



## POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA PENGGUNA GADGET DI SMA N 1 SEMARANG

Doni Harfiyanto ✉ Cahyo Budi Utomo, Tjaturahono Budi

Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Juni 2015

Disetujui Juli 2015

Dipublikasikan Agustus  
2015

*Keywords:*

*Social Interaction Pattern,  
Gadget, Students*

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan guna melihat pola dan bentuk interaksi sosial antar siswa serta dampak dari penggunaan gadget. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif yang menggambarkan secara objektif pola interaksi sosial yang terjadi pada siswa pengguna gadget. Lokasi penelitian di SMA N 1 Semarang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumen. Hasil penelitian adalah didapatkannya gambaran pola interaksi sosial, siswa lebih memilih menggunakan gadget dan jika tidak ditanggapi baru siswa bertemu dengan orang yang dimaksud, bentuk-bentuk interaksi yang terjadi melalui interaksi menggunakan gadget dapat menjadi dua, proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi menggunakan gadget, siswa banyak melakukan kerjasama mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, bertukar informasi, sedangkan proses disosiatif yaitu konflik, tidak pernah ada konflik yang serius, yang terjadi hanya sebatas perbedaan pendapat serta salah paham yang dapat diselesaikan langsung oleh siswa. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi lupa waktu.

### Abstract

*This study was conducted to see the patterns and forms of social interaction between students and the impact caused in connection using gadget. This study used the qualitative approach in order to find out of social interaction pattern in gadget user. The study took place in SMA N 1 Semarang. The data were collected through observation, interview and document review. The study results show that there is social interaction pattern of gadget user students. Students prefer to use gadgets, if there isn't respon student will go to come to meet the other student. The interaction happened through gadget can be divided in two processes. First, in assosiative process there are cooperation and accomodation, such us many students do assignment, homework, exchange information. Second, in disosiative, conflict exists. There has never been a serious conflict, which occurs only a disagreement and misunderstanding. Furthermore, there are positive and negative impacts of the gadget usage in students.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233

E-mail: [pps@unnes.ac.id](mailto:pps@unnes.ac.id)

ISSN 2252 - 6390

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Karena dengan seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Penggunaan *Gadget* di kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, misalnya seperti *handphone*, *tablet*, *laptop*, dan berbagai macam *gadget* lainnya. *Gadget* dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *gadget* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun.

Interaksi sosial dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial, yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial (Sumantri, 2008: 48). Peningkatan jumlah penggunaan *gadget* serta cara berkomunikasi yang berubah serta memunculkan suatu kesenangan dalam penggunaan alat-alat teknologi guna membantu dan mempermudah aktivitas manusia, tetapi disatu sisi penggunaan teknologi yang semakin meningkat justru menurunkan intensitas hubungan individu. Menurut Ameliola dan Nugraha (2013) Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat menjadi melemah.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian yang menjadi sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber responden (*human resources*), ialah siswa dan guru. Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Semarang. Ranchman (2011) mengemukakan teknik

pengumpulan data kualitatif, meliputi observasi, wawancara dan dokumen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Surjono Sukanto interaksi sosial menggambarkan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya. Interaksi sosial disini dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan *gadget*. Siswa dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol. Aktivitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial. Interaksi sosial menggunakan *gadget* yang dikaji penelitian ini pun didalamnya memuat berbagai macam hubungan siswa yang saling berinteraksi.

Komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari *gadget*. *Gadget* sebagai alat komunikasi dapat digunakan siswa dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena di tengah malam pun siswa dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Adapun di lingkungan sekolah keberadaan *gadget* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan siswa lain, siswa lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Siswa baru akan mendatangi/bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui *gadget* tidak tersampaikan atau tidak terkirim. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* telah digunakan sebagai cara baru interaksi sosial terutama bagi

pengguna aktif *gadget* untuk bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di dunia maya dengan menggunakan *gadget* digemari oleh banyak orang dan telah mengubah cara berkomunikasi.

Kehadiran *gadget* pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang.

Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan (Mumun, 2008: 4). Kaitannya dengan hubungan sosial memang *gadget* kurang memiliki suatu sumbangan yang baik terhadap pengembangan kecerdasan sosial siswa. Karena kecerdasan sosial harus dibangun dari adanya keterampilan sosial, dan keterampilan sosial berkembang atau didapat dari seringnya siswa berinteraksi secara langsung atau tatap muka sedangkan ketika menggunakan *gadget* unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang.

### **Bentuk-bentuk Interaksi Sosial Siswa Menggunakan Gadget**

#### **Pola Asosiatif**

**Kerjasama.** Kerjasama-kerjasama yang dilakukan oleh siswa adalah dengan membentuk grup baik di BBM, LINE ataupun WA. Hal yang dilakukan dengan menggunakan *gadget* adalah saling berbagi informasi, mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, melakukan perjanjian dengan siswa lain untuk berkumpul pada suatu tempat (nongkrong) yang telah mereka sepakati bersama.

Kaitannya kerjasama dalam berbagi informasi, siswa yang memiliki informasi

mengenai ekstrakurikuler ataupun kegiatan osis akan membagikan informasi tersebut ke grup-grup yang sudah dibentuk atau menyebarkan langsung ke siswa yang bersangkutan. Hal lain adalah berkaitan dengan mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, kerjasama-kerjasama yang dilakukan oleh siswa adalah dengan membagikan jawaban yang telah dikerjakan ke grup atau forum yang telah dibuat oleh siswa atau kelas, kemudian siswa lain bisa mendapatkan jawaban dari grup tersebut. Kerjasama yang dilakukan dalam pemanfaatan *gadget* pada saat ulangan juga pernah terjadi, akan tetapi selebihnya ada rasa takut dari siswa karena jika guru mendapati hal tersebut maka guru atau pihak sekolah dengan tegas akan mengambil dan menyita *gadget* siswa tersebut.

Cara lain yang dikerjakan dalam hal kerjasama antar siswa juga terjadi apabila siswa yang berbeda kelas saling berkiriman soal ulangan dengan memfoto soal terlebih dahulu kemudian mengirimkannya ke siswa lain yang belum melaksanakan ulangan. Sehingga siswa yang belum melaksanakan ulangan akan mendapat gambaran soal dan kemudian mempelajari apabila tiba saat ulangan mereka akan bisa mengerjakan dengan mudah. Tidak jarang juga guru menginformasikan kepada siswa agar membawa jurnal kelas untuk dikumpulkan ke ruang guru menggunakan komunikasi melalui *gadget*.

Akomodasi bertujuan untuk meredakan pertentangan antara kedua belah pihak yang berbeda paham maupun tujuan. Akomodasi yang dilakukan adalah bahwa siswa memiliki antusias untuk menyelesaikan masalah apabila terdapat perselisihan yang timbul di sekolah. Siswa biasanya menyelesaikan langsung dengan baik-baik melalui komunikasi dalam bergadget, dan apabila hal tersebut tidak dapat menyelesaikan maka siswa akan mengajak bertemu secara langsung siswa lain yang sedang terlibat masalah tersebut. Namun, jika masalah berlanjut dan berlarut-larut maka siswa akan membawa masalah tersebut ke pihak BK.

### Proses Disosiatif

Konflik atau Pertentangan atau pertikaian adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan. Konflik dalam interaksi sosial siswa menggunakan *gadget* sangat jarang terjadi, yang terjadi hanyalah sebatas salah paham yang mengakibatkan gesekan antar siswa. Karena dalam berkomunikasi menggunakan bbm atau media sosial lainnya banyak terdapat bahasa informal yang kadang membuat salah paham antara pengirim dan penerima pesan.

### Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana siswa memaknai penggunaan gadget tersebut. Peran orang tua dirumah dan guru di sekolah sangat diharapkan untuk membantu siswa dalam membatasi diri dalam bergadget. Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut : **Dampak Positif :** 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. 2) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan *gadget* yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan. (3) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran. (4) Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu. **Dampak Negatif:** (1) Gadget yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri. (2) Siswa yang telah menggunakan media sosial digadget mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar.

### SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat mengubah pola interaksi sosial. Siswa jadi dimudahkan untuk berkomunikasi setiap saat tanpa batas mengenal waktu. Kemudahan tersebut menyebabkan siswa menjadi malas untuk bertemu dengan siswa lain jika ada keperluan, karena hanya cukup disampaikan melalui *gadget* karena dianggap praktis dan lebih efisien. Siswa juga cenderung menjadi tidak fokus jika sedang bersama melakukan pembicaraan dengan teman-temannya dikarenakan lebih sibuk dan fokus terhadap gadgetnya. Siswa lebih memilih menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan siswa lain yang berbeda kelas. Kehadiran dan berkembangnya *gadget* dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar, tetapi disatu pihak dapat mereduksi interaksi sosial yang sesungguhnya.

Bentuk-bentuk interaksi sosial siswa menggunakan *gadget* seperti kerjasama yang dilakukan siswa di SMA N 1 Semarang adalah kerjasama seperti berbagi informasi, perjanjian, mengerjakan tugas-tugas atau Pekerjaan Rumah. Selain itu konflik yang terjadi antara siswa dengan siswa jarang terjadi, yang ada hanya perbedaan pendapat serta adanya salah paham. Perbedaan ini biasanya terjadi di grup, misalkan ada perbedaan pendapat dalam berkomunikasi dengan *gadget* seperti dalam mengerjakan tugas, urusan kepanitiaan organisasi. Namun apabila terjadipun sudah ada akomodasi dari siswa dalam menyelesaikan masalah yaitu menyelesaikan langsung dengan baik-baik melalui komunikasi dalam bergadget pada saat itu juga, dan apabila hal tersebut tidak dapat menyelesaikan maka siswa akan mengajak bertemu secara langsung siswa lain yang sedang terlibat masalah dan akan membawa masalah tersebut ke guru BK jika masalah berlarut atau berlanjut

Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial, memperpendek jarak dan waktu, mempermudah

para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti, menambah pengetahuan dengan mencari materi pelajaran melalui internet, mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di sekolah. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah siswa menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka karena menjadi lupa waktu.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada : Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang; Prof. Dr. Ahmad Slamet, M.Si., Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang; Prof. Dr. Wasino, M.Hum., Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial PPs UNNES; Prof. Dr. Dewi Liesnoor, M.Hum., Sekretaris Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial PPs UNNES.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S dan Nugraha, D.H. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap anak dalam Era Global*. Prosiding the 5<sup>th</sup> international conference on Indonesian studies: Ethnicity dan Globalitation.Pdf (diunduh tanggal 3 Januari 2014).
- Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Budyatna, M. 2005. 'Pengembangan Sistem Informasi: Permasalahan dan Prospeknya'. *Komunika*.Vol 8 No 1.
- Bungin, B. 2009. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Kencana : Jakarta.
- Caraka. 2013. *Diet Gadget Forum*. <http://carakafest.org/info/29/diet-gadget-forum.pdf> (diunduh tgl 26 januari 2014).
- Elvidawati dan Mulyati, R. 2006. Hubungan Antara Keterampilan Sosial Anak Dengan Kecemasan Masuk Sekolah. *Psikologi*. Naskah Publikasi.
- Hertinjung, S.W., Partini, Pratisti, Dinar. 2008. Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau Dari Interaksi Guru-Siswa Model Mediated Learning Experience. *Jurnal Penelitian Humaniora*. Vol. 9, No. 2, : 179-191.
- Harahap, R. T. 2008. *Interaksionisme simbolik dan crosscultural*.<http://sosioholic-of-uinjkt.blogspot.com/2008/01/interaksionism-simbolik-cultural.html> di unduh 22 januari 2014.
- Hendrastomo, G. 2008. Representasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial *Jurnal Socia*, Vol5 No 2 No ISSN: 1829-5759.
- Johnson, P. D. 1990. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Kushendrawati, S. M. 2006. Masyarakat Konsumen sebagai Ciptaan Kapitalisme Global:Fenomena Budaya dalam Realitas Sosial. *Jurnal Sosio Humaniora* Vol.10 No.2.
- Lestari, I.P. 2012. Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar. *Jurnal Komunitas* 5 (1) (2013) : 74-86 (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas>) diunduh tanggal 2 maret 2014
- Moleong, L.J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Mumun Muniroh, S. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Pekalongan: STAIN
- Pramono, S. E. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya
- Rachman, M. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Moral*. Semarang: Unnes Press.
- Ritzer, G. 2007. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan berparadigma Ganda*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, S. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja grafindo persada Press.
- Syamsudin. 2013. Interaksi Sosial Kaum Pemulung Dengan Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Kelurahan Bukit Cermin. *Sosiologi*. Jurnal online <http://jurnal.umrah.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/Jurnal-Samsudi-Sosiologi-2013.pdf>(diunduh 1 Maret 2014).
- Tanriady, Shella., Hartanti, Kartika, Aniva,. 2013. Pengaruh Social Stories Terhadap Keterampilan Komunikasi Pragmatis Anak Dengan Gangguan Asperger. *Psikologi*. Calypta: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.2 No.1.
- Yanti, Desvi. 2005. Keterampilan Sosial Pada Anak Menengah Akhir yang Mengalami Gangguan Perilaku. *E-USU*. Repository Universitas Sumatera Utara.
- Yin, Robert. K. 2008. *Studi Kasus desain dan Metode*. Jakarta: Raja Garfindo.