

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. *Gadget*

###### a. Definisi *Gadget*

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Manumpil, dkk (2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *i phone*, dan *blackberry*. Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

*Gadget* yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan (Irawan, 2013). Jenis-jenis *gadget* diantaranya:

###### 1) *Iphone*

Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar (Irawan, 2013).

## 2) *Ipad*

Merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi (Irawan, 2013).

## 3) *Blackberry*

Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler (Irawan, 2013).

## 4) *Netbook*

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan *notebook* dan internet (Irawan, 2013).

## 5) *Handphone*

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan, 2013).

### a. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1) Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru (Fadilah, 2015).

2) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget* (Fadilah, 2015).

3) Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja online (Fadilah, 2015).

4) Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau.

Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya (Fadilah, 2015).

#### 5) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget* (Fadilah, 2015).

#### 6) Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget* (Kotler, 2007).

#### 7) Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja (Kotler, 2007).

#### 8) Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-

temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi (Kotler, 2007).

b. Dampak positif dan negatif *gadget*

Penggunaan *gadget* dikalangan remaja tentunya akan menimbulkan dampak bagi remaja. Dampak yang terjadi berupa dampak positif dan negatif.

1) Dampak positif

- a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman (Harfiyanto, dkk, 2015).
- b) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan *gadget* yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini (Harfiyanto, dkk, 2015).
- c) Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *gadget* (Harfiyanto, dkk, 2015).
- d) Mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran (Harfiyanto, dkk, 2015).

## 2) Dampak negatif

a) Remaja menggunakan media sosial didalam *gadget* mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*.

Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar (Harfiyanto, dkk, 2015).

b) Aplikasi yang ada didalam *gadget* membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali remaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol (Harfiyanto, dkk, 2015).

c) Remaja menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*. Awalnya remaja menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game*. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan (Winoto, 2013).

d) *Gadget* memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan (Winoto, 2013).

- e) Media sosial yang ada didalam *gadget* sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial (Winoto, 2013).
- f) Remaja seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali remaja mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada didalam *gadget* (Winoto, 2013).
- g) Bagi remaja *gadget* tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya untuk membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya (Sumantri, 2012).
- h) *Gadget* membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain *gadget* (Ameliola dan Nugraha, 2013).

## 2. Remaja

### a. Definisi remaja

Kata remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow maturity* (Jahja, 2011). Istilah *adolescence* mengarah pada kematangan psikologis individu, sedangkan pubertas mengarah pada saat dimana telah ada kemampuan reproduksi (Potter dan Perry, 2009).

Potter dan perry (2009), masa remaja (*adolescence*) merupakan masa dimana terjadi perpindahan masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa ini biasanya antara usia 13 dan 20 tahun. Remaja adalah suatu tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa., yang ditandai dengan perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial (Jahja, 2011).

Yang dimaksud dengan perkembangan adalah perubahan yang terjadi pada rentang kehidupan. Perubahan ini dapat terjadi secara kuantitatif, misalnya penambahan tinggi atau berat badan, dan kualitatif misalnya perubahan cara berpikir secara konkret menjadi abstrak (Jahja, 2011).

b. Batasan usia remaja

Ada tiga fase dalam usia remaja. Fase tersebut dibagi menjadi masa remaja awal, pertengahan, dan akhir (Potter dan perry 2009).

- 1) Masa remaja awal (11 sampai 14 tahun)
- 2) Masa remaja pertengahan (15 sampai 17 tahun)
- 3) Masa remaja akhir (18 sampai 20 tahun)

c. Ciri-ciri masa remaja

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tersendiri (Al-Mighwar, 2006). Ciri-ciri tersebut dijelaskan dalam masa remaja awal dan akhir sebagai berikut:

- 1) Masa remaja awal memiliki ciri khas yang tidak dimiliki pada masa-masa yang lain. Masa tersebut diantaranya: emosi tidak



stabil, lebih menonjolkan sikap dan moral, kemampuan mental dan kecerdasan mulai sempurna, status yang membingungkan, banyak masalah yang dihadapi, dan masa kebimbangan remaja dalam menghadapi dan memecahkan atau menghindari suatu masalah menjadi indikasinya (Al-Mighwar, 2006).

