

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SEKOLAH DASAR

Dewi Mukti Kartikaningrum¹, Arri handayani², Dini Rakhmawati³
^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar Universitas PGRI Semarang
¹dewimuktikartika6695@gmail.com

ABSTRACT

The world has entered a new era of increasingly sophisticated technology and communication and continues to create various types of gadgets which have many advantages and are classified as high-tech gadgets. The development of smartphone technology supported by the internet network is able to provide the experience of unlimited access and transfer of data and information so that its use has the potential to affect human life. Currently, the pattern of human life from adults to children, both in terms of mindset and behavior, is greatly influenced by technological developments. Therefore this study aims to explore information on the use of gadgets on patterns of social interaction in students. The use of gadgets by children, especially students, can provide several benefits, including as a communication tools, social media, and educational media that are easy, practical, and efficient. But on the other hand the use of gadgets that are not addressed wisely and responsibly creates negative impacts that must be watched out for. Excessive use of gadgets has a negative impact, especially reducing concentration, physical fatigue, and feeling lazy to do social activities. The nature of addiction caused by the use of gadgets also triggers other social interaction problems such as (1) imitation, (2) suggestion, (3) identification, and (4) sympathy for certain things that exist in broadcasts or content on gadgets.

Keywords: gadget, social interaction, communication

ABSTRAK

Dunia telah memasuki era baru yaitu teknologi dan komunikasi yang semakin canggih dan terus menciptakan berbagai jenis *gadget* yang memiliki banyak keunggulan dan diklasifikasikan sebagai *gadget* yang berteknologi tinggi. Perkembangan teknologi *smartphone* didukung dengan jaringan internet mampu memberikan pengalaman akses dan transfer data serta informasi yang tiada batas sehingga penggunaannya sangat berpotensi mempengaruhi kehidupan manusia. Saat ini pola kehidupan manusia dari dewasa hingga anak-anak baik dari segi pola pikir maupun perilaku sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk menggali informasi penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada siswa. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak khususnya siswa dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai media komunikasi, media sosial, serta media pendidikan yang mudah, praktis, serta efisien. Namun disisi lain penggunaan *gadget* yang tidak disikapi secara bijak dan bertanggung jawab memunculkan dampak negatif yang harus diwaspadai. Penggunaan *gadget* yang berlebihan menimbulkan dampak negatif terutama menurunkan konsentrasi, kelelahan fisik, dan rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial. Sifat kecanduan yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* juga memicu masalah interaksi sosial lain seperti (1) imitasi, (2) sugesti, (3) identifikasi, serta (4)

simpati pada hal-hal tertentu yang ada dalam tayangan ataupun konten pada *gadget*.

Kata Kunci: *gadget*, interaksi sosial, komunikasi

A. Pendahuluan

Dunia telah memasuki era baru yaitu teknologi dan komunikasi yang semakin canggih. Pada saat ini teknologi terjadi dengan sangat cepat dan teknologi terus menciptakan berbagai jenis *gadget* yang memiliki banyak keunggulan dan diklasifikasikan sebagai *gadget* yang berteknologi tinggi. Sekarang ada berbagai *gadget* yang populer di Indonesia seperti *smartphone*, *tablet*, *komputer*, *kamera*, *laptop*, dll. Berbagai kegunaan *Gadget* semacam ini kini menjadi gaya hidup di Indonesia. Saat ini cara menggunakan *gadget* bisa dengan cepat karena *gadget* sudah bisa diakses di tempat umum seperti sekolah, stasiun kereta api, terminal dan halte bus. Pengguna *gadget* sepertinya sudah mengakar kuat di masyarakat Indonesia karena bisa dengan mudah, murah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan isi kantong para penggunanya. Akan tetapi *gadget* yang dimaksud di dalam pembahasan ini adalah *smarthphone*. *Gadget* memberikan kemudahan dan memberi kelancaran atas pekerjaan manusia. Pada Era Teknologi sekarang ini, kebutuhan *gadget*

merupakan kebutuhan yang utama, mulai dari anak sekolah, pengusaha, pegawai, dan sebagainya.

