

Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas X di SMAIT Mahmudiyah Cicurug

Siti Salma Fauziah, Dina Amalia, Rosalinda, Jalaluddin, Ayu Rahma, Ahmad Yani, Komarudin

¹ (Pendidikan Agama Islam, STAI Kharisma, Indonesia)

✉ Email: salmaalbaedhowi@gmail.com dinaamalia410@gmail.com
rosalindarosa2245@gmail.com jalalludinhilim@gmail.com ahmadyanisoedarmo@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget di kalangan peserta didik telah meluas dalam beberapa tahun terakhir. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik. Berdasarkan tinjauan Pustaka dan analisi data, penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan interaksi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, yang dapat mempengaruhi pada kemampuan mereka untuk berkomunikasi, bekerjasama, dan membangun hubungan sosial yang baik. Di sisi lain, penggunaan gadget yang terkendali dan terarah dapat memberikan manfaat Pendidikan dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Artikel ini menunjukkan bahwa pendidik dan orangtua berperang penting dalam memantau dan membimbing penggunaan gadget di kalangan peserta didik, sehingga dampak negative dapat diminimalisir dan potensi positif dapat dicapai.

Kata Kunci: Gadget, Interaksi Sosial, Peserta Didik, Pendidikan, Teknologi

Abstract

The use of gadgets among students has expanded in recent years. This article aims to analyze the impact of gadget use on students' social interaction. Based on the review of the library and data analysis, the use of gadgets has a significant impact on students' interaction skills. The results of the study showed that excessive use of gadgets can reduce students' opportunities to interact with their peers, which can affect their ability to communicate, cooperate, and build good social relationships. On the other hand, the controlled and directed use of gadgets can provide educational benefits and support collaborative learning. This article shows that educators and parents are important in monitoring and guiding the use of gadgets among students, so that negative impacts can be minimized and positive potential can be achieved.

Pendahuluan

Penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan computer telah menjadi bagian penting dalam kehidupan peserta didik. Perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat dalam hal akses informasi dan komunikasi. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran,

melakukan penelitian, dan bahkan berpartisipasi dalam diskusi online. Selain itu, gadget memungkinkan peserta didik untuk tetap berhubungan dengan teman dan keluarga, serta menyediakan aplikasi berbeda yang dapat mendukung proses belajar-mengajar dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan.

Namun, kemajuan teknologi ini juga menimbulkan kekhawatiran mengenai

dampak terhadap hubungan pelajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan peluang peserta didik untuk bertemu dengan teman sebaya. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi tatap muka, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami isyarat sosial yang penting dalam membangun hubungan yang positif dan bermakna. Misalnya, peserta didik yang lebih sering menggunakan gadget cenderung menarik diri dari aktivitas sosial dan mengalami kesulitan dalam memahami dan merespons emosi orang lain.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap hubungan siswa dengan meninjau berbagai penelitian yang relevan. Kami percaya bahwa dengan memahami hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dan kualitas interaksi sosial peserta didik, dapat ditemukan strategi efektif untuk memaksimalkan manfaat teknologi sekaligus meminimalkan dampak negatifnya. Melalui tinjauan Pustaka dan analisis data yang komprehensif, artikel ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana gadget berdampak pada kehidupan peserta didik dan memberikan rekomendasi bagi pendidik dan orang tua untuk memandu penggunaan gadget secara efektif

Metode

Penelitian ini menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data dari 50 siswa SMAIT Mahmudiyah Cicurug. Kuesioner ini dirancang dengan cermat untuk mengukur dua faktor penting: frekuensi penggunaan gadget dan tingkat interaksi sosial siswa. Kuesioner tersebut mencakup pertanyaan mengenai berbagai aspek interaksi sosial, seperti waktu sehari-hari yang dihabiskan menggunakan gadget, jenis aktivitas yang dilakukan dengan gadget

dan frekuensi komunikasi dengan teman, partisipasi dalam aktivitas kelompok, dan kemampuan memecahkan, memahami, dan merespons isyarat sosial.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung di SMAIT Mahmudiyah Cicurug, dijelaskan tujuan penelitian dan diberikan petunjuk pengisian kuesioner terlebih dahulu agar peserta didik dapat memahami. Setelah data terkumpul, Langkah analisis pertama adalah penggunaan gadget dan tingkat interaksi sosial antar siswa. Ini termasuk menghitung mean, median, rata-rata, dan distribusi persentase.

Teknik statistik kemudian digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dan tingkat interaksi sosial siswa. Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan dua variabel. Analisis regresi juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana frekuensi penggunaan gadget dapat memprediksi perbedaan keterampilan peserta didik. Selain itu, analisis kelompok dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan berdasarkan karakteristik demografi seperti usia, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi untuk memperoleh gambaran lebih rinci mengenai pola penggunaan dan interaksi di kalangan siswa.

Penelitian ini didasarkan pada reliabilitas dan validitas instrumen yang digunakan dengan tujuan untuk memastikan bahwa permasalahan selalu dapat mengukur perubahan yang ditanyakan. Penggunaan Teknik triangulasi juga membantu memperkuat temuan penelitian dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data. Dengan pendekatan metodologi yang komprehensif ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang mendalam dan berbasis bukti mengenai dampak gadget terhadap hubungan positif siswa SMA IT Mahmudiyah Cicurug.

Hasil dan Pembahasan

Definisi Gadget dan Interaksi Sosial

Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk komunikasi, akses informasi dan hiburan. Interaksi sosial adalah proses dimana orang terlibat dan berinteraksi satu sama lain melalui berbagai bentuk komunikasi verbal dan non-verbal. Interaksi sosial yang efektif penting bagi perkembangan emosional dan sosial peserta didik.

Dampak Positif Penggunaan Gadget

1. Akses Informasi dan Pembelajaran Digital
Gadget memungkinkan akses ke sumber belajar yang luas melalui internet, meningkatkan motivasi dan hasil akademik peserta didik (Smith, 2020).
2. Komunikasi dan Kolaborasi
Gadget memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar siswa, memungkinkan mereka berbagai informasi dan berkolaborasi dalam proyek kelompok (Johnson, 2019).
3. Partisipasi dalam Kegiatan Ekstrakurikuler
Melalui pembelajaran online dan offline, siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung dalam pengembangan keterampilan dan minatnya (Livingstone et al., 2017).

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

1. Menurunnya Kualitas Interaksi Tatap Muka
Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi tatap muka, yang penting untuk mengembangkan keterampilan sosial dan empati (Brown, 2018).
2. Kecanduan dan Gangguan Kesehatan Mental
Gadget dapat menyebabkan kecanduan, mengganggu tidur, dan menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Anderson & Jiang, 2018).
3. Berkurangnya Keterlibatan dalam Kegiatan Sosial
Peserta didik sering menggunakan gadget yang cenderung menghalangi mereka untuk

berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan fisik, sehingga dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial dan fisik (Twenge & Campbell, 2019).

Studi Kasus dan Data Empiris

1. Studi Kasus di SMAIT Mahmudiyah Cicurug
Memberikan informasi dan analisis dari penelitian yang dilakukan di SMA IT Mahmudiyah Cicurug mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa.
2. Survei Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial
Menyajikan hasil survei yang dilakukan terhadap sejumlah besar pelajar mengenai penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap hubungan.

Strategi Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget

1. Pengaturan Waktu Penggunaan Gadget
Tetapkan batas waktu penggunaan gadget untuk menyeimbangi waktu dan penggunaan internet. (Rideout, 2016).
2. Peningkatan Kesadaran dan Edukasi
Mendidik siswa dan orangtua tentang dampak negative penyalahgunaan gadget dan pentingnya interaksi. (Livingstone et al., 2017).
3. Promosi Aktivitas Sosial dan Fisik
Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial dan mengurangi ketergantungan gadget (Active Healthy Kids Global Alliance, 2018).

Hasil

Hasil penelitian meunjukkan terdapat hubungan negatif antara afrekuensi penggunaan gadget dengan keterampilan siswa. Siswa yang menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari cenderung memiliki tingkat keterlibatan yang lebih rendah dibandingkan siswa yang menggunakan gadget kurang dari satu jam. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki gadget berukuran besar menunjukkan penurunan dalam beberapa aspek penting dari

\ komunikasi yang baik, seperti kemampuan berkomunikasi secara efektif, empati, dan keterampilan Kerjasama. Misalnya, siswa yang sering menggunakan gadget cenderung menarik diri dari aktivitas sosial dan mengalami kesulitan memahami isyarat non-verbal serta emosi teman-temannya. Mereka mungkin juga mengalami kesulitan membangun dan mempertahankan hubungan yang bermakna.

Sebaliknya, siswa yang lebih jarang menggunakan gadget memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan tatap muka yang bermanfaat bagi kemajuan akademik mereka. Menggunakan gadget yang terbatas memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas, kegiatan kelompok, dan kegiatan ekstrakurikuler, yang semuanya berkontribusi positif terhadap keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orangtua untuk waspada dan menentukan waktu penggunaan gadget di kalangan siswa. Upaya ini mungkin mencakup manajemen waktu yang lebih baik, mendorong partisipasi dalam aktivitas sosial dan fisik, serta menyediakan aktivitas lain yang akan meningkatkan pengalaman mereka. Dengan demikian, dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat dikurangi dan kemampuan komunikasi yang baik dapat dikembangkan pada siswa.

Simpulan

Penggunaan gadget memiliki efek positif dan negative terhadap interaksi sosial peserta didik. Meskipun penggunaan berlebihan dapat meningkatkan pengetahuan dan komunikasi, hal itu dapat menurunkan kualitas interaksi pribadi, menyebabkan kecanduan, dan mengurangi kualitas dalam kegiatan sosial. Oleh karena itu, penting bagi orangtua dan guru untuk mengurangi penggunaan gadget, meningkatkan kesadaran akan dampaknya, dan mendorong aktivitas sosial dan fisik.

Daftar Pustaka

- [1] Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, Social Media & Technology 2018. Pew Research Center.
- [2] Brown, B. B. (2018). Adolescents' relationships with peers. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of Adolescent Psychology* (pp. 363-394). Wiley.

- [3] Johnson, D. W. (2019). *Reaching Out: Interpersonal Effectiveness and Self-Actualization*. Pearson Education.
- [4] Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103-1122.
- [5] Rideout, V. (2016). The Common Sense Census: Media use by tweens and teens. *Common Sense Media*.
- [6] Smith, M. (2020). The impact of digital learning on student achievement. *Journal of Educational Technology*, 41(2), 123-138.
- [7] Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2019). Media use is linked to lower psychological well-being: Evidence from three datasets. *Psychiatric Quarterly*, 90(2), 311-331.
- [8] Active Healthy Kids Global Alliance. (2018). *The Global Matrix 3.0 on Physical Activity for Children and Youth*.

Profil Penulis

Siti Salma Fauziah lahir di Sukabumi 07 Januari 2003 prodi PAI STAI Kharisma masih menjadi Mahasiswa.

Dina Amalia lahir di Sukabumi 24 April 2003 prodi PAI STAI Kharisma masih menjadi Mahasiswa.

Rosalinda lahir di Sukabumi 17 november 2003 prodi PAI STAI kharisma masih menjadi Mahasiswa.

Jalaludin lahir di Bogor 25 Januari prodi PAI STAI Kharisma masih menjadi Mahasiswa.

Ahmad Yani lahir di Cikotok 05 Mare