

Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMP Negeri 5 Kota Langsa

Nurhalis Sidabutar[✉], Nurfadilah, dan Sri Melda Br Solin

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samudra,
Jl. Meurandeh, Kota Langsa, Provinsi Aceh, Indonesia

[✉]Email: nurhalissidabutar04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan guna melihat pola dan interaksi social antar siswa serta dampak dari penggunaan gadget. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif yang menggambarkan secara objektif pola interaksi social yang terjadi pada siswa penggunaan gadget. Lokasi penelitian di SMP Negeri 5, Kota Langsa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini didapatkannya gambaran pola interaksi social, siswa lebih memilih menggunakan gadget dan jika tidak ditanggapi maka siswa bertemu dengan orang yang dimaksud, bentuk-bentuk interaksi yang terjadi melalui interaksi menggunakan gadget menjadi dua, proses asosiatif dan proses disosiatif.

Kata Kunci: Interaksi, Gadget, Sosial

ABSTRACT

This research was conducted to see patterns and social interactions between students and the impact of using gadgets. The research method used is a qualitative method that describes objectively the social interaction patterns that occur in students using gadgets. Research location at SMP Negeri 5, Langsa City. Data collection was done by means of observation and interviews. The results of this study obtained an overview of social interaction patterns, students prefer to use gadgets and if not responded to, students meet the person in question, the forms of interaction that occur through interactions using gadgets into two, associative processes and dissociative processes.

Keywords: Interaction, Gadgets, Social

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dengan seiring berjalannya waktu 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 game, 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 penggunaan alat-alat teknologi guna membantu keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial (Sumantri, 2008: 48). Peningkatan jumlah penggunaan gadget serta cara berkomunikasi yang berubah dapat memunculkan suatu kesenangan dalam mempermudah aktivitas manusia, tetapi disatu sisi penggunaan teknologi yang semakin meningkat justru menurunkan intensitas hubungan individu (Ameliola dan Nugraha (2013). Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat menjadi melemah.

2. 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 SMP Negeri 5 Kota Langsa. Teknik pengumpulan data kualitatif, meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi (Ranchman 2011).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaksi sosial menggambarkan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan perorangan, kelompok manusia. 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 akan mendatangi/bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui gadget 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 berkumpul untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya dari pada dengan orang yang ada didekatnya, bahkan ketika sedang berjalan mereka asik 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

A. Pola Asosiatif

Kerjasama - kerjasama yang dilakukan oleh siswa adalah dengan membentuk grup baik di WA dan FB. Hal yang dilakukan dengan

menggunakan gadget adalah saling berbagi informasi, mengerjakan tugas, 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 berkaitan dengan mengerjakan tugas yang dilakukan oleh siswa adalah dengan membagikan jawaban yang telah dikerjakan ke grup 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.

B. Proses Disosiatif

Konflik 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 WA atau media sosial lainnya banyak terdapat bahasa informal yang kadang membuat salah paham antara pengirim dan penerima pesan.

C. 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 WA kepada guru mata pelajaran. (4) Mengetahui informasi- informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan 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.

4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat mengubah pola interaksi sosial. Siswa 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 SMP Negeri 5, Kota Langsa adalah kerjasama seperti berbagi informasi, perjanjian, mengerjakan tugas-tugas. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S dan Nugraha, D.H. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap anak dalam Era Global*. Prosiding the 5th international conference on Indonesian studies: Ethnicity dan Globalitation.
- 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.
- Elvidawati dan Mulyati, R. 2006. *Hubungan Antara Keterampilan Sosial Anak Dengan Kecemasan Masuk Sekolah*. Psikologi.
- Hertijung, 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.
- 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
- 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*
- 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