

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Pengertian Dampak

Menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI:2010). Pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adanya daya yang ada dan timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak sosial itu sendiri dapat berasal dari internal dan eksternal masyarakat. Dampak internal adalah dampak yang disebabkan karena faktor dari dalam masyarakat itu sendiri, sementara dampak eksternal adalah dampak yang berasal dari luar masyarakat. Dampak dalam wikipedia adalah keadaan dimana seseorang ketergantungan terhadap sesuatu (Wikipedia.org.dampak)

Menurut Mangunsubroto (1995:110), dampak eksternal dapat dibagi menjadi dua, yaitu eksternalitas positif dan eksternalitas negatif, yang dimaksud dengan eksternalitas positif adalah dampak yang menguntungkan dari suatu tindakan yang dilakukan oleh pihak terhadap orang lain tanpa adanya kompensasi dari pihak yang diuntungkan. Sedangkan eksternalitas negatif apabila dampaknya bagi orang lain yang tidak menerima kompensasi yang sifatnya merugikan.”

### B. Pengertian Smartphone

*Smartphone* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) *technology* kecil yang memiliki kemampuan luar biasa, *Smartphone* selalu dimaknai hebat atau canggih bisa berbagai kegiatannya dari *smartphone* kini bisa mengakses segal sesuatu hanya dari segenggam instrument canggih yang lebih canggih dari penemunya terdahulu. *Smartphone* adalah *technology* penggerak mendorong zaman ini lebih modern saat ini. Saat ini *smartphone*

merupakan benda yang lumrah dimiliki seseorang bahkan anak-anak. Tidak hanya masyarakat kalangan atas saja yang mampu memilikinya, *smartphone* juga dimiliki oleh masyarakat kecil (pedesaan).

*Smartphone* merupakan sebuah piranti atau instrumen elektronika yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara khusus yakni dirancang lebih canggih dibanding dengan teknologi yang telah diciptakan sebelumnya.

Perbedaan *gadget* dengan instrumen teknologi yang lainnya yakni dari unsur kebaruannya yang berukuran kecil. Sedangkan menurut Derry Iswhidarmanjaya *gadget* adalah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. (Derry Iswhidarmanjaya, 2014,7)

Saat ini *smartphone* merupakan sesuatu hal yang sudah tidak asing lagi bagi kita maupun masyarakat., hampir setiap jengkal manusia khususnya kota memunyainya. Tidak hanya masyarakat modern atau perkotaan saja, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat desa yang notabeneanya merupakan masyarakat awam *technology*. Saat ini memang benar-benar semua masyarakat tua maupun muda dari kalangan anak-anak sampai dewasa semua golongan mampu mengoprasikannya dengan baik. Bahkan *smartphone* penggunaannya saat condong pada anak usia sekoah atau remaja. Mereka saat ini sudah terbiasa sekali hidup berdampingan dengan kecanggihan *technology* di zaman modern ini. Berbagai kepraktisan kecepatan kecanggihan di promosikan sebagai kelebihan yang di embannya, oleh instrument yang tertanam didalamnya.

Berdasarkan pengertian di atas penulis menarik kesimpulan sesungguhnya yang disebut merupakan instrument atau alat elektronik yang berbentuk kecil yang memiliki berbagai manfaat degan kecanggihanya di banding alat elektronik yang lain. Dari berbagai fungsi yang dimiliki oleh *gadget* pengguna disuguhkan kecanggihan-kecanggihan yang disuguhkan setiap konsumen atau pengguna akan merasa puas dengan fitur-fitur sebab *gadget* selalu mengedepankan teknologi terbaru.

## 1. Sejarah Singkat Smartphone

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi *smartphone* di waktu itu belum secanggih sekarang ini dengan fitur-fiturnya. Mengirim *faks*, *email*, kalender, buku telfon, pesan tertulis merupakan fitur awal munculnya *smartphone*. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun untuk mengetuknya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, Blackberry dan masih banyak lagi. (Derry Iswhidarmanjaya, 2014, 8)

## 2. Pengguna Smartphone atau Gadget

Dalam Kehadiran Sosial (*Social Presence Theory*) yang dikembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Williams dan Brunch Christie, hubungan komunikasi lebih praktis dan cepat sesuai kebutuhan untuk keterlibatan interpersonal yang dibutuhkan. Fitur pesan tertulis pada *smartphone* bisa ekspresi atau *emiticon* sebagai pendayagunaan ekspresi komunikasi yang lebih efektif dan efisien. Perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka Balitbang, SDM Kominfo (2016)

Dalam hal ini, dampak kesehatan merupakan beberapa aspek yang muncul akibat penggunaan *smartphone* yang timbul selain itu aspek sosial yang paling besar. Dampak buruk menggunakan *gadget* antara lain: (Derry Iswhidarmanjaya, 2014:16)

### a. Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan



teman sebayanya. Akibat dari faktor tersebut maka anak akan menjadi pribadi yang tertutup.

b. Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c. Gangguan tidur

Gangguan tidur akibat terganggunya waktu tidur untuk bermain *gadget* tanpa ada arahan maupun pengawasan dari orang sekitar. Kebanyakan anak bermain di kamar atau tempat tidurnya yang dikira orang tuanya sudah tidur, padahal mereka masih bermain *smartphone* atau *gadget*.

d. Penyendiri

Anak cenderung suka dirumah menyendiri bermain *gadget* mereka melupakan keasikan bersama teman-temanya. Anak-anak sudah merasa *gadget* sudah dianggap teman paling asik untuk teman bermain.

3. Dampak Smartphone atau *gadget*

a. Walaupun demikian ada dampak baik pada anak dalam penggunaan *gadget*. Adapun dampak positif utama pada anak pengguna *gadget* pada anak, terutama untuk anak di bawah usia dini yakni:

1) *Gadget*, dapat mendukung mereka untuk merangsang system motorik dan mendukung atau merangsang imajinasi mereka. selain itu *gadget* membantu anak-anak usia dini untuk mendengarkan dan mendengarkan untuk ditirukan sebagai media belajar bicara.

2) Anak-anak diarah untuk kreatif untuk meningkatkan ketrampilan investigasi, strategi dan juga membantu mengembangkan strategi inovatif selain itu juga membantu mengembangkan ketrampilan analisis mendorong berfikir kognitif hal tersebut mafaat- manfaat dari berbagi permainan yang ada di *smartphone*. .

- 3) Dampak dari *Gadget* terhadap siswa adalah teknologi dengan berbagai macam fungsi membuat akan sadar untuk meningkatkan ketangkasan secara manual..
- 4) Selain media pendidikan dan pembelajaran, *gadget* menurut beberapa orang merupakan sumber hiburan yang baik dan murah terjangkau oleh masyarakat kecil untuk menghilangkan kepenatan kerja, refreasing atau menghibur diri.
- 5) Menarik dan menyenangkan sebagai media belajar dengan bantuan teknologi.
- 6) *Gadget* sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi siswa. Mereka dapat mengikuti perkembangan pendidikan melalui berbagai media misalnya video, *engineering search* untuk mempelajari metode-metode pembelajaran online, video dan grafis, dan mengakses buku dan artikel via tablet ataupun *smartphone*.

b. Dampak Negatif

Berikut di bawah ini efek negative dalam penggunaan *gadget* pada anak-anak, antara lain (Iswhidarmanjaya,2014:8)

1) Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

Kegiatan di sekolah hanya dilakukan sekedar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan *gadget* ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

## 2) Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa, menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan *hormonedopamine* yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang.

Jadi anda bisa bayangkan bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya *hormondopamine* yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.

## 3) Perilaku kekerasan

Dengan sering di tontonkan permainan yang memvirtualkan adegan *unsure* kekerasan yang tidak diketahui oleh orang tua atau orang sekitar melalui *game* online anak-anak akan mempraktekkan kepada orang sekitar, teman sebaya hal tersebut merupakan dampak negative pada anak yang banyak menghonsumsi materi-materi dengan kekerasan.

