

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri I Kecamatan Situluori

Septian Sebayang

Keperawatan, STIKes Sumatera Utara, Jl Jamin Ginting, Lau Cih, Medan Tuntungan, Medan, 20136, Indonesia

E-mail: septiansebayang716@gmail.com

Abstract -As a technology development, human make a good skill to create mechanic equipment for easier human life. Relationship human with new mechanic equipment and easy to use was not separate, that thing called gadget. This research aim is to know relationship gadget using to tennagers social interaction pattern. This research used analysis methods with sample part of population with total sampling was 35 respondents. This research was collected in di SMP Negeri I Kecamatan Situluori. Based on analysis data was resulted value $p=0.00$, which $p < \alpha$, so any relationship frequency of gadget using to tennagers social interaction pattern. Based on analysis data was resulted value $p=0.00$, which $p < \alpha$, so any relationship facility of gadget using to tennagers social interaction pattern. Recommendation for tennagers to make leisure time much more with face to face around social environmental and add activities in outside school hour. Using gadget in frequently can make bad influence for social relationship and disturb health status.

Keywords: Frequently, Facility, Gadget, Social Interaction

Abstrak-Seiring dengan perkembangan teknologi, manusia makin terampil dengan menciptakan alat-alat mekanis yang bermaksud untuk mempermudah kehidupan manusia. Keterkaitan manusia pada alat-alat mekanis yang bersifat baru dan mudah digunakan tidak dapat terpisahkan, sesuatu tersebut disebut dengan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial remaja. Penelitian ini menggunakan metode analitik dengan sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari populasi yang diambil dengan cara *total sampling* yaitu sebanyak 35 responden. Penelitian dilakukan di SMP Negeri I Kecamatan Situluori. Berdasarkan hasil analisa data diperoleh nilai $p = 0,00$, dimana $p < \alpha$, maka ada hubungan frekuensi penggunaan gadget dengan interaksi sosial remaja di SMP Negeri I Kecamatan Situluori. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai $p = 0,00$, dimana $p < \alpha$, maka ada hubungan pemanfaatan fasilitas gadget dengan interaksi sosial remaja di SMP Negeri I Kecamatan Situluori. Disarankan bagi remaja hendaknya dapat meluangkan waktu yang lebih banyak lagi secara tatap muka (langsung) dengan lingkungan sosialnya serta menambah kegiatan atau aktivitas di luar jam sekolah. Agar lebih bijak dalam penggunaan gadget dalam frekuensi yang sering karena dapat berpengaruh terhadap hubungan sosial dengan masyarakat dan dapat mengganggu kesehatan.

Kata Kunci : Frekuensi, Fasilitas, Gadget, Interaksi Sosial

1. Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial adalah bagian dari masyarakat. Manusia tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Kecenderungan hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang lain melalui media interaksi. Interaksi merupakan suatu hubungan antar manusia yang bersifat dinamis (Setiyadi, 2011).

Pasca revolusi industri, ketergantungan manusia pada alat-alat mekanis tidak dapat dipisahkan, begitu pun dengan media komunikasi, agar manusia tetap terhubung satu sama lain baik untuk mendapatkan informasi dan untuk tujuan lain tanpa harus mendatangi tempat tujuan tersebut. Dari sini dapat dilihat bahwa keterkaitan manusia pada alat-alat mekanis yang bersifat baru dan mudah

digunakan tidak dapat terpisahkan, sesuatu tersebut disebut dengan *Gadget* (Ray, 2010).

Menurut *British Psychological Society dan King* (2014), satu dari sepuluh remaja mengaku bahwa mereka kecanduan dengan pemakaian gadget. Faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut yaitu karena pemakaian gadget yang sangat menarik dan sifat dari aktivitas yang dikerjakan remaja di gadget, seperti bermain game atau membuka sosial media, sering kali tidak memiliki titik akhir dan membuat remaja kesulitan untuk menghentikan tindakan tersebut.

Menurut Menkominfo pada tahun 2014 bisa dikatakan hampir semua orang menggunakan *Gadget* (telepon seluler), yakni sekitar 270 juta pengguna, sementara itu jumlah sambungan internet di Indonesia memiliki 47 juta pengguna. Bila kita amati di berbagai tempat mulai dari keluar rumah sepanjang perjalanan menuju tempat tujuan, sekolah, kantor, *mall* sampai kendaraan umum, begitu banyak orang disibukkan dengan *Gadget*-nya. *Gadget* menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu, sehingga berkomunikasi melalui dunia maya menjadi kewajiban setiap hari dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam. *Gadget* yang paling sering dijumpai dan dimiliki oleh hampir semua orang dari berbagai kalangan saat ini adalah *smartphone* (Merriam and Webster, 2016).

Banyaknya daftar dampak – dampak negatif pemakaian gadget, mulai dari efek kesehatan, psikologis anak, prestasi anak, sikap antisosial dan sebagainya. Semua dampak negatif tersebut selalu menjadi sorotan publik yang semakin sadar akan pentingnya menjaga anak dari pengaruh negatif kemajuan teknologi informasi. Sehingga tidak jarang orang tua memberikan aturan yang sangat keras kepada anak terhadap pemakaian gadget, bahkan beberapa diantaranya enggan memberikan ijin anak untuk memiliki gadget. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat juga hal – hal positif dari pemakaian gadget (Arijanto, 2010).

Bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Penelitian yang dilakukan mengenai dampak pemakaian internet yang dilakukan oleh tim peneliti di *Carnegie Mellon University* menemukan bahwa pemakaian internet yang lebih tinggi berkaitan dengan hubungan dengan anggota keluarga. Menurutnya hubungan sosial diluar keluarga dan meningkatnya depresi dan rasa kesepian. Internet dapan menyingkirkan hubungan sosial bertatap muka langsung. Internet juga dapat menyebabkan orang mengubah hubungan sosial yang kuat yang dikembangkan dalam komunitas langsung dengan hubungan sosial lemah yang dibangun dengan *web* (Werner, 2005).

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti SMP Negeri I Kecamatan Sitoluori, peneliti memperoleh data jumlah siswa kelas III SMP Negeri I Kecamatan Sitoluori sebanyak 35 siswa. Dari 35 siswa terdapat 26 siswa yang menggunakan gadget. Siswa biasanya menggunakan gadgetnya sebelum pelajaran dimulai. Namun seringkali para siswa memainkan gadgetnya di tengah-tengah proses pembelajaran atau ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mereka juga umumnya tergabung dengan berbagai grup di media sosial. Dari data wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 7 orang pelajar, 5 orang mengatakan bahwa hampir setiap hari mereka bermain dengan gadgetnya. Mereka menggunakan fasilitas gadget seperti internet, telepon, camera, games dan Mp3. 2 orang lainnya mengatakan bahwa mereka tidak diperkenankan oleh orangtuanya menggunakan gadget di sekolah karena gadget hanya akan membuat mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms. Pelajar menggunakan fitur internet dalam gadget untuk mencari informasi tentang tugas di sekolah. Pelajar mengatakan dengan gadget mereka memiliki banyak teman di media sosial. Dari wawancara yang dilakukan siswa menggunakan internet untuk berinteraksi dengan teman – teman mereka, keluarga maupun sahabat. Selain itu memposting curahan hatinya di media sosial daripada menceritakan kepada teman terdekat atau orangtuanya. Interaksi melalui media sosial lebih sering dilakukan daripada interaksi secara langsung kepada sahabat maupun orangtua dengan cara tatap muka atau komunikasi secara langsung.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasi. Burns dan Grove (2010) mengatakan bahwa penelitian deskriptif korelasi merupakan suatu penelitian yang objektif, sistematis, dan terkontrol serta bertujuan untuk menguji keterhubungan variabel-variabel pada suatu fenomena dalam praktik keperawatan. Populasi adalah sekumpulan unit penelitian. Unit penelitian dari populasi bisa berbentuk orang, objek tertentu atau kejadian (Zaluchu, 2010). Populasi penelitian ini adalah

siswa SMP Kelas III Negeri I Kecamatan Situluori sebanyak 35 orang. Sampel adalah sebagian/wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling* yaitu mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sampel penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah adalah siswa – siswi Kelas III SMP Negeri I Kecamatan Situluori sebanyak 35 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner frekuensi penggunaan *gadget* dan pemanfaatan fasilitas *gadget*. Analisa data menggunakan analisa univariat, bivariat dengan Chi Square.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* oleh responden mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 15 orang (42,9%) dan minoritas frekuensi penggunaan *gadget* berada pada kategori tinggi sebanyak 8 orang (34,3%). Hasil penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Kategori Frekuensi Penggunaan Gadget di SMP Negeri I Kecamatan Situluori Tahun 2017

No	Frekuensi Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Tinggi	8	22,9
2	Sedang	15	42,9
3	Rendah	12	34,4
Total		35	100,0

