
PENGARUH GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL DAN KOMUNIKASI SISWA

Dindin Syahyudin

*Program Pasca Sarjana Teknologi Pendidikan, Institut Pendidikan Indonesia,
e-mail: syahyudindindin@gmail.com*

Abstrak

Kemajuan dibidang teknologi adalah suatu keniscayaan yang tidak bisa kita hindari. Kemajuan teknologi ini sangat membantu siswa mencari dan mendapatkan ilmu dengan cepat dan Belajar pun bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja dengan bantuan alat komunikasi yang canggih. Tetapi disamping manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaannya, muncul pula dampak negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial dan menyebabkan turunnya daya konsentrasi terutama disaat belajar yang tak sedikit membuat anak menjadi tertekan serta terpisah dari lingkungan sosialnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana dampak yang diakibatkan dari penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial dikalangan siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul Garut pada tahun pelajaran 2019-2020. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Dampak negatif yang paling tinggi adalah malasnya siswa beraktifitas sosial sebesar 81.81% dan berkurangnya daya konsentrasi siswa yang bahkan mencapai 100% dari total siswa pengguna gadget yang diberikan kuesioner tersebut.

Kata kunci : Pengaruh Gadget; Pola Interaksi; Komunikasi

Abstract

The advancement of technology is a necessity that we cannot avoid. This technological advancement really help students find and gain knowledge quickly and learning can be carried out anywhere and at any time with the help of sophisticated communication tools. But besides the benefits that can be obtained from its use, the negative impacts such as the emergence of laziness to do social activities arise and cause a decrease in the power of concentration, especially when learning that make students become depressed and separated from their social environment.

The purpose of this research is to determine the extent of the impact resulting from the use of gadgets on communication patterns and social interactions among students of SMP Negeri 5 Tarogong Kidul Garut in the academic year 2019-2020. The research method used is quantitative descriptive and questionnaire as a research instrument.

The results showed the negative impact of the use of gadgets experienced by students in the form of lazy to do activities, physical exhaustion, addiction that resulted in spending money to buy credit, reduced learning concentration and other forms of delinquency. The highest negative impact is the laziness of students with social activities of 81.81% and the reduced of students' concentration who even reach 100% from the total students of gadget users given the questionnaire.

Keywords : Effects of Gadgets; Patterns of Interaction; Communication

A. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang dalam kehidupan sehari-harinya tidak pernah lepas dari interaksi dengan manusia lain dan lingkungan disekitarnya. Manusia senantiasa memerlukan hidup dalam satu ikatan masyarakat untuk menjalani aktivitas kesehariannya untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya senantiasa terlibat dalam kegiatan komunikasi. Hal ini terjadi sebagai proses timbal balik dari hubungan sosialnya melalui interaksi dan komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Kita bisa melihat bahwa sebagian besar kehidupan manusia berisi tentang pemenuhan kebutuhan hidupnya melalui jalinan komunikasi, baik itu bertukar pendapat, membaca surat kabar, mengakses internet dll. Dengan komunikasi, manusia mempelajari dan menerapkan cara-cara untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sosial (Mulyana, 2010). Ini menunjukkan betapa komunikasi telah menjadi ruh kehidupan manusia.

Komunikasi disatu sisi sering difahami sebagai suatu aktivitas penyampaian informasi berupa pesan, ide, dan gagasan dan pengetahuan kepada pihak yang lainnya. Aktifitas komunikasi ini biasanya dilakukan secara verbal atau lisan dan tulisan yang bisa memudahkan kedua belah pihak untuk saling mengerti. Selain disampaikan secara verbal, komunikasi juga bisa dilakukan dengan menggunakan gesture atau bahasa tubuh untuk tujuan tertentu. Secara sederhana komunikasi bisa kita jelaskan sebagai interaksi antara dua orang atau lebih untuk saling memberikan suatu pesan atau informasi. Komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat dimengerti dan diterima oleh orang lain. Hal tersebut didukung oleh Wiryanto (2006: 32), komunikasi antar pribadi sebagai komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau

lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang.

