



ANALISIS INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA NEGERI 6 PURWOREJO BERDASARKAN TINGKAT PENGUNAAN GADGET

Iin Kurnia^{1*}, Anita Rinawati², Cahyo Apri Setiaji³, dan Lukman Fadhiliya⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Purworejo

* E-mail: kurniaiin@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interaksi sosial siswa di SMA Negeri 6 Purworejo berdasarkan tingkat penggunaan gadget. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melibatkan 71 siswa kelas X sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 34 siswa (47,8%) berada dalam kategori penggunaan gadget tinggi, 21 siswa (29,5%) dalam kategori sedang, dan 16 siswa (22,5%) dalam kategori rendah. Interaksi sosial siswa dengan penggunaan gadget tinggi cenderung lebih pasif dalam komunikasi langsung, sementara siswa dengan penggunaan gadget rendah lebih aktif berinteraksi. Studi ini menyimpulkan bahwa tingginya penggunaan gadget berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial siswa.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Siswa, Penggunaan *Gadget*.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan kemudahan akses membuat semua kebutuhan yang kita perlukan menjadi mudah didapatkan. Hal ini membuat peran teknologi komunikasi menjadi sangat signifikan. Teknologi mewujud dalam beragam bentuk dan atribut yang terus berkembang setiap harinya. Kemajuan teknologi ditandai dengan diperkenalkannya perangkat yang meningkatkan aktivitas manusia, seperti komunikasi dan pencarian informasi yang cepat. Pebriana (2017:2) menyebutkan *Gadget* adalah manifestasi nyata dari kemajuan teknologi di era modern, yang tidak hanya mengubah lanskap teknologi itu sendiri tetapi juga berdampak signifikan pada pola pikir dan perilaku manusia.

Selain kemudahan dalam mempelajari dan menggunakannya, *gadget* juga memudahkan komunikasi manusia. Mayoritas individu yang memiliki *gadget* mendedikasikan waktu mereka untuk menggunakannya. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada orang dewasa, tetapi juga pada remaja, terutama pelajar, yang juga rentan terhadap pengaruh ini. Efek yang menguntungkan adalah setiap siswa merasa didukung jika ada kesulitan belajar, mereka dapat mengakses materi pelajaran secara online. Meskipun demikian, kemudahan yang ditawarkan terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa yang mengakibatkan dampak buruk pada kinerja akademis juga interaksi mereka.

Analisis Interaksi Sosial Siswa Sma Negeri 6 Purworejo Berdasarkan Tingkat Penggunaan *Gadget*

Dampak buruk ini meliputi penyalahgunaan media sosial, paparan konten kekerasan, dan peningkatan perilaku antisosial. Interaksi sosial mengacu pada hubungan timbal balik antar individu, kelompok, dan interaksi antara individu dengan kelompok. Wahyu dalam Domitila dkk. (2021:133) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antar individu, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain, sehingga terjadi hubungan timbal balik. Dalam lingkungan pendidikan, interaksi sosial dapat terjadi antar siswa, antara siswa dengan guru, atau dengan tenaga kependidikan lainnya. Kemudahan bersosialisasi melalui *gadget* dapat membuat seseorang tampak anti-sosial dalam kehidupan nyata. Sekelompok remaja yang berkumpul di satu lokasi, namun frekuensi komunikasi langsung mereka berkurang dibandingkan dengan penggunaan perangkat elektronik. Kualitas komunikasi lisan berkurang karena kurangnya perhatian yang terfokus pada lawan bicara. Hal ini dapat menghambat proses kontak sosial di antara individu. Keterlibatan sosial yang nyata telah digantikan oleh komunikasi melalui *gadget*, dengan beberapa individu lebih menyukai interaksi berbasis *gadget* daripada komunikasi langsung.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti dampak penggunaan *gadget* terhadap akademik dan kesehatan mental siswa. Penelitian Kamaruddin, et al (2023) menemukan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengurangi fokus belajar dan meningkatkan risiko kecanduan media sosial. Sementara itu, penelitian Situmorang, et al. (2023) menunjukkan bahwa teknologi digital dapat membantu dalam pembelajaran daring, tetapi juga berkontribusi terhadap menurunnya keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik menganalisis bagaimana tingkat penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap pola interaksi sosial siswa dalam konteks lingkungan sekolah.