- 2) Masa remaja akhir memiliki ciri khas yang membedakannya dengan masa remaja awal. Masa tersebut diantaranya: emosi mulai stabil, lebih realistis, lebih matang dalam menghadapi masalah, dan lebih tenang perasaannya (Al-Mighwar, 2006).

d. Aspek-aspek perkembangan pada masa remaja

- 1) Perkembangan fisik

Perkembangan fisik terjadi perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat badan, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai berubah dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yang mempunyai ciri ialah kematangan. Perubahan fisik struktur otak semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif (Yusuf, 2011).

- 2) Perkembangan kognitif

Salah satu bagian perkembangan kognitif masa kanak-kanak yang belum sepenuhnya ditinggalkan oleh remaja adalah kecenderungan cara berfikir egosentrisme. Egosentrisme adalah ketidakmampuan melihat suatu hal dari sudut pandang orang

lain. Cara berfikir egosentrisme dikenal dengan istilah personal fable adalah keyakinan remaja bahwa diri mereka unik dan tidak terpengaruh oleh hukum alam (Papalia Olds dalam Yusuf, 2011).

### 3) Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja ialah pencarian identitas diri. Perkembangan sosial pada remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibandingkan orangtua (Yusuf, 2011).

## 3. Tugas perkembangan remaja

### a. Definisi tugas perkembangan remaja

Tugas perkembangan adalah suatu petunjuk yang memungkinkan seseorang mengerti dan memahami apa yang diharapkan atau dituntut oleh masyarakat dan lingkungan lain terhadap seseorang dalam usia remaja (Nurjanah, 2012). Pada masa remaja semua tugas perkembangan dipusatkan pada penanggulangan sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan dan persiapan untuk menghadapi masa dewasa (Hurlock, 1980).

b. Tugas-tugas perkembangan remaja

Remaja tentunya tidak lepas dari tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai. Havighurst, 1961 dalam Yusuf, 2011, menyebutkan ada 10 tugas-tugas perkembangan pada remaja, meliputi:

1) Menerima keadaan diri dan menggunakannya secara efektif

Pada periode pra remaja, anak tumbuh demikian cepat yang mengarah pada bentuk orang dewasa, diiringi dengan perkembangan sikap dan citra tubuh. Remaja dapat menerima keadaan diri sendiri, menjaga dan memelihara keadaan fisiknya secara efektif sehingga timbul kepuasan diri (Dahlan, 2011).

2) Menerima peranan sosial sebagai pria atau wanita

Remaja menerima keadaan diri sebagai pria atau wanita sesuai dengan kodratnya dengan sifat dan tanggung jawab gender masing-masing (Dahlan, 2011).

3) Mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab sosial

Remaja berpartisipasi sebagai orang dewasa yang bertanggung jawab sebagai masyarakat dan memperhitungkan nilai-nilai sosial dalam tingkah laku dirinya (Dahlan, 2011).

4) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya

Tugas perkembangan yang dihadapi remaja merupakan bebas dari ketergantungan emosional seperti saat masa kanak-

kanak. Dalam masa remaja, seseorang dituntut untuk tidak lagi tergantung dengan orangtua atau orang dewasa lain dengan menjunjung tinggi sikap respek (Dahlan, 2011).

5) Belajar bergaul dengan kelompok wanita dan laki-laki

Remaja diharapkan mampu bergaul tidak terbatas hanya dengan sesama jenis. Ketika konflik dan permasalahan terjadi, remaja dapat menyelesaikan dengan cara yang matang. Keberhasilan remaja dalam menyelesaikan tugas perkembangan ini mengantarkan ke dalam kondisi penyesuaian sosial yang baik dalam keseluruhan hidupnya. Namun, apabila gagal maka remaja akan mengalami kurang mampu dalam bergaul dengan orang lain, bersifat kekanak-kanakan dan melakukan dominasi secara sewenang-wenang (Dahlan, 2011).

6) Memperoleh seperangkat nilai sebagai pedoman hidup

Beberapa atauran yang ada dalam kehidupan masyarakat menuntut remaja untuk berperilaku sesuai dengan norma yang ada di masyarakat sehingga membentuk arti kehidupan bagi remaja (Dahlan, 2011).