Komunikasi memiliki peranan sangat penting dalam sebuah organisasi atau bisnis, karena merupakan bentuk koordinasi antar anggota atau tim untuk menyampaikan ide dan gagasan. Kita sama-sama sepemahaman bahwa komunikasi merupakan hal yang penting dalam kehidupan, termasuk dalam interaksi pembelajaran antara guru dan siswa. Menurut S. Sardiman (2012, 11-12) proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampain pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan isi ajaran maupun didikan yang ada pada kurikulum. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada dikurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan maupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Komunikasi antar pribadi dapat berjalan secara efektif hanya jika pihak-pihak yang berkomunikasi menguasai cara-cara berkomunikasi yang baik.

Guru merupakan sebuah profesi yang dipercaya untuk mendidik siswa, keberhasilan akan proses belajar mengajar sering dibebankan kepada guru, sehingga ketika terdapat suatu kesalahan dalam proses pendidikan maka gurulah yang seringkali menjadi sasaran. Kita menyadari bahwa guru adalah faktor yang penting dalam dunia pendidikan. Artinya mustahil terciptanya kegiatan belajar mengajar yang maksimal meskipun mempunyai fasilitas pendidikan yang lengkap dan canggih apabila tidak ditunjang dengan guru yang berkualitas dan juga.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memunculkan berbagai macam jenis dan fitur teknologi baru. Gadget dalam hal ini merupakan salah satu bentuk nyata dari kemajuan Ilmu

pengetahuan dan teknologi pada saat ini dan yang akan datang. Perkembangan teknologi ternyata sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Selain itu, penggunaan teknologi (gadget) dalam kehidupan sehari-hari selain mempengaruhi perilaku orang dewasa, perilaku anak-anak yang merupakan peserta didik dipendidikan dasar (SD dan SMP) pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget dan salah satu kemampuan anak yang terganggu adalah dalam kemampuan dalam bidang interaksi sosial atau gangguan berkomunikasi.

Kecenderungan penggunaan gadget secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak-anak terhadap gadget juga menimbulkan kesenjangan sosial diantara anak yang memiliki gadget dengan anak yang tidak memiliki gadget. Kesenjangan itu juga dapat menanamkan sikap introvert dan perilaku anti sosial pada setiap anak yang pada ujungnya anak akan membentuk kelompok-kelompok bermain yang sangat eksklusif.

B. KAJIAN LITERATUR

Hakikat Komunikasi

Menurut Deni Darmawan (2013 : 27) Komunikasi adalah proses sistematis bertukar informasi diantara pihak-pihak, biasanya melalui sistem simbol biasa. Komunikasi adalah juga disiplin ilmu yang mempelajari komunikasi. Komunikasi secara ilmiah dapat juga berarti proses penyampaian pesan atau informasi dari pengirim (komunikator atau *sender*) kepada penerima (komunikan atau *receiver*) dengan menggunakan simbol atau lambang tertentu baik secara langsung maupun tidak langsung (menggunakan media)

untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*).

Secara etimologi kata komunikasi berasal dari bahasa latin, yaitu “Communicare” yang artinya “memberitahukan”; “berpartisipasi”, atau “menjadi milik bersama”. Apabila dirumuskan lebih luas, ternyata komunikasi mengandung makna menyebarkan informasi, berita, pesan, pengetahuan, nilai-nilai dengan maksud untuk menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama antara penyampai pesan sebagai komunikator dan penerima pesan sebagai komunikan (Darmawan, Deni : 2013).

Bentuk-Bentuk komunikasi

Deni Darmawan (2013 : 30) membagi komunikasi kedalam dua bentuk komunikasi yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Dari kedua bentuk komunikasi tersebut, komunikasi verbal lebih banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi komunikasi nonverbal mempunyai peran yang sangat penting, sebab kejelasan makna yang disampaikan dalam komunikasi verbal sering kali diperoleh melalui penggunaan komunikasi nonverbal. Misalnya dalam penyampaian berita kepada penerima agar lebih jelas bagi penerimanya sering kali dipergunakan gerakan tangan atau anggota tubuh lainnya (gestural), ekspresi muka (proxemics), intonasi dalam mengucapkan kata-kata tertentu. Dengan kata lain, komunikasi verbal akan lebih efektif dan efisien pemakaiannya apabila disertai dengan penggunaan komunikasi nonverbal.

Teori Komunikasi

Harold Laswell (1948) dalam Deni Darmawan (2013 : 30) menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah dengan cara menjawab beberapa pertanyaan yang dimulai dengan huruf “W”, atau sering

dikenal dengan “5W”. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yaitu mulai dari “Who says; What; Which channel to “Whom”; “With”; What: Effect”, yaitu siapa mengatakan apa; melalui Apa, kepada siapa; dengan efek apa.

Teori ini memberikan suatu pengantar bagi suatu fenomena proses komunikasi dimana pihak yang akan bicara harus memiliki pemikiran yang jelas akan mengatakan apa dan melalui bantuan apa atau melalui media sebagai saluran apa, serta kira-kira harus pasti apa yang ingin disampaikan, kemudian bagaimana ia harus mengenali orang yang diajak belajarnya.

Jawaban-jawaban bagi pertanyaan 5W tersebut sifatnya paradigmatis, yang bisa dikatakan sebagai unsur atau komponen komunikasi yang cukup lengkap dan mewakili. Komponen menurut teori ini yaitu komunikator, pesan, media, komunikasi dan efek. Dari komponen tersebut maka komunikasi yang berlangsung pada dasarnya harus memiliki fungsi dasar yaitu:

a. The surveillance

Ditujukan pada kegiatan mengumpulkan dan menyebarkan informasi mengenai peristiwa dalam satu lingkungan.

b. The correlation of the parts of society in responding to the environment

Kegiatan interpretasi terhadap informasi mengenai peristiwa yang terjadi dimana berita tersebut berasal. Dalam surat kabar hal ini biasanya disebut sebagai tajuk rencana atau propaganda.

c. The transmission of the social heritage from one generation to the next.

Kegiatan yang difokuskan untuk mengkomunikasikan informasi, nilai,

norma sosial dari generasi ke generasi berikutnya.

Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk pribadi mempunyai kehendak untuk melakukan hubungan dengan dirinya sendiri, sedangkan manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupannya, tentu saja mempunyai keinginan untuk melakukan hubungan dengan orang lain yang pada akhirnya akan memunculkan terjalinnya komunikasi dan interaksi sosial. Soerjono Soekanto (2000) dalam Tara Lioni dkk. (2013-2014) menyatakan bahwa “interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karna adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok”.

Para ahli komunikasi sepakat bahwa interaksi yang dianggap paling ideal adalah intraksi secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan terjadinya proses interaksi dan komunikasi yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung sehingga mempercepat proses saling mempengaruhi dan pertukaran informasi diantara pihak-pihak yang berinteraksi di dalamnya. Sedangkan menurut Soekanto (2002), suatu interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

1. Adanya kontak sosial (*sosial-contact*)
2. Adanya komunikasi

Menurut pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar

individu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, sedangkan komunikasi sosial adalah mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri, untuk kelangsungan hidup, aktualisasi diri, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketergantungan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain. Peneliti melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya (Tara Lioni, Holillulloh, Yunisca Nurmalisa : 2013).

