

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kajian Teori

1. Dampak Penggunaan *Gadget*

1.1 Pengertian dampak

Pengertian dampak menurut KBBI adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adanya daya yang ada dan timbul dari suatu (orang, 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.

1.2 Macam Macam Dampak

Dampak dibagi kedalam dua pengertian yaitu:

a. Pengertian dampak positif

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik dan positif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

b. Pengertian dampak negatif

Dalam kamus besar bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

Pengertian dampak dari setiap perbuatan belajar adalah terjadinya perubahan dalam aspek fisiologis dan psikologis. Perubahan dalam aspek fisiologis, misalnya dapat berjalan, berlari dan mengendarai kendaraan, sedangkan dalam aspek psikologis berupa diperolehnya pemahaman dan pengertian tentang ilmu pengetahuan, nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa dampak adalah pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang, biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

1.3 Pengertian *Gadget*

Pada abad 19 penggunaan istilah *Gadget* terdapat dalam *oxford English Dictionari*. Istilah *Gadget* ini di gunakan sebagai hasil pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang di gunakan oleh seseorang dengan daya ningat rendap pada tahun 1980-an (Paulus Tan dkk (2016:7)).

Secara etimologi kata *Gadget* ini artinya sengketa. Menurut cerita asal usul nama *Gadget* juga diciptakan ketika tiga orang yang sedang melakukan sebuah pembangunan besar. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki banyak jenisnya.

Gadget adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kagiatan komunikasi manusia. Kini dengan kemunculan gadget, kegiatan komunikasi manusia semakin maju. *Gadget* adalah seperangkat alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Ramadhan dkk : (2018:12)).

Gadget merupakan sebuah istilah di dalam bahasa Inggris yang memiliki arti alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus yang dapat mempermudah segala bentuk kegiatan manusia. Dalam pengertian umum, *Gadget* merujuk kepada sebuah piranti yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. *Gadget* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap jenis perangkatnya. Contohnya antara lain komputer, *handphone*, *game*, dan masih banyak lagi yang lain. Dengan segala kemudahan yang ditawarkan, hampir seluruh masyarakat dunia menggunakan *Gadget* (Puji Asmaul Chusna (2017:318)).

Meningkatnya pengguna *Gadget* juga dilatar belakangi dengan fasilitas – fasilitas dalam *Gadget* yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari. (Helmi 2017: 1) Menyatakan bahwa manfaat menggunakan *Gadget* tidak hanya sekedar untuk mengakses informasi dan hiburan saja melainkan juga untuk keperluan pekerjaan dan belajar. Sehingga baik orang dewasa dan anak-anak pun menjadikan berbagai macam *Gadget* ini untuk memudahkan aktifitas sehari-hari.

Diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz, mereka adalah orang pertama yang mengenalkan teori ini. Teori *uses and gratifications* ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses On Mass Communications: Current Perspective On Gratification Research*. Teori ini mengatakan bahwa penggunaan media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pengguna yang aktif dalam proses komunikasi. Penggunaan media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya, artinya, teori ini mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternative untuk memuaskan kebutuhannya. Teori ini menekankan bahwa audience aktif untuk menentukan media mana yang harus dipilih untuk memuaskan kebutuhannya. (Nurudin, (2007:192)).

Jadi, penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

1.4 Tujuan Penggunaan Gadget

Ada berbagai tujuan atau target seseorang dalam menggunakan *gadget*, diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi (Afif Fatimatu zahro (2015:19)).

Gadget dapat memperpendek jarak ruang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Keberadaan *gadget* kini sudah mengalahkan telephone kabel. Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak akan pernah berhenti disatu titik. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih.

1.5 Fasilitas Gadget

Kehadiran *Gadget* yang awalnya ditunjukkan untuk kepentingan bisnis, perlahan mulai bergeser kearah gaya hidup. Terbukti dengan ditanamkannya fitur-fitur hiburan seperti *File Multimedia (Audio/Visual)*, *Internet*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Youtube*, dan lain-lain. Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi yang *personal*, *gadget* juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang efektif.