7) Memiliki perilaku beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

Remaja telah mengalami kematangan sikap, kebiasaan dan pengembangan wawasan dalam mengenalkan nilai-nilai

keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan dalam kehidupan sehari-hari, baik pribadi maupun sosial (Dahlan, 2011).

8) Mencapai kemandirian berperilaku ekonomis

Tujuan dari tugas ini adalah agar remaja merasa mampu menciptakan suatu kehidupan. Tugas ini sangat penting bagi remaja pria, namun tidak begitu penting bagi remaja wanita (Dahlan, 2011).

9) Memiliki wawasan dan persiapan karir

Tugas perkembangan ini menuntut kesanggupan remaja untuk memikirkan karir dimasa depan sehingga dapat memperoleh kesuksesan dan berdiri sendiri dalam hal yang berhubungan dengan ekonomi. Hal ini berkaitan dengan ketrampilan fisik yang dimiliki (Dahlan, 2011).

10) Mengembangkan keterampilan intelektual

Remaja sudah memiliki kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu yang berada di luar pengalaman atau sistem nilai yang dimiliki. Remaja dapat memikirkan kemungkinan sesuatu yang abstrak secara sistematis untuk memecahkan persoalan atau masalah. Remaja diharapkan dapat mengembangkan konsep hukum, pemerintahan, ekonomi, politik, geografi, hakikat manusia dan lembaga sosial yang cocok dengan dunia modern (Dahlan, 2011).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian tugas perkembangan

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan yang berasal dari dalam dirinya (Desmita, 2010). Faktor internal, meliputi:

a) Bakat atau pembawaan

Apabila seorang anak memiliki bakat dalam bermain musik, maka minatnya terhadap dunia musik akan lebih besar. Sehingga anak tersebut akan lebih mudah mempelajari musik (Desmita, 2010).

b) Hereditas

Hereditas merupakan faktor pertama yang menjadi karakteristik individu. Faktor ini diwariskan orang tua kepada anak melalui gen. Sehingga dapat mempengaruhi perkembangan individu. Kata hereditas diartikan sebagai “totalitas” (Yusuf, 2011).

c) Dorongan dan insting

Dorongan merupakan kodrat hidup yang membuat manusia melakukan sesuatu. Sedangkan insting merupakan kesanggupan yang sebenarnya dimiliki manusia untuk memenuhi atau melaksanakan dorongan yang ada pada dirinya (Desmita, 2010).

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan manusia yang berasal dari luar dirinya (Desmita, 2010). Faktor eksternal, meliputi:

### a) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan faktor yang penting dalam perkembangan remaja. Faktor penting ini disebabkan karena lingkungan yang pertama kali dikenal oleh remaja adalah lingkungan keluarga (Desmita, 2010; Yusuf, 2011).

Lingkungan keluarga memiliki beberapa bentuk dukungan yaitu:

- i) Dukungan informasional merupakan fungsi keluarga sebagai sebuah kolektor atau disseminator informasi tentang dunia. Keluarga menjelaskan tentang pemberian saran, sugesti dan informasi yang digunakan untuk mengungkap masalah. Dukungan informasional bermanfaat untuk menekan munculnya suatu stressor, karena informasi yang diberikan memberikan sugesti khusus untuk individu. Aspek dalam dukungan informasional adalah nasehat, saran, usulan, petunjuk dan pemberian informasi (Rahmaniyah, 2014).
- ii) Dukungan penghargaan, keluarga bertindak sebagai bimbingan umpan balik, membimbing dan menengahi

pemecahan masalah serta sebagai sumber dan validator identitas keluarga, diantaranya memberi support, pengakuan, penghargaan dan perhatian (Rahmaniyah, 2014).

iii) Dukungan instrumental, keluarga merupakan sumber pertolongan praktis dan konkrit, diantaranya pelayanan, bantuan finansial, material berupa benda atau jasa, makanan dan minuman (Rahmaniyah, 2014).