Pada umumnya *gadget* digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh yang dalam kata lain komunikasi tersebut dapat dilakukan tanpa bertemu secara langsung. Namun seiring berkembangnya teknologi, fitur yang terdapat pada *gadget* semakin berkembang dan beragam. Kini *gadget* selain berfungsi untuk mempermudah manusia melakukan komunikasi antar pribadi, *gadget* juga dapat menjadi media aktualisasi diri yaitu dengan penggunaan fitur *social media* seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan *path*. Selain itu *gadget* juga digunakan sebagai alat hiburan, *gadget* kini memiliki fitur *games* atau fitur hiburan dan informasi lainnya seperti *youtube* sebagai penghilang jenuh di waktu senggang.

Namun yang terjadi adalah penggunaan *gadget* ini mulai sulit terkontrol, mulai dari waktu penggunaan hingga tempat penggunaan. Pengguna *gadget* ini menggunakan *gadgetnya* kapanpun

dan dimanapun. Fenomena komunikasi ini dipengaruhi pula oleh media yang digunakan, sehingga media kadang kala juga ikut mempengaruhi isi informasi sertapenafsiran. Bahkan menurut Marshall McLuhan dalam Bungin (2006:57) media juga adalah pesan itu sendiri, sehingga penggunaan *gadget* tersebut mengganggu komunikasi sehari-hari termasuk di dalam aktivitas interaksi sosial dan komunikasi peserta didik. Oleh karena itu kajian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penulisan artikel ini menggunakan kajian literatur. Menurut (Marzali, 2017) kajian literatur adalah suatu pencarian kepustakaan dengan cara membaca berbagai sumber buku, jurnal, dan terbitan terbitan lain yang berhubungan dengan topik penulisan, sehingga menciptakan suatu karya tulis. Studi pustaka ialah kata lain dari kajian pustaka, kajian teoritis, menurut (Melfianora, 2017) Yang dimaksud kajian kepustakaan adalah pencarian dengan menggunakan karya tertulis yang diantaranya hasil penelitian yang dipublikasikan

maupun yang belum. Sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus ke lapangan tetapi memanfaatkan sumber perpustakaan dalam memperoleh data. Dari penjelasan diatas maka dapat diartikan kajian literatur adalah sebuah penulisan yang yang berasal dari penelusuran sumber jurnal,buku, seminar dan bertujuan untuk memperkenalkan kajian-kajian baru dalam topik tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti halnya dua mata uang, satu sisi memunculkan berbagai macam fitur teknologi baru yang mendukung kehidupan namun di sisi lain membawa dampak yang negatif apabila tidak disikapi dengan bijak. Produk dari sebuah teknologi yang kerap ditemui dan digunakan oleh masyarakat sering disebut dengan istilah gawai dan umum dikenal dengan *gadget*. Salah satu *gadget* yang paling mudah dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat adalah *smartphone*. Perkembangan teknologi *smartphone* didukung dengan jaringan internet mampu memberikan pengalaman akses dan transfer data serta informasi yang tiada batas sehingga penggunaannya sangat

berpotensi mempengaruhi kehidupan manusia. Syahyudin (2020: 272-282) menyatakan bahwa saat ini pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Kemampuan dalam interaksi sosial dan kemampuan komunikasi baik pada orang dewasa hingga anak-anak sangat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* khususnya *smartphone*.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan terlepas dari interaksi dan komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Interaksi dan komunikasi tersebut akan menentukan perkembangan sosial dimana perkembangan sosial diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama (Yusuf, 2017). Interaksi sosial dapat diartikan sebagai suatu hubungan antara dua atau lebih individu, dimana perilaku salah satu individu dapat mempengaruhi maupun mengubah individu lain atau sebaliknya (Harfiyanto et al, 2015), sedangkan komunikasi secara sederhana dapat diartikan sebagai interaksi antara dua

orang atau lebih untuk saling memberikan suatu pesan atau informasi, dimana komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat dimengerti dan diterima oleh orang lain (Darmawan, 2013). Interaksi dan komunikasi merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam interaksi pembelajaran antara guru dan siswa. Sardiman (2012) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi berupa penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pembelajaran dapat berjalan secara efektif jika pihak-pihak yang berkomunikasi dapat berkomunikasi dengan baik. Disisi lain teknologi komunikasi yang semakin berkembang memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia (Marsal & Hidayati, 2017). Transformasi tersebut memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (*patterns of human communication*), contohnya pada perubahan pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan yang dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*) (Lutfi et al, 2015).

Secara teoritis, Jamun et al (2019) menyampaikan bahwa interaksi sosial tersebut dapat bersifat asosiatif (kerja sama dan akomodasi) maupun disasosiatif (pertentangan dan konflik). Dalam konteks pelajar di sekolah, interaksi sosial dapat berlangsung antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau tenaga kependidikan lainnya. Interaksi sosial yang terjadi di sekolah pun tentunya tidak luput dari pengaruh kecenderungan penggunaan *gadget*. Menilik pada fenomena yang terjadi dua tahun terakhir yaitu pandemi, mengharuskan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran. Pada dasarnya *gadget* digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh tanpa bertemu secara langsung. Namun seiring berkembangnya teknologi, fitur yang terdapat pada *gadget* semakin berkembang menjadi media aktualisasi diri yaitu dengan penggunaan social media serta alat hiburan seperti games ataupun youtube (Lestari et al, tt). Sama halnya dengan *smartphone* sangat dibutuhkan sebagai media penyampai informasi baik dari guru kepada siswa maupun sebaliknya karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka. Namun disisi lain kecenderungan penggunaan *gadget*

yang kurang bijak dan tidak tepat tentunya dapat memberikan dampak negatif serta kesenjangan sosial diantara anak yang memiliki *gadget* dengan anak yang tidak memiliki *gadget*.

Penggunaan *gadget* apabila digunakan dengan bijak dan bertanggung jawab memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Syahyudin (2020) menyatakan fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya (1) sebagai media komunikasi yang mudah, praktis, dan efisien bahkan tanpa harus bertatap muka; (2) sebagai media sosial yang dapat memperluas jaringan serta mempererat jalinan kekerabatan; serta (3) sebagai media pendidikan yang dapat mengakses informasi serta ilmu pengetahuan secara cepat dan mudah. Akan tetapi penggunaan *gadget* yang berlebihan justru menyebabkan penurunan kualitas interaksi sosial. Menurut Jamun et al (2019), seseorang cenderung tidak menyadari dan tidak peduli kehadiran orang lain karena terlalu tertuju pada *smartphone* sehingga hal tersebut juga mempengaruhi penurunan perhatian yang intensif pada mitra bicara. Pangastuti (2017) juga menambahkan dari hasil penelitian

menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* cenderung bersikap individual dan lebih suka memilih permainan yang pasif dibandingkan anak-anak yang seusianya yang tidak menggunakan *gadget*.

Tabel 1. Tabel intensitas penggunaan *gadget*
 Sumber: Syahyudin (2019:279)

Intensitas	Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan
1-2 jam per hari	0	0
2-4 jam per hari	81,81	85,71
4-6 jam per hari	18,18	14,29
>6 jam per hari	0	0

Di lingkungan sekolah, siswa khususnya anak-anak seringkali mengalami hambatan dalam proses belajar karena kualitas interaksi sosial yang menurun akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hal tersebut sesuai dengan data hasil penelitian Syahyudin (2020) pada tabel 1 yang memperlihatkan bahwa secara keseluruhan siswa menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam per hari, dengan persentase tertinggi yaitu

intensitas penggunaan 2-4 jam per hari sebesar 81,81% pada siswa laki-laki dan 85,71% pada siswa perempuan. Hasil tersebut selaras dengan hasil penelitian Robikah et al (2015) yang menyatakan bahwa sebanyak 68,9% siswa menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam per hari. Werner et al (2006) dalam bukunya yang berjudul "Teori komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa" menegaskan bahwa penggunaan *gadget* tersebut dapat menyebabkan gratifikasi pada siswa. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi rangsangan sensorik secara langsung. Intensitas penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh semakin menariknya fitur dan aplikasi yang ditawarkan sehingga menjadikan siswa cenderung lupa pada waktu dan aktifitas sosial lainnya.

Tabel 2. Tabel tujuan penggunaan *gadget*
 Sumber: Syahyudin (2019:278-279)

Tujuan	Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan
Komunikasi	27,27	45,45
Mencari Informasi	18,18	19,08
Hiburan	54,54	57,14

Selain sebagai media komunikasi, *gadget* digunakan siswa untuk tujuan lain yaitu mencari informasi dan sebagai media hiburan. Hasil penelitian Syahyudin (2020) dapat dilihat pada tabel 2 dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menggunakan *gadget* untuk tujuan hiburan. Lebih dari 50% siswa baik laki-laki maupun perempuan menggunakan *gadget* untuk tujuan hiburan. Robikah et al (2015) juga menambahkan bahwa dari hasil penelitiannya kebanyakan siswa menggunakan *gadget* untuk tujuan bermain *game*. Hal tersebut sangat mungkin menyebabkan siswa semakin enggan bermain permainan konvensional yang melibatkan banyak interaksi sosial, dibanding permainan-permainan dalam *gadget*.

Tabel 3. Tabel dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa
 Sumber: Syahyudin (2019:279)

Dampak	Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan
Malas beraktivitas	81,81	28,57
Kelelahan fisik	27,27	23,81
Kecanduan	54,54	14,29
Konsentrasi berkurang	100	57,14

Gadget khususnya *smartphone* menawarkan beragam fasilitas yang mampu memudahkan dan menarik penggunaannya. Namun pemanfaatan *gadget* yang tidak bijak dan bertanggungjawab sangat berpengaruh terhadap aspek fisiologis dan psikologis siswa. Pada tabel 3 hasil penelitian Syahyudin (2020) dapat diketahui bahwa 100% siswa laki-laki mengalami penurunan konsentrasi dan mayoritas siswa laki-laki menjadi malas beraktivitas. Sama halnya dengan siswa perempuan, mayoritas siswa perempuan juga mengalami penurunan konsentrasi akibat dari penggunaan *gadget* dengan intensitas yang cukup lama. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Andri & Thandung (2018) dalam Rahma et al (2021) bahwa beberapa dampak psikologi penggunaan *gadget* adalah tingkat konsentrasi kian menurun dan malas untuk melakukan aktivitas lainnya. Sulistiawati et al (2019) juga menambahkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan social dan emosional anak.

Penggunaan *gadget* juga diketahui dapat memberikan efek kecanduan bagi penggunaannya

khususnya anak-anak. Kemudahan yang ditawarkan oleh *gadget* khususnya *smartphone* yang menggunakan layar sentuh sangat menarik untuk anak-anak sehingga menjadi salah satu alasan kecanduan (Pangastuti, 2017). Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan Zakiyah et al (2019) bahwa otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya sedangkan otak bagian belakang terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan berkelanjutan anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*. Gerungan (2010) menambahkan bahwa *smartphone* yang digunakan jangka panjang seringkali menimbulkan gangguan dan masalah interaksi sosial seperti (1) imitasi, (2) sugesti, (3) identifikasi, serta (4) simpati pada hal-hal tertentu yang ada dalam tayangan ataupun konten pada *gadget*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Jamun et al (2019) bahwa sejumlah siswa pengguna *smartphone* berusaha mengimitasi atau mengidentifikasi dirinya dengan orang atau apa yang mereka lihat pada *smartphone*.

D. Kesimpulan

Perkembangan teknologi yang pesat berimbas kepada semakin canggih *gadget* khususnya *smartphone* dengan banyak fasilitas dan fitur yang menarik bagi penggunaannya termasuk siswa sekolah. Penggunaan *gadget* oleh siswa dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai media komunikasi, media sosial, serta media pendidikan yang mudah, praktis, serta efisien. Namun disisi lain penggunaan *gadget* yang tidak disikapi secara bijak dan bertanggung jawab memunculkan dampak negatif yang harus diwaspadai. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi setiap harinya memicu perubahan dalam pola interaksi sosial pada siswa. Penggunaan *gadget* yang berlebihan menimbulkan dampak negatif terutama menurunkan konsentrasi dan kelelahan fisik sehingga dapat berimbas pada rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial yang bukan tidak mungkin dapat menurunkan prestasi siswa. Sifat kecanduan yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan dalam jangka panjang juga memicu masalah interaksi sosial lain seperti (1) imitasi, (2) sugesti, (3) identifikasi, serta (4) simpati pada hal-hal tertentu yang ada

dalam tayangan ataupun konten pada *gadget*.

Saran yang dapat diberikan dari hasil kajian adalah penggunaan *gadget* sebagai alat komunikasi hendaknya dilakukan secara bijak dan penuh tanggung jawab sehingga diharapkan anak-anak khususnya siswa dapat terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget* dan dapat menuai manfaat yang lebih banyak. Orang tua siswa juga diharapkan dapat mengawasi dan memberi batasan pada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* sehingga potensi penyalahgunaan *gadget* dapat dihindari.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri M N dan Habibullah A T. 2018. *Dampak Psikologi Penggunaan Smartphone*.
- Bungin B. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Darmawan D. 2013. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung, PT Rosda.
- Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT. Refika aditama.
- Harfiyanto D, Utomo C B, Budi T. 2015. Pola interaksi sosial siswa pengguna *gadget* di SMA N 1 Semarang. *Journal of educational social studies (JESS)*. 4(1): 1-5.
- Jamun Y M, Wejang H E A, Ngalu R. 2019. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1):1-7.
- Lestari I, Riana A.W., Taftarzani B.M. Pengaruh *Gadget* pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. *Prosiding KS: Riset & PKM*. 2(2): 147-300.
- Lutfi, Parmuarip, Muslim, Wildan, Mulyani, Yeni. 2015. *Alasan Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa Politeknik Negeri Bandung*. Politeknik Bandung.
- Marsal A, Hidayati F. 2017. Pengaruh *Smartphone* Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1): 78-84.
- Marzali, A. 2017. Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Melfianora. 2017. Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Studi Litelatur*, 1–3.
- Pangastuti R. 2017. Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of : Islamic Early Childhood Education*. 2(2):165-174. PISSN: 2541-2418, E-ISSN: 2541-2434
- Rahma A, Ashari, Habib M. 2021. *Android dan Masa Depan:*

- Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Center Of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1):12-21.
- Robikah S, Alimul A, Mundakir. 2015. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Remaja Di Smp Yayasan Pandaan*. Thesis. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Ngajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulistiawati Y, Supratman VA, Nugroho TA. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung*. *Wellness Journal Press*. 1(2):255-260.
- Syahyudin D. 2020. *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*. *Gunahumas*, 2(1):272-282. doi:10.17509/ghm.v2i1.23048
- Werner J, Severin, James W, Tankard Jr. 2006. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kecana Perdana Media Grup.
- Yusuf S. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya .
- Zakiah L N, Suhud A, Budiman A. 2019. *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Anak Usia Dini dengan Perilaku Sosial di Desa Penusupan Pangkah Kabupaten Tegal*. *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Indonesia (Kornapsi) I*. FKIP Universitas Pancasakti Tegal: 250-254.