Selain itu, studi tentang dampak penggunaan *gadget* di sekolah umumnya lebih banyak dilakukan di wilayah perkotaan dengan akses teknologi yang lebih tinggi, sementara penelitian mengenai dampaknya di sekolah menengah di daerah semi-perkotaan seperti SMA Negeri 6 Purworejo masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan dalam mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti bagaimana *gadget* memengaruhi interaksi sosial siswa berdasarkan kategori penggunaan (rendah, sedang, tinggi) dan bagaimana sekolah dapat mengembangkan strategi yang lebih baik dalam mengelola penggunaan *gadget* di lingkungan pendidikan.

Di SMA Negeri 6 Purworejo anak-anak diizinkan untuk membawa *gadget* ke sekolah mulai tahun ajaran 2022/2023. Menurut informasi yang diperoleh dari guru bimbingan konseling, terdapat perbedaan perilaku di antara siswa setelah diizinkan membawa *gadget* ke sekolah. Setelah diizinkan membawa *gadget*, siswa terlihat tidak sabar untuk menggunakan *gadget* setelah kegiatan belajar. Beberapa siswa menunjukkan kedisiplinan dalam penggunaan *gadget* dengan tidak menggunakan *gadget* kegiatan belajar berlangsung. Sementara yang lain tidak memiliki kedisiplinan seperti itu hal ini dapat dilihat saat peneliti melakukan pengamatan dimana ada siswa yang secara sembunyi-sembunyi bermain *gadget* ketiga guru sedang menerangkan materi. Hal ini sejalan dengan temuan guru mapel tentang partisipasi siswa dalam

kegiatan pembelajaran, di mana beberapa siswa menyalahgunakan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi tingkat penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Negeri 6 Purworejo.
2. Menganalisis pengaruh tingkat penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa.
3. Menjelaskan pola interaksi sosial siswa berdasarkan kategori penggunaan gadget (rendah, sedang, tinggi).

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Purworejo, Kabupaten Purworejo dengan metode kualitatif pendekatan deskriptif. Subjek adalah siswa kelas X dengan jumlah sebanyak 71 siswa untuk mengetahui tingkatan penggunaan gadget. Selanjutnya akan dipilih 6 siswa yaitu 2 siswa dari masing-masing tingkatan penggunaan gadget untuk diwawancarai guna mengetahui bagaimana interaksi sosial siswa. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 9 Juli 2024 – 27 Desember 2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi untuk data awal, kuesioner dalam bentuk *check list* untuk mengetahui tingkatan penggunaan *gadget* siswa, wawancara untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial siswa, dan dokumentasi sebagai data pendukung.

Data yang diperoleh lapangan selanjutnya di analisis dengan cara (1) reduksi data, yaitu memilih, memfokuskan, dan merangkum data untuk mengetahui bagaimana kemampuan interaksi siswa berdasarkan tingkat penggunaan gadget. (2) penyajian data, yaitu menyajikan data yang telah di reduksi dalam bentuk uraian singkat dan tabel. (3) Verifikasi data, yaitu penarikan kesimpulan, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah ada.

Dalam penelitian ini untuk menguji keabsahan data digunakan kriteria derajat kepercayaan (*credibility*). Ada beberapa teknik pemeriksaan data dalam kriteria derajat kepercayaan (*credibility*). Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu peningkatan ketekunan dan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan. Tahap pertama yaitu membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui bagaimana tingkat penggunaan *gadget*. Hasil angket akan dikelompokkan menjadi tiga tingkatan dalam penggunaan *gadget* yaitu tingkat rendah (TR), tingkat sedang (TS), dan tingkat tinggi (TT).

Analisis Interaksi Sosial Siswa Sma Negeri 6 Purworejo Berdasarkan Tingkat Penggunaan *Gadget*

Selanjutnya dipilih 2 siswa dari masing-masing tingkatan untuk wawancara. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan interaksi antar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan temuan mengenai data yang diperlukan. Dari pengisian angket diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Penggunaan *Gadget*

No	Tingkat Penggunaan <i>Gadget</i>	Durasi (Menit)	Jumlah
1	Tingkat Rendah	<30	16
2	Tingkat Sedang	40 - 60	21
3	Tingkat Tinggi	>120	34
Total			71

Sumber : Data Diolah Peneliti, 2024

Untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian yang dipaparkan pada BAB I, peneliti menyusun daftar pertanyaan berdasarkan indikator interaksi sosial. Berikut jawaban yang diberikan informan untuk masing-masing pertanyaan.

(1) Dapat diketahui bahwa sebagian besar informan sering berbincang dengan teman satu kelas. (2) Dari beberapa jawaban dapat kita ketahui bahwa beberapa siswa hanya berbincang dengan teman tertentu. Dan beberapa siswa berbincang dengan semua teman dikelas. (3) Diketahui bahwa sebagian besar siswa berbincang dengan teman setiap saat baik di waktu pembelajaran maupun di waktu istirahat.

(4) Beberapa alasan yang diungkapkan informan, kita dapat mengetahui bahwa sebagian besar siswa lebih memilih untuk berbincang dengan teman daripada bermain *gadget (handphone)* ketika waktu istirahat sekolah. (5) Sebagian besar siswa ikut berpartisipasi dan aktif berdiskusi. (7) Dari beberapa jawaban yang dikemukakan oleh informan maka kita akan mengetahui bahwa siswa saling menghormati, menghargai pendapat masing-masing dan akan mendiskusikan lebih dulu apabila terjadi perbedaan pendapat dalam suatu kegiatan atau saat berdiskusi dengan teman.

(8) Dari berbagai pendapat para informan dapat kita ketahui bahwa jika ada teman yang tidak ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi maka akan ditegur dan akan diberikan tugas supaya mereka bisa ikut berpartisipasi. Hal-hal yang mereka lakukan saat tidak ikut berpartisipasi pun beragam, mulai dari diam saja, asik mengobrol sendiri, sampai bermain *gadget (handphone)*, dan ada pula yang mengalami kesulitan dalam mengutarakan pendapatnya.

(9) Berdasarkan jawaban dari semua informan maka diketahui bahwa semua informan pernah memberikan bantuan yang beragam kepada teman ketika mereka mengalami kesulitan. (10) Dapat kita mengetahui bahwa informan jarang bertukar pendapat jika terkait hal diluar pelajaran. Hanya sebagian kecil yang melakukan hal tersebut.

(11) Dari informasi yang diberikan informan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar informan merasa nyaman saat berbincang dengan teman sekelas. (12) Dapat

diketahui bahwa semua informan pernah memberikan dukungan atau motivasi kepada teman sekelas. Dukungan dan motivasi yang diberikanpun beragam, mulai dari memberi semangat, mengibur teman, sampai memberikan solusi dari masalah yang sedang dihadapi oleh teman.

(13) Dapat diketahui bahwa sebagian siswa tidak merasa lebih baik atau lebih unggul. sedangkan beberapa diantaranya pernah merasa lebih baik atau lebih unggul dari yang lain. (14) Dari jawaban informan disimpulkan ada siswa atau teman yang merasa lebih unggul atau lebih baik dari yang lainnya. Cara informan menanggapiapnyapun beragam, ada yang menegur dan adapula yang membiarkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan penggunaan gadget tinggi cenderung lebih pasif dalam diskusi kelas (75% dari kategori ini tidak aktif dalam diskusi). Hal ini sejalan dengan penelitian Domitila dkk. (2021), yang menemukan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget berkontribusi terhadap rendahnya keterampilan komunikasi langsung. Sebaliknya, siswa dengan penggunaan gadget rendah lebih sering terlibat dalam percakapan dan interaksi sosial spontan, sesuai dengan teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Wahyu (2021).

Pembahasan

Interaksi diartikan sebagai aksi, hubungan, atau pengaruh timbal balik yang berhubungan dengan hubungan antar entitas Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Wahyu dalam Domitila dkk. (2021: 133) menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antar individu, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain, sehingga terjadi hubungan timbal balik.

Peneliti meneliti kemampuan interpersonal siswa dalam kaitannya dengan tingkat penggunaan *gadget*. *Gadget* adalah alat elektronik yang digunakan untuk komunikasi, yang mampu mempengaruhi pemikiran dan perilaku manusia. Al-Ayouby (2017:19) mengkategorikan penggunaan *gadget* ke dalam tiga tingkatan: tinggi, sedang, dan rendah. Kelompok rendah mengacu pada penggunaan *gadget* secara eksklusif selama waktu senggang, dengan lama penggunaan tiga puluh menit. Kategori sedang untuk penggunaan *gadget* didefinisikan sebagai 2-3 kali penggunaan per hari, dengan durasi 40-60 menit per penggunaan. Kategori penggunaan *gadget* yang tinggi adalah durasi penggunaan *gadget* yang melebihi 60 menit per hari secara terus menerus atau melebihi 120 menit per penggunaan. Temuan ini menunjukkan bahwa prevalensi tertinggi ada pada penggunaan *gadget* yang ekstensif, yang menandakan bahwa mayoritas siswa menggunakan *gadget* dalam durasi terpanjang di antara tiga kategori penggunaan. Siswa menggunakan *gadget* selama jam istirahat dan jam Pelajaran ketika diinstruksikan oleh guru untuk melakukannya di kelas.

Hasil penelitian yang dilakukan, para siswa saling mengenal satu sama lain. Mereka sering berinteraksi dengan siswa yang menunjukkan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi, rendah, dan sedang. Siswa dengan penggunaan teknologi yang lebih sedikit lebih suka berbicara hanya dengan beberapa teman saja. Siswa dengan

Analisis Interaksi Sosial Siswa Sma Negeri 6 Purworejo Berdasarkan Tingkat Penggunaan *Gadget*

tingkat penggunaan *gadget* sedang hingga tinggi terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya baik itu laki-laki maupun perempuan. Siswa tertentu mengalami kenyamanan dalam interaksi dengan teman sebaya karena banyaknya topik yang tersedia untuk didiskusikan. Ketidaknyamanan dapat muncul ketika seseorang gagal memahami wacana orang lain, terutama jika lawan bicara memberikan tanggapan yang tidak memadai atau terlalu formal.

Selain bercakap-cakap, mereka saling membantu satu sama lain ketika teman menghadapi tantangan, seperti membantu mereka yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan memberikan jawaban atas masalah. Mereka saling memberikan dukungan dan motivasi secara positif, memberikan semangat pada saat-saat pesimis dan hiburan pada saat-saat sedih. Selain itu, kolaborasi di antara para siswa juga efektif. Hal ini terlihat ketika beberapa siswa terlibat secara aktif dalam percakapan, sementara yang lain memilih untuk pasif dan menahan diri untuk tidak berpartisipasi. Ada yang memilih untuk diam, ada yang terlibat dalam percakapan, ada pula yang sibuk dengan perangkat elektronik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berada pada tingkat tinggi dalam penggunaan *gadget* yaitu sebanyak 34 siswa. Interaksi sosial siswa di SMA Negeri 6 Purworejo berjalan dengan baik walaupun Sebagian besar siswa berada pada tingkat penggunaan *gadget* tinggi. Hal ini dapat dilihat dari lebih banyaknya terjadi hal-hal positif daripada hal-hal negatif dalam interaksi siswa seperti saling memberikan dukungan dan motivasi secara positif, memberikan semangat pada saat-saat pesimis dan hiburan pada saat-saat sedih.

Dengan demikian penulis berharap agar siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan *gadget* terutama ketika jam pelajaran berlangsung seperti tidak menggunakan *gadget untuk mencontek*. Siswa dengan penggunaan *gadget* rendah bisa meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka. Guru dapat menetapkan aturan terkait penggunaan *gadget*, dimana saat *gadget* tidak digunakan dalam proses belajar guru dapat meminta siswa untuk mengumpulkan *gadget* selama proses belajar. Sekolah dapat melakukan pengecekan *gadget* secara berkala guna mengantisipasi adanya penyalahgunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala SMA Negeri 6 Purworejo Drs. Sukisno, MM.Pd. yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

REFERENSI

- Akbari, Siti, 2019. "Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa". Skripsi, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung).
- Amri, M. I. A. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsilia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 2 (2): 14-23.
- Anggito, A. dan Setiawan, J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- Aprilinda, Vina, 2018. "Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Kelompok B RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso". Skripsi, Jember: Universitas Jember.
- Damayanti, Riska Ayu Melinda, 2017. "Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN Di Kecamatan Godean". Skripsi, Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2021, 6. 2: 131-141.
- Hernawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasa. Mahesa: *Malahayati Health Student Journal*, 1 (1), 53-62.
- Jamun, Y. M., Wejang, H. E., & Ngalu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3 (1), 1-7.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307-316.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1), 1-11. [10.31004/obsesi.v1i1.26](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26)

Analisis Interaksi Sosial Siswa Sma Negeri 6 Purworejo Berdasarkan Tingkat Penggunaan *Gadget*

- Prahastuti, Ika, 2019. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Purworejo". Skripsi, Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Situmorang, D. Y. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Interaksi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 110-119.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv
- WAHYU, W. (2021). *ANALISIS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).
- Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara