

ANALISIS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Dea Marshahifa , Aang Solahudin Anwar

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

sd19.deamarshahifa@mhs.ubpkarawang.ac.id

aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Perkembangan *smartphone* pada siswa sudah sangat pesat untuk saat ini, *smartphone* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. *Smartphone* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tapi juga mempengaruhi tingkah laku anak usia dini. Intinya, anak usia dini cenderung senang dengan hal- hal baru , dapat di lihat dengan banyaknya siswa Sekolah Dasar yang lebih memilih menggunakan *smartphone* untuk bermain dibandingkan bermain secara langsung dengan teman sebayanya, dengan bermain *smartphone* dapat menghabiskan waktu. Tentunya ini mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam pengembangan interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun aksi sosial. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial di Sekolah Dasar khususnya di kelas II SDN Lemahsubur 1 Kabupaten Karawang. Penelitian dilakukan menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif dan mengambil subjek penelitian 10 siswa yang mempunyai *smartphone* dari jumlah 27 siswa dan 3 siswa untuk subjek wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah laporan observasi serta wawancara. Teknik analisis data diambil dari hasil wawancara dengan siswa. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial di sekolah dasar baik, hanya perlu diberikan pengarahan selalu oleh guru dan orang tua kepada siswa untuk selalu berinteraksi sosial dengan sesama.

Kata kunci : *interaksi sosial, pengarahan, smartphone*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membawa generasi muda khususnya anak sekolah dasar memiliki banyak peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. *Smartphone* termasuk salah satu hasil perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang tidak hanya dinikmati oleh kalangan muda dan orang tua tetapi sudah memasuki usia sekolah dasar.

Smartphone (Telepon Cerdas) adalah alat komunikasi modern yang dirancang dengan teknologi canggih untuk memudahkan komunikasi manusia, tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca e-book, berbelanja,

transaksi uang, dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas pekerjaan manusia. Namun di balik itu, ada juga hal yang bisa merugikan penggunanya, terutama bagi siswa sekolah dasar. Tidak jarang siswa menggunakan *smartphone* selama berjam-jam penggunaan perangkat *smartphone* menawarkan informasi kepada siswa sekolah dasar seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan dengan mudah, *chatting* dan *browsing* yang memakan banyak waktu bagi mereka dan membuat kecanduan, serta dapat menyebabkan interaksi sosial yang kurang karena mereka fokus dengan apa yang di genggamnya yaitu *smartphone* . Akibatnya, kebiasaan ini membuat siswa merasa bahwa berinteraksi langsung dengan orang lain bahkan dengan teman sebayanya tidak lagi menjadi fokus utama mereka dan menganggap bahwa bermain dengan *smartphone* tidak merasa sendiri karena tersedianya games online yang dapat bermain bersama walaupun secara jarak jauh, game online sekarang ini yang sering di gunakan oleh anak remaja bahkan anak Sekolah Dasar seperti free fire, mobile legend, pubg, dan lainnya yang menyebabkan anak fokus sekali menggunakan *smartphone* yang dapat menyebabkan anak tersebut menghiraukan dunia nyata yang ada di sekelilingnya.

Penggunaan *smartphone* bagi pelajar digunakan sebagai sarana pencarian data dan informasi serta sebagai media dalam pembelajaran khususnya di masa pandemi COVID-19 ini, peraturan pemerintah yang merekomendasikan belajar di rumah berdampak pada pembelajaran dengan menggunakan teknologi ponsel untuk pembelajaran online, dengan harapan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah dapat membantu siswa dalam mencari informasi yang menambah pengetahuannya lebih luas. Kenyataannya saat ini, masih ada beberapa orang tua yang menganggap *smartphone* tidak cukup perlu untuk pembelajaran serta sedikit siswa yang menggunakan fungsi *smartphone* sebagai media pembelajaran dan sumber pembelajaran, bahkan kebanyakan dari mereka menggunakannya untuk menonton video, mendengarkan musik, dan bermain game. Peneliti melakukan observasi kepada siswa SDN Lemahsubur 1 dimana sebagian besar orang tua siswa berprofesi sebagai petani dan hanya 10 orang dari 27 siswa yang memiliki *smartphone* karena beberapa orang tua merasa tidak di perlukan *smartphone* untuk pembelajaran di sekolah. Hasil observasi dengan siswa yang memiliki *smartphone* mereka mengungkapkan bahwa menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain games, sehingga hal ini dapat berdampak pada perilaku dan interaksi siswa.



Realitas ini mengganggu interaksi sosial mereka baik di sekolah maupun di rumah. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam *fitur* yang menarik para anak sekolah/siswa sehingga berdampak terhadap aktifitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka yang dapat mengganggu prestasi belajar, tingkat emosi anak tidak stabil, tidak terkontrol, gampang mengamuk, acuh tak acuh dan egois. Hal ini karena *smartphone* memiliki sifat adiktif atau membawa candu, akibatnya anak yang sudah mengenal *smartphone* akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain *smartphone*.

Banyak faktor yang menyebabkan anak jaman sekarang lebih memilih kegiatan *refreshing* untuk bermain *smartphone* dibandingkan anak jaman dulu yang lebih menyukai olahraga bahkan permainan tradisional. Pertama, keterbatasan waktu di sela-sela kesibukan sehari-hari memaksa mereka untuk memilih jenis *refreshing* yang cepat, mudah dan murah. Kedua, bermain *smartphone* tidak bergantung pada keberadaan sejumlah teman, tidak seperti olahraga *refreshing* yang membutuhkan kehadiran sejumlah teman, karena hanya dapat dilakukan oleh satu orang yaitu diri sendiri. *Smartphone* juga memberikan dampak yang besar terutama bagi

perkembangan anak dan jiwa seseorang. Meskipun kita bisa bersosialisasi di *smartphone* dengan pemain lain, namun seringkali membuat pemain melupakan kehidupan sosial di kehidupan nyata. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif yang ditimbulkan oleh *smartphone*, banyak juga dampak positif yang menyertainya bila digunakan sesuai kebutuhan dan kebutuhan. Untuk itu diperlukan pendampingan dari guru dan orang tua serta orang-orang terdekat anak agar lebih bijak dalam pemanfaatannya.

Dalam penelitian ini dilakukan observasi kepada siswa dan guru di dapatkan bahwa guru selalu mengingatkan kepada siswanya untuk tidak sering menggunakan *smartphone*, tidak diperbolehkan membawa *smartphone* saat sekolah, kemudia dari hasil observasi siswa didapatkan hasil yang cukup baik dimana hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas II sekolah dasar hanya beberapa siswa yang diberikan *smartphone* oleh orang tua nya dan interaksi sosial siswa kelas II didapatkan juga hasil yang baik.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini tergolong pada penelitian lapangan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif yang memiliki karakteristik seperti cara menyajikan data tidak hanya dalam angka tetapi juga dalam penjelasan yang jelas dan mendalam, serta data yang diambil dinyatakan dalam keadaan sebagaimana adanya. Lokasi dalam penelitian ini yaitu SDN Lemahsubur 1 yang bertempat di Kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Waktu penelitian adalah hari Rabu 20 Juli 2022. Subjek penelitian yaitu siswa kelas II sebanyak 10 orang yang memiliki *smartphone* dari 27 siswa dan 3 siswa sebagai subjek wawancara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan untuk memuat data dan memperoleh informasi tentang penggunaan *smartphone* pada siswa kelas II SD. Data hasil studi pustaka dan hasil studi lapangan ditampilkan sebagai temuan penelitian, diolah untuk mendapatkan informasi yang utuh, dan diberikan pendapat hingga menghasilkan pengetahuan untuk penarikan kesimpulan. Data yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu mengenai analisis penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kualitatif dimana terdapat tiga alur analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, 1992). Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, penjelasan dan perubahan data kasar yang muncul dari catatan-catatan

tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada jaman sekarang dimana teknologi sudah dipergunakan disemua kalangan tidak hanya dewasa, anak Sekolah Dasar pun sekarang ini sudah banyak menggunakannya salah satu contohnya yaitu *smartphone* dimana anak merasa kecanduan menggunakan dan bermain bersama *smartphone*, sangat disayangkan karena usia anak Sekolah Dasar yang seharusnya berinteraksi dengan teman sebaya di sekolah atau rumah bermain olahraga, mainan tradisional serta bisa belajar bersama dengan perkembangan teknologi dapat membuat satu sama lain lebih memilih bermain bersama *smartphone* nya masing- masing disamping dampak negatif yang menghambat interaksi sosial anak adapun dampak positif anak saat menggunakan *smartphone* yaitu saat mereka merasa tidak tau informasi mengenai pembelajaran yang kurang dipahami maka anak dapat mencari informasi tersebut melalui *smartphone* yang dapat membantu kesulitan mereka dalam memecahkan masalahnya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada subjek penelitian yaitu 10 orang siswa kelas II yang memiliki *smartphone* dan 3 siswa sebagai subjek wawancara SDN Lemahsubur 1 didapatkan pernyataan sebagai berikut:

Penggunaan *smartphone* siswa SDN Lemahsubur 1 masih tergolong rendah karena karena hanya sebagian kecil saja yang sudah memiliki *smartphone* dan orang tua yang menganggap bahwa siswa tidak perlu diberikan *smartphone* untuk pembelajaran di sekolah . Hal ini dilihat dari hasil observasi yang terlihat di lingkungan sekolah bahwa interaksi sosial siswa kelas II tergolong baik, siswa bermain bersama seperti bermain kelereng, bermain bola, saling bercanda saat di ruang kelas, jajan bersama saat jam istirahat, mendengarkan guru saat proses pembelajaran, berlangsungnya tanya jawab saat proses pembelajaran, dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif. Pengarahan yang diberikan oleh guru mengenai penggunaan *smartphone* pun terus di lakukan kepada siswa agar tidak ada siswa yang membawa *smartphone* ke sekolah bahkan dapat mengganggu proses pembelajaran berlangsung diperbolehkan membawa jika ada informasi sebelumnya untuk keperluan proses pembelajaran,

mengingatkan siswa untuk tidak menggunakan smartphone secara berlebihan.

No	Subjek	Wawancara
1	3 Siswa kelas II	<p>1. Apakah kamu suka bermain smartphone dan sering menggunakannya untuk apa?</p> <p>Jawaban:</p> <p>RS : Iya, aku suka bermain smartphone, smartphone yang aku pakai untuk main games, telepon dengan keluarga, sama belajar juga waktu kemarin belajar online memakai whatsapp.</p> <p>MR : Aku suka bermain smartphone untuk bermain free fire</p> <p>FA : Iya aku suka bermain smartphone untuk menonton di Youtube</p>

2	3 Siswa kelas II	<p>2. Berapa lama menggunakan smartphone dan apakah pernah dilarang oleh orang tua saat menggunakan smartphone?</p> <p>Jawaban:</p> <p>RS : Aku boleh main smartphone kalau aku sudah belajar boleh menggunakan smartphone selama 3 jam, kalau aku lama main nya smartphonanya di ambil sama orang tua, iya aku pernah dimarahin sama ibu soalnya aku main games terus .</p> <p>MR : Aku boleh bermain smartphone lama, pernah dimarahin karena ketika ditanya saat menggunakan smartphone aku tidak mendengar</p> <p>FA : aku boleh main smartphone saat pulang sekolah sampai sore, dimarahin kalau aku gak mau makan karena main smartphone terus</p>
3	3 Siswa kelas II	<p>3. Orang tua kamu punya jadwal gak kalau kamu boleh memainkan smartphone? Jika kamu tidak diberikan untuk memainkan smartphone apa kamu marah ke orang tua?</p> <p>Jawaban:</p> <p>RS : Orang tua aku gak punya jadwal jadi boleh main hari apa aja, iya aku suka marah kalau lama gak di kasih smartphonanya</p> <p>MR : Seminggu 5 hari boleh main smartphone kalau gak dikasih aku suka kesel aja sama mamah</p> <p>FA : Punya jadwal jadi aku boleh mainnya hari libur sekolah saja, terus aku gak marah kalau gak dikasih paling aku main keluar sama teman</p>
4	MR (Siswa kelas II)	<p>4. Kamu suka main smartphone gak sama teman di sekolah atau dirumah? Suka main apa aja sama temen?</p> <p>Jawaban:</p> <p>RS : Aku suka main smartphone terus sama teman-teman dirumah main games bareng atau beajar bareng</p>

		<p>MR : Iya aku suka main smartphome sama teman di rumah karena kalau disekolah gak boleh bawa hp, suka main games bareng dengan teman, main games free fire dan jika disekolah aku suka main kelereng, main bola, main petak umpet, dan sepedah bareng.</p> <p>FA : Dirumah suka main smartphone kalau di sekolah aku suka main sama teman aja mengobrol dan bercanda.</p>
5	3 Siswa kelas II	<p>5. Kamu lebih sering bermain smartphome atau bermain dengan teman dan keluarga?</p> <p>Jawaban:</p> <p>RS : Lebih suka bermain smartphome kalau di rumah</p> <p>MR : Aku lebih suka bermain smartphome dan kalau gak dikasih bermain smartphome aku bermain bersama teman</p> <p>FA : Aku lebih sering bermain dengan teman bersama-sama , jika bermain smartphome hanya sebentar saja diperbolehkannya oleh ibu jadi aku takut di marahin jika bermain smartphome terlalu lama.</p>

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Lemahsubur I mengenai penggunaan smartphone terhadap siswa sekolah dasar dengan metode kualitatif deskriptif melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, dan wawancara dapat disimpulkan penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa kelas II di SDN Lemahsubur I baik tetapi masih dinyatakan belum maksimal karena ada beberapa faktor dimana masih adanya beberapa siswa yang masih belum sadar untuk tidak selalu menggunakan smartphone, siswa yang lebih suka bermain smartphone dibandingkan bermain langsung dengan temannya, siswa yang selalu harus diberikan arahan oleh guru dan orang tua namun secara keseluruhan penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial di SDN Lemahsubur I dari guru yang selalu memberikan pengarahan dan pembelajaran yang sangat baik mengenai pentingnya berinteraksi secara langsung baik dengan teman, keluarga, bahkan masyarakat serta mengingatkan untuk lebih banyak belajar daripada memainkan smartphone jika bukan bertujuan mencari informasi untuk pelajaran.

Rekomendasi

Siswa sekolah dasar mulai membatasi penggunaan smartphone yang berlebihan untuk hal yang kurang memanfaatkan tetapi fokus penggunaan smartphone pada aspek membantu proses pembelajaran seperti mencari tugas dan mencari sumber informasi. Guru perlu memperhatikan siswa agar tidak membawa dan menggunakan smartphone di lingkungan sekolah jika tidak ada anjuran untuk membawa. Guru memberikan pengarahan untuk menggunakan smartphone sebaik mungkin. Orang tua di rumah perlu mengontrol anaknya untuk selalu tidak bermain smartphone arahkan anak untuk bermain bersama keluarga atau teman agar dapat berinteraksi sosial secara langsung dan arahkan anak untuk mencari informasi pembelajaran saat menggunakan smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- 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). 2-8
- Fahri,L.M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA*, 7(1), 149-166.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282.
- Handayani, E. S., & Octaviani, J. F. (2021). Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SDN 015 Sungai Pinang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1). 10-15
- Hadiyanti, K. A. (2020). pengaruh adiktif smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar: Studi Kasus pada Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Setu Wetan (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Heni, H., & Mujahid, A. J. (2018). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra-sekolah. *Jurnal keperawatan silampari*, 2(1), 330-342.
- Satrianawanti. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1) ,54-61.
- Chusna, P. A. (2017). Pengarug Media Gadget Paa Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17 (2), 315-320