan masyarakat yang membuat seseorang menjadi pasif karena terbiasa berkomunikasi melalui dunia maya. Hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku.

a. Fungsi *Gadget*

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum (Chusna, 2017: 318-319), diantaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Perkembangan teknologi yang pesat pada bidang komunikasi telah melahirkan banyak inovasi dan gagasan baru, berbagai ide tersebut bertujuan dalam memudahkan proses komunikasi manusia menjadi lebih efektif (Mutiah, dkk., 2019). Dalam upaya berkomunikasi dengan sesamanya, manusia berupaya mencari dan mencipta sebuah alat atau sistem untuk saling berinteraksi, dimulai dari yang berbentuk lukisan, isyarat, huruf, kata, kalimat, tulisan, surat, sampai dengan telepon dan internet (Nuryanto, 2012: 4). Pada perkembangnya era globalisasi seperti sekarang, manusia dapat dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

Berkembangnya teknologi, manusia menciptakan alat dan sistem yang dapat mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Adapun perkembangan alat komunikasi dimulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, telepon genggam pada tahun 1973, hingga pada tahun 2015 alat komunikasi menjadi semakin canggih dan semakin memudahkan manusia dalam

memperoleh informasi secara cepat dan memperoleh hiburan seperti musik, video, permainan, dan lain sebagainya (Marpaung, 2018). Dewasa ini, hampir semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari (Syahyudin, 2019). Penggunaan *gadget* disini perlu adanya perhatian terutama pada kalangan pelajar, remaja, anak-anak bahkan anak usia balita, karena tidak bisa dipungkiri bahwa banyak dampak negatif yang dapat berbahaya bagi anak-anak apabila tidak ada kesadaran dan batasan dalam penggunaannya.

2) Sosial

Manusia memiliki dua fungsi kedudukan dalam kehidupan ini yaitu sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial, membutuhkan berkomunikasi dengan sesamanya yang merupakan sebuah kebutuhan penting supaya mampu melakukan interaksi dengan baik (Nuryanto, 2012: 4). *Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan fungsi tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi. Dengan adanya *gadget* memungkinkan seseorang untuk menambah relasi pertemanan baik relasi bisnis, pendidikan maupun kesehatan (Hijriyani & Astuti, 2020). Dapat dikatakan *gadget* memiliki fungsi sosial yaitu sebagai media yang dapat memungkinkan terjadinya interaksi dengan kerabat yang bertempat berjauhan ataupun untuk menambah relasi pertemanan melalui media sosial.

3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Dengan *gadget* maka belajar tidak terbatas hanya di kelas saja namun bisa belajar dimanapun dan kapanpun (Syahyudin, 2019). Manfaat penggunaan *gadget* pada bidang pendidikan berupa kegiatan pembelajaran secara *online* dengan menggunakan *gadget* (Muttabiah, 2021). Pemanfaatan *gadget* dapat digunakan guru dalam pembelajaran dan berguna untuk mempermudah siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasnya.

Gadget sebagai modal bagi guru dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam mengajar. Pola mengajar yang paling tepat bagi siswa di era digital ini adalah dengan mengajarkannya belajar dalam dunianya, yaitu dunia digital (Putra, 2017). Guru yang mampu masuk ke dalam dunia siswa maka guru berperan sebagai pendamping mereka dalam menggunakan *gadget* dengan bijak.

b. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis (Marpaung, 2018). Peran *gadget* untuk memudahkan pengguna untuk berkomunikasi menjadi negatif apabila penggunanya lebih bersikap individual terhadap sesama.

Dampak yang dirasakan tidak hanya oleh orang dewasa, akan tetapi juga dapat dirasakan oleh anak-anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah

keaktivitas dan kecerdasan anak. Namun demikian, penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas (Novitasari & Khotimah, 2016). Efek positif *gadget* akan mengasah kreativitas dan kecerdasan anak sedangkan efek negatif *gadget* yaitu menimbulkan sikap malas bergerak dan beraktivitas.

Dampak yang dihasilkan penggunaan *gadget* ada yang positif dan negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* (Chusna, 2017) antara lain sebagai berikut:

- a) Mempermudah komunikasi antar sesama pengguna *gadget* tanpa ada batasan jarak dan waktu. Terpisah jarak yang cukup jauh bukan menjadi sebuah hambatan. Kemudahan dan kelancaran dalam berkomunikasi tidak mengenal waktu dimana pada kondisi apapun dapat dilakukan kapan saja.
- b) Menambah pengetahuan. Informasi dan pengetahuan dapat diperoleh melalui *gadget* dengan cara mengakses situs-situs sumber pengetahuan. Situs yang terdapat pada *gadget* memiliki banyak pilihan sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Mulai dari pendidikan, teknologi dan komunikasi, transportasi, dan ilmu pengetahuan terbaru.
- c) Menambah Teman. Pertemanan dapat dimulai dengan mengakses media sosial yang tersedia pada aplikasi dalam *gadget*, sehingga dapat menambah teman di dunia maya. Berbeda dengan pertemanan pada umumnya, pertemanan menggunakan *gadget* tidak perlu bertemu untuk sekedar bertegur sapa, namun pertemanan pada *gadget* hanya dapat dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung.

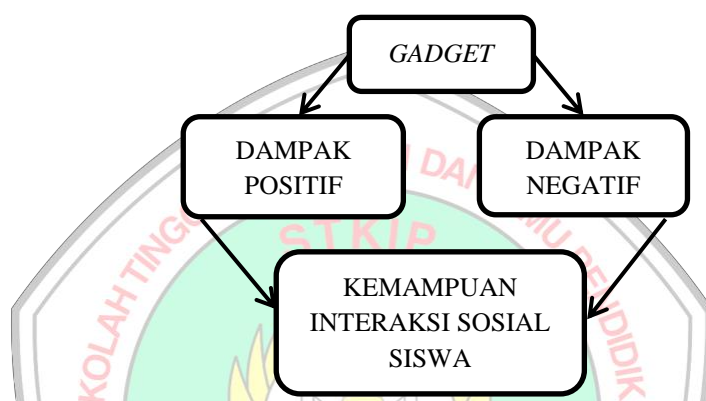
- d) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Kemajuan pada teknologi menciptakan metode baru dalam proses pembelajaran untuk memudahkan dan membuat siswa memahami materi pelajaran. Munculnya inovasi baru dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas baik guru maupun siswa. Selain kreativitas, keterampilan yang dimiliki baik guru maupun siswa juga semakin meningkat.

Gadget selain memiliki berbagai macam manfaat dan fungsi yang positif, namun dampak negatif *gadget* juga perlu diperhatikan. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* (Chusna, 2017) antara lain sebagai berikut:

- a) Merusak mata. Terlalu lama menggunakan *gadget* akan membuat mata menjadi kering dan bisa menderita infeksi pada mata. Mata menjadi merah akibat dari peradangan karena terlalu lama menggunakan *gadget*. Apabila dibiarkan lebih lama, bisa membuat mata mengalami penurunan penglihatan.
- b) Mengubah postur tubuh. Bentuk tubuh akan terlihat berbeda ataupun berubah, hal itu disebabkan pengaruh dari penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol, sehingga kebiasaan yang sering dilakukan dalam keseharian dapat mengubah postur tubuh. Posisi duduk dalam penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat membuat postur tubuh menjadi bungkuk.
- c) Kulit wajah kendur. Seiring bertambahnya usia kulit pasti mengalami kekenduran, terutama pada kerutan di wajah. Namun, kulit wajah dapat mengalami kendur dengan cepat apabila terlalu sering melihat *gadget* ke arah bawah dalam durasi yang lama yang membuat kualitas dari kulit menjadi memudar. Hal tersebut bisa terjadi karena tidak ada

aktivitas yang dilakukan oleh wajah, melihat *gadget* ke bawah membuat wajah menjadi datar tanpa ekspresi.

- d) Mengganggu pendengaran. Ketika menggunakan *gadget* dengan suara yang keras atau *headphone* dapat membuat berkurangnya intensitas pendengaran, apalagi dilakukan secara terus menerus. Terlalu fokus pada *gadget* membuat pendengaran berkurang sementara, itu terjadi karena ketika menggunakan *gadget* cenderung mengabaikan di sekelilingnya.



Bagan 2.1 Efek yang dihasilkan *Gadget*

2. Interaksi Sosial

Pada kehidupan sehari-hari tentu tidak lepas dari peran serta orang lain yang saling berinteraksi. Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu lainnya dalam lingkungan sosial (Domitila, dkk., 2021). Interaksi sosial merupakan kebutuhan dalam kehidupan bermasyarakat, yang dapat berpengaruh terhadap kelompok masyarakat tempat seorang individu hidup dengan lingkungan sekitar (Arifin, 2015: 50). Interaksi sosial merupakan tindakan dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat mempengaruhi individu maupun kelompok lainnya.

a. Karakteristik Interaksi Sosial

Interaksi sosial terjadi apabila terdapat kontak sosial antar individu maupun kelompok. Kontak sosial merupakan tindakan seseorang atau

sekelompok orang yang mendapatkan reaksi dari orang lain atau kelompok lain baik secara fisik maupun non-fisik, langsung maupun tidak langsung (Maunah, 2016: 8). Karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok (Saputri & Pambudi, 2018). Adapun karakteristik interaksi sosial, sebagai berikut:

1) Interaksi antara Individu dengan Individu.

Interaksi sosial antar individu dengan individu terjadi apabila satu individu memberikan rangsangan atau pengaruh kepada individu yang lain melalui kebiasaan-kebiasaan. Kebiasaan kecil berinteraksi dengan anggota keluarga lainnya melalui proses sosialisasi dimana anggota masyarakat yang baru mempelajari norma-norma beserta nilai-nilai masyarakat yang ditempatinya (Maunah, 2016: 9). Interaksi ini terbentuk dari aktivitas antara individu dengan individu lainnya dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh (Saputri & Pambudi, 2018). Bentuk komunikasi lisan seperti antar individu lakukan pada umumnya, sedangkan gerak tubuh seperti memberikan gerakan isyarat tertentu kepada individu lainnya.

2) Interaksi antara Individu dengan Kelompok.

Interaksi sosial antar individu dengan kelompok terjadi apabila seorang individu berinteraksi dengan beberapa orang atau suatu kelompok. Interaksi antara individu dengan kelompok terjadi ketika seseorang merasakan atau berusaha untuk menyesuaikan diri dengan ideologi suatu kelompok (Maunah, 2016: 9). Interaksi antara individu dengan kelompok ini terjadi akibat dari seorang individu berinteraksi dengan sebuah kelompok (Saputri & Pambudi, 2018). Contoh interaksi

ini seperti pembicara dalam seminar, tentu bentuk interaksi berupa interaksi antara individu dengan kelompok.

3) Interaksi antara Kelompok dengan Kelompok.

Interaksi antara kelompok dengan kelompok dapat terjadi apabila ada dua kelompok saling berinteraksi. Dua perusahaan mengadakan kerja sama untuk membuat proyek baru merupakan bentuk menjalin komunikasi kelompok dengan kelompok (Maunah, 2016: 9). Pada interaksi antar kelompok terjadi adanya sebuah kepentingan tertentu, sehingga terjadilah komunikasi (Saputri & Pambudi, 2018). Biasanya interaksi ini terjadi pada kelompok yang sedang berinteraksi dengan kelompok lainnya untuk menjalin kerja sama antar kelompok.

b. Bentuk Interaksi Sosial

Proses interaksi sosial memiliki bentuk berdasarkan timbal balik dari interaksi yang dilakukan. Interaksi sosial dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu interaksi sosial asosiatif dan interaksi sosial disosiatif (Maunah, 2016: 11). Macam proses sosial timbul dari akibat interaksi sosial, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif (Permatasary, dkk, 2016). Bentuk interaksi sosial berdasarkan timbal balik dari interaksi sosial yang terjadi dibedakan mejadi dua, yaitu interaksi sosial asosiatif dan interaksi sosial disosiatif.

Interaksi sosial asosiatif mengarah kepada bentuk interaksi yang bersifat positif. Interaksi asosiatif merupakan interaksi yang mengarah pada bentuk penyatuan, seperti kerja sama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi (Maunah, 2016:11). Bentuk interaksi asosiatif adalah kerja sama, akomodasi, dan asimilasi (Permatasary, dkk, 2016). Bentuk interaksi sosial asosiatif berupa kerja sama, akomodasi, asimilasi, dan

akulturasi yang bersifat membangun. Berbeda dengan bentuk asosiatif, bentuk disosiatif memiliki sifat sebaliknya.

Interaksi sosial disosiatif mengarah kepada bentuk interaksi yang bersifat negatif. Interaksi sosial disosiatif merupakan sebuah bentuk interaksi sosial yang mengarah pada perpecahan, sifat disosiatif tersebut berupa persaingan, kontraversi, dan pertentangan atau konflik (Maunah, 2016: 15). Interaksi disosiatif merupakan bentuk interaksi sosial yang mengarah pada persaingan, pertentangan, dan kontraversi (Permatasary, dkk, 2016). Bentuk interaksi sosial disosiatif berupa persaingan, kontraversi, dan pertentangan yang bersifat perpecahan.

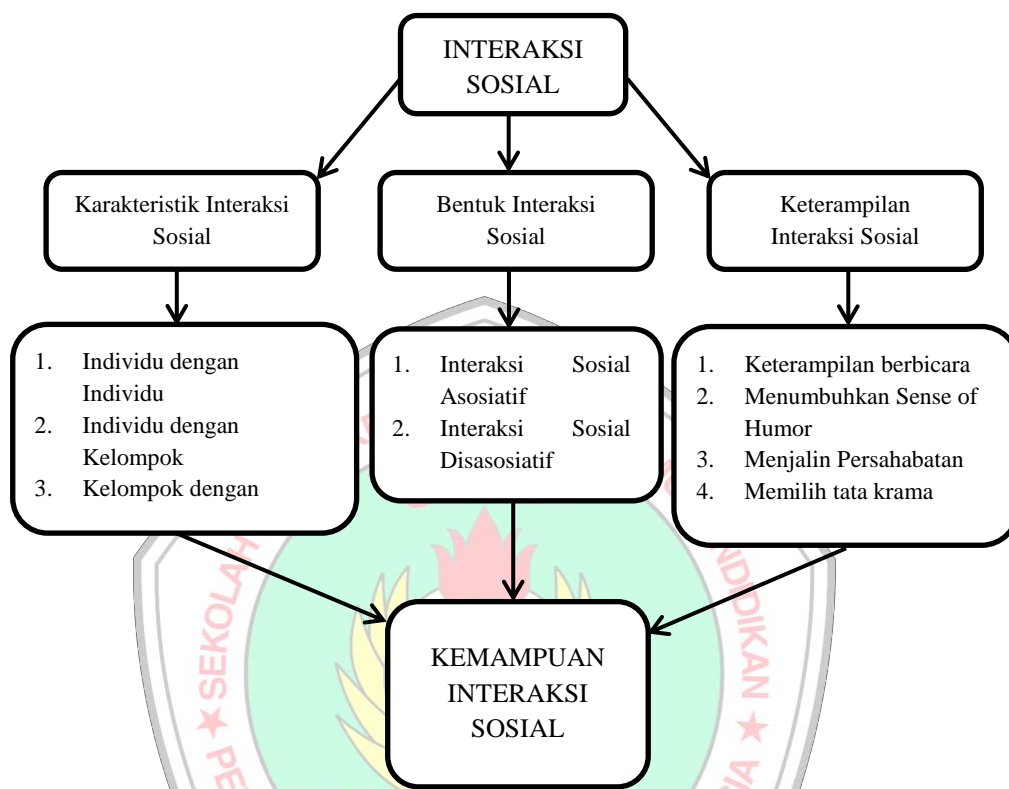
c. Keterampilan Interaksi Sosial

Keterampilan interaksi setiap individu berbeda-beda, ada yang memiliki keterampilan interaksi tinggi ada yang memiliki keterampilan interaksi rendah. Siswa yang memiliki keterampilan interaksi sosial yang tinggi dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sedangkan siswa yang memiliki keterampilan interaksi sosial rendah cenderung akan mengalami hambatan dalam bergaul dengan orang lain (Yanis, dkk., 2013). Keterampilan sosial merupakan sebuah sarana untuk memperoleh hubungan yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain (Machmud, 2013). Keterampilan interaksi sosial berfungsi sebagai sarana untuk berinteraksi, setiap individu memiliki keterampilan interaksi sosial yang berbeda, ada yang tinggi dan ada yang rendah. Keterampilan sosial ini berupa membantu orang lain, berkerja sama, berkomunikasi, mengambil keputusan dan berpartisipasi.

Adapun keterampilan sosial yang diharapkan dimiliki oleh anak mencakup hal sebagai berikut (Machmud, 2013):

- 1) Keterampilan berbicara yaitu pertukaran pikiran dan perasaan. Pertukaran ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk bahasa, yaitu gerak tubuh, ekspresi wajah secara lisan atau lewat bahasa tulisan. Di antara semua bentuk bahasa, bahasa lisan adalah yang paling efektif. Anak harus menggunakan bentuk bahasa yang juga mempunyai arti bagi orang yang diajak dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal.
- 2) Menumbuhkan *sense of humor*. Pengembangan *sense of humor* bagi anak perlu diperhatikan. Anak yang memiliki rasa humor biasanya lebih disukai oleh teman-temannya. *Sense of humor* akan membantu anak mengembangkan kreativitas, berpikir divergen, imajinatif, menumbuhkan kepercayaan diri, memperluas pertemanan, serta terhindar dari stress.
- 3) Menjalin persahabatan. Manusia adalah makhluk sosial dan kebersamaan dalam melakukan aktivitas sangat diperlukan dalam pergaulan. Tolong menolong antar sesama akan membuat seseorang merasa nyaman.
- 4) Berperan serta dalam kelompok. Adaptasi seorang anak tidak semudah adaptasi orang dewasa. Biasanya seorang anak akan melihat situasi kegiatan yang sedang berlangsung. Apabila kegiatan itu menarik hatinya maka tanpa rasa malu anak itu akan langsung larut pada kegiatan tersebut tanpa melihat teman atau bukan, kenal atau tidak, perempuan atau laki-laki yang penting dia bisa mengekspresikan keinginannya.
- 5) Memilih tata krama. Anak akan melihat dan meniru kebiasaan orang dewasa atau bahkan mungkin akan menuruti perintah orang dewasa. Disini kita harus bisa memanfaatkan sifat tersebut. Orang tua,

lingkungan keluarga, dan lingkungan sekitarnya sangat mempengaruhi sosialisasi anak dalam berperilaku. Sifat positif yang dimiliki orang dewasa khususnya dalam tata karma sangat membantu si anak untuk berperilaku baik, sopan dan hormat pada sesama.



Bagan 2.2 Interaksi Sosial

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial sebuah istilah dari Amerika Serikat yang disebut *Social Studies* kemudian di Indonesia mengalami penyesuaian yang menyangkut tujuan, materi, dan pengelolaannya (Siska, 2016: 2). Di Indonesia, IPS dijadikan sebagai mata pelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs) sedangkan pada tingkat di atasnya yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) dan perguruan tinggi, ilmu sosial dipelajari berdasarkan cabang-cabang dari ilmu tersebut. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA)

disampaikan secara terpisah dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menuju kejenjang perguruan tinggi, hal ini dikarenakan pada materi IPS di perguruan tinggi terdapat perbedaan muatan materi IPS dengan sekolah dasar dan menengah karena merupakan seleksi dari disiplin ilmu sosial yang disampaikan sesuai dengan kepentingan pedagogik (Hidayat, 2020).

Tujuan pembelajaran IPS di SD terdapat kajian utama yang berkenaan dengan dimensi IPS (Susanto, 2014: 13-19), yaitu sebagai berikut:

a. Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemasyarakatan. Kemampuan yang penting untuk dikembangkan dalam pendidikan IPS adalah menumbuhkan berpikir kreatif dan inovatif seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Untuk mengetahui ciri atau indikator kemampuan berikir seseorang, Guilford mengemukakan ada lima ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: 1) kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; 2) keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah; 3) keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, atau tidak klise; 4) penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci; 5) perumusan kembali (*redefinition*) merupakan kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui banyak orang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam belajar IPS dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir ini meliputi berpikir kreatif dan inovatif ketika menanggapi masalah-masalah kemasyarakatan dalam mencari informasi, mengolah informasi dan menjelaskan penemuan guna menghasilkan gagasan baru yang berbeda dengan sebelumnya.

b. Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

Nilai dapat dipahami sebagai kata hati yang terkandung dalam diri seseorang. Nilai merupakan sesuatu yang sangat pribadi yang mampu membuat manusia bertindak sesuai dengan keyakinan serta konsep yang dimiliki sehingga setiap orang memiliki kekuatan yang berbeda-beda dalam kehidupannya. Sedangkan definisi etika merupakan sebuah ilmu yang membahas tentang tingkah laku manusia mengenai kewajiban (kebenaran, kesalahan, kepatuhan) serta tentang ketentuan nilai (kebaikan dan keburukan) sejauh yang dapat dipahami oleh pikiran manusia.

Pembelajaran IPS mampu meningkatkan nilai dan etika seseorang dalam bermasyarakat. Nilai dan etika yang didapatkan dapat direalisasikan pada kehidupan sehari-hari untuk mencapai kehidupan yang harmonis.

c. Pengembangan Tanggungjawab dan Partisipasi Sosial

Dimensi ketiga pada pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi seseorang guna membentuk warga negara yang baik dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS di SD harus diperhatikan pula tingkat kebutuhan anak usia SD yaitu rentang usia 7-11 tahun, menurut Piaget anak usia ini berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Anak pada usia ini menganggap dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang sangat jauh. Mereka hanya

mempedulikan masa sekarang (konkret), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Hal ini bertolak belakang dengan konsep IPS yang penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan. Dalam hal ini maka pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa. Di tingkat sekolah dasar, IPS diajarkan dari konkret ke yang abstrak yang mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari sempit menjadi luas, dari yang dekat menjadi yang jauh, dan seterusnya.

Pendidikan IPS dapat membuat warga negara menjadi lebih baik dalam kehidupan antar sesamanya. Pendidikan IPS mencoba untuk menghasilkan warga Negara yang reflektif, mampu atau terampil dan peduli (Rahmad, 2016: 69). Reflektif diartikan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah berdasarkan sudut pandang, nilai, dan moral. Terampil dapat diartikan mampu dalam mengambil keputusan untuk memecahkan masalah. Peduli diartikan peka terhadap kehidupan sosial dan melaksanakan hak serta kewajibannya di masyarakat.

B. Kajian Teori yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan, antara lain sebagai berikut:

Kajian teori yang relevan yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nur, dkk., pada tahun 2020 dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget*, aplikasi atau fitur apa yang digunakan, intensitas penggunaan *gadget*,

pemakaian *gadget* durasi berapa lama, serta mengkaji sejauh mana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*, baik dampak positif maupun dampak negatif. Peneliti ingin mengetahui kelayakan penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar kelas V di Desa Kondang Jaya RT 54/RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket yang ditujukan kepada 10 siswa kelas V sebagai responden. Untuk perhitungan angket, peneliti menggunakan skala Guttman. Adapun hasil penelitian menunjukkan 66,5% penggunaan *gadget* mendekati berdampak terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V sekolah dasar dengan menyatakan dengan rata-rata jawaban pernyataan Ya (✓) “saya malas bermain dengan teman ketika sudah menggunakan *gadget*” itu artinya peran teman sedikit demi sedikit sudah tergantikan dengan yang namanya *gadget* dan rasa ketertarikan bermain secara langsung dengan teman sedikit demi sedikit sudah mulai hilang. Penelitian yang dilakukan Nur, dkk., memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengkaji penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar. Adapun yang membedakannya adalah pada penelitian yang akan dilakukan terfokus pada dampak yang ditimbulkan *gadget* pada siswa kelas IV pada saat pembelajaran IPS berlangsung di kelas.

Kajian teori yang relevan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Domitila, dkk., pada tahun 2021 dengan judul “Analisis Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang” yang terdapat pada jurnal Ilmiah Potensia. Penelitian ini dilakukan atas dasar terdapat lebih banyak siswa yang menggunakan gawai (*gadget*) dibandingkan siswa yang tidak menggunakan *gadget* sehingga menjadikan siswa menjadi malas belajar, malas bergerak, pendiam, suka menyendiri, bahkan mengabaikan lingkungan sekitar dan jarang bergaul dengan teman sebayanya. Jenis penelitian yang

digunakan adalah penelitian kualitatif, untuk pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan hasil penelitian menyatakan penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang berpengaruh terhadap interaksi sosial diantaranya siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, siswa kurang berinteraksi dengan temannya, siswa lebih banyak main game daripada belajar, dan siswa menjadi pemalu. Persamaan penelitian yang dilakukan Domitilia, dkk., dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa. Kemudian untuk perbedaannya adalah penelitian ini lebih terfokus pada interaksi sosial yang nampak pada saat pembelajaran IPS pada siswa yang menggunakan *gadget*.

Penelitian relevan selanjutnya terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar, dkk., pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatar belakangi adanya penggunaan *gadget* pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN II Panumbangan Kecamatan Panumbangan Kabupaten Ciamis, penggunaan *gadget* ini dengan tujuan supaya siswa lebih mudah dalam memahami materi. Metode penelitian yang menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menyatakan bahwa: 1) Frekuensi penggunaan *gadget* rata-rata tergolong sedang. 2) Proses pembelajaran IPS rata-rata tergolong sangat baik. 3) Upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan *gadget* adalah melalui peningkatan personal sosial siswa, optimalisasi pengaruh teman dekat, memberikan gambaran positif dan negatif, menyusun langkah dan jadwal kegiatan. Persamaan penelitian yang dilakukan Ginanjar, dkk., dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji

gadget pada pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini terfokus untuk mengkaji kemampuan interaksi sosial siswa yang menggunakan *gadget* di kehidupan sehari-hari di dalam kelas, bukan menggunakan *gadget* di dalam kelas pada saat pembelajaran IPS.

Kajian teori yang relevan yang keempat terdapat dalam Jurnal Kewarganegaraan, penelitian yang dilakukan oleh Sianturi pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”. Isu yang melatarbelakangi penelitian ini adalah pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terhadap kemampuan siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dan kajian literatur yang sesuai dengan apa yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia SD sangat mempengaruhi perkembangan siswa terutama dalam interaksi sosial. Penggunaan *gadget* dengan jangka yang panjang dan setiap hari bisa membuat siswa berkembang kearah pribadi yang antisosial. Persamaan penelitian yang dilakukan Sianturi dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengkaji sejauh mana teknologi khususnya *gadget* berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian ini membatasi interaksi sosial siswa kelas IV yang nampak pada saat pembelajaran IPS.

Kajian teori yang relevan kelima yaitu penelitian dilakukan oleh Rini, dkk., pada tahun 2021 yang terdapat dalam Jurnal Educatio, dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang dihasilkan *gadget* pada anak usia 10 tahun dan upaya yang dapat diterapkan orang tua dalam mengatasi dampak negatif *gadget*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, yang dilaksanakan pada anak usia 10 tahun sekolah dasar. Analisis data dilakukan

dengan analisis deskriptif kualitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif. Dampak positif *gadget* untuk anak adalah mempermudah komunikasi, media hiburan untuk anak, meningkatkan kenyamanan anak dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik. Persamaan penelitian yang dilakukan Rini, dkk., dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengkaji dampak yang ditimbulkan *gadget* pada siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini mengkaji dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV pada saat pembelajaran IPS berlangsung.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Meskipun terdapat kesamaan yaitu meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi anak usia SD, namun informan, lokasi, dan materi yang digunakan berbeda. Peneliti pada penelitian ini lebih menekankan pada dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Kerangka Pikir

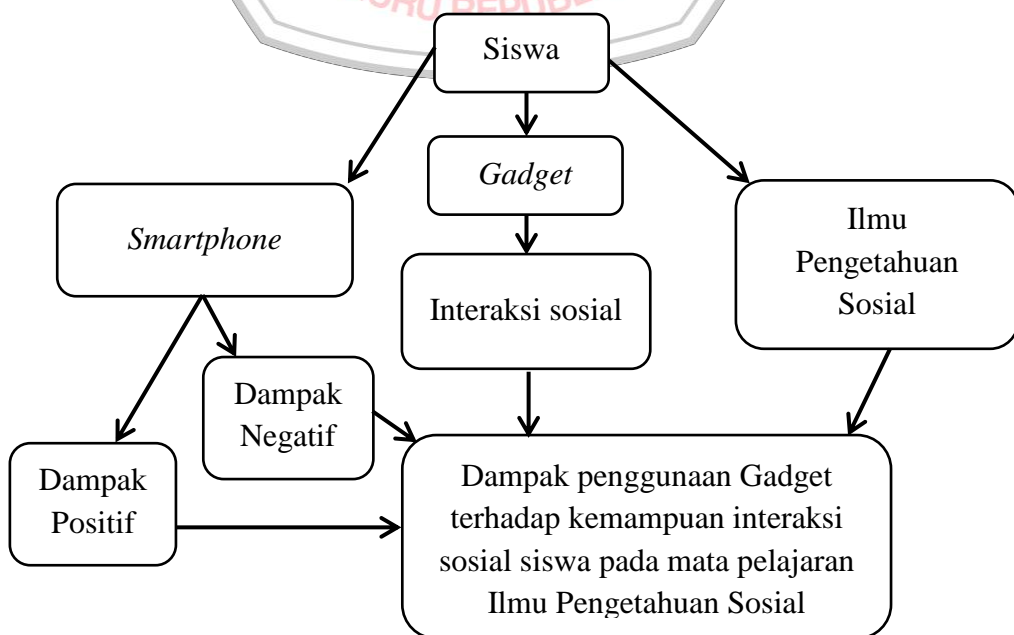
Peran teknologi sebagai alat yang dapat memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dengan adanya *gadget*. Macam-macam *Gadget* diantaranya laptop, *iPad*, *tablet*, dan *smartphone*. Fitur canggih yang ditawarkan dalam *gedget* mampu memanjakan setiap penggunanya dan mudah untuk diba

wa kemana saja salah satunya adalah *smartphone*. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. *Gadget* dapat mengakibatkan

ketergantungan, pemborosan hingga memicu tindakan kriminal, namun dengan adanya gadget ini mampu menambah pengetahuan, menambah wawasan, mempermudah komunikasi, serta dapat dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama anak usia sekolah dasar. Anak yang bermain *gadget* akan membentuk sikap antisosial sehingga interaksi dengan teman sejawat atau orang lain kurang aktif. Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu lainnya dalam lingkungan sosial. Interaksi sosial juga terjadi pada proses kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Penggunaan *gadget* pada siswa dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku baik perkataan maupun perbuatan pada saat pembelajaran. Adanya pengaruh inilah peneliti terdorong untuk mengkaji sejauh mana penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV sekolah dasar.



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan, berikut pernyataan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang akan dilakukan.

1. Bagaimana penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung?
2. Bagaimana kemampuan interaksi sosial siswa dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung?
3. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung?