## 4) Pudarnya kreativitas

Kecenderungan anak menjadi kurag kreatif dengan adanya *smartphone*. Hal tersebut diakibatkan oleh keleluasaan mereka mengakses dengan kemudahan, ketika mereka mendapatka tugas dari sekolahan mereka tinggal akses untuk mencari jawaban yang diperlukan, sehingga kreatifitas mereka tidak terpupuk dengan baik.



Mereka cenderung mencari jalan instan untuk mencari kemudahan.

#### 4. Bentuk penggunaan *Gadget* pada Anak

*Gadget* dapat dimanfaatkan dengan berbagai keperluan oleh siapa saja yang membutuhkan tergantung pemilik *gadget* maupun fitur *gadge*. Pengguna manfaat *gadget* saat ini sudah beragam mulai dari anak-anak hingga orang tua atau dewasa.

Syahra (2006:26) menyatakan bahwa semakin moderen zaman saat ini tidak bisa dipungkiri bahwa di era modern perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan hebat sudah menjangkau berbagai bidang dan berbagai lapisan masyarakat dan sudah menyentuh seluruh penjuru kehidupan, permainan *game*, *youtube*, *browsing* untuk mencari informasi, menjadi alat komunikasi oleh pengguna, ataupun lain sebagainya. Menonton animasi bermain *game*, sebagai media belajar penggunaan tersebut merupakan hal tersebut pemanfaatan pada anak di usia dini. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak – anak.

Dalam pemakaian sehari-hari orang dewasa bisa berkali-kali satu hari bisa 1-4 jam tergantung kebutuhan masing-masing orang atau individu berbeda. orang dewasa saat ini berbeda cara pemanfaatan dengan durasi atau waktu yang berbeda, pada anak-anak di usia dini penggunaan *gadget* haruslah dibatasi sehingga mereka bisa bermain *gadget* disisilain anak-anak tetap bisa berinteraksi dengan teman sebaya atau lingkungan mereka.

Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara berlanjut. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Dimana saja gadget digunakan oleh anak-anak pengawasan orang tua sangat diperlukan untuk melakukan pengawasan yang sesuai dengan dampak yang akan timbul dikemudian hari. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

#### 5. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Anak

Pengaruh adalah bisa dimaknai positif maupun negative tergantung pemaknaan atau penggunaan orang yang memakai dalam suatu hal. Sedangkan *smartphone* adalah sebuah instrumen telekomunikasi elektronik yang mempunyai fungsi beraneka ragam yang sama dengan telepon fixed line sehingga konvensional namun dapat dibawa kemana-mana (*portable*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*). Berbagai kalangan sangat terjangkau sebab harganya yang sangat murah tidak mengenal usia sebab *smartphone* sangat mudah dan praktis untuk di bawa kemana saja sehingga saat ini *smartphone* sudah tidak asing lagi bagi masyarakat.

Diera yang sangat canggih serba modern yang tergambarkan dalam penggunaan *smartphone*. Dalam penggunaan ponsel pintar ini besarnya tagihan atau cara bayarnya disesuaikan dengan penggunaan. Besarnya biaya dalam penggunaan ponsel pintar terdapat tiga macam di sesuaikan dengan kebutuhan masing-masing biaya pulsa, biaya bulanan dan kuota data, masing-masing sesuai dengan keinginan atau kebutuhan penguanya.

Pada anak yang condong menyukai permainan berkelompok mereka condong akan disukai teman sebayanya begitu pula sebaliknya apabila ditemukan anak yang kurang suka permainan kelompok maka potensi besar untuk di kucilkan oleh teman-teman sebaya. sangat mengasikkan bagi anak-anak sangat mengasikkan di desa maupun di kota



yang belum pernah dikunjungi untuk di jelajah sebagai mainan dengan keinginan tahu mereka umumnya sangat besar. (Wiji Hidayati,2008:132)

Dari teman satu ke teman yang lainnya interaksi sangat diperlukan bagi mereka manfaatnya sangat besar berinteraksi dengan teman sebaya mereka ditengah-tengah dalam masa kanak-kanak mereka. demikian juga pergi dan pulang bersama berdekatan satu dengan yang lainnya sehingga terbentuk suatu kelompok anak sekolah, kelompok teman sebaya sering kali terdiri dari anak-anak yang memiliki ras atau asal suku bangsa yang sama dan status sosial ekonomi yang serupa.

### C. Kepribadian Sosial Anak

#### 1. Kepribadian Sosial

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), sosial merupakan suatu hal yang berkenaan dengan masyarakat, adapun menurut Engin Fahri, sosial adalah hubungan individu berhubungan walaupun masih juga diperdebatkan tentang pola hubungan para individu tersebut.

Pengertian kepribadian menurut disiplin ilmu psikologi bisa diambil dari rumusan beberapa teori kepribadian yang terkemuka. George Kelly dalam E. Koswara, misalnya, memandang kepribadian sebagai cara yang unik dari individu dalam mengartikan pengalaman hidupnya. (E. Koswara,1991:11) Dilihat dari objeknya, psikologi kepribadian termasuk psikologi khusus, yang membahas tentang kehidupan seseorang sebagai pribadi, yang merupakan segi lain dari pada segi sosial manusia.

#### 2. Kepribadian Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial

hubungan balas membalas kebaikan atau perilaku *sosial* aspek-aspek yang menyertainya serta sifat organisasi atau kelompok masyarakat akan menunjukkan (*personality*) atau kepribadian. Ciri khusus menunjukkan seperti adanya individu penyebab psikofisik yang bersifat sosial atau tingkah laku serta aspek-aspek yang bersifat individu. (karakteristik) yang membedakan individu dengan individu lainnya, yang termasuk di

dalamnya, sikap, kepercayaan, nilai, dan cita-citanya, pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. (Baharuddin,2013:135) Manusia dilahirkan dengan kapasitas untuk belajar, tetapi manusia tidak memiliki pola-pola naluri tentang bagaimana ia harus bersikap dalam situasi tertentu.

### 3. Bentuk Tingkah Laku Sosial Anak

Bentuk tingkah laku sosial pada usia anak, adalah sebagai berikut:

- a. Pembangkangan (Negativisme), yaitu melawan tingkah laku yang terbentuk merupakan pembangkangan. Menyanggah perintah yang didapatkan merupakan anak yang tidak mau menurut adalah sifat membangkang. Membangkang cenderung keras yang dilakukan oleh anak kepada orang tuanya apabila mendapatkan nasihat atau arahan dan tidak mau mendengarkan . (Muhaimin Azzet,2013:91) kehendak anak yang tidak sesuai lingkungan atau orang tua yang di tuntunan disiplin sebagai reaksi merupakan pembangkangan.
- b. Agresi (*agression*), yaitu frustrasi merupakan bentuk reaksi yang menyerang secara fisik.
- c. Berselisih/bertengkar (*quarreling*), terjadi pada anak yang merasa di lecehkan atau dirugikan oleh perlakuan orang lain seperti di rebut mainannya di olok-olok.
- d. Menggoda (*teasing*), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserang. Ejekan atau cemooh berdampak sangat serius bagi anak yang menjadi korban. Ejekan akan membuat anak yang menjadi korban akan merasa malu dan lama-lama dapat menurunkan rasa percaya diri anak. Anak menjadi tertutup, minder, dan tidak bergaul dengan teman-temannya.
- e. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap *egosentris* atau *egois* marah menjerit menangis meruakan perotes anak apabila mendapatkan penolakan terhadap keinginanya untuk dipenuhi.

- f. Simpati (*sympaty*), yaitu perilaku yang mendorong perhatian kepada orang lain yang memerlukan perhatian. munculnya sifat *simpati* bisa di picu oleh hubungan persahabatan, kehidupan bertetangga, dan lain sebagainya. Contoh perbuatan membantu teman akibat dari dampak kebakaran atau banjir yang menimpa keluarga atau orang tua anak itu sendiri.

#### D. Perilaku Peserta Didik

##### 1. Perilaku peserta didik

pikiran dan perbuatan yang direfleksikan dengan tenaga dan tergambar pada ucapan yang berupa akibat dari individu yang berupa perilaku yang melekat pada manusia. Perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Perilaku adalah reaksi total yang diberikan individu atau seseorang kepada. Sikap yang melekat pada manusia berhubungan erat dengan perilaku manusia itu sendiri.

Menurut DR. WA. Gerungan dalam buku Psikologi Sosial mengatakan, attitude adalah sikap terhadap objek tertentu, bisa berupa sikap pandangan atau sikap perasaan. Tetapi sikap yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan kecenderungan objek.

Perubahan perilaku yang terjadi pada manusia kini banyak sekali macamnya. Namun, secara umum dapat dikatakan hanya pada dua kecenderungan besar, yaitu berubah ke negative maupun kearah positif. Sedangkan, aspek yang turut menentukan proses perubahan perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yakni aspek personal dan aspek situasional. Aspek personal datangnya dari dalam diri seseorang, seperti kapasitas kecerdasan, kesehatan, dan kondisi fisik biologis lainnya, sedangkan aspek situasional meliputi segala aspek yang datangnya dari luar diri seseorang. Situasi dan kondisi dimana keberadaan seseorang sangat



menentukan perilaku orang yang bersangkutan. (Pawit M Yusup ,2011:222)

## 2. Bentuk Perilaku Peserta Didik

Pengertian perilaku diatas yang dapat mempengaruhinya bahwa perilaku di bagi menjadi dua bagian dengan masing-masing perbuatan yang melekat yaitu perilaku positif dan perilaku negative. Berikut adalah bentuk perilaku tersebut.

### a. Perilaku jujur

Kata jujur tergantung kita memaknainya dan menyikapinya kata tersebut , makna samar-samar ada yang hanya tau maknanya ada yang tidak tau sama sekali. Parameter kejujuran seseorang dan masih banyak yang ditemukan seseorang yang belum. Seseorang mempunyai atau menyandang seseorang yang jujur adalah suatu pernyataan sikap dari seseorang. Fenomena tersebut merupakan suatu gambaran seseorang yang mendapatkan dari suatu fenomena terhadap seseorang. Dengan kejujuran tersebut maka suatu sikap seseorang akan nampak dari realitas tentang gambaran yang di ceritakan.

### b. Disiplin

Disiplin menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah taat dan patuh terhadap peraturan yang dibuat bersama atau oleh diri sendiri atau ketaatan atau kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku.

### c. Perilaku Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dsb).(KBBI)

Adapun Bentuk Perilaku Negatif.

### a. Meninggalkan pelajaran atau bolos

Bolos artinya menyinggalkan kelas atau sekolah tanpa izin ketika jam belajar masih berlangsung. Mampir di kantin atau keluyuran di pasar serta tempat keramaian lainnya. Mengapa mereka bolos? karena

mereka memang malas untuk belajar. nah, perilaku ini justru merugikan siswa sendiri.

b. Terlalu sering izin meninggalkan kelas

Siswa sering minta permissi meninggalkan kelas. Baik yang belajar dengan guru tertentu ataupun dengan guru lain. Kebiasaan seperti itulah yang menyebabkan siswa sering ketinggalan mata pelajaran.

c. Sering terlambat

Mengapa sering datang terlambat? mungkin karena malas bangun lebih cepat. Semestinya kalau jarak rumah jauh dengan sekolah, siswa bangun agak pagi. Siswa yang masuk kelas terlambat sering mengganggu konsentrasi belajar siswa yang lain.

d. Malas mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah

Pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru memiliki tujuan tertentu. Namun, siswa ada yang malas atau tidak sempat mengerjakannya di rumah. Masih mendingan kalau mereka mengerjakannya di sekolah.