iv) Dukungan emosional, keluarga sebagai tempat yang aman dan damai untuk istirahat dan pemulihan serta membantu penguasaan terhadap emosi. Aspek-aspek dukungan emosional meliputi dukungan yang diwujudkan dalam bentuk afeksi, adanya kepercayaan, mendengarkan dan didengarkan (Rahmaniyah, 2014).

b) Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa. Hal ini karena agar siswa mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional maupun sosial (Desmita, 2010; Yusuf, 2011).



c) Kelompok teman sebaya

Kelompok teman sebaya merupakan suatu kelompok yang terdiri dari orang-orang yang usianya hampir sama antara satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya tersebut yang dapat mempengaruhi perkembangan individu. Hal ini biasanya terdapat penekanan dari teman sebaya yang mengharuskan remaja untuk mengikuti gaya teman-temannya (Desmita, 2010; Yusuf, 2011).

d) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi pencapaian tugas perkembangan remaja. Faktor tersebut seperti kepedulian masyarakat akan pentingnya kegiatan belajar bagi anak-anak sekolah, partisipasi masyarakat dalam menciptakan iklim yang kondusif untuk kegiatan belajar anak-anak, dan kualitas fasilitas umum bagi kebutuhan perkembangan anak sekolah (Desmita, 2010).

Faktor penting yang dapat mempengaruhi tugas perkembangan remaja berdasarkan pendapat Hurlock (1980), meliputi:

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial merupakan wadah untuk pencapaian tugas perkembangan. Dimensi lingkungan sosial terdiri dari:

- a) *Transactions*, merupakan interaksi seseorang dengan orang lain dalam lingkungan yang bersifat aktif dan dinamis.
- b) *Energy*, merupakan kekuatan alami yang dimiliki seseorang untuk terlibat aktif dengan lingkungannya.
- c) *Interface*, merupakan penghubung dari suatu interaksi, seperti bahan pembicaraan yang menyebabkan seorang individu berinteraksi dengan individu lain.
- d) *Adaptation*, merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri untuk menyatu dengan kondisi lingkungan.
- e) *Coping*, merupakan bentuk penyesuaian diri manusia untuk mengatasi masalah. Bentuk penyesuaian ini ada yang bersifat positif namun ada juga yang bersifat negatif.
- f) *Interdependence*, merupakan hubungan saling ketergantungan atau kepercayaan diri seorang individu dengan individu lain (Nurbayani, 2012).

Ada hubungan yang bermakna antara faktor lingkungan sosial dengan tugas perkembangan remaja, lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat (Nurbayani, 2012).

## 2) Motivasi

Motivasi dapat bersumber dari dalam diri remaja, seperti semangat dan obsesi. Motivasi yang timbul dari luar diri remaja, seperti penghargaan orangtua atau masyarakat terhadap

remaja. Motivasi menentukan besar usaha dalam mencapai tugas perkembangan remaja dan besarnya kemauan untuk melakukan usaha tersebut. Maka, semakin tinggi motivasi remaja, semakin tinggi pula usaha remaja untuk memenuhi tugas perkembangan (Sarwono, 2012).

### 3) Kepribadian

Kepribadian merupakan kondisi internal remaja. Karakter akan berangsur-angsur terbentuk dipengaruhi kebutuhan, sikap, minat maupun tujuan pribadi. Kepribadian *ekstrovert* adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia objektif, berorientasi pada dunia luar. Pikiran, perasaan, serta tindakannya lebih banyak ditentukan oleh lingkungan. Memiliki karakteristik suka bergaul, ramah, suka mengikuti kata hati, dan suka mengambil resiko. Sedangkan kepribadian *introvert* adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia subjektif, berorientasi ke dalam dengan karakteristik watak yang tenang, pendiam, suka menyendiri, suka termenung, dan menghindari resiko (Sarwono, 2012).

### 4) Kesempatan untuk melaksanakan tugas perkembangan

Kesempatan merupakan peluang yang menunjukkan tersedianya fasilitas dalam memenuhi tugas perkembangan remaja (Sarwono, 2012).