Menurut Rina Fiati dalam buku akses internet via ponsel, ponsel sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain: penyimpanan informasi, pembuatan daftar pekerjaan atau perencanaan kerja, alat perhitungan (kalkulator), pengiriman atau penerimaan e-mail, permainan, integrasi ke peralatan lain seperti PDA, MP3 Chatingan, Video dan Browsing (Rasma (2018:13)).

1.6 Manfaat Gadget

Manfaat Saat ini akan sangat susah untuk tidak memiliki *Gadget*. Minimal setiap orang pasti memiliki satu *Gadget*. Fungsi atau manfaat *gadget* sebenarnya tergantung dengan cara kita memergunakannya. Dikutip dari beberapa buku Mutiara Tiga Penjuru 2014 ada beberapa manfaat *gadget* yang bisa di ambil yaitu:

- a. Kegunaan *Gadget* yang utama adalah sebagai alat komunikasi.

Memalui *gadget* semua orang bisa berkomunikasi dengan orang lain di lain daerah dengan cepat dan mudah. Misalnya, saya sedang berada di kampung sipispis bisa saling berkomentar di status *facebook* dengan teman saya yang ada di medan. Tentu bukan hanya bisa berkomentar lewat *facebook* saja, melainkan melalui suara atau *video call* juga bisa menggunakan aplikasi *whatsapp*. Selain lebih murah karena tidak keluar bensin dan tenaga, *gadget* relatif lebih efisien dan hemat waktu. Berkomunikasipun lalu bisa dilakukan dengan kegiatan apa saja. Alasan itulah yang mendorong semua orang ingin mengenal dan memiliki sebuah *gadget*.

- b. Mengakses informasi.

Bukan *gadget* namanya jika tidak bisa memberikan informasi kepada pengguna. Informasi tersebut bisa mempermudah kita untuk melakukan suatu aktivitas. Jika saya sebagai mahasiswa, informasi tersebut bisa berupa *update* berita program-program kampus dan perkembangannya.

- c. Wawasan bertambah.

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan lancarnya komunikasi dan mudahnya informasi didapat. Seperti yang kita tahu, komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan semakin bertambah.

- d. Hiburan.

Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, dan aplikasi lainnya.

e. Gaya hidup.

Gadget juga sesuatu yang sangat mendukung penampilan.

Manfaat lainnya menurut Helmi (2017: 4) menyatakan bahwa ia menggunakan *gadget* yang canggih untuk beberapa hal antara lain:

- a. Bermain dan hiburan, dengan kemudahan adanya media digital yang dilengkapi berbagai aplikasi, generasi saat ini mampu menikmati bermain *game* bersama teman maya di seluruh dunia, mereka mengunduh atau mengunggah lagu, mendengarkan musik, membuat klip video atau menyaksikan video dari *youtube* menonton film dan sebagainya.
- b. Berkomunikasi dan sosialisasi, *gadget* canggih seperti *smartphone* atau *hand phone* sejenis lainnya memudahkan mengirim pesan singkat, berkomunikasi- dengan orang tua, kerabat dan teman dekat bahkan teman-teman dunia maya yang baru kita kenal tanpa ada batasan apapun selagi terisi pulsa atau kuotanya
- c. Belajar, saat ini siswa dapat dengan mudah untuk belajar dengan berbagai perangkat termasuk *gadget* yang menyediakan informasi, tidak melulu bergantung dengan orang dewasa.
- d. Berbelanja, generasi digital atau *gadget* merupakan masa memanjakan manusia terutama konsumen untuk berbelanja tanpa harus berlelah dan berdesakan di mal.

