

## HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSISOSIAL KALANGAN REMAJA DI SMK SETIA BHAKTI BANDUNG

Ajeng Siti Nurhaliza<sup>1</sup>, Nila Nurlimah<sup>2</sup>, Dinar Dina Karamani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

<sup>2</sup>Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

<sup>3</sup>Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

### Article Info

#### Article history:

Received February 26, 2024

Revised February 28, 2024

Accepted February 29, 2024

#### Keywords:

Gadgets;

Interaction Social &  
communication;

Teens;

#### Kata Kunci:

Gadget;

Interaksi sosial &  
komunikasi;

Remaja;

### ABSTRACT

*This research is motivated by the use of gadgets, especially smartphones, which are increasingly prevalent among teenagers. Especially because of the Corona virus which requires them to study at home using gadgets. Gadget fever has also hit people in Indonesia, starting from children, teenagers, and even the elderly. Therefore, more or less will affect their social interaction and communication. Always be happy when things are positive and negative, just like Allah created heaven & hell. Likewise with the help of smartphones that will make it easier for users to find out new things, online shopping, online transportation, worship can be easier with the help of smartphones or gadgets. But not a few students who neglect their responsibilities because they play gadgets too often which results in neglect, assignments when in class and reduced social interaction & communication. This research will be conducted using a phenomenological study. The approach used in this research is qualitative.*

### ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi karena penggunaan gadget terlebih smartphone yang semakin marak dikalangan para remaja. Terlebih karna adanya virus Corona yang mengharuskan mereka untuk belajar di rumah menggunakan gadget. Demam gadget juga semakin melanda masyarakat di Indonesia, dari mulai anak-anak, remaja, bahkan orang tua. Oleh karena itu sedikit banyaknya akan mempengaruhi interaksi sosial dan komunikasi mereka. Selalu akan berdampingan hal positif dan negatif, sama halnya ketika Allah menciptakan surga & neraka. Begitupun dengan bantuan smartphone yang akan mempermudah penggunaannya untuk mencari tau hal yang baru, belanja online, transportasi online, bahkan beribadah pun bisa lebih mudah dengan bantuan smartphone atau gadget. Tapi tidak sedikit pula para pelajar yang melalaikan tanggung jawabnya karna terlalu asik bermain gadget yang mengakibatkan tugas terbengkalai, mengantuk ketika di di dalam kelas dan berkurangnya interaksi social & komunikasi. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan studi fenomenologi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif.

**Penulis Korespondensi:**

**A. Siti Nurhaliza,**  
Fakultas Komunikasi dan Desain,  
Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya,  
Jalan Sekolah Internasional 1-2, Kota Bandung, Indonesia  
Email: ajengsitinurhaliza@gmail.com

**1. INTRODUCTION**

Gadget jenis smartphone di era sekarang sudah hampir bisa dimiliki semua orang, mungkin karena harganya yang mulai terjangkau murah dan teknologinya yang mudah untuk dipelajari mengakibatkan semua orang terkena demam gadget. Bisadilihat secara langsung di sekitar kita dimana semua orang selalu menggenggambenda persegi itu kemanapun mereka pergi, bahkan sampai ada yang dibawa ke kamar mandi hanya sekedar untuk menemani seseorang buang air besar. Fiturnya yang semakin canggih disertai dengan berbagai macam social media yang beragam akan menambah kita berlama lama menatap layar pipih itu. Sekarang rasanya smartphone menjadi kebutuhan pokok untuk kita semua, sebulan kita bahkan bisa menghabiskan uang sekitar 50.000-100.000 hanya untuk kebutuhan gadget semata.

Sudah sangat jarang kita menemukan anak-anak bermain mainan tradisional Bersama dilapangan seperti ucing sumput, bola, karet, bebentengan dan masih banyak lagi, sekarang yang bisa kita lihat hanyalah anak-anak yang sedang asik bermain game bersama diHp. Tak terkecuali dikalangan remaja, apalagi ketika banyak sekolah di Indonesia yang mengharuskan siswanya untuk belajar di rumah karena pandemic yang tak kunjung usai, smartphone menjadi hal yang penting untuk menunjang mereka selama belajar daring.

Seperti yang kita semua tahu selalu akan berdampingan hal positif dan negatif, seperti yin dan yang seperti hujan dan panas begitu pula dengan penelitian ini. Dengan bantuan smartphone kita bisa mencari tau banyak hal-hal baru, memudahkan kita untuk berinterkasi dengan orang-orang yang berjarak jauh dengan kita, membantu kelancaran semua pekerjaan. Akan tetapi, tidak bisa disangkal bahwa penggunaan teknologi ini tanpa pengawasan dari orang tua juga akan berdampak buruk khususnya bagi kalangan remaja. Dari tahun ketahun akan selalu menambah kecanggihan fitur-fiturnya dan pemakaian smartphone pun semakin tak terkendali. Smartphone akan memberikan kesempatan kepada mereka untuk dapat mengakses web page yang mungkin akanberdampak negatif untuk kedepannya sepertisitus-situ porno, video kekerasan, atau gametak mendidik yang hanya akan menghabiskan waktu mereka. Lebih jauh bila ternyata dampak dari gadget membuat mereka menarik diri dari kehidupan social dan komunikasi antarpribadi karena perhatian yang selalu tertuju kepada gadget mereka.

Dampak-dampak yang sudah tertera diatasjuga akan menjangkau pelajar SMA/SMK pada umumnya, karena remaja pada tahap perkembangannya sangat membutuhkan interaksisocial yang berkualitas dan bermanfaat, justru akan mengalami gangguan karena penurunan kualitas interaksi social. Akan ada banyak waktu yang terbuang hanya untuk bermain smartphone, yang mengakibatkan interkasi social akan langsung semain berkurang.

Sebelumnya interkasi social itu sendiri merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-perorang dengan kelompok manusia (Soerjono Soekanto, 2007: 55-56). Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya didalam masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto, proses sosial diartikan sebagaicara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial.

Menurut Sardiman (2012) proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampain 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.

Kebiasaan menggunakan gadget secara tidak tepat, berlebihan, dan tak bertanggung jawab pada akhirnya dapat menjadikan anak-anak remaja bersikap acuh kepada lingkungannya baik terhadap lingkungan keluarga maupun kepada Lingkungan Masyarakat sekitar. Ketergantungan terhadap gadget juga akan mengakibatkan kesenjangan social antara anak yang memiliki smartphone dan anak yang tidak memilikinya. Dampak dari itu juga akan mengakibatkan tertanamnya sifat introvert dan perilaku anti social.

## 2. METHOD

Penelitian ini Penelitian metode kualitatif dengan studi Fenomenologi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menguasai fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya (Moleong, 2011). Menurut Littlejohn (dalam Hasbiansyah, 2008) fenomenologi merupakan studi mengenai pengetahuan yang berdasarkan pada kesadaran manusia. Dalam fenomenologi, seseorang dapat mempelajari cara memahami suatu peristiwa, gejala, atau objek dengan mengalaminya secara sadar. Menurut Creswell (dalam Susila, 2015) pendekatan fenomenologi digunakan untuk mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari suatu peristiwa yang dialami seseorang atau kelompok.

Subjek dalam penelitian ini sendiri adalah siswa-siswi dari SMK Setia Bhakti Bandung, khususnya akan dilakukan pada 10 siswa-siswi kelas 11. Adapun 10 informan tersebut akan diambil dari kelas 11 dan dari dua jurusan diantaranya Jurusan Keperawatan dan Farmasi. 7 siswa dari keperawatan (Steven, Reyhan, Syawal, Rizky Dima, Ilham, Novi, dan Jingga), dan 3 siswa dari jurusan farmasi (Nuna, Mutiara, dan Zyah).

Objek dalam penelitian ini adalah salah satu SMK swasta yang berada di kota Bandung, yaitu SMK Setia Bhakti. SMK Setia bhakti sendiri dipilih karena salah satu SMK yang sudah menerapkan ajaran baru yaitu abad ke 21, abad 21 sendiri adalah abad dimana siswa dan guru diharuskan untuk menggunakan gadget disetiap pengajarannya. Selain itu SMK Setia Bhakti adalah salah satu SMK yang interaksi guru dan murid nya tergolong baik, jadi memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Dalam penelitian ini terdapat dua teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang dimaksud adalah wawancara sebagai data primer dan observasi sebagai data sekunder. Untuk data primer didapatkan dari melakukan wawancara terhadap informan, wawancara dilakukan melalui secara langsung atau datang langsung ke sekolah SMK Setia Bhakti Bandung. Sedangkan data sekunder akan dihasilkan dari pengumpulan data melalui observasi

## 3. RESULTS AND DISCUSSION

Pada bab ini, peneliti akan memfokuskan dan menganalisis data dari penelitian mengenai "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Komunikasi di Kalangan Remaja SMK Setia Bhakti Bandung". Data akan diperoleh dari hasil temuan penelitian yang dilakukan pada pengguna yang memakai gadget.

Hasil temuan tersebut didasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada beberapa informan yaitu siswa-siswi kelas 11 di Smk Setia Bhakti, peneliti melakukan wawancara dan observasi secara offline atau langsung datang ke tempat penelitian yaitu Smk Setia Bhakti yang beralamatkan di Jl. Kawaluyaan No.12, Jatisari, Kec. Buahbatu, Kota Bandung, Jawa Barat 40826. Peneliti menggunakan purposive sampling dengan menyertakan beberapa kriteria meliputi, siswa Smk Setia Bhakti, siswa-siswi kelas 11, hasil rekomendasi dari beberapa wali kelas Smk Setia Bhakti, pengguna gadget aktif atau berlebihan. Selanjutnya yaitu penyajian data, peneliti mereduksi data yang sudah didapatkan. Data yang akan diperoleh dari narasumber akan di klasifikasikan sesuai dengan pertanyaan penelitian terkait dengan penggunaan gadget terhadap interaksi social dan komunikasi di kalangan remaja Smk Setia Bhakti.

### Pola Penggunaan Gadget Di Kalangan Siswa-Siswi SMK Setia Bhakti

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah menengah kejuruan kota Bandung yakni Smk Setia Bhakti. Peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang didapat tentang bagaimana pola penggunaan gadget di kalangan siswa Smk Setia Bhakti. Peneliti

menyimpulkan bahwa ada beberapa pola penggunaan gadget di kalangan siswa-siswi, hal ini berdasarkan atas hasil wawancara dari siswa-siswi. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

#### 1. Media Pembelajaran

Salah satu kewajiban dari seorang peserta didik adalah belajar, sama halnya dengan siswa-siswi di Smk Setia Bhakti Bandung. Gadget adalah salah satu alat yang membantu mereka dalam media pembelajaran, seperti misalnya mencari informasi baru seputar pembelajaran atau bahkan untuk melihat materi yang sudah tersedia di smartphone. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu informan bernama Steven Joe I5 dan mengatakan bahwa *“gadget adalah salah satu hal penting yang harus dimiliki di era sekarang ya kak, karena selain untuk membantu mencari seputar materi pembelajaran, gadget juga membantu mencari tau hal yang sebelumnya tidak diketahui”*. Hal ini disepakati oleh informan bernama Novi Cania I3 yang mengatakan *“segala informasi semuanya sudah tersedia di dalam smartphone teh termasuk semua hal tentang pembelajaran”*.

#### 2. Media Sosial

Media sosial atau sering juga kita menyebutnya dengan social media adalah platform digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, dan video, dan merupakan aktivitas sosial bagi semua penggunaannya. Adapun aplikasi yang sedang marak digunakan untuk menghibur diri sendiri karena banyak konten-konten lucu dan menyenangkan yang sudah tersaji oleh konten creator diantaranya adalah aplikasi tiktok, youtube, instagram, dan facebook. Selain itu ada beberapa aplikasi untuk seseorang yang lebih senang berkomunikasi atau berinteraksi dengan teman virtualnya seperti aplikasi whatsapp, telegram, dan twitter. Karena banyak konten-konten lucu dan menyenangkan yang sudah tersaji oleh konten creator diantaranya adalah aplikasi tiktok, youtube, instagram, dan facebook. Selain itu ada beberapa aplikasi untuk seseorang yang lebih senang berkomunikasi atau berinteraksi dengan teman virtualnya seperti aplikasi whatsapp, telegram, dan twitter. *“bermain social media bisa membantu menghilangkan rasa jenuh teh apalagi ketika berada di dalam atau di luar rumah”*. Adapun aplikasi yang sangat sering dia gunakan adalah tiktok, instagram, dan whatsapp. Pendapat ini sejalan dengan Muthiara Azzahra I8 yang mengatakan bahwa *“social media adalah salah satu hal yang membuat aku banget betah bermain gadget, selain mendapatkan hiburan tentu bisa dapat pelajaran baru juga”*. Adapun aplikasi yang sering dia mainkan adalah youtube, instagram, dan twitter.

#### 3. Game Online

Tidak jauh berbeda dengan social media, game online juga sangat banyak peminatnya di kalangan para remaja tidak terkecuali siswa-siswi di Smk Setia Bhakti. Dengan bermain game bisa membantu mereka menghilangkan rasa jenuh dan capek sehabis belajar atau pulang sekolah, selain itu bermain game juga membantu mereka untuk bertemu dengan teman-teman virtualnya. Adapun game online yang sering mereka gunakan yaitu mobile legend, free fire, dan pubg. Sebagaimana hasil wawancara dengan informan bernama Syawal Raywildan I6 yang mengatakan *“bahwa dengan bermain game bisa membunuh rasa bosan dan membantu menyegarkan otak kak setelah seharian belajar di sekolah, selain itu juga game bisa membantu mendekatkan saya sama teman-teman dengan cara mabar (main bareng) game”*. Hal ini juga didukung oleh Ziah Zakiah I10 yang mengatakan bahwasannya *“aku lebih sering bermain game teh dibandingkan yang lainnya, karena bisa membantu untuk mengisi waktu luang selama di rumah maupun di luar rumah”*. Sedikit berbeda pendapat dengan Aura Jingga Athari I1 yang mengatakan bahwa *“game online tidak terlalu menarik untuk dimainkan, karena aku lebih senang bermain game offline dibandingkan game online kak ajeng, seperti main game cacing atau worms zone”*.

### **Tanggapan Siswa-Siswi SMK Setia Bhakti Terhadap Teknologi Informasi Gadget Yang Berkembang Saat Ini**

Peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang didapat tentang bagaimana tanggapan siswa-siswi Smk Setia Bhakti terhadap teknologi informasi gadget yang berkembang pada saat ini. Perkembangan teknologi berarti dari masa ke masa teknologi terus berkembang ke arah yang lebih canggih. Perkembangan ini berdasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia.

Perkembangan teknologi gadget tidak bisa kita hiraukan begitu saja, dari masa ke masa teknologi akan terus mengalami perkembangan ke arah yang lebih canggih dan modern. Di era digital dengan perkembangan teknologi yang kian pesat masyarakat semakin akrab dengan gadget. Pasalnya, teknologi terkini dari gadget dapat digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas sehari-hari mulai dari bekerja, belajar, berbelanja dan olahraga bahkan untuk beribadah. Seperti yang diungkapkan oleh Raihan Lukman I4 *“Perkembangan teknologi tidak bisa kita hindari ya teh, disatu sisi saya senang karena kita makin mudah melakukan apapun cuman pake smartphone seperti belanja, atau bahkan pesan transportasi umum, tapi di sisi lain saya juga agak takut dampak dari ini akan mempengaruhi sebagian hidup saya”* Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Rizky Dima Nugraha I7 *“di jaman sekarang apapun serba gampang seperti bisa belanja online, belajar online, bahkan bisa mencari teman-teman lewat gadget, tentu ini tidak lepas dari efek perkembangan teknologi yang semakin canggih. Apalagi fitur-fitur dari beberapa aplikasi yang akhirnya membuat kita betah berlama-lama untuk bermain gadget. Namun tentu dari kenikmatan itu pasti ada yang berubah ya kak, seperti perubahan social yang saya sendiri alami contoh kecilnya saya agak menarik diri dari social karena terlalu asik bermain gadget. Jadi yang bisa saya lakukan adalah membuat jadwal untuk bermain gadget agar tidak terlalu jauh masuk dunia maya”*. Sedikit berbeda pendapat dari Illham Muhammad Fajar I2 yang mengatakan *“Dampak dari teknologi yang makin canggih agak membuat saya kurang nyaman karena ketika kumpul sama teman-teman sekarang udah mulai sibuk sama gadget masing-masing teh, udah jarang ngobrol bareng bahkan ketika ada yang cerita pun mereka tetap asik bermain gadget dan cenderung tidak mendengarkan si pembicara. Alasan itu juga yang membuat saya jadi sedikit males gabung sama teman-teman dan memilih untuk diam di rumah main hp atau main game online”*.

## PEMBAHASAN

### Dampak Positif dari Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa

Setiap sesuatu di dunia ini selalu ada dampak positif dan negative, begitupun dengan para pengguna gadget. Salah satu gadget yang paling populer di masyarakat adalah smartphone/telfon genggam/gawai, dimana kita bisa mendapatkan banyak hal melalui alat pintar itu. Seperti berkomunikasi dengan sanak keluarga yang jauh di sana, mencari hal baru melalui bantuan google, berbelanja, mencari teman baru melalui beberapa aplikasi, transportasi online, mengembangkan bakat, bahkan beribadah. Begitupun dengan beberapa siswa-siswi di Smk Setia Bhakti yang merasakan dampak positif dari bermain gadget, dan pasti sedikit banyaknya akan mempengaruhi terhadap tingkah laku siswa-siswi. Dari beberapa yang telah diuraikan di atas sudah cukup menjelaskan betapa banyak nya manfaat atau dampak positif yang bisa kita dapatkan dari bermain gadget. Itu mengapa kita semua sangat senang memainkan alat pintar itu tidak terkecuali di kalangan remaja, karena sebagian aktivitas masyarakat bisa lebih mudah berkat bantuan dari smartphone. Adapun beberapa dampak positif dari bermain gadget adalah :

#### 1. Berkomunikasi dengan jarak jauh

Dampak positif yang pertama dan paling mendasar adalah sebagai penolong untuk kita dapat berkomunikasi dengan keluarga yang berada jauh di sana. Ketika salah satu keluarga kita berada jauh seperti ayah yang sedang bekerja di luar kota, atau salah satu kaka kita yang sedang bersekolah jauh, bahkan kakek dan nenek yang berada di kampung halaman, smartphone adalah benda yang bisa kita gunakan untuk melepaskan rasa rindu dengan cara melakukan panggilan suara bahkan video call. Seperti yang dikatakan Rizky Dima I7 dalam sesi wawancara, sebagai anak rantau tentu gadget sangat membantu untuk melepas rasa rindu terhadap orang rumah.

#### 2. Rajin Belajar

Tidak bisa dipungkiri bahwasannya siswa akan lebih senang belajar melalui smartphone ketika di rumah daripada harus membuka ulang buku-buku pelajaran yang cenderung tebal dan akan menyebabkan rasa malas datang terlebih dahulu sebelum mereka melakukan pembelajaran. Alasan lainnya karena sebagian pembelajaran di smartphone menyajikan informasi dengan beraneka ragam salah satunya dengan video yang pasti membuat mereka senang dalam melakukan sesi belajar ini. Gadget juga menyediakan beberapa pembelajaran yang pasti akan membantu mereka seperti, tutorial bahasa Inggris, sejarah Indonesia bahkan dunia, rumus matematika, kamus bahasa Inggris, bahkan kisah para nabi pun tersedia di dalamnya. Apalagi setelah pandemic virus covid19 melanda, belajar menggunakan smartphone sudah seperti keharusan yang perlu dilakukan. Itu mengapa



smartphone bisa membuat siswa-siswi menjadi lebih rajin belajar. Seperti yang dipaparkan oleh siswa bernama Steven Joe I5 mengatakan bahwa belajar menggunakan smartphone lebih mengasyikan dibanding menggunakan buku, karena dari itu kita bisa menemukan hal baru, pengalaman baru, yang sebelumnya tidak pernah kita dapatkan dari buku.

### 3. Mengembangkan Kreativitas yang dimiliki

Setiap manusia pasti memiliki bakatnya masing-masing yang dikaruniai oleh Allah Swt, tinggal bagaimana kita bisa mengembangkannya atau tidak. Di era sekarang mengembangkan bakat atau mengasah kreativitas sudah bukan hal yang aneh, apalagi dengan teknologi yang kian canggih setiap harinya. Smartphone juga bisa menjadi wadah untuk mereka yang mau belajar hal baru atau mengembangkan kreativitas. Seperti mereka yang senang menulis cerita fiksi berupa novel atau komik smartphone menyediakan aplikasi untuk itu contoh aplikasinya seperti Wattpad, webtoon, twitter dan karyakarsa. Ada pula yang senang bernyanyi atau melakukan story telling. Ada juga yang lebih senang menjadi konten creator, yang menyediakan beberapa tutorial seperti make up, memasak, melukis, bermain alat music, bahkan bermain game semuanya sudah tersedia di dalam smartphone. Dari ke sepuluh siswa yang di wawancarai kebanyakan siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama yakni jawaban dari salah satu siswa bernama Novi cania I3 mengatakan bahwa dia senang mencari hal baru yang bisa mengasah kreativitasnya melalui bantuan gadget terlebih smartphone yang mengakibatkan interaksi social akan langsung berkurang.

Dari semua dampak positif yang sudah di jelaskan di atas, bisa kita tarik kesimpulan bahwasannya semua itu tidak terlepas dari peran mereka dalam mengatur pola penggunaan gadget. Seperti misalnya mereka membagi waktunya dalam satu hari. Di pagi hari mereka menggunakan gadget untuk media pembelajaran sampai siang hari atau ketika waktu sekolah sudah selesai, terus dilanjutkan dengan bermain game online/offline sejenak agar membantu menyegarkan otak dan tubuh mereka setelah hampir seharian belajar di sekolah. Lalu di malam hari mereka menggunakan gadget untuk media hiburan seperti bermain social media, sesekali mengulang pelajaran

Media pembelajaran, social media, dan game online adalah bagian dari yang paling banyak dijadikan pola penggunaan gadget dalam sehari-hari di kalangan remaja khususnya siswa-siswi Smk Setia Bhakti. Dengan ketigapola tersebut, dan mengatur jam penggunaan gadget mereka berhasil menciptakan dampak positif untuk dirinya sendiri atau bahkan untuk sosialnya. Seperti, berkomunikasi dengan lansir bersama sanak keluarga yang jauh disana, menjadi lebih rajin belajar lagi, serta bisa membuat mereka untuk lebih mengenal bakatnya lagi dan mengembangkan keahliannya.

### Dampak Negatif dari Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa

Setelah membahas dampak positif dari gadget rasanya seperti ada yang kurang jika tidak membahas sebaliknya yaitu dampak negative dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa-siswi di Smk Setia Bhakti. Seperti yang sudah kita ketahui segala sesuatu yang berlebihan itu tidak akan baik, begitupun dengan bermain gadget. Karena akan mengakibatkan gangguan kesehatan antara lain sakit kepala, kelelahan, gangguan konsentrasi, sulit tidur, dan masalah pendengaran. Setiap perubahan akan selalu kita rasakan, seperti halnya kemajuan teknologi yang semakin canggih saja setiap tahunnya, semakin banyak fitur-fitur yang menggiurkan, semakin banyak pula game online yang akhirnya menggoda kita untuk selalu bermain gadget. Dan dari kemajuan teknologi tersebut kita akan mendapatkan berbagai respon dari banyaknya orang dan dari segala persepektif yang berbeda-beda tentang dampak yang terjadi, yaitu dampak positif dan negative. Karena pada hakikatnya di dunia ini positif dan negative akan selalu berdampingan sama halnya ketika Allah menciptakan surga dan neraka. Adapun lebih lengkapnya dari dampak negative berkembangnya teknologi dan penggunaan gadget adalah:

#### 1. Berkurangnya Interaksi Sosial dan Komunikasi

Berinteraksi social adalah salah satu hal yang semestinya kita semualakukan dalam bermasyarakat, karena pada hakikatnya kita adalah makhluk social yang tentu saja tidak akan bisa hidup sendirian tanpa bantuan orang lain, itu mengapa interaksi social sangat penting dalam bermasyarakat. Begitupun komunikasi yang sama pentingnya dengan berinteraksi, mustahil

rasanyajika kita tidak pernah melakukankomunikasi dengan satu orang bahkanberkelompok. Namun semakinberkembangnya zaman dan teknologiyang semakin canggih, akan ada yang berbeda dari kedua hal penting itu. Karena satu hal dengan lainnya yangmengakibatkan perubahan social, salahsatu nya karena penggunaan gadget yangberlebihan terlebih pada kalangan remaja. Sudah jarang rasanya kita melihat kumpulan muda-mudi yang nongkrongtanpa memegang gawainya masing-masing, semuanya asik dengan smartphone hanyut ke dalam dunia nya sendiri. Padahal remaja adalah tahap dimana perkembangannya sangat membutuhkan interaksi social yang berkualitas dan bermanfaat, justru akanmengalami gangguan karena penurunan kualitas interaksi social. Akan adabanyak waktu yang terbuang hanya untukbermain smartphone, yang mengakibatkan interaksi social akanlangsung berkurang.

## 2. Tidak Mengerjakan Tugas

Mengerjakan tugas adalah kewajiban setiap pelajar, dan tugas sekolah adalah sesuatu yang harus dikerjakan oleh siswa atas perintah guru yang mengajar dalam mata pelajaran tertentu. Dan tugas sekolah dapat diberikan berupa individual maupun berkelompok. Namun ada dua tipe siswa di setiap sekolah, yaitusiswa yang bertanggung jawab akan setiap tugasnya, dan ada siswa yang melalaikan tugas sekolahnya dengan alasan lupa mengerjakan tugasnya. Dan tidak menutup kemungkinan terlupanya tugas sekolah karna siswa terlalu asik bermain gadget ketika berada di rumah sehingga terlupanya tugas sekolah yang telah diberikan oleh setiap guru pelajaran.

## 3. Mengantuk

Rasa mengantuk yang tiba-tiba muncul pada saat pembelajaran berlangsung memang sangat mengganggu kita, entah karena guruyang sedang mengajar di depan terkesan membosankan, atau bahkan karena kecenderungan siswa yang sangat senang bergadag bermain gadget. Bermain gadget sebelum tidur sudah menjadi keharusan yang dilakukan pada setiap orang, seperti kesepuluh siswa yang sudah di wawancarai mereka kompak menjawab dengan bermain gadget terlebih dahulu sebelum tidur adalah hal yang mengasyikan. Seperti bermain game, buka social media, membaca novel online dll, bahkan kebiasaan tersebut seringkali membuatwaktu tidurnya berkurang karenabergadag memainkan gadget. Akibatnya mereka akan selalu merasakankantuk ketika proses kegiatan belajar mengajar dimulai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada 10 informan yang memiliki kategori yang dibutuhkan peneliti, peneliti mendapatkan hasil bahwa 9 dari 10 informan mengalami ketergantungan pada gadget khususnya smartphone. Bahkan ada beberapa siswa yang mengaku bahwa smartphone sudah seperti teman hidupnya, dimanapun dan kemanapun smartphone adalah barang yang wajib dibawa. Dalam satu hari ketika mereka belum memainkan gawainya seperti ada yang kurang, biasanya mereka mengisi waktu dengan membuka apapun fitur menarik yang sudah disediakan oleh smartphone, seperti game online dan offline, aplikasi social media seperti (tiktok, instagram, youtube, twitter, whatsapp, telegram, facebook, line) dan lain sebagainya yang tentu akan membantu mengusir rasa bosan mereka. Mereka mengaku juga pada sesi wawancara, ketika kuota habis atau ada gangguan wifi mereka akan uring-uringan tidak jelas, dan memacu pada emosional yang sulit dikontrol.

## 4. CONCLUSION

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian dan dari data-data yang penulis dapatkan, menyimpulkan bahwa :

Pola penggunaan gadget di kalangan remaja adalah salah satu cara untuk mengetahui kebiasaan dari para penggunanya. Media pembelajaran adalah salah satu dari tiga bagian yang menjadi pola penggunaan gadget di kalangan siswa Smk setia bhakti. Gadget adalah salah satu alat yang membantu mereka dalam media pembelajaran, seperti misalnya mencari informasi baru seputar pembelajaran atau bahkan untuk melihat materi yang sudah tersedia di smartphone. Selain itu ada pula media social, media social adalah platform digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, dan video. Adapun media social yang sering dimainkan adalah (whatsapp, tiktok, instagram, facebook, telegram, line, youtube dan lain sebagainya. Dan pola penggunaan gadget yang terakhir adalah game online, tidak jauh berbedadengan social media, game online jugasangat banyak peminatnya di kalangan para remaja tidak terkecuali siswa- siswi di Smk Setia Bhakti. Dengan bermain game bisa

membantu mereka menghilangkan rasa jenuh dan capek sehabis belajar atau pulang sekolah, selain itu bermain game jugamembantu mereka untuk bertemu dengan teman-teman *virtual* nya. Adapun game online yang mereka mainkan adalah (pubg, mobile legend, hago. Free fire dan lain sebagainya).

Tanggapan siswa-siswi Smk setia bhakti bandung terhadap teknologi informasi gadget yang bekembang saatini. Seperti yang sudah kita semua ketahui perkembangan teknologi yang kian pesat, masyarakat semakin akrab dengan gadget. Peralnya, teknologiterkini dari gadget dapat digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas sehari-hari mulai dari bekerja, belajar, berbelanja dan olahraga bahkan untuk beribadah. Tanggapan mereka pun beragam tentang hal ini, ada yang mengatakan senang karenamemudahkan mereka dalam beberapa hal seperti belanja online, transportasi online, bahkan bisa memesan makanannya lewat gadget. Selain itu mereka juga sangat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin seperti mencari informasi melalui gadget, mengembangkan bakat dan keahliannya. Namun ada beberapa tanggapan yang mengatakan sedikit kurang nyaman akibat dari kemajuan teknologi ini, karena ketika kumpul bareng mereka akan cenderung bermain gadgetnya masing-masing, dan asik dalam dunianya sendiri. Adapun contoh dari dampak positif penggunaan gadget adalah dapat membantu berkomunikasi dengan keluarga jauh, menambah rajin belajar siswa, serta dapat menambah mengembangkan kreativitas. Dan dampak negative nya sendiri adalah berkurangnya interaksi social & komunikasi, sering mengantuk ketika belajar di kelas, dan seringkali lalaiterhadap tugas yang diberikan guru di sekolah.

## 5. REFERENCES

- Akbari, S. (2019). Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Ar-Raniry.Ac.Id*, 1-82.
- CINDY SOVHIE APRILIA. (2021). *PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI SANTOSA PASIEN BANDUNG PADA SAAT PANDEMI COVID-19*. 6.
- DRS. Alex Sobur, M. S. (2014). *Filsafat Komunikasi Tradisi Dan Metode Fenomenologi* (N. N. Muliawati (ed.)). PT. Remaja Rosdakarya. Bapusipda Bandung
- Gramedia. (2021). *Interaksi Sosial & Komunikasi*. Gramedia. <https://www-gramedia-com.cdn.ampproject.org>.
- MAHNI. (2020). DAMPAK GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL. In *Satuan Tekad Menuju Indonesia Sehat*.
- Maisyaroh Siti. (2018). *Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif*. id.scribd.com
- Makawi, F. (2016). Penggunaan Smartphone dalam Interaksi Sosial di Kalangan Remaja Awal. *Skripsi Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 1-91.
- Moleong. (2011). *Metode penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- NELLI. (2019). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAH LAKU SISWA KELAS VI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Nisia, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Di Smpn 8 Bukittinggi*. 1-85.
- Sardiman .S dkk. (2011). *Proses Pembelajaran adalah Proses Komunikasi*. Jakarta Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA.
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Labkat Prees.
- Syukri, Muhammad Ulwanusy, F. F. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan. *Jurnal Sistem Informasi*, 25-32.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION. (2014). *Remaja*. <https://pusdatin.kemkes.go.id>