### 5) Bimbingan untuk mempelajari tugas perkembangan

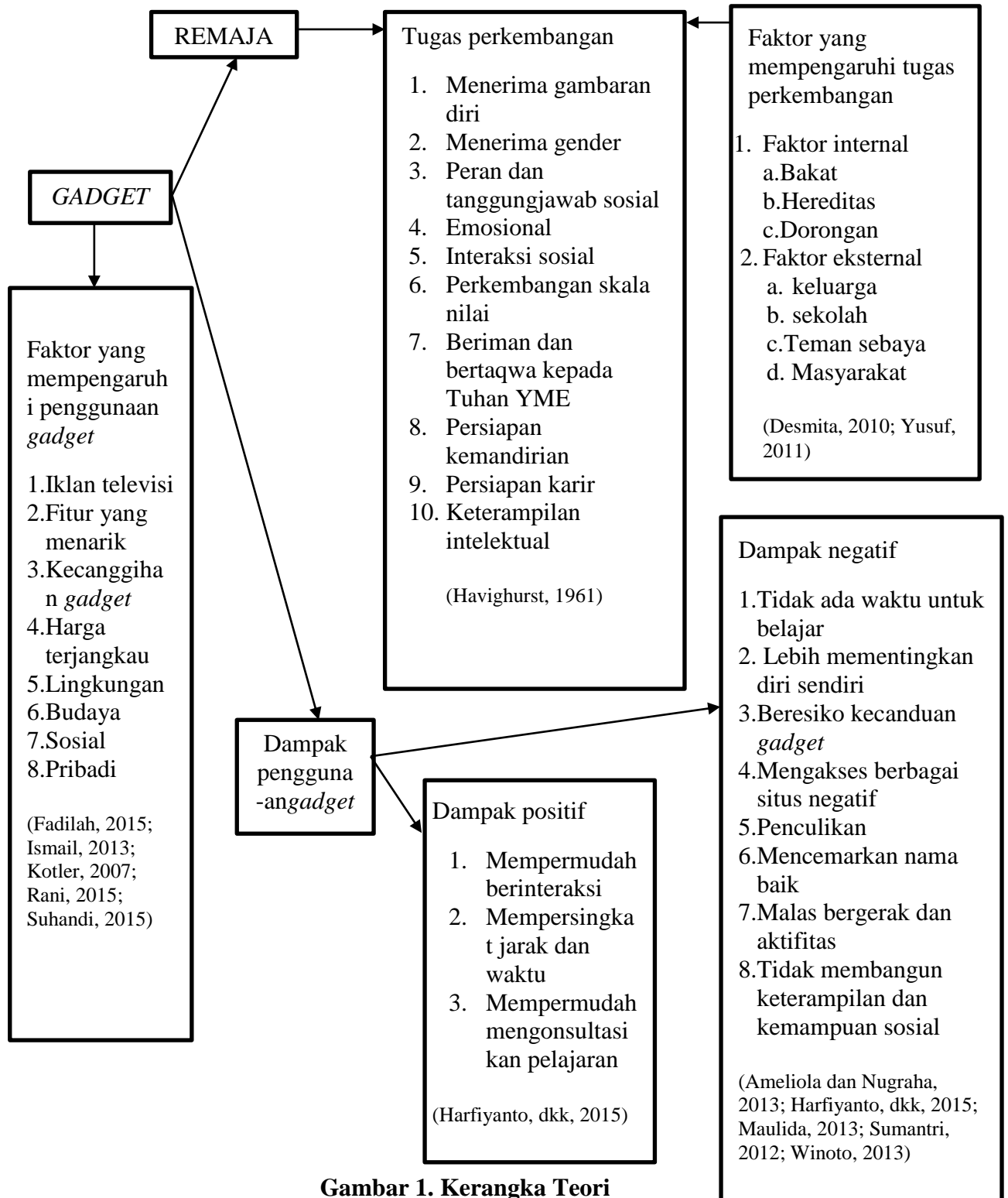
Bimbingan merupakan proses bantuan pada individu untuk mencapai tugas perkembangan diri secara optimal (Kartadinata dalam Rahmadiyah, 2014).

6) Kreatifitas

Kreatifitas merupakan suatu hal yang mengacu pada kecenderungan untuk mengaktualisasi diri (Yusuf, 2011).