Warisyah (2015:134-135) menyebutkan bahwa manfaat penggunaan *gadget* ada beberapa diantaranya :

1. Menambah pengetahuan melalui aplikasi edukatif yang disediakan oleh *gadget* untuk proses pembelajaran anak.
2. Menambah jaringan persahabatan anak usia dini (hal ini dilakukan melalui sosial media yang mereka gunakan).
3. Mempermudah komunikasi anak usia dini. Teknologi secanggih *gadget* akan memudahkan semua orang untuk berkomunikasi dengan seluruh orang di dunia.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki manfaat yang banyak sehingga dapat mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran.

1.7 Dampak dari *Gadget*.

Teknologi yang semakin maju tentulah membawa dampak bagi manusia, begitu pula dengan *gadget*, dalam menggunakan *gadget* juga terdapat dampak yang di timbulkan. Dampaknya bisa berupa dampak positif dan ada pula dampak negatif bagi manusia, mulai dari aspek kesehatan, sosial maupun pendidikan. Dalam Teori Kehadiran Sosial (*Social Presence Theory*) yang dikembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Williams dan Brunch Christie, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan (Kursiwi (2014:16)).

Dampak terbagi menjadi 2 bagian yaitu dampak positif dan dampak negatif. Pengertian dampak positif : Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik dan positif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

Pengertian dampak negatif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu. Dampak Positif dari *gadget* dalam pola pikir manusia khususnya bagi anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu ada pula dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* yaitu radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak lebih menjadi dividual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang tua, oleh karena itu penting pemahaman tentang pengaruh *gadget* terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat

berkembang dengan baik dan menjadi anak yang lebih mengenal waktu dalam bermain *gadget*.

Iswidharmanjaya dan Agency (2014:15) menyebutkan beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain :

- 1) menjadi pribadi yang tertutup
- 2) Kesehatan mata terganggu, otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras
- 3) Pudarnya kreativitas
- 4) Terpapar radiasi, beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *gadget* menimbulkan penyakit seperti tumor otak, alzheimer, kanker, dan parkinson
- 5) Ancaman *cyberbullying*, biasanya hal ini terjadi melalui media sosial
- 6) Turunnya motivasi belajar, hal ini dapat terjadi karena siswa akan lebih sering menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dari pada belajar.

Banyak sekali Dampak Negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *Gadget*, tetapi selain dampak negatif yang ditimbulkan, *gadget* juga memiliki dampak positif. Diantaranya :

- 1) Meningkatkan ketajaman penglihatan, para peneliti di Universitas Rochester di negara Amerika Serikat telah menguji hal ini terjadi karena pemain akan lebih fokus terhadap apa yang dilihatnya agar dapat memenangkan game tersebut
- 2) Mendukung aspek akademis, seorang siswa dapat mengakses segala informasi yang dibutuhkan melalui *gadget*
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa, dikarenakan hampir semua game dan aplikasi yang beredar di pasaran saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris
- 4) Mengurangi tingkat stres, para peneliti di Universitas Indiana Amerika Serikat berpendapat bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi ketegangan
- 5) Sebagai media hiburan, Tetapi semua itu harus dilakukan secara tidak berlebihan (Iswidharmanjaya dan Agency (2014:15)).

Dalam karya Syaikh Abdul Muhsin Al-Abbad Al-Badr, dewasa ini, penggunaan *gadget* adalah suatu hal yang sangat marak dan lumrah. Ini merupakan nikmat, bila dimanfaatkan untuk kebaikan, dan menjadi bencana, bila digunakan untuk keburukan. Orang berakal, yang ingin menasehati diri sendiri, ialah yang hanya menggunakan barang-barang tersebut untuk kebaikan di dunia dan akhirat, seperti untuk komunikasi yang mubah dan menimba ilmu yang bermanfaat.

Adapun penggunaan *gadget* untuk selain tujuan di atas, yang dapat menimbulkan mudharat bagi seorang muslim di dunia dan di akhirat, maka wajib dihindari. Hal ini agar ia selamat dari penyakit buta mata dan hati. Ini mengingatkan bahwa cahaya yang berasal dari ponsel (dan semisalnya) dapat menurunkan kemampuan mata, bila dibarengi dengan penggunaan yang tinggi dalam bermain *gadget*. Bahkan, terkadang bisa menyebabkan kebutaan, hilangnya nikmat mata. Lebih dari itu, juga bisa menyebabkan buta hati. Hal yang bisa menyebabkan seorang muslim terkena berbagai macam penyakit syahwat yang dapat merusak akhlak dan penyakit syubhat yang dapat merusak akal. Allah ‘azza wa jalla telah menjelaskan akan bahaya buta hati melalui firman-Nya:

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونَ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا
 أَوْ آذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبُ
 الَّتِي فِي الصُّدُورِ

Artinya: Maka tidak pernahkah mereka berjalan di bumi, sehingga hati (akal) mereka dapat memahami, telinga mereka dapat mendengar? Sebenarnya bukan mata itu yang buta, tetapi yang buta ialah hati yang di dalam dada. (Qs. Al-Hajj : 46). (Alwasim (17:46)).

Orang-orang musyrik Mekah yang mendustakan ayat-ayat Allah, dan mengingkari seruan Nabi Muhammad saw sebenarnya mereka sering melakukan perjalanan antara Mekah dan Syiria, serta ke negeri-negeri yang berada di sekitar Jazirah Arab. Mereka membawa barang dagangan dalam perjalanan melihat bekas-bekas reruntuhan negeri umat-umat yang dahulu telah dihancurkan Allah, seperti bekas-bekas negeri kaum Ad dan kaum Samud, bekas reruntuhan negeri kaum Lut dan kaum Syu'aib dan sebagainya.

Orang-orang musyrik Mekah telah pula mendengar kisah tragis kaum yang durhaka itu. Apakah semua peristiwa dan kejadian itu tidak mereka pikirkan dan renungkan bahwa tindakan mereka mengingkari seruan Muhammad dan menyiksa para sahabat itu sama dengan tindakan-tindakan umat-umat dahulu terhadap para rasul yang diutus kepada mereka? Jika tindakan itu sama, tentu akibatnya akan sama pula, yaitu mereka akan memperoleh malapetaka dan azab yang keras dari Allah. Allah Maha kuasa melakukan segala yang dikehendaki-Nya, tidak seorang pun yang sanggup menghalanginya.

Melihat sikap orang-orang musyrik Mekah yang demikian, ternyata mata mereka tidaklah buta, karena mereka dapat melihat bekas-bekas reruntuhan negeri kaum yang durhaka itu, tetapi sebenarnya hati merekalah yang telah buta, telah tertutup untuk menerima kebenaran. Yang menutup hati mereka itu ialah pengaruh adat kebiasaan dan kepercayaan mereka dari nenek moyang mereka dahulu. Oleh karena itu mereka merasa dengki kepada Nabi Muhammad saw dan para sahabatnya, sehingga mereka tidak dapat lagi memikirkan dan merenungkan segala macam peristiwa duka yang telah terjadi dan menimpa umat-umat terdahulu.

Tafsir diatas telah menjelaskan bahwa kebutaan yang menimpa hati adalah kebutaan yang hakiki yang menyebabkan kerugian di dunia dan di akhirat, dan hal ini disebabkan karena meninggalkan jalan petunjuk dan meniti jalan kesesatan, sebagaimana yang Allah Swt kisahkan tentang kaum Nabi Shaleh :

وَأَمَّا ثَمُودُ فَهَدَيْنَاهُمْ فَاسْتَحَبُّوا الْعَمَىٰ عَلَى الْهُدَىٰ فَأَخَذَتْهُمُ صَاعِقَةٌ
 الْعَذَابِ الْهُونِ بِمَا
 كَانُوا يَكْسِبُونَ ۚ

Artinya: Dan adapun kaum Samud, mereka telah Kami beri petunjuk tetapi mereka lebih menyukai kebutaan (kesesatan) daripada petunjuk itu. (Qs. Al-Fussilat: 17). (Alwasim (24:17)).

Kepada kaum Samud, Allah telah menyampaikan Agama-Nya dengan perantaraan Nabi Saleh. Allah SWT telah menunjukkan kepada mereka jalan keselamatan dan jalan yang lurus, dengan memperlihatkan tanda-tanda kebesaran dan kekuasaan-Nya yang ada di cakrawala luas ini. Allah juga mengajarkan kepada mereka hukum-hukum yang dapat membahagiakan mereka di dunia dan akhirat. Akan tetapi, mereka mengutamakan kekafiran dari keimanan yang berarti pula mereka lebih mengutamakan kehinaan dan kesengsaraan daripada kemuliaan dan kebahagiaan. Karena sikap dan perbuatan mereka itu, maka Allah menurunkan kepada mereka azab berupa suara keras yang mengguntur dari langit.

Jadi, dari penjelasan tafsir diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ada keterkaitan antara ayat Al-Qur'an dengan judul skripsi peneliti yaitu pada kejadian-kejadian sebelumnya, bahwa penggunaan gadget yang berlebihan akan membawakan dampak yang buruk bagi penggunanya. Telah diketahui bahwa memang sudah banyak berita-berita yang terlihat di media sosial ataupun di TV bahwa banyak korban yang terkena penyakit mata seperti buta dan lain sebagainya karena tidak menghiraukan atau tidak memahami peristiwa yang terjadi sebelumnya, padahal mereka sudah tahu bahwa kesehatan mata akan terganggu apabila sering di hadapkan pada layar gadget, akibat adanya radiasi.

2 Potensi Belajar

Udo Yamin Efendi Majdi menjelaskan kata potensi berasal dari serapan bahasa Inggris, yaitu "*potential*". Artinya ada dua kata, yaitu, (1) kesanggupan Tenaga (2) dan kekuatan atau

kemungkinan (Udo Yamin Efendi Majdi 2007: 86). Menurut Rofiq dkk, (2005: 32) potensi dapat dijabarkan dalam beberapa definisi, pertama potensi adalah segala kepemilikan yang dapat diolah dengan baik sehingga menghasilkan manfaat bagi pemiliknya, kedua potensi adalah segala sesuatu yang ada pada diri individu atau lingkungan yang dapat dioptimalisasikan untuk suatu fungsi tertentu dan dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu lama, ketiga potensi diartikan sebagai kelebihan atau kekuatan yang dimiliki seorang individu maupun kelompok masyarakat yang dapat dikelola secara maksimal untuk menghasilkan manfaat tertentu.

Menurut Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati, dan Siti Rohmah Nurhayati (2007:74), definisi belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus dan respon.

Dari berbagai pengertian mengenai potensi dan belajar dapat disimpulkan bahwa potensi belajar merupakan suatu kelebihan atau kekuatan yang dapat dikembangkan dari proses transformasi ilmu pengetahuan sehingga menghasilkan keuntungan atau manfaat bagi peserta didik setelah menempuh pembelajaran. Hal ini berarti jika proses belajar berlangsung efektif dengan memperhatikan tingkat ketercapaian kompetensi siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik, maka siswa dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh melalui proses belajar dan memiliki kompetensi yang sangat bermanfaat bagi masa depannya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan berisi tentang uraian mengenai hasil penelitian terdahulu tentang persoalan yang akan dikaji. Ada beberapa penelitian terdahulu untuk pembahasannya cukup relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Dan dari penelitian tersebut akan dijadikan tolakukur pada penelitian ini.

Penelitian pertama : Berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak” oleh Titik Mukarromah (NPM 1501010303). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih banyak. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif.

Kesimpulan akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak yaitu penggunaan *Gadget* yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *Gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainnya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.

Penelitian kedua : Berjudul “Pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* dan pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa kelas atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020”. Penulis Fauziah

Kusumastuti (Nim. 210616070). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *Gadget* terhadap perilaku belajar PAI pada siswa SMA Rama Sejahtera kecamatan Panakkukang kota Makassar. untuk mengetahui penggunaan *Gadget* dikalangan siswa SMA Rama Sejahtera serta untuk mengetahui dampak positif dan negatif *Gadget* terhadap perilaku belajar siswa di SMA Rama Sejahtera.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks atau apa adanya melalui pengumpulan data dengan latar alami sebagai sumber langsung dengan instrumen kunci penelitian itu sendiri. Maka dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan *Gadget* dikalangan siswa SMA Rama Sejahtera bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi terdapat beberapa siswa yang sering bermain *Gadget* daripada belajar. Mereka juga menggunakan tugas sekolah, kebanyakan siswa menggunakan *Gadgetnya* untuk bermain game online bahkan ketika proses belajar sedang berlangsung. 2) dampak positif dari penggunaan *Gadget*, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah sedangkan dampak negatif dari penggunaan *Gadget* pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Kebanyakan siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Penelitian ketiga : Berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat” penulis Elis Suryani

(Nim. 209173200). Penelitian ini membahas tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Anak Usia Dini di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pengumpulan data dilakukan dengan teknis observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *Gadget* bagi anak usia dini. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari data primer yaitu para masyarakat (lingkungan) dan data sekunder yaitu berupa yang dilakukan dalam Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Anak Usia Dini. Dan suasana desa dataran kempas, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat banyak anak yang menggunakan *Gadget* di Lingkungan RT09 dari Usia 4-6 Tahun sudah menggunakan *Gadget*.

Penelitian Keempat : Berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo” Penulis oleh NELLI (NIM : 15 0205 0033). Penelitian ini bertujuan : Pertama untuk mengetahui aktivitas penggunaan *Gadget* di kalangan peserta didik, Kedua untuk mengetahui penggunaan *Gadget* yang dapat membentuk tingkah laku siswa . Ketiga untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* terhadap tingkah laku siswa. Penelitian ini dibahas dengan metode kualitatif. Data yang dikumpulkan diolah dengan menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu penelitian pustaka dan penelitian lapangan, pada teknik pengumpulan data melalui lapangan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: observasi, interview, dan dokumentasi. Penelitian lapangan menunjukkan bahwa Perkembangan akademik siswa sangat berpengaruh terhadap penggunaan *Gadget* dikarenakan siswa yang benar-benar memfungsikan *Gadget* sebagaimana mestinya atau lebih tepatnya siswa yang menggunakan *gadget* untuk belajar maka siswa tersebut

akan mengalami peningkatan nilai prestasi atau nilai akademik yang meningkat. Kebanyakan anak-anak mengatakan bahwa dengan adanya *gadget* mereka lebih gampang dalam penyelesaian tugas-tugas bahkan untuk mencari beberapa referensi untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran di rumah. Namun dalam pembentukan akademik siswa, guru dan orang tua yang harus berperan penting untuk mendidik anak supaya menggunakan alat teknologi dengan benar. Bentuk penggunaan *gadget* yang dapat membentuk akademik siswa yaitu kemampuan siswa untuk mencari bahan pelajaran serta referensi dan bahkan memakai dengan benar, karena kentara siswa yang menggunakan *gadget* dengan benar mereka akan

cenderung juara dalam acara-acara lomba bahkan hampir semua bidang lomba mereka juarai karena mereka tidak hanya dibina di sekolah melainkan belajar tambahan juga di rumah menggunakan *Gadget*. Sementara itu di sisi lain, guru mempunyai perang penting untuk mendukung dan memastikan anak-anak menggunakan perangkat teknologi tersebut secara tepat dan sehat.