Penggunaan Gadget

Gadget adalah salah satu media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Perkembangan Gadget yang sangat cepat semakin mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia. Gadget adalah Gawai (bahasa Inggris: gadget) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil. Sebagai contoh:

- 1) Komputer merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya yaitu laptop/notebook/netbook.
- 2) Telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya telepon seluler. (Wikipedia Bahasa Indonesia)

Dewasa ini gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan orangtua, pekerja dan profesional lainnya, melainkan hampir semua kalangan baik itu dewasa atau anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas sehari-harinya. Sebagian besar orang yang

memiliki gadget menghabiskan banyak waktu mereka untuk menggunakan gadget dikarenakan gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi tentu saja kita tidak bisa memungkiri bahwa banyak dampak negatif yang berbahaya dalam pemanfaatan geadget terutama bagi kalangan pelajar, remaja, anak dan bahkan balita.

Gadget merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama lebih dari lima tahun terakhir. Gadget selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana lainnya semisal untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana hiburan, jejaring sosial, media para produsen gadget mempromosikan barang mereka bahkan sebagai alat dokumentasi.

Manfaat dan Efek Negatif Penggunaan Gadget

1) Manfaat Penggunaan Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

Ilmu pengetahuan manusia semakin berkembang dengan pesat. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui surat yang dikirim menggunakan burung merpati atau penunggang kuda yang memerlukan waktu sehari-hari untuk sampai ditempat yang dituju. Metode tersebut kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sosial

Saat ini Gadget telah dibekali banyak fitur dan aplikasi canggih yang memungkinkan kita untuk dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan kecanggihan gadget tersebut dapat memperbanyak teman dan memperluas jalinan hubungan dengan kerabat yang jauh dengan waktu yang relatif cepat.

c. Pendidikan

Belajar di zaman pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi dinding kelas. Mereka tidak hanya terfokus pada buku namun melalui gadget mereka dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang mereka perlukan. Saat ini mereka tidak harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk belajar tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, cukup dengan gadget ditangan sudah cukup mengantarkan mereka mengunjungi sumber-sumber ilmu tersebut secara cepat dan mudah.

2) Efek Negatif Penggunaan Gadget

Disamping aspek manfaatnya, ada pula beberapa dampak negatif penggunaan gadget saat anak-anak menggunakannya tanpa arahan dari orangtua dan menggunakannya secara berlebihan. Efek negatif penggunaan gadget tersebut diantaranya adalah:

- a. Membuang waktu secara percuma. Anak-anak biasanya akan lupa diri dan lupa waktu ketika mereka sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu yang dapat mereka manfaatkan untuk aktifitas yang mendukung

kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya untuk aktifitas yang tidak terlalu penting.

- b. Penggunaan gadget Terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (untuk anak balita), serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya.
- c. Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak, dan diperparah dengan kurangnya akan nilai norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan anak berperilaku menyimpang.
- d. Semakin sering anak menggunakan gadget terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan gadget tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Aplikasi dan fitur menarik yang ada dalam gadget bisa menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas sosial seperti bermain atau melakukan kegiatan lain bersama teman-teman seusianya. Hal ini yang membuat mereka bersifat lebih individualis, menutup dan menarik diri dari interaksi sosialnya. Bahkan di hari libur dan diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman-temannya.

Itulah beberapa gambaran betapa dahsyatnya pengaruh yang diakibatkan oleh penggunaan gadget terhadap anak-anak usia sekolah ditingkat dasar dan menengah.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui gambaran apa adanya secara angka terhadap bahan/kajian yang sedang diteliti. Kajian pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini berupaya menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian deskriptif juga tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Penelitian ini diartikan melukiskan variable satu demi satu secara berurutan.

Penelitian deskriptif digunakan untuk (1) mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang menjelaskan gejala yang ada, (2) mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, (3) membuat perbandingan atau evaluasi, (4) menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama (Yogaswara, dkk : 2018). Sedangkan kajian pustaka dimaksudkan sebagai mana dimaksud oleh Anderson adalah untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan sebuah proyek penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan bantuan narasumber/informan dalam pengumpulan data yaitu anggota ekstrakurikuler Pramuka SMPN 5 Tarogong Kidul masa bhakti 2019-2020. Penunjukan narasumber/informan dilakukan dengan menggunakan purposive sampling technique, yaitu teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011:215). Yang dimaksud dengan pertimbangan tertentu ialah anak-anak yang dianggap mengerti dan mengalami langsung apa yang akan kita tanyakan kepada mereka.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti memberikan 6

angket kepada siswa yang ditelitinya, maka berikut ini adalah laporan data yang berhasil didapatkan oleh peneliti disertai dengan penjelasannya.

Tabel 1. Responden yang memiliki gadget berdasarkan jenis kelamin

	Jenis kelamin	
	Laki-laki	Perempuan
Total	11	21
	32	

Tabel 1 menjelaskan bahwa jumlah siswa perempuan lebih banyak dari pada siswa laki-laki.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, sebagian siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul memiliki *gadget* pribadi. Adapun jumlah *gadget* yang dimiliki oleh para anggota ekstrakurikuler pramuka dapat terlihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Jumlah gadget yang dimiliki berdasarkan jenis kelamin

Jumlah gadget	Lk (34%)	Pr (66%)
1	9	20
2	2	1
3	0	0
>3	0	0
Total	11	21

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui mayoritas siswa baik laki-laki maupun perempuan memiliki jumlah *gadget* satu, dan hanya sedikit yang memiliki lebih dari satu. Hasil wawancara menambahkan bahwa *gadget* yang digunakan oleh siswa terdiri dari laptop dan sebagian besar menggunakan *handphone*.

Siswa memiliki tujuan dalam menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil Kuesioner yang terlihat pada tabel 3, ada beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Tujuan menggunakan gadget

Tujuan	Jumlah		Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Mencari Informasi	2	4	18,18	19,08
Komunikasi	3	5	27,27	45,45
Hiburan	6	12	54,54	57,14
Jumlah	11	21	100%	100%

Dari tabel 3 dapat terlihat bahwa mayoritas siswa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi, sarana berkomunikasi dan hiburan.

Gadget menyediakan berbagai macam fitur yang bisa digunakan oleh siswa. Berikut ini hasil kuesioner yang didapatkan terkait dengan kegiatan yang dilakukan oleh narasumber/informan.

Tabel 4. Kegiatan yang dilakukan siswa dengan *gadget*

Kegiatan	Jumlah		Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Fb	11	21	100	100
Browsing	2	4	18,18	19,07
Instagram	6	14	54,54	66,67
Mendengarkan Musik	4	17	36,36	80,95
<i>Gaming</i>	9	5	81,81	23,81
Melihat Video	6	9	54,54	42,86
Membaca artikel	2	4	18,18	19,07
Mengirim E-mail	0	0	0	0
Online Shop	0	0	0	0
Menulis Blog	0	0	0	0
Lain-lain	0	0	0	0

Berdasarkan data dari tabel 4 didapatkan bahwa mayoritas kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam menggunakan *gadget* ialah membuka *facebook*, diikuti membuka *instagram* dan mendengar musik.

Penggunaan *gadget* oleh siswa juga tidak terlepas dari biaya pembelian pulsa (quota) yang dikeluarkan untuk mengoperasikannya. Pada tabel 6 berikut menjelaskan jumlah pulsa yang

digunakan oleh siswa beserta besar persentasenya.

Tabel 5. Intensitas menggunakan *gadget*

Intensitas	Jumlah		Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
1-2 jam per hari	0	0	0	0
2-4 jam per hari	9	18	81,81	85,71
4-6 jam per hari	2	3	18,18	14,29
≥ 6 jam per hari	0	0	0	0
Tidak menjawab	0	0	0	0
Jumlah	11	21	100%	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat terlihat bahwa mayoritas siswa menggunakan *gadget* selama ≥ 6 jam. Bahkan salah seorang dari mereka akhir-akhir ini selalu mengurung diri didalam kamar sejak pulang sekolah menjelang malam, menghindari komunikasi dengan keluarganya, lupa makan dan minum serta susah diingatkan untuk belajar.

Data terakhir yang didapat dari penelitian ini adalah data bagaimana *Gadget* tidak hanya memiliki kelebihan dari fasilitas yang ditawarkan kepada penggunanya, melainkan juga memberikan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang cukup mengganggu aktifitas dan komunikasi sehari-harinya. Hasil kuesioner tersebut bisa menjadi bukti munculnya gangguan dan pengaruh negatif bagi penggunanya, dan hasil kuesioner pada tabel 7 memperlihatkan beberapa dampak negatif yang cukup besar persentasenya.

Tabel 6. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa

Dampak	Jumlah		Persentase (%)	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Malas Beraktifitas	9	6	81,81	28,57
Kelelahan fisik	3	5	27,27	23,81
Kecanduan	6	3	54,54	14,29
Konsentrasi Berkurang	11	12	100	57,14
Kenakalan	1	0	9,09	0

Tabel 6 diatas menjelaskan kepada kita bahwa dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* baik siswa laki-laki maupun perempuan yang paling banyak dijumpai ialah dampak pada malas beraktifitas yang menimbulkan masalah gangguan komunikasi dan berkurangnya konsentrasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan dan beberapa akibat yang ditimbulkan *gadget* pada siswa terutama pada penurunan kualitas komunikasi siswa dengan orang-orang disekitarnya. penelitian ini dititikberatkan pada tujuan, aktivitas yang dilakukan, intensitas penggunaan dan dampak yang dirasakan pada siswa pada saat mereka menggunakan *gadgetnya*.

- a. Tujuan pemanfaatan *gadget* pada siswa

Dominick (dalam Maulana dan Gumelar, 2012) bahwa ada beberapa alasan manusia menggunakan *gadget* sebagai alat untuk kelangsungan hidupnya yaitu a) *cognition* atau pemikiran. Pemikiran ini diperoleh dari adanya niat dan perilaku siswa dalam mencari informasi beragam sesuai dengan kehendaknya melalui *gadget*; b) *diversion* yaitu gadget dijadikan sarana untuk memenuhi kebutuhan emosionalnya melalui beragam fitur dan aplikasi untuk bersantai dan memenuhi kebutuhan emosionalnya; dan c) *social utility* yaitu memenuhi alasan siswa dalam menggunakan *gadget* sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang-orang terdekatnya seperti teman dan orang tua. Semua motif dari penggunaan *gadget* oleh siswa ternyata sesuai dengan penelitian yang diadakan oleh peneliti.

- b. Aktivitas yang dilakukan siswa dengan *gadget*

Gadget menawarkan berbagai fasilitas dan aplikasi bagi para penggunanya. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner pada tabel 4 yang menunjukkan kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan *gadgetnya*. Hasil dari penelitian pada tabel 4 menunjukkan kegiatan yang paling banyak dilakukan siswa dengan *gadgetnya* adalah ialah membuka facebook, diikuti membuka instagram dan mendengar musik. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Harfiyanto (2015) bahwa dengan adanya *gadget* maka suasana dapat berubah lebih ramai dan hidup. Hal tersebut disebabkan karena gadget menawarkan fitur dan aplikasi seperti music player, games, internet, foto, menikmati video dan sebagainya.

- c. Intensitas penggunaan *gadget*

Data intensitas penggunaan gadget seperti tampak pada tabel 5 menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan *gadget* selama ≥ 6 jam. Intensitas penggunaan *gadget* tidak terlepas dari aplikasi yang ditawarkan, yang artinya semakin menarik fitur dan aplikasi yang ditawarkan semakin siswa lupa pada waktu dan aktifitas sosial lainnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Severin dan Tankard (2005) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menyebabkan gratifikasi pada siswa.

- d. Dampak dari penggunaan *gadget*

Pemanfaatan *gadget* yang tidak wajar mempengaruhi aspek fisiologis dan psikologis siswa. Pada tabel 8 dapat diketahui bahwa mayoritas siswa mengalami kelelahan fisik. Sejalan dengan pernyataan Andri Mugi Nugroho dan Habibullah Al Faruq Thandung (2018) bahwa beberapa dampak psikologi penggunaan gadget adalah tingkat konsentrasi kian menurun dan malas untuk melakukan aktivitas yang Lainnya.

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Kemajuan dibidang teknologi adalah suatu keniscayaan yang tidak bisa kita hindari. Kemajuan teknologi ini berimbas kepada semakin canggih dan menariknya alat-alat komunikasi dan hiburan atau gadget yang menawarkan banyak fitur dan aplikasi yang menarik bagi para penggunanya termasuk siswa sekolah. Penggunaan gadget oleh siswa memberikan beberapa manfaat seperti kegiatan komunikasi yang bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Sedangkan dibidang sosial dengan adanya gadget maka pertukaran informasi, berita dan lain-lain bisa dikerjakan dalam waktu yang singkat. Dibidang pendidikan penggunaan gadget sangat membantu siswa mencari dan mendapatkan ilmu dengan cepat tanpa harus pergi ke perpustakaan yang bisa saja jaraknya jauh dari rumah. Belajar pun bisa dilaksanakan tanpa dibatasi oleh dinding kelas karena pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja dengan berbantuan alat komunikasi yang canggih.

Tetapi disamping manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan gadget, muncul pula dampak negatif yang harus sama-sama kita waspadai seperti penggunaan

gadget yang berlebihan tanpa disertai oleh rasa bertanggung jawab akan menimbulkan efek negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial seperti bermain dan berkomunikasi dengan orang-orang terdekatnya, dan juga bisa menyebabkan turunnya daya konsentrasi terutama disaat belajar yang tak sedikit membuat anak menjadi tertekan karena terpisah dari lingkungan sosialnya dan menurunnya nilai-nilai mata pelajaran yang disebabkan oleh karena siswa tidak mampu mengikuti proses pembelajaran akibat turunnya konsentrasi belajar saat mereka belajar.

Rekomendasi

Sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab, maka kita dan anak-anak kita dituntut untuk bisa menggunakan alat-alat komunikasi modern seperti gadget dan sejenisnya secara cerdas dan penuh rasa tanggung jawab supaya anak-anak kita terhidar dari bahaya penggunaan gadget tersebut dan berhasil menggunakan gadget mereka untuk mendapatkan nilai manfaat yang melimpah. Hal tersebut bisa terwujud jika ada bantuan dari orang tua untuk mengawasi dan mengarahkan anak-anaknya untuk menggunakan gadget hanya ketika diperlukan dan yakin bahwa yang akan diaksesnya adalah hal-hal yang baik pula.

F. REFERENSI

Andri Mugi Nugroho dan Habibullah Al Faruq Thandung (2018), Dampak Psikologi Penggunaan Smartphone.

[https://www.academia.edu/37562771/Dampak Psikologi Penggunaan Smartphone Interaksi Manusia dan Komputer](https://www.academia.edu/37562771/Dampak_Psikologi_Penggunaan_Smartphone_Interaksi_Manusia_dan_Komputer)

Darmawan, Deni, Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bandung 2013, PT Rosda.

- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1). <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai> diakses pada hari jumat, 1 November 2019. Bandung. *Jurnal Gunahumas UPI*.
- Lioni, Tara, 2013. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/4220/2612> diakses pada hari jumat 1 November 2019.
- Maulana, H., & Gumelar, G. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta Barat: Akademia Permata.
- Mulyana, Deddy. 2007 Ilmu Komunikasi, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Ngajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, Soerjono. 2000. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Werner, J., Severin dan James W, & Tankard, Jr. (2006). *Teori komunikasi: Sejarah, metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yogaswara, dkk. 2018. *Pengelolaan Kampanye Politik pasangan sabdaguna melalui pagelaran wayang golek dalam pemilikada kabupaten bandung periode 2016-2021*.