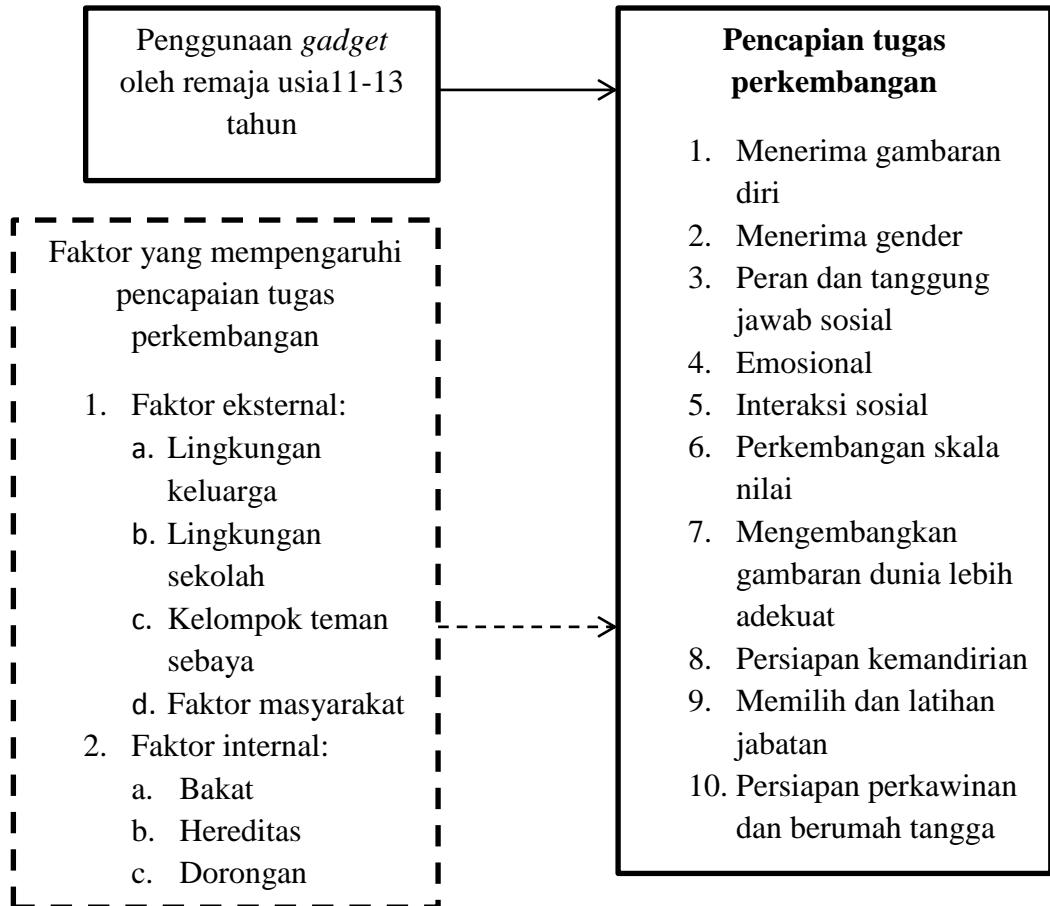
Kematangan pencapaian fase kognitif akan sangat membantu untuk kemampuan dalam melaksanakan atau memenuhi tugas-tugas perkembangannya dengan baik, salah satu kemampuan kognitif yang dimiliki remaja adalah kemampuan kreatif (Hurlock, 1980).

## B. Kerangka Teori



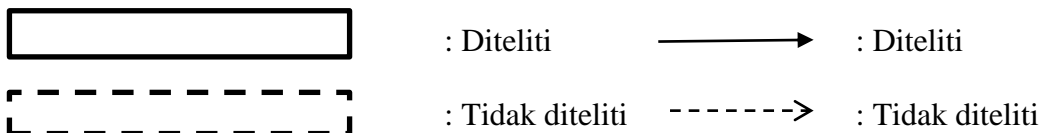
Gambar 1. Kerangka Teori

### C. Kerangka Konsep



**Gambar 2. Kerangka Konsep**

Keterangan :



### D. Hipotesis

Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean.