



POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA PENGGUNA *GADGET* DI SEKOLAH DASAR KOTA YOGYAKARTA

Ivan Stevanus¹, & Lusila Parida²

¹Universitas Katolik Atmajaya Jakarta

²STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email: Ivan.pgsd@gmail.com¹, 301086LP@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 12 September 2021

Revisi : 17 September 2021

Diterima : 11 Nopember 2021

Kata Kunci:

gadget, interaksi sosial, pola asosiatif dan disosiatif

Keywords:

gadgets, social interaction, associative and dissociative patterns

Korespondensi:

Ivan Stevanus

Universitas Katolik Atmajaya
Jakarta

Email:

Ivan.pgsd@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan memberikan bukti empiris terkait pola interaksi sosial antar siswa, dan memaparkan gambaran terkait dampak pemanfaatan gadget dikalangan siswa sekolah dasar kota Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode survei, dengan teknik pengumpulan data melalui angket. Populasi dan sampel penelitian diambil secara *purposive sampling* yaitu siswa kelas II dan Kelas V dari empat sekolah dasar swasta dan negeri di kota Yogyakarta dengan tingkat perbedaan predikat akreditasi sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada dua gambaran yang dominan dari pola interaksi sosial siswa sekolah dasar dalam memanfaatkan *gadget* yakni pola asosiatif dan disosiatif. Kehadiran dan berkembangnya *gadget* sangat positif membantu siswa dalam kegiatan belajar, dan dipihak lain *gadget* juga mereduksi pola interaksi sosial dan personal dikalangan siswa. Untuk menghidupkan pola interaksi sosial siswa dengan adanya *gadget* maka sekolah perlu membuat pendekatan pembelajaran yang edukatif adaptif dalam memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai instrumen kunci keberhasilan pembelajaran abad 21.

ABSTRACT

This study aims to provide empirical evidence regarding patterns of social interaction between students, and to describe the impact of using gadgets among elementary school students in the city of Yogyakarta. This study uses a survey method, with data collection techniques through questionnaires. The population and sample of the study were taken by purposive sampling, namely class II and class V students from four private and public elementary schools in the city of Yogyakarta with different levels of school accreditation predicate. The results showed that there were two dominant images of the social interaction patterns of elementary school students in using gadgets, namely associative and dissociative patterns. The presence and development of gadgets is very positive in helping students in learning activities, and on the other hand gadgets also reduce social and personal interaction patterns among students. To turn on students' social interaction patterns with gadgets, schools need to make an adaptive educative learning approach in utilizing technological advances as a key instrument for the success of 21st century learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sudah sedemikian pesat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia termasuk cara belajar dan semua aspek dari belajar siswa di

sekolah. Dengan demikian seiring arus globalisasi saat ini tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang demikian cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting dan ikut mempengaruhi proses belajar, manajemen, sistem mutu



pembelajaran dan proses dan *out put* pendidikan di sekolah dasar (Daniel Dike., 2019; Dike, Daniel, & Parida, 2016). Dalam tuntutan global saat ini dengan teknologi sebagai acuan utama maka penggunaan dan pemanfaatan *gadget* di kalangan siswa merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, seperti handphone, tablet, laptop, dan komputer. Tuntutan ini tidak terkecuali untuk siswa sekolah.

Gadget dapat merubah makna dari kesendirian siswa menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup dalam sebuah group atau dalam satu komunitas tertentu. Dengan satu *gadget* canggih siswa bisa mendengarkan musik, bermain *games*, menggunakan internet, melihat dan mengakses foto-foto maupun video, dan segala macam kebutuhan lain yang bisa mereka dapatkan dari *gadget* meskipun para siswa berada dalam satu ruangan tersendiri tanpa kehadiran orang lain.

Siswa sekolah dasar dalam usia kehidupannya perlu melakukan interaksi sosial dengan orang di sekitarnya, baik terhadap keluarga, teman sebaya dan teman-teman di sekolah mereka. Interaksi sosial secara langsung dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial, yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan anak tentang masalah relasional dan keterampilan social mereka (Soemantri, 2008). Dalam konteks ini pola dan bentuk interaksi sosial anak beralih dari dunia nyata kepada dunia maya atau dunia virtual.

Aspek mendasar yang perlu disadari dalam perkembangan anak adalah dunia interaksi sosial siswa dengan orang lain sangat

diperlukan pada jenjang sekolah dasar. Disatu sisi interaksi sosial dalam realitas sosial telah diwujudkan dengan adanya peningkatan jumlah penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar bahkan cara berkomunikasi mereka juga telah berubah dan memunculkan suatu kesenangan atau kenikmatan psikologis dan sosial tersendiri dari adanya *gadget* yang mereka gunakan. Hal ini secara positif bermanfaat dan mempermudah aktivitas siswa baik dalam dunia bermain maupun belajar. Disisi lain penggunaan teknologi *gadget* yang semakin meningkat dikalangan pelajar dan siswa berefek negatif pada menurunkan intensitas hubungan personal dan sosial siswa dengan orang lain secara langsung (Mikami et al., 2010). Penelitian dari Manumpil menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dilatari oleh tuntutan *trend* saat ini yang memaksa siswa untuk aktif berinteraksi dan berkomunikasi secara virtual melalui internet atau media sosial (Manumpil et al., 2015). Siswa yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain bersama teman-temannya sehingga interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya menjadi sangat minim, bahkan semakin luntur (Manumpil et al., 2015).

Fenomena yang digambarkan tersebut mendorong satu keprihatinan untuk menata kembali suatu pola interaksi sosial siswa yang lebih konstruktif dalam budaya virtual yang makin canggih. Geliat dunia virtual saat ini telah digandrungi oleh masyarakat bahkan sampai pada level siswa sekolah dasar. Penelitian Badan Litbang SDM Kementerian

Komunikasi dan informasi yang bekerjasama dengan UNICEF tahun 2014 melaporkan bahwa setidaknya 30 juta anak dan remaja Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Studi ini (Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2014), mengungkap fakta bahwa 69% responden menggunakan komputer untuk mengakses internet dan sekitar sepertiganya (34%) menggunakan laptop, dan sebagian kecil (2%) terhubung melalui *video games*. Lebih dari setengah responden (52%) menggunakan gadget untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat (21%) untuk *smartphone* dan hanya 4% untuk tablet.

Kondisi nyata abad 21 melahirkan tantangan serius bahkan menjadi ancaman tersendiri bagi guru dan siswa sekolah dasar. Guru lahir dari dunia pra-digital tentu akan sangat kewalahan menghadapi siswa di era digital. Fakta bahwa guru juga menemui kesulitan dalam mempersiapkan peserta didik dalam membangun komunikasi dan interaksi sosial yang efektif karena kebutuhan belajar, kebiasaan dan cara-cara belajar siswa sering berbeda-beda dan sangat beragam. Problem inilah yang membuat siswa dan guru berpotensi tidak menemukan titik masalah dalam pembelajaran di kelas online. Zamroni berkeyakinan bahwa pendidikan berfungsi untuk mempersiapkan generasi baru agar mampu hidup dan sukses dalam menjalani kehidupan di masa depan, maka sekolah harus memahami dan mengidentifikasi kompetensi

siswa yang diperlukan untuk masa depan itu (Zamroni, 2011).

Berdasarkan kodratnya manusia adalah makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat, serta memiliki akal pikiran yang terus berkembang dan dapat dikembangkan dengan berbagai medium. Manusia dikatakan sebagai makhluk social karena pada diri manusia ada dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain. Manusia juga tidak bisa hidup sebagai manusia jika tidak hidup dan ada (*being*) berada di tengah-tengah dan bersama orang lain (masyarakat).

Dalam studi interaksi sosial dan teknologi diterangkan bahwa paradigma komputer sebagai aktor sosial sudah dikenal luas dewasa ini (Wang, 2017). Interaksi individu dengan komputer, televisi, dan 'media baru' pada dasarnya bersifat sosial dan alami (Carmen, 2000; Nass et al., 1995; Reeves, B., & Nass, 1996). Banyak orang mengharapkan media mengikuti berbagai aturan sosial supaya reaksi serta tindakan mereka mengikuti peraturan yang sama (Reeves, B., & Nass, 1996), karena *gadget* pada dasarnya adalah komputer portabel, maka kebanyakan asumsi peneliti sosial seharusnya berlaku juga untuk media *gadget*. Peneliti telah menyadari bahwa gadget semakin banyak melakukan penetrasi secara global (Heggestuen, 2013) dan telah menjadi mediator utama kehidupan sosial digital seseorang sebagai pengganti pribadi komputer, sehingga ada perubahan yang perlu diperhatikan. Tidak seperti desktop dan komputer laptop, gadget selalu bisa *online* dan menjadi praktis karena bisa dibawa dan selalu ada bersama penggunanya, dan membuat

seseorang menjadi lebih relatif pro aktif dan kreatif dalam interaksi sosial.

Interaksi sosial dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial, yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan siswa tentang masalah relasi dan keterampilan sosial (Kana'iaupuni et al., 2010; Soemantri, 2008). Interaksi sosial dengan komputer otomatis dan berasal dari kebutuhan bawaan kesederhanaan dan prediktabilitas (Reeves, B., & Nass, 1996).

Varian dalam kebutuhan bawaan mungkin belum diselidiki dengan baik, dan motivasi di balik atribusi aktor sosial dan interaksi sosial siswa belum dijelaskan dengan baik, dalam artian bahwa disposisi psikologis sosial menunjukkan tren perilaku sosial yang memperluas tanggapan terhadap isyarat sosial. Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat menjadi melemah. Tatap muka bukan lagi standar atau dasar bagi perbandingan komunikasi (Mikami et al., 2010; Nass et al., 1995). Disadari bahwa anak-anak tidak terlalu banyak berinteraksi dengan orang lain, tetapi dengan media itu sendiri (Littlejohn & Foss, 2012).

Media sosial juga telah melahirkan apa yang disebut dengan *keseharian kronis* yang tertuju pada perasaan terputus-putus jangka panjang yang terlepas dari lingkungan sosial di sekitarnya. Orang yang mengidap *keseharian kronis* kemungkinan tidak menjadi pengguna berat gadget dan cenderung tidak melakukan antropomorfis kepada *gadget* jika *gadget* hanya dianggap sebagai alat (Bian & Leung, 2015). Penelitian lain menunjukkan bahwa orang

mengubah gaya keterikatan saat beralih ke hubungan relasi baru (Kirpatrick & Hazan, 1994). Jadi orang-orang masa kini berusaha untuk menyeimbangkan kehidupan pribadi mereka melalui telepon (*gadget*) yang ditunjukkan oleh adanya hubungan manusia dengan *gadget* yang demikian erat, intens dan tak tergantikan. Kemana dan dimana saja *gadget* selalu melekat dengan tubuh fisik dan pikiran manusia atau individu.

Bentuk-bentuk interaksi sosial siswa yang menggunakan *gadget* terbagi menjadi dua yaitu pola asosiatif dan pola disosiatif. Pola Asosiatif meliputi kerjasama dan akomodasi. Kerjasama yang dilakukan oleh siswa adalah dengan membentuk grup Whatsapp dalam *gadget* mereka. Hal ini bertujuan bahwa siswa dapat saling berbagi informasi, mengerjakan tugas rumah, melakukan perjanjian dengan teman untuk berkumpul pada suatu tempat belajar yang telah disepakati. Akomodasi bertujuan untuk meredakan pertentangan antara kedua belah pihak yang berbeda paham maupun tujuan. Akomodasi yang dilakukan adalah siswa memiliki antusiasme untuk menyelesaikan masalah apabila terdapat perselisihan. Siswa biasanya menyelesaikan secara langsung perselisihan mereka dengan baik-baik melalui komunikasi dengan menggunakan *gadget*, apabila hal tersebut tidak dapat menyelesaikan masalah mereka maka siswa akan mengajak bertemu secara langsung dengan siswa lain yang sedang terlibat dalam masalah tersebut.

Proses disosiatif berupa konflik atau pertentangan yang merupakan suatu proses sosial di mana individu atau kelompok

berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *survey reserach*. Yang menjadi subjek dan sumber data atau responden adalah siswa sekolah dasar (*human resources*) di kota Yogyakarta. Pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan khusus (*purposive sampling*) yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas II dan kelas V pada setiap sekolah dari empat sekolah yang dipilih yakni SDN Samirono, SD Bopkri, SD Kanisius Demangan dan SD Muhammadiyah Sagan. Pemilihan sampel kelas II dengan pertimbangan bahwa siswa kelas II mewakili kelas rendah dan siswa kelas V mewakili kelas tinggi dengan dasar ilmiah bahwa siswa kelas II dan kelas V SD telah memiliki kemampuan dan kecakapan dalam mengembangkan keterampilan sosial di antara teman sebaya (Bukowski et al., 2009; Larson & DeChurch, 2020; Mikami et al., 2010). Jumlah siswa yang dijadikan sampel berjumlah 451 anak yang terdiri dari 210 siswa kelas II dan 241 siswa kelas V sekolah dasar di kota Yogyakarta. Penetapan empat sekolah dasar di kota Yogyakarta dengan asumsi bahwa sekolah dasar tersebut dipilih berdasarkan status sebagai sekolah swasta dan negeri, sekolah dengan mayoritas siswanya adalah bagian dari masyarakat perkotaan yang telah mengenal dan akrab dengan gadget, dan terdapat perbedaan tingkat akreditasi dari

keempat sekolah. Analisis data menggunakan statistik deskriptif (Ary et al., 2006; Creswell, 2012; Somekh & Lewin, 2005) yang menyajikan secara rinci dalam bentuk tabel dan diagram aspek-aspek pemanfaatan *gadget* yang diukur secara *quantitative* baik dari sisi jumlah maupun persentasi (%) terhadap pemanfaatan *gadget* pada tataran individu, tataran aktivitas, jenjang kelas, jenis kelamin, fitur yang ditonton serta intensitas jam penggunaan gadget. Seluruh data deskriptif tersebut mendapatkan afirmasi dan validitasnya untuk melihat kecenderungan pola interaksi dari pemanfaatan *gadget* dari para responden siswa (Lee-post, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei terhadap siswa dari keempat sekolah dasar di kota Yogyakarta maka data tersebut diparkan dalam bentuk tabel dan grafik yang menggambarkan secara deskriptif beberapa aspek yang diukur terkait pengenalan *gadget*, pemanfaatan *gadget*, aktivitas pemanfaatan *gadget*, jenjang kelas, gender dan fitur yang ditonton serta intensitas penggunaannya oleh siswa di kelas rendah dan kelas tinggi.

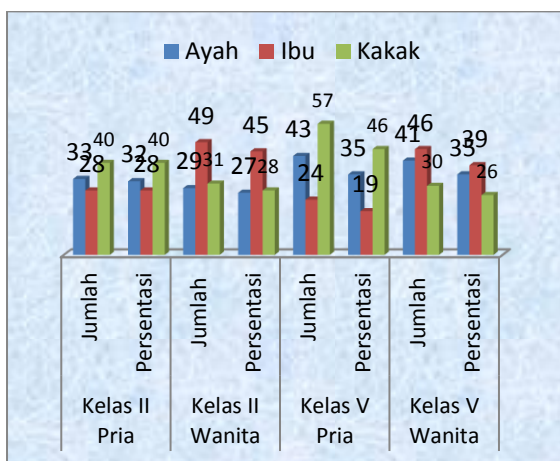
Dari sisi pengenalan terhadap *gadget* tergambar dengan baik bahwa mayoritas siswa sekolah dasar telah mengenal *gadget* sejak sebelum mereka belajar di jenjang taman kanak-kanak, artinya 38 % siswa sudah melek teknologi sejak dini. Perbandingan antara siswa laki-laki dan perempuan pada kelas rendah dalam mengenal *gadget* ternyata siswa

perempuan baru mengenal *gadget* lebih luas saat belajar di taman kanak-kanak dan sekolah dasar sebanyak 42%. Sedangkan pada level kelas tinggi, siswa laki-laki mayoritas mengenal *gadget* pada usia sekolah dasar yakni sebesar 72% dan siswi perempuan sebanyak 61%. Secara lengkap bisa dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel. 1. Sumber Pengenal *gadget*

Kategori	Kelas II Laki-laki		Kelas II Perempuan		Kelas V Laki-laki		Kelas V Perempuan	
	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
PRA TK	39	38%	15	16%	10	8%	12	10%
TK	32	32%	47	42%	25	20%	34	29%
SD	30	30%	47	42%	89	72%	72	61%

Pengenalan *gadget* kepada individu siswa juga bervariasi antara satu siswa dengan siswa lainnya dan secara umum berasal atau bersumber dari subyek di dalam keluarga yakni; ayah, ibu dan saudara atau kakak.

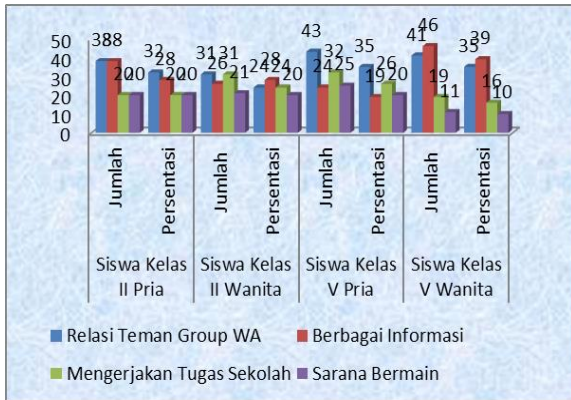


Gambar 1. Diagram batang individu yang mengenalkan gadget kepada siswa

Dari hasil survei ditemukan bahwa pada jenjang kelas rendah atau kelas II sekolah

dasar untuk siswa laki-laki terlihat lebih dominan dalam mengenal *gadget* melalui kakak mereka yakni 40%, sedangkan siswi perempuan dikenalkan melalui ibu mereka yakni 45%. Data pada diagram 1 terlihat bahwa siswa kelas tinggi atau kelas V, subyek mengenalkan dan mengajari *gadget* adalah kakak atau saudara mereka yang lebih tua yakni 46%, sementara siswi perempuan adalah pada sosok ibu sebesar 39%. Sementara peran ayah dalam pengenalan gadget kepada anak-anak mereka berkisar antara 24% - 28% pada semua jenjang kelas dan gender.

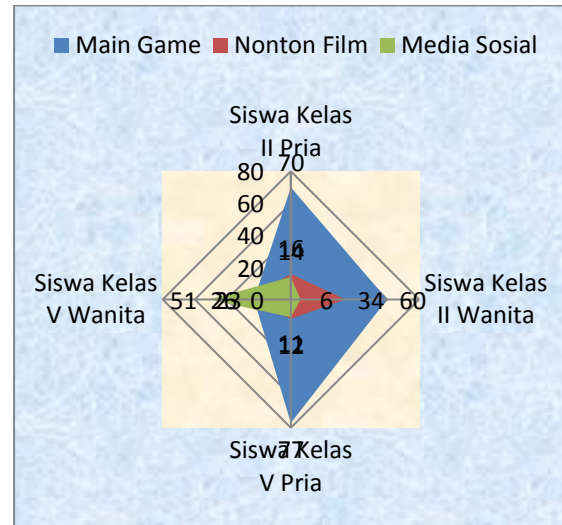
Gambaran aktivitas bermain *gadget* pada siswa laki-laki kelas rendah lebih dominan pada aspek berbagi informasi dan kebutuhan berkomunikasi melalui WA (*whatsapp*), sedangkan siswi perempuan lebih dominan pada aspek mengerjakan tugas sekolah dan berkomunikasi. Sedangkan siswa laki-laki kelas tinggi lebih dominan pada aktivitas berbagi informasi melalui WA dan mengerjakan tugas sekolah, sedangkan pada siswi perempuan lebih dominan pada berbagi informasi dan mengerjakan tugas sekolah. Aktivitas bermain game melalui gadget pada siswa laki-laki dan perempuan pada kelas rendah persentasinya sama tinggi yakni 20% sementara aktivitas bermain game pada siswa kelas tinggi untuk siswa laki-laki lebih tinggi dari siswi perempuan yakni 20% sedangkan siswi perempuan 10%. Artinya besaran aktivitas bermain game melalui gadget pada siswa sekolah dasar berkisar 10-20%. Secara lengkap tergambar pada gambar 2 diagram batang di bawah ini.



Gambar 2. Diagram batang aktivitas siswa memanfaatkan gadget

Dari sisi pemanfaatan fitur *gadget* ada tiga fitur yang paling dominan digemari para siswa sekolah dasar yakni Games, Film dan Media Sosial (*medsos*). Pada fitur game angka partisipasi sebesar 70% siswa laki-laki kelas rendah menyatakan kesukaan dan ketertarikan mereka dan sering memanfaatkan fitur tersebut saat menggunakan *gadget*. Sedangkan siswi perempuan sebanyak 60% menyukai dan memanfaatkan *gadget* untuk bermain game. Untuk siswa laki-laki pada kelas tinggi fitur game lebih besar persentasi kesukaan mereka terhadap game yakni 77%. Siswi perempuan pada kelas tinggi sebesar 23% yang menyukai game. Jadi terlihat adanya perbedaan minat game antara siswa laki-laki dan perempuan. Untuk fitur film, peminatan siswa laki-laki kelas rendah sebesar 16% sedangkan anak perempuan sebesar 34%, sedangkan siswa laki-laki pada kelas tinggi sebesar 12% lebih rendah dari minat anak perempuan yakni 26%. Aktivitas siswa di media sosial untuk anak laki-laki kelas rendah sebesar 14% sedangkan siswa perempuan 6%. Terkait media sosial pada siswa kelas tinggi lebih didominasi oleh siswi perempuan sebesar 51% dan siswa laki-laki yang meminati media sosial sebesar 11%.

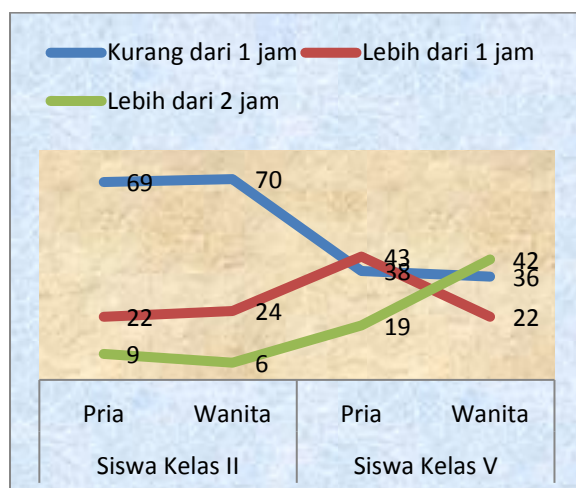
Terlihat disini bahwa ada perbedaan minat media sosial pada jenjang kelas dan gender. Gambaran ini bisa terbaca lebih lengkap pada diagram 3 di bawah ini.



Gambar 3. Pemanfaatan fitur *gadget* oleh siswa sekolah dasar

Ada hal yang menarik dari pemanfaatan *gadget* dikalangan siswa yaitu soal intensitas atau keseringan dan jumlah jam yang digunakan untuk memanfaatkan *gadget* dalam satu hari. Dari hasil survei terkait pemanfaatan waktu bermain *gadget* ditemukan bahwa untuk siswa laki-laki kelas rendah memanfaatkan *gadget* dalam satu hari dengan durasi kurang dari satu jam sekitar 60% sedangkan siswi perempuan pada kelas rendah memanfaatkan *gadget* di bawah satu jam sebesar 70%. Yang memanfaatkan *gadget* lebih dari satu jam sehari pada siswa laki-laki kelas rendah sebesar 22% dan siswi perempuan sebesar 24%. Sedangkan yang menggunakan lebih dari dua jam sehari untuk siswa laki-laki kelas rendah adalah 9% dan siswi perempuan adalah 6%. Hal berbeda dengan siswa kelas tinggi, terlihat bahwa waktu bermain *gadget*nya makin meningkat sejalan dengan

perkembangan usia, kebutuhan pertemanan maupun aspek pengetahuan, fisik motorik dan sosial mereka. Terlihat jelas dari durasi waktu yang mereka gunakan dalam satu hari. Untuk siswa laki-laki dengan durasi waktu di bawah satu jam sebesar 38% dan siswi perempuan 36%. Penggunaan *gadget* dengan durasi waktu lebih dari satu jam sehari untuk siswa laki-laki kelas tinggi adalah 43% dan siswi perempuan sebesar 22%. Dari hasil survei juga terlihat bahwa ada perubahan durasi waktu antara anak laki-laki dan perempuan untuk durasi waktu lebih dari dua jam, dimana anak perempuan lebih banyak menggunakan *gadget* yakni 42% dan anak laki-laki 19%. Jadi ada korelasi dengan peran atau manfaat penggunaan *gadget* antara anak laki-laki dan perempuan ketika dihubungkan dengan pemanfaatan misalnya dalam mengerjakan tugas sekolah, siswi perempuan lebih banyak menggunakan *gadget* dari pada siswa laki-laki. Secara jelas bisa terbaca pada gambar 1 grafik durasi penggunaan *gadget* oleh siswa dalam waktu satu hari.



Gambar 1. Grafik intensitas jam penggunaan *gadget* oleh siswa.

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa siswa kelas II dan kelas V sebagian besar bermain *gadget* sendiri saat berada di rumah, lebih dari 70% siswa kelas rendah dan kelas tinggi menjalankan aktivitas bermain *gadget* secara sendiri-sendiri. Siswa SD juga telah mengenal *gadget* sejak usia dini. Sejak usia balita siswa juga telah mengenal *gadget* sebesar 20%, usia taman kanak-kanak 20%, dan saat usia SD sebesar 60%. Siswa pertama kali dikenalkan *gadget* oleh orang tua mereka sebesar 81% dan selebihnya oleh pihak keluarga seperti kakak, paman, bibi, kakek dan nenek sebesar 19%. Mengingat bahwa *gadget* telah dikenal anak sejak dini, maka dapat dianalisis bahwa pola interaksi sosial siswa yang terbentuk melalui penggunaan *gadget* adalah pola asosiatif yang meliputi kerjasama dan akomodasi, sedangkan pola disosiatif meliputi konflik diantara siswa terkait kebutuhan relasional mereka secara virtual.

Terbentuknya pola asosiatif bersumber dari kegiatan kerjasama belajar dan kerja sama kelompok maupun kegiatan akomodasi dalam tugas belajar mereka melalui grup WA. Sebagian besar siswa memiliki teman dalam grup WA khususnya anak kelas V. Dari data terlihat bahwa lebih dari 90% siswa memiliki group WA dan memanfaatkan group WA maupun WA pribadi sebagai sarana belajar, sarana berkomunikasi, sarana kerja sama untuk mengakomodir berbagai kebutuhan belajar, dan kebutuhan personal dan sosial mereka untuk saling berbagi informasi lewat WA sebesar 85%. Pengerjaan tugas atau pekerjaan rumah sebesar 95%. Siswa juga melakukan perjanjian dengan siswa lain untuk berkumpul pada suatu

tempat yang telah mereka sepakati bersama, seperti belajar bersama, olah raga bersama, dan jalan-jalan bersama sebesar 92%. Disamping itu anak SD mengenal gadget dan merasa tertarik karena mereka dapat memainkan games dan internet bersama teman sebesar 11% dan sebesar 89% anak memainkannya sendiri di rumah. Dalam sehari anak bisa menghabiskan waktu bermain gadget lebih dari 1 (satu) jam sebesar 64% dan selebihnya 36% kurang dari 1 (satu) jam. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar anak SD yakni 92% menganggap bahwa *gadget* dapat menjadi teman dalam kesendirian apabila tidak bersama teman-temannya.

Akomodasi yang dilakukan adalah bahwa siswa memiliki antusias dan motivasi untuk menyelesaikan masalah apabila terdapat perselisihan yang timbul di sekolah. Siswa biasanya menyelesaikan langsung dengan baik-baik melalui komunikasi dalam bergadget, mengingat anak kelas V telah membentuk gang (83%) maka seringkali terjadi perselisihan antar kelompok atau *gang*. Apabila masalahnya tidak dapat diselesaikan maka siswa akan mengajak bertemu secara langsung dengan siswa lain yang sedang terlibat masalah. Jika masalah berlanjut dan berlarut-larut maka siswa akan membawa masalah mereka kepada guru kelas.

Terbentuknya pola disosiatif atau penciptaan konflik lebih bermuara pada suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan tindakan berupa ancaman atau kekerasan verbal atau non verbal. Konflik dalam interaksi sosial siswa SD

yang menggunakan gadget sangat jarang terjadi. Konflik yang terjadi hanyalah sebatas salah paham yang mengakibatkan gesekan antar siswa, seperti ketika anak bermain games dan internet sebatas saling mengejek atau membanggakan diri secara berlebihan. Hal lain yang muncul juga dalam berkomunikasi menggunakan WA atau media sosial. Konflik yang muncul justru yang lebih bersifat konflik pribadi karena kesal dan marah ketika bermain games. Namun melalui akomodasi yang dimediasi oleh guru konflik diantara siswa dapat diredam atau diselesaikan. Dalam kasus ini guru telah berusaha menerapkan dan menggunakan manajemen micro pada tingkat pembelajaran dan pembangunan karakter di sekolah dasar (Dike et al., 2020; Dike Daniel & Parida Lusila, 2020).

Patut disadari oleh seluruh komponen pendidikan baik siswa, guru, orangtua, masyarakat bahwa *gadget* dapat merubah makna dari kesendirian siswa menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Hal ini terlihat bahwa dari hasil data survei menunjukkan bahwa pilihan aktivitas dan durasi waktu penggunaan *gadget* dalam satu hari cukup intens lebih dari satu jam yakni 20-40%. Realitas ini menjelaskan bahwa dengan satu *gadget* canggih siswa bisa mendengarkan musik, bermain games, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada siapapun disana. Kondisi ini diperkuat dengan penelitian (Wang, 2017) bahwa “*gadget* selalu bisa online dan dibawa bersama oleh pengguna, dan pengguna *gadget* relatif proaktif dalam interaksi sosial.” Mobilitas *gadget* yang tinggi

oleh pengguna diperkuat dengan gagasan Ling yang menerangkan bahwa “*gadget* pada mulanya digunakan sebagai alat komunikasi, kemudian berkembang fungsinya sebagai instrumen atau alat hiburan, dan pada akhirnya menjadikan seseorang menjadi sosok yang anti sosial atau yang cenderung mengabaikan orang-orang di sekitarnya (Ling, 2008). Kondisi ini membahayakan perkembangan sosial, emosional dan pemahaman serta karakter siswa karena pada usia sekolah dasar siswa SD dalam kehidupannya perlu melakukan interaksi sosial dengan orang di sekitarnya, baik dengan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat pada lingkungan dia hidup.

Interaksi sosial dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial, yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan anak dalam mengembangkan hubungan dan keterampilan sosial pada orang lain (Soemantri, 2008), sehingga diperlukan adanya kebijakan pada level kepemimpinan pembelajaran dan manajemen micro ditingkat pendampingan siswa, sehingga efek buruk *gadget* maupun potensi konflik sosial dalam diri siswa dapat diatasi dan mencegah dampak terburuk teknologi yang cenderung membunuh perilaku unggul serta mengembangkan interkoneksi personal dan sosial siswa di tingkat sekolah dan masyarakat (Penuel & O'Connor, 2018; Skulstad, 2009). Dalam kerangka tersebut *gadget* diberdayakan dan diatur kembali pemanfaatannya dengan regulasi, fitur dan durasi penggunaannya sebagai bagian yang substansial dalam proses belajar dan pembentukan aspek karakter siswa

melalui gerakan literasi teknologi atau literasi digital di jenjang sekolah dasar (Dike et al., 2020; Dike Daniel & Parida Lusila, 2020).

Sangat terlihat bahwa dari yang dipaparkan terlihat bahwa intensitas dan peluang dalam memanfaatkan *gadget* sebagai sarana belajar sangat dimungkinkan dilakukan pada level sekolah dasar sehingga larangan penggunaannya di sekolah dalam konteks belajar perlu dievaluasi kembali. Sosialisasi dan upaya mendorong pengembangan pengetahuan teknologi *tacit* dan *explicit knowledge* terkait nilai-nilai teknologi dan keberagaman dengan hadirnya masyarakat digital perlu diperkenalkan sejak dini melalui literasi teknologi sehingga siswa memiliki pengetahuan awal yang cukup dalam memahami teknologi dan masyarakat yang multikultural yang juga dibentuk oleh kemajuan teknologi dan sistem informasi yang sangat cepat dan beragam (Dike, D., Parida, L, Aristo T.V., & Wangid, 2020). Pentingnya standar mutu pada pembelajaran dan proses pendidikan dengan melibatkan teknologi secara virtual di level sekolah dasar harus didukung dengan menyiapkan infrastruktur teknologi di level sekolah dasar (Dike & Parida, 2019) sehingga mampu menjamin proses penyiapan anak-anak didik menuju masyarakat digital di era teknologi saat ini.

Interaksi sosial menggambarkan adanya hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok atau group-group virtual dalam masyarakat digital. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok

manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya. Interaksi sosial siswa biasanya dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan *gadget*. Siswa dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol. Aktivitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial secara virtual. Interaksi sosial menggunakan *gadget* yang dikaji dalam riset ini juga memuat berbagai macam hubungan siswa yang saling berinteraksi seperti penelitian yang sama dari Abow mengungkapkan bahwa gadget yang cerdas dan dipandang manusiawi dikritik sebagai "*racun psikologis*" yang menurunkan kualitas keterampilan interpersonal dan mendorong siswa untuk tidak memanusiakan siswa lainnya (Ablow, 2011). Menghindari ancaman *racun psikologis* yang mengancam para siswa maka diperlukan adanya literasi virtual dan teknologis sehingga siswa bisa bisa bergerak dari makna benda virtual menjadi instrumen layanan kebutuhan manusiawi secara virtual dan bermartabat dengan melampaui ruang dan waktu, secara mudah, cepat dan bermakna untuk kebutuhan dan layanan belajar siswa.

Komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan sekolah yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari *gadget* dan membentuk pola kerjasama dalam dunia maya. Investasi sosial atau praktik sosial terkait penggunaan *gadget* memberi dorongan untuk

menghasilkan keterikatan emosional yang intensif pada siswa (Vincent, 2006). *Gadget* sebagai alat komunikasi dapat digunakan siswa dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena di tengah malam pun siswa dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Keberadaan *gadget* di lingkungan sekolah dapat menjadi pola interaksi baru dalam relasi dan komunikasi dengan siswa lain, sehingga mereka lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu. Siswa baru akan mendatangi atau mau bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan tidak sampai pada tujuan atau tidak terkirim. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi cara interaksi sosial baru, dan telah mengubah cara berkomunikasi siswa di level sekolah dasar terutama bagi pengguna aktif.

Kehadiran gadget telah melahirkan perubahan perilaku siswa, ketika mereka berkumpul atau berkerumun untuk sekedar membicarakan urusan mereka. Tidak jarang para siswa terlihat lebih asyik dengan *gadget* daripada dengan orang didekatnya. Ketika sedang berjalan pun mereka asyik memainkan *gadget*. Siswa hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar sehingga benar ungkapan *generasi nunduk* yang menjelaskan pola komunikasi anak-anak zaman now. Newman menjelaskan bahwa bagaimana *gadget* bisa memberikan dukungan sosial seperti bagaimana *gadget* menjadikan "sahabat selamanya" dari seorang anak, sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang karena

intensitas siswa untuk berinteraksi cukup lemah dan konflik lebih muncul pada tataran pribadi, mudah kesal dan marah saat bermain games melalui *gadget* (Newman, 2014).

Penggunaan *gadget* bagaimana pun juga memiliki dampak positif dan negatif. Hal ini tergantung bagaimana siswa memaknai *gadget*. Peran orang tua dan guru sangat diharapkan membantu siswa dalam membatasi diri dalam menggunakan *gadget* dengan tetap memperhatikan nilai lebih dari *gadget*. Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* yakni (1) memudahkan untuk berinteraksi dengan teman lewat media sosial, (2) mempersingkat jarak dan waktu dalam melayani urusan belajar siswa (3) mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum mereka pahami. (4) mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah, kemudian membagikannya di grup WA sehingga menjadi konsumsi.

Selain memberikan dampak positif, *gadget* juga berdampak negatif diantaranya: (1) *gadget* yang memiliki berbagai macam aplikasi atau fitur membuat siswa lebih mementingkan kesendirian daripada bermain bersama teman (2) siswa yang telah menguasai media sosial lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar (3) siswa merasa terikat dengan *gadget* sehingga ketika ada pelarangan penggunaan oleh orangtua dan guru. Hasil survei menunjukkan bahwa terbukti 52 % siswa merasa jadi sedih dan marah (4) siswa dapat

terpengaruh oleh konten negatif yang berasal dari video di Youtube baik konten kekerasan maupun pornografi.

SIMPULAN

Dari paparan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa point kesimpulan dan saran seperti berikut:

- (1) Perkembangan teknologi sangat pesat mempengaruhi dan mengubah pola interaksi sosial siswa sekolah dasar di level personal dan sosial.
- (2) Pemanfaatan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar membentuk pola asosiatif dan disosiatif sehingga mempermudah siswa berkomunikasi setiap saat tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- (3) Kemudahan teknologi berimplikasi kepada siswa sehingga mereka cenderung menjadi malas atau enggan untuk bertemu dengan siswa lain secara langsung karena merasa kebutuhan belajar dan sosial mereka terjawab melalui *gadget*.
- (4) Kehadiran dan berkembangnya *gadget* juga dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar, namun disatu pihak mereduksi interaksi sosial mereka.

Memperbesar ruang pemanfaatan *gadget* secara positif dan produktif maka disarankan agar para siswa meluangkan lebih banyak waktu agar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dengan teman sebaya atau melibatkan diri dalam berbagai aktivitas di luar jam sekolah dengan melibatkan *gadget* sebagai instrumen belajar mereka dengan fitur dan konten yang edukatif. Orangtua dan guru saling mendukung dalam penanaman etika

kepada anak terkait pemanfaatan *gadget* dengan standar norma yang edukatif dalam budaya masyarakat digital saat ini. Dengan media digital guru dan orang tua dapat melatih dan membimbing siswa mengembangkan kemampuan dan kecakapan berpikir kritis dalam menyikapi informasi yang ada di sosial media dan bagaimana cara terbaik menanggapi informasi di media sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Ablow, K. (2011, December 7). iPhone's siri: Psychological poison? Fox NEWS. <https://www.foxnews.com/health/iphone-s-siri-psychological-poison>.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2006). Introduction to research in education (eight). wadsworth Cengage Learning.
- Bian, M., & Leung, L. (2015). Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital. *Social Science Computer Review*, 33(1), 61–79. <https://doi.org/10.1177/0894439314528779>.
- Bukowski, W. M., Motzoi, C., & Meyer, F. (2009). Handbook of peer interactions, relationships, and groups. In B. Runin, K.H., Bukowski, W.M., & Laurrsen (Ed.), *Choice Reviews Online* (Vol. 46, Issue 11). The Guilford PressNew. <https://doi.org/10.5860/CHOICE.46-649>.
- Carmen, L. (2000). Cyberschooling and technological change: Multiliteracies for new times. In B. Cope & M. Kalantzis (Eds.), *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures* (pp. 69–91). Macmillan. <https://espace.library.uq.edu.au/view/UQ:146139>.
- Creswell, J. (2012). *Education research, planing, conducting, and evaluating quantitative and qualitative*. Peason Education, Inc.
- Daniel Dike., & L. P. (2019). Hexagonal management kelas dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.23268>.
- Dike, Daniel, & Parida, L. (2016). Persepsi dan konsepsi mutu pendidikan sekolah dasar. *Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(2), 197–211. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/112/122>.
- Dike, D., Parida, L., & Stevanus, I. (2020). Micro strategy and character educational transformation in elementary school during the covid-19 pandemic of sintang distric, west kalimantan province. *European Journal of Molecular and Clinical Medicine*, 7(8), 775–786. https://ejmcm.com/article_3196.html.
- Dike Daniel & Parida Lusila. (2020). The micro leadership strategy of the principal to implementing character education in elementary school. *Prima Edukasia*, 8(1), 50–62. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/29920>.
- Dike, D., Parida, L., Aristo T.V., & Wangid, M. (2020). Strengthening tacit and aplicit multicultural knowledge in elementary school. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i1.1884>.
- Heggstuen, J. (2013). One in every 5 people in the world own a smartphone, one in every 17 own a tablet. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.in/one-in-every-5-people-in-the-world-own-a-smartphone-one-in-every-17-own-a-tablet-chart/articleshow/24353354.cms>.
- Kana'iaupuni, S., Ledward, B., & Jensen, U. (2010). Culture based education and its



- relationship to student outcomes. *Education*, 12, 1–30. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646/721>.
- Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2014, February 18). Riset kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet. Kementrian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+no.+17pikominfo22014>.
- Kirpatrick, L. A., & Hazan, C. (1994). Attachment styles and close relationships: A four-year prospective study. *Personal Relationships*, 1(2), 123–142. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6811.1994.tb00058.x>
- Larson, L., & DeChurch, L. A. (2020). Leading teams in the digital age: Four perspectives on technology and what they mean for leading teams. *Leadership Quarterly*, 31(1). <https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2019.10137>.
- Lee-post, A. (2009). E-learning success model : an information systems perspective. *Electronic Journal of E-Learning*, 7(1), 61–70. <https://eric.ed.gov/?id=EJ867103>
- Ling, R. (2008). *New tech new ties: mobile communication is reshaping sosial cohesion*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/books/new-tech-new-ties>.
- Littlejohn, S., & Foss, K. (2012). *Encyclopedia of communication theory*. In *Encyclopedia of Communication Theory* (1st ed., Vol. 2, Issue 3, p. 875). Sage Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781412959384>
- Manupil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di sma negeri 9 manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), 112721. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646/721>.
- Mikami, A. Y., Lerner, M. D., & Lun, J. (2010). Social context influences on children's rejection by their peers. *Child Development Perspectives*, 4(2), 123–130. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2010.00130.x>.
- Nass, C., Moon, Y., Fogg, B. J., Reeves, B., & Dryer, C. (1995). Can computer personalities be human personalities? *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2, 228–229. <https://doi.org/10.1145/223355.22353>.
- Newman, J. (2014). *To siri with love*. Harper Collins Publisher. Inc. <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/to-siri-with-love>.
- Penuel, W. R., & O'Connor, K. (2018). From Designing to Organizing New Social Futures: Multiliteracies Pedagogies for Today. *Theory into Practice*, 57(1). <https://doi.org/10.1080/00405841.2017.1411715>.
- Reeves, B., & Nass, C. (1996). *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places*. CSLI Publications & Cambridge University Press.
- Skulstad, A. S. (2009). The need for rethinking communicative competence. In *Learning in the Network Society and the Digitized School* (pp. 255–268). Nova Science Publishers, Inc.
- Soemantri. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Bandung, Alfabeta.
- Somekh, B., & Lewin, C. (2005). Research methods in the social sciences. *Social Sciences*, 36, 368. https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2005.00515_7.x
- Vincent, J. (2006). Emotional attachment and mobile phones. *Knowledge, Technology & Policy*, 19(1), 39–44.

<https://doi.org/10.1007/s12130-006-1013->

Wang, W. (2017). *Smartphones as social actors? Social dispositional factors in assessing anthropomorphism. Computers in Human Behavior*, 68, 334–344.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.02>

Zamroni. (2011). *Dinamika peningkatan mutu. Yogyakarta. Gavin Kalam Utama.*