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas *gadget* oleh responden mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 17 orang (48,6%) dan minoritas pemanfaatan fasilitas *gadget* berada pada kategori tinggi sebanyak 6 orang (17,1%). Hasil penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Kategori Pemanfaatan Fasilitas Gadget di SMP Negeri I Kecamatan Situluori Tahun 2017

No	Pemanfaatan Fasilitas Gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Tinggi	6	17,1
2	Sedang	17	48,6
3	Rendah	12	34,3
Total		35	100,0

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas interaksi sosial remaja berada pada kategori baik sebanyak 22 orang (62,9%) dan minoritas berada pada kategori buruk sebanyak 13 orang (37,1%). Hasil penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Kategori Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri I Kecamatan Situluori Tahun 2017

No	Interaksi Sosial Remaja	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Baik	22	62,9
2	Buruk	13	37,1
Total		35	100,0

Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* mayoritas pada kategori sedang sebanyak 15 orang (42,9%) dengan interaksi sosial remaja pada kategori baik sebanyak 10 orang (28,5%). Dan minoritas frekuensi penggunaan *gadget* mayoritas pada kategori tinggi sebanyak 8 orang (22,9%) dengan interaksi sosial remaja pada kategori buruk sebanyak 6 orang (17,1%). Berdasarkan hasil analisa data menggunakan uji Chi Square diperoleh nilai $p = 0,00$, dimana $p < \alpha$, maka ada hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja di SMP Negeri I Kecamatan Situluori tahun 2017. Hasil penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri I Kecamatan Situluori Tahun 2017 (n=35)

No	Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial Remaja				Total		Nilai ρ
		Baik		Buruk		f	%	
		f	%	f	%	f	%	
1	Tinggi	2	5,7	6	17,1	8	22,9	0.00
2	Sedang	10	28,6	5	14,3	15	42,9	
3	Rendah	10	28,6	2	2,7	12	34,4	
	Total	22	62,9	13	37,1	35	100,0	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas *gadget* mayoritas pada kategori sedang sebanyak 17 orang (48,6%) dengan interaksi sosial remaja pada kategori baik sebanyak 10 orang (28,5%). Dan minoritas pemanfaatan fasilitas *gadget* mayoritas pada kategori tinggi dan interaksi sosial remaja pada kategori buruk sebanyak 6 orang (17,1%). Berdasarkan hasil analisis melalui uji Chi Square diperoleh nilai $p = 0,00$, dimana $p < \alpha$, maka ada hubungan pemanfaatan fasilitas *gadget* dengan interaksi sosial remaja di SMP Negeri I Kecamatan Situluori tahun 2017. Hasil penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hubungan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri I Kecamatan Situluori Tahun 2017 (n=35)

No	Pemanfaatan Fasilitas <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial Remaja				Total		Nilai ρ
		Baik		Buruk		f	%	
		f	%	f	%	f	%	
1	Tinggi	0	0	6	17,1	6	17,1	0.00
2	Sedang	10	28,6	7	20,0	17	48,6	
3	Rendah	12	34,3	0	0	12	34,3	
	Total	22	62,9	13	37,1	35	100,0	

b. Pembahasan

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa mayoritas interaksi sosial remaja baik namun frekuensi penggunaan *gadget* dalam kategori sedang. Darid ata yang didapatkan hampir semua responden memiliki *gadget* dengan tipe – tipe yang berbeda. Data yang didapatkan interaksi sosial mayoritas baik. Hal ini dikarenakan responden yang memiliki interaksi sosial baik masih berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya tanpa terikat dan terganggu oleh *gadget*. Dari wawancara yang dilakukan peneliti, responden mengatakan bahwa *gadget* tidak dipergunakan pada saat proses belajar mengajar, mereka hanya menggunakan pada saat tiba di rumah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pemanfaatan fasilitas *gadget* dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana responden memanfaatkan berbagai jenis fasilitas yang terdapat pada *gadget*nya Menurut responden untuk fasilitas *gadget* mempunyai kelebihan yaitu pada komunikasinya secara lebih langsung yang tentu saja dapat meminimkan terjadinya kesalahpahaman. Asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian buruknya interaksi sosial remaja terjadi karena tingginya pemanfaatan fasilitas *gadget* pada remaja. Ini menjelaskan bahwa remaja saat ini lebih banyak melakukan interaksi secara tidak langsung atau tidak dengan tatap muka, melainkan menggunakan

fasilitas – fasilitas gadget. Semakin sering remaja dalam menggunakan fasilitas untuk berkomunikasi dan melakukan kegiatan lain maka semakin buruk interaksi sosial remaja.

4. Kesimpulan

- 1) