



Pemanfaatan *Gadget* dalam Mereduksi Perilaku Sosial terhadap Pola Komunikasi Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama

Nakhma'ussolikhah^{1*}, Muslimah², Shauma Nurul Fauzi³, Ficky Adi Kurniawan⁴

^{1,2,3}Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

⁴Pujiono Centre Yogyakarta, Indonesia

*Korespondensi penulis: nakhmaali071115@gmail.com

Abstract. *This research aims to identify the impact of gadget use on the social behavior and communication patterns of class VIII students at SMPN 1 Sumber. Based on the research results, it was found that the use of gadgets causes changes in students' social behavior, such as reduced cooperation, empathy and friendliness between students, as well as the emergence of selfish attitudes. This research used a qualitative approach with descriptive methods based on case studies, involving 6 respondents, namely 2 students, 2 parents, 1 guidance counselor and 1 homeroom teacher. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation. Data analysis was carried out by collecting, reducing, presenting data and drawing conclusions, while data validity was obtained through triangulation. The research results show that excessive use of gadgets has an impact on abnormal behavior. Students tend to have anti-social attitudes and experience sleep disorders, and prefer to be alone. Apart from that, violent behavior and cyberbullying can also arise as a result of interactions in cyberspace. These impacts hinder students' social and emotional development, as well as affecting academic achievement at school. To overcome this negative impact, control is needed that involves schools and parents, such as limiting the time they use gadgets and encouraging them to be more active in social and extracurricular activities.*

Keywords: *Communication, Gadgets, Social Behavior.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan pola komunikasi peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Sumber. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan gadget menyebabkan perubahan dalam perilaku sosial peserta didik, seperti berkurangnya kerja sama, empati, dan keramahan antar peserta didik, serta munculnya sikap mementingkan diri sendiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif berbasis studi kasus, melibatkan 6 responden, yaitu 2 peserta didik, 2 orang tua, 1 guru BK, dan 1 wali kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sementara keabsahan data diperoleh melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak pada perilaku abnormal. Peserta didik cenderung memiliki sikap anti sosial dan mengalami gangguan tidur, serta lebih suka menyendiri. Selain itu, perilaku kekerasan dan *cyberbullying* juga dapat muncul akibat interaksi di dunia maya. Dampak-dampak ini menghambat perkembangan sosial dan emosional peserta didik, serta mempengaruhi prestasi akademik di sekolah. Untuk mengatasi dampak negatif ini, diperlukan pengendalian yang melibatkan sekolah dan orang tua, seperti pembatasan waktu penggunaan gadget dan dorongan untuk lebih aktif dalam kegiatan sosial dan ekstrakurikuler.

Kata Kunci: *Gadget, Komunikasi, Perilaku Sosial.*

1. PENDAHULUAN

Globalisasi adalah masa yang ditandai dengan perkembangan kehidupan manusia secara keseluruhan. Selain itu, globalisasi telah membawa banyak perubahan, salah satunya adalah peningkatan pesat dalam bidang teknologi, seperti sains dan teknologi. Hampir setiap aspek kehidupan manusia mengalami perubahan mulai dari perubahan dalam pola pikir masyarakat, gaya hidup, dan perkembangan budaya. Perubahan-perubahan ini membawa dampak ganda dan masalah yang semakin kompleks. Era yang bebas, tanpa batas, beragam informasi dari seluruh belahan dunia dapat diperoleh dengan cepat dan mudah, baik informasi yang bernilai positif maupun negatif. Hal tersebut tidak lain dikarenakan semakin pesatnya perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan *smartphone* juga memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan bijak dan tentunya tetap mengutamakan keseimbangan antara dunia nyata dan dunia maya (Turkle, 2011).

Smartphone (telepon pintar) adalah salah satu hasil dari perkembangan pengetahuan dan teknologi yang tidak lain merupakan inovasi baru dari *handphone*. Pada dasarnya *smartphone* mempunyai fungsi yang sama dengan *handphone* yaitu sebagai alat komunikasi. Perbedaannya *smartphone* dibekali dengan berbagai aplikasi yang lebih lengkap dan lebih canggih, sehingga dapat memudahkan para penggunanya dalam berbagai hal. Seiring perkembangan zaman, Penggunaan internet yang terkoneksi dengan *Gadget* saat ini telah menjadi rutinitas dalam masyarakat. Beberapa kelebihan penggunaan internet untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan oleh masyarakat menyebabkan penggunaan meningkat dari tahun ke tahun. Di Samping ada kelebihan, adapun kekurangan dari penggunaan internet yang merupakan efek dari penggunaannya. Maka kekurangan yang tidak diinginkan itulah perlu dilakukan penanggulangan agar tidak berlarut dalam keberlangsungan yang merugikan.

Internet membuat wawasan remaja bertambah karena dengan menggunakan internet bisa mencari informasi yang bermanfaat dapat menambah wawasan, internet dapat memudahkan remaja dalam berkomunikasi dengan teman, keluarga dan kerabat yang jauh karena dengan adanya internet komunikasi akan lebih mudah karena bisa berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan media Whatsapp, Instagram, Facebook, dan banyak lagi media yang di sediakan yang bisa diakses untuk mempermudah komunikasi jarak jauh.

Penggunaan Internet dikalangan masyarakat luas pasti menimbulkan keprihatinan sosial, etika, politik dan ekonomi. Koneksi jaringan komputer/internet memiliki kelebihan dan

kekurangan diantaranya dapat menimbulkan masalah ekonomi yang serius jika teknologi tersebut digunakan oleh pihak tertentu yang menginginkan keuntungan pribadi tetapi ingin merugikan pihak lain. Selain itu, format pesan tidak terbatas pada pesan teks. Perkembangan teknologi ini sangat membantu peserta didik mencari dan mendapatkan ilmu dengan cepat dan belajar tanpa batas waktu dan tempat dengan bantuan alat komunikasi yang canggih. Selain itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal bagi peserta didik yang memahami fungsi dan peran positif internet untuk media pembelajaran (Supriyanto, J., & Fitria, 2020).

Dampak negatif lainnya yang terjadi pada peserta didik adalah rasa malas untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan penurunan konsentrasi, terutama saat belajar, yang membuat anak tertekan dan terpisah dari lingkungan sosialnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang diakibatkan dari penggunaan *Gadget* terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial dikalangan peserta didik SMP Negeri 1 Sumber Cirebon pada tahun pelajaran 2024. Perkembangan pada Remaja adalah masa transisi seorang anak dari anak-anak menjadi manusia dewasa, yang berlangsung dari usia 12 tahun hingga 18 tahun, atau usia sekolah menengah. Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2011) masa remaja adalah waktu dimana seseorang mencari identitasnya sendiri, memiliki emosi yang tidak stabil, dan membutuhkan aktualisasi diri yang besar. Peserta didik sangat cerdas dan tertarik dengan hal-hal baru. Sekitar 25% remaja mengatakan bahwa mereka hampir selalu menghabiskan waktu di internet. Hal ini menunjukkan seberapa besar pengaruh teknologi pada kehidupan remaja *modern*. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, termasuk kecemasan, stres, dan rendahnya harga diri, serta mengganggu tidur dan mengganggu interaksi sosial. Namun, jika digunakan dengan bijak dan sehat, teknologi juga dapat bermanfaat (Anderson, M., & Brown, 2018).

Berdasarkan hasil dari observasi pra penelitian diketahui Pengaruh perangkat atau *Gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sumber Cirebon terdapat beberapa masalah yang serius. Salah satunya adalah kurangnya interaksi sosial secara langsung antara peserta didik. Saat peserta didik menggunakan *smartphone*, keterlibatan *smartphone* pada aspek sikap sosial peserta didik cenderung kurang empati terhadap orang lain, yang membuat sulit bagi mereka untuk mengungkapkan perasaan mereka. Selain itu, penggunaan *smartphone* terlalu lama dapat meningkatkan risiko *bullying* dan merusak hubungan antar sekolah. Penggunaan *smartphone* terlalu sering juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosional peserta

didik, memiliki kesulitan diri dalam beradaptasi di lingkungan baru serta lebih sulit untuk mengendalikan emosi atau rendahnya *self control*.

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu. Interaksi sosial baru akan terjadi jika telah melakukan kontak sosial dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Burhan Bungin yaitu “syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi, kontak sosial adalah hubungan antara satu orang dengan orang lain dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain baik kontak sosial primer maupun kontak sosial secara sekunder. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih dalam sejauh mana penggunaan *Gadget* berkontribusi pada perubahan perilaku sosial peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sumber Cirebon mencari strategi untuk mereduksi dampak negatif tersebut. Diharapkan, dengan memahami pola komunikasi digital dan dampaknya, dapat dirumuskan pendekatan yang mendukung peserta didik untuk tetap mempertahankan keterampilan sosial dengan baik.

2. METODOLOGI

Pendekatan penelitian ini dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus (*case study*). Menurut Creswell Pendekatan penelitian adalah prosedur mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan, dan melaporkan data (Dewi, 2017). Metode penelitian dapat diartikan sebagai kerangka penelitian yang memadukan unsur-unsur proyek penelitian, yang dapat digambarkan sebagai rencana penelitian (desain penelitian data). Subjek penelitian terdiri dari 2 peserta didik, 1 guru BK dan 1 wali kelas. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu objek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. lokasi di Sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Sumber yang mempunyai akreditasi A SEJAK 20222 bertempat di Jl. R.Dewi Sartika No.153, Sumber, Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 4561. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap berlangsung sejak bulan Agustus sampai bulan September, Penelitian ini berlangsung selama satu bulan. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan teknik analisis data dengan triangulasi data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (bahasa Indonesia:acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya (Husna, 2017).

Menurut Osa Kurniawan dalam Susanti (2022) menjelaskan bahwa *Gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru karena akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya” Wijanarko dan Setiawati dalam (Deni Darmawan, 2019) juga menjelaskan bahwa *Gadget* merupakan teknologi terbarukan yang berpengaruh besar bagi kehidupan manusia, memberi kemudahan, dan memberikan pengaruh positif. Melalui *Gadget* komunikasi menjadi lebih mudah dan juga murah. Dapat disimpulkan dari pengertian dan pendapat para ahli bahwa *Gadget*, sebagai teknologi *modern*, mempermudah komunikasi dan memberi dampak positif di berbagai bidang seperti informasi, pendidikan, dan hiburan. Meskipun bermanfaat, penggunaan berlebihan perlu dihindari. *Gadget* dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan wawasan, mendapatkan akses informasi dengan cepat.

Fungsi dari gadget diantaranya dapat memudahkan manusia untuk melakukan pekerjaan, contohnya adalah memudahkan dalam berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, serta aktivitas lainnya. Menurut (Anggraeni, 2019) *Gadget* memiliki beberapa fungsi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia diantaranya: Media komunikasi yaitu *Gadget* sangat bermanfaat sebagai media komunikasi, memudahkan manusia untuk dapat saling terhubung satu sama lain walaupun berada di tempat yang jauh. Akses informasi sebagai media komunikasi, *Gadget* juga dapat digunakan sebagai akses informasi. *Gadget* dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi melalui internet. Media hiburan *Gadget* tidak hanya memberikan kemudahan untuk berkomunikasi, tetapi juga menyediakan fitur hiburan yaitu mendengarkan musik secara online, menonton video dan mengakses game. Gaya hidup, *Gadget* telah menjadi salah satu bagian terpenting dalam hidup manusia saat ini, sehingga dapat dikatakan bahwa *Gadget* sangat mempengaruhi gaya hidup bagi setiap penggunanya.

Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka menggunakan *Gadget* antara 3 hingga 6 jam sehari. Peserta didik yang lebih sering menggunakan *Gadget* cenderung mengalami penurunan interaksi sosial secara langsung. Dalam wawancara dengan salah satu siswi SMPN 1 Sumber tentang Faktor-faktor yang Mempengaruhi Dampak *Gadget* terhadap Perilaku Sosial dan Pola komunikasi. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan berbagai pihak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di kalangan peserta didik, khususnya di SMPN 1 Sumber, telah memberikan dampak signifikan terhadap perilaku sosial dan pola komunikasi. Sebagian besar peserta didik lebih memilih menggunakan gadget untuk berkomunikasi melalui media sosial dan aplikasi pesan teks, yang dianggap lebih praktis dan nyaman. Namun, kebiasaan ini menyebabkan berkurangnya interaksi sosial langsung, baik dengan teman-teman di sekolah maupun dengan anggota keluarga di rumah.

Peserta didik cenderung lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget, seperti bermain game, menonton video di platform seperti TikTok atau Instagram, maupun membuat konten di media sosial. Media komunikasi sosial dapat dimanfaatkan dengan baik sehingga mampu membentuk pola pemikiran secara aktif serta mampu meningkatkan nilai kreativitas, penggunaan gadget yang berlebihan juga mengarah pada berkurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar dan interaksi sosial tatap muka. Hal ini menyebabkan penurunan keterampilan komunikasi verbal dan kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam percakapan di dunia nyata.

Banyak peserta didik merasa lebih nyaman berbicara melalui pesan teks daripada berbicara langsung, karena mereka memiliki waktu untuk berpikir dan merumuskan jawaban. Ini menunjukkan bahwa mereka lebih terbiasa dengan bentuk komunikasi yang lebih terstruktur dan tidak langsung. Namun, hal ini menyebabkan mereka merasa canggung atau kurang percaya diri ketika harus berbicara di depan umum atau melakukan percakapan secara konvensional. Gadget dapat membantu peserta didik dalam mengakses informasi untuk tugas sekolah dan belajar mandiri, terlalu sering mengandalkan gadget dapat memengaruhi konsentrasi belajar di sekolah. Gejala yang nampak dari peserta didik yaitu mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian di kelas, yang dapat mengganggu proses belajar di lingkungan sekolah.

Dalam konteks sosial, dampak negatif dari penggunaan gadget terlihat pada penurunan keterampilan komunikasi tatap muka. Sebagian besar peserta didik merasa lebih nyaman berkomunikasi dalam format teks atau melalui media sosial daripada berbicara langsung dengan teman-teman mereka. Hal ini mengurangi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara aktif dan

meningkatkan kepekaan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa peserta didik juga merasa kesulitan untuk memulai percakapan langsung, bahkan dengan teman dekat, karena mereka sudah terbiasa berkomunikasi secara tidak langsung melalui teks atau video pendek. Ini menunjukkan bahwa meskipun media sosial menawarkan kemudahan dalam berkomunikasi, terlalu bergantung pada teknologi dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial yang penting.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pemanfaatan gadget antara 3 hingga 6 jam sehari. Siswa yang lebih sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan interaksi sosial secara langsung. Dalam wawancara dengan salah satu siswi SMPN 1 Sumber tentang Faktor-faktor yang Mempengaruhi Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial dan Pola komunikasi. Salah satu siswa kelas VIII menyampaikan,

"Saya lebih suka berkomunikasi lewat media sosial karena lebih praktis dan tidak canggung lalu ya, saya lebih sering bermain game sendiri daripada ngobrol langsung dengan teman. Kadang saat istirahat, saya dan teman-teman lebih fokus pada HP masing-masing daripada berbicara."

Selanjutnya wawancara dilakukan dengan rivan salah satu siswa di SMPN 1 Sumber menyatakan bahwa:

"Saya sering menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton video tik tok maupun Instagram bukan hanya menonton video saya juga sama teman – teman membuat conyent tiktok, sehingga saya kadang lupa waktu dan kurang berbicara dengan keluarga. Saya lebih nyaman berbicara melalui media sosial dibandingkan berbicara langsung, karena saya bisa berpikir dulu sebelum mengirim pesan. Saya merasa gadget sangat membantu, terutama untuk mencari informasi tugas sekolah. Tetapi memang, beberapa teman saya jadi lebih sering bermain game atau media sosial daripada berbicara langsung. Kadang-kadang, saat berkumpul, mereka tetap sibuk dengan gadget masing-masing."

Dilanjutkan wawancara dengan ibu dini selaku wali kelas SMPN 1 Sumber.

"Saya sering melihat siswa lebih memilih bermain gadget saat istirahat daripada berbincang dengan temannya. Mereka juga lebih sering mencari jawaban di internet dibandingkan berdiskusi dengan teman atau mencoba berpikir sendiri. Ketika siswa terlalu sering bermain gadget di luar jam sekolah, mereka cenderung kurang fokus saat"

pelajaran berlangsung, bahkan ada yang mengantuk di kelas

Lalu pak budi selaku guru BK mengatakan

“Dulu siswa lebih sering bermain dan mengobrol saat jam istirahat, sekarang banyak yang sibuk dengan gadgetnya sendiri-sendiri. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam berbicara di depan kelas atau berinteraksi dengan guru dan teman-temannya secara langsung. Dari pengamatan saya, penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Positifnya, siswa lebih mudah mengakses informasi dan belajar secara mandiri. Namun, sisi negatifnya, banyak siswa yang kurang berinteraksi dengan teman sekelas karena lebih fokus pada gadget mereka. Beberapa bahkan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung. Beberapa siswa menjadi lebih tertarik pada dunia digital daripada interaksi sosial di kehidupan nyata. Mereka sering kali kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat mereka”

Sebagian besar orang tua yang diwawancarai menyatakan bahwa mereka merasa khawatir dengan penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak-anak mereka. Salah satu orang tua mengatakan,

"Anak saya lebih sering bermain gadget dibandingkan berbicara dengan kami di rumah. Kadang-kadang dia lebih memilih mengobrol melalui pesan teks daripada berbicara langsung akan tetapi Sebagai orang tua, saya menyadari anak saya lebih sering berkomunikasi melalui pesan teks dibandingkan berbicara langsung. Hal ini menyebabkan interaksi dalam keluarga berkurang. Kadang-kadang, kami harus mengingatkannya untuk meletakkan gadget saat makan bersama atau berkumpul di rumah”

Pak arif juga menuturkan selaku orang tua siswa

“Ya, anak saya lebih sering bermain ponsel daripada mengobrol dengan keluarga. Dia lebih suka mengirim pesan daripada berbicara langsung, bahkan dalam satu rumah. Saya juga melihat bahwa dia kurang responsif saat diajak berbicara karena terlalu asyik dengan gadgetnya Tentu saja. Dulu, anak saya lebih sering berbicara langsung dengan kami. Sekarang, ia lebih banyak menggunakan pesan teks atau media sosial untuk berkomunikasi, bahkan dalam lingkungan keluarga. Kadang, ketika diajak berbicara, dia hanya menjawab singkat dan kembali ke gadgetnya.”

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial dan Pola Komunikasi yaitu Pertama, penggunaan gadget sebagai game Online. Kedua, penggunaan gadget untuk instagram yang memiliki banyak peminat dari semua pengguna gadget. Ketiga, untuk Tiktok. Dengan memanfaatkan gadget untuk bermain tiktok memberikan wadah bagi para penggunanya untuk menyalurkan bakat mereka dan dapat berekspresi melalui video konten yang mereka buat

Perkembangan teknologi, khususnya penggunaan gadget, membawa perubahan besar terhadap cara siswa berinteraksi dan berkomunikasi. Berdasarkan wawancara dengan guru, orang tua, dan siswa, dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki dampak yang kompleks, baik positif maupun negatif. Ibu bk mengatakan

"Gadget dapat membantu siswa mendapatkan informasi yang luas dengan cepat. Mereka lebih mudah mengakses materi pembelajaran, berkomunikasi dengan teman, dan mengembangkan keterampilan teknologi yang berguna di masa depan. Akan tetapi gadget menjadi Banyak siswa menjadi lebih individualis dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar. Mereka lebih sering berkomunikasi melalui media sosial dibandingkan secara langsung, sehingga keterampilan komunikasi tatap muka mereka menurun."

Wal ikelas VIII guru juga menyampaikan bahwa penggunaan gadget dalam batas yang wajar dapat meningkatkan wawasan siswa.

"Banyak siswa yang memanfaatkan gadget untuk mencari referensi belajar dan mengembangkan kreativitas mereka, seperti membuat konten edukatif atau berbagi informasi bermanfaat di media sosial akan tetapi beberapa siswa terlihat kurang fokus saat belajar karena mereka terlalu banyak bermain game. Mereka juga lebih suka berinteraksi di dunia maya daripada berkomunikasi langsung dengan teman di sekolah,"

Lalu orang tua murid juga mengatakan

"Anak-anak cenderung lebih fokus pada gadget mereka, bahkan saat sedang berkumpul bersama keluarga. Ini mengurangi kualitas interaksi sosial dan kepekaan mereka terhadap lingkungan sekitar."

Siswa yang diwawancarai mengakui bahwa gadget memiliki banyak manfaat, terutama dalam membantu mereka tetap terhubung dengan teman dan keluarga. Salah satu siswa mengatakan,

"Dengan gadget, saya bisa berkomunikasi dengan teman-teman meskipun tidak bisa bertemu langsung. Saya juga lebih mudah mendapatkan informasi pelajaran dari internet. Kadang saya juga merasa canggung kalau harus berbicara dengan orang baru secara langsung, tetapi kalau lewat chat, saya lebih percaya diri"

Lalu siswa lain juga mengatakan:

"Saya bisa belajar lebih cepat dengan mencari materi di internet. Selain itu, saya bisa tetap terhubung dengan teman-teman dan mendapatkan hiburan melalui media sosial. Kadang saya jadi malas belajar karena lebih suka bermain game atau menonton video. Saya juga merasa kurang nyaman berbicara langsung dengan orang lain karena lebih sering berkomunikasi lewat chat."

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa meskipun gadget mempermudah komunikasi dan interaksi di dunia maya, penggunaannya juga berdampak negatif pada keterampilan komunikasi langsung. Banyak siswa menjadi lebih tertutup dan kurang percaya diri saat berinteraksi secara tatap muka, terutama dalam lingkungan sosial di luar dunia digital. Beberapa di antaranya bahkan mengaku merasa canggung atau mengalami kesulitan saat berbicara di depan umum atau berinteraksi dengan orang baru. Di satu sisi, gadget memberikan banyak kemudahan, memungkinkan seseorang untuk tetap terhubung dengan keluarga, teman, dan rekan kerja tanpa terbatas oleh jarak dan waktu. Berbagai aplikasi komunikasi seperti pesan instan, panggilan video, dan media sosial membuat komunikasi menjadi lebih cepat dan efisien. Selain itu, akses terhadap informasi yang luas juga membantu meningkatkan wawasan serta mendukung kreativitas dan produktivitas dalam berbagai bidang, baik dalam dunia pendidikan, pekerjaan, maupun hiburan.

Perilaku manusia pada dasarnya adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia itu sendiri. Dengan demikian, perilaku manusia mencakup berbagai aktivitas, seperti berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian, dan sebagainya. Aktivitas internal seperti berpikir, persepsi, dan emosi juga termasuk dalam perilaku manusia. Dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh organisme, baik yang dapat dilihat secara langsung maupun yang tidak (Tanrere, S. B., Surasman, O., & Mubarok, 2020).

Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme tersebut dipengaruhi baik oleh faktor genetik (keturunan) dan lingkungan dalam (Ardiansyah, 2019). Secara umum dapat dikatakan bahwa faktor genetik dan lingkungan itu merupakan penentu dari perilaku

mahluk hidup termasuk perilaku manusia. Hereditas atau faktor keturunan adalah konsepsi dasar atau modal untuk perkembangan perilaku makhluk hidup itu untuk selanjutnya. Sedangkan lingkungan adalah kondisi atau lahan untuk perkembangan perilaku tersebut. Suatu mekanisme pertemuan antara faktor genetik (keturunan) dan faktor lingkungan dalam rangka terbentuknya perilaku disebut proses belajar (*learning process*). Menurut Skinner seorang ahli perilaku mengemukakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (stimulus) dan tanggapan dan respon. Ia membedakan adanya 2 response (Tanrere, S. B., Surasman & Mubarak, 2020)

- 1) Responden respons atau *reflexive response*, ialah respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Perangsangan-perangsangan semacam ini disebut eliciting stimuli karena menimbulkan respon-respon yang relatif tetap.
- 2) *Operant* respons atau instrumental response, adalah respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang ini disebut *reinforcing stimulation* atau reinforcer, karena rangsangan-rangsangan tersebut memperkuat respon yang telah dilakukan oleh organisme.

Rangsangan tersebut berfungsi untuk mengikuti atau memperkuat perilaku tertentu yang sudah dilakukan. Dari penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi dua kategori: Pertama, perilaku tertutup (*confined behavior*), yang merupakan respons seseorang terhadap rangsangan dalam bentuk yang tidak terlihat atau tersembunyi. Respons ini berada dalam lingkup perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran, serta sikap yang muncul pada individu yang menerima rangsangan. Kedua, perilaku terbuka (*overt behavior*), yang merupakan respons yang terlihat pada seseorang terhadap rangsangan dalam bentuk yang jelas dan nyata. Respons ini ditunjukkan melalui tindakan yang dapat diamati.

Hasil penelitian dari beberapa narasumber peserta didik, guru dan orang tua peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh bapak arif selaku orang tua peserta didik menyatakan bahwa anak beliau anaknya cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan ponsel daripada berbicara dengan anggota keluarga. Ketergantungan pada *Gadget* dapat mengurangi interaksi sosial peserta didik. Alih-alih berinteraksi secara langsung dengan teman atau keluarga, banyak peserta didik lebih memilih untuk menghabiskan waktu di dunia maya. Sebuah studi dari *American Academy of Pediatrics (AAP)* menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari di depan layar cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial,

seperti komunikasi dan empati (Kamarullah & Karsudjono, 2023) Pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa adanya dampak dari *Gadget* terhadap perubahan perilaku sosial dan pola komunikasi peserta didik di SMPN 1 Sumber seperti kurangnya sifat kerja sama antar peserta didik, kurangnya rasa empati peserta didik, kurangnya sikap ramah peserta didik dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada peserta didik. Namun meskipun itu peserta didik tetap memiliki rasa simpati. Hal tersebut terjadi disebabkan peserta didik lebih sering asik sendiri dengan *Gadget* yang dimiliki tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan *Gadget* yang terlalu lama dapat menyebabkan gangguan dan kesehatan fisik. Dengan banyaknya fitur dan aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan perilaku menyimpang. Semakin sering menggunakan *Gadget* terutama dengan jarak yang dekat maka dapat mengganggu kesehatan mata. Aplikasi dan fitur yang ada di *Gadget* bisa menghilangkan ketertarikan anak pada aktivitas sosial seperti interaksi sosial dalam bermain atau kegiatan lainnya (Syahyudin, 2019). Misalnya, peserta didik yang menggunakan media sosial seperti Instagram dan TikTok dapat mengembangkan bakat mereka dalam bidang seni, musik, atau videografi. Beberapa peserta didik juga menggunakan *Gadget* sebagai sarana belajar, mengakses materi pelajaran online, atau berdiskusi dengan teman-teman untuk membahas tugas sekolah. *Gadget* memungkinkan mereka untuk mendapatkan informasi lebih cepat dan belajar dengan cara yang lebih fleksibel. Upaya Pengendalian Penggunaan *Gadget*, Sekolah dan orang tua dapat bekerja sama untuk mengatur penggunaan *Gadget* agar tidak mengganggu perkembangan sosial peserta didik. Pembatasan waktu penggunaan *Gadget* di luar jam pelajaran, serta mendorong peserta didik untuk lebih banyak berinteraksi dalam kegiatan sosial dan ekstrakurikuler bisa menjadi solusi untuk mengurangi dampak negatif *Gadget*.

4. KESIMPULAN

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap komunikasi sosial peserta didik dalam berkomunikasi melalui media sosial dan *game online* seperti Instagram, dan TikTok yang mengurangi intensitas komunikasi tatap muka di lingkungan sosial. Hal ini berdampak pada berkurangnya kemampuan sosial, seperti berbicara di depan umum, empati, serta keterampilan dalam mendengarkan dan berinteraksi langsung. Penggunaan *Gadget* memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial dan pola komunikasi peserta didik kelas VIII SMPN 1 Sumber. *Gadget* dapat dimanfaatkan untuk mempermudah komunikasi dan memperluas akses informasi,

penggunaan gadget berdampak negatif pada keterampilan komunikasi langsung. Peserta didik diberikan pemahaman, manfaat dan dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan hal ini dapat menyebabkan penurunan keterampilan sosial. Manfaat dari *Gadget*, seperti memperluas jaringan sosial, meningkatkan wawasan, serta mendukung kreativitas dan produktivitas dalam dunia pendidikan maupun hiburan. Hal ini disadari bahwa keseimbangan dalam penggunaannya agar peserta didik tetap dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengorbankan keterampilan komunikasi sosial. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian yang bijak, dengan peran aktif dari orang tua dan pihak sekolah, seperti membatasi waktu penggunaan gadget dan mendorong peserta didik untuk lebih banyak berinteraksi dalam kegiatan sosial. Upaya tersebut diharapkan dapat mengurangi dampak negatif *gadget*, dan mendukung perkembangan sosial serta komunikasi yang sehat di kalangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, M., & Brown, S. (2018). The role of promotions in influencing purchase decisions. *Journal of Consumer Behavior*, 28, 198–215.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget bagi kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada peserta didik SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 64–68.
- Ardiansyah, A. (2019). Survei terhadap perilaku sosial peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMA Negeri 1 Sinjai (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Asmani, J. M. (2011). *Tips efektif pemanfaatan media sosial dalam dunia pendidikan*. Diva Press.
- Darmawan, D. (2019). *Teknologi pembelajaran* (Cetakan ke-3). Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. (2017). *Studi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam...* (Incomplete title, please complete if possible).
- Husna, P. A. (2017). Pengaruh penggunaan media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318.
- Kamarullah, H., & Karsudjono, A. J. (2023). Peranan motivasi dalam meningkatkan kinerja pendidik dan tenaga kependidikan pada SDN Sungai Paring 2 Martapura. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis, dan Manajemen*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31602/al-kalam.v10i1.8042>

- Pertiwi, S. (2013). Konformitas dan fanatisme pada remaja Korean Wave (Penelitian pada komunitas Super Junior Fans Club ELF “Everlasting Friend”) di Samarinda. *Jurnal Psikologi*, 1(2).
- Putri, N. (2016). Perkembangan kognitif dan psikososial dalam penentuan keputusan moral. *Jurnal Pendidikan Psikologi*, 14(1), 102–110.
- Supriyanto, J., & Fitria, N. (2020). Pengaruh media sosial terhadap kehidupan sosial remaja di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Dan Sosial*, 15(2), 45–60.
- Susanti, A. D., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. (2022). Abstrak pengaruh pemanfaatan gadget dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKN. *Pendidikan Kewarganegaraan*, 22(1), 4.
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi peserta didik. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Tanrere, S. B., Surasman, O., & Mubarok, A. (2020). Pengaruh pengetahuan keagamaan dan kecerdasan emosional terhadap perilaku sosial anak di SDIT Nur El Qolam Serang Banten. *Alim: Journal of Islamic Education*, 2(1), 119–138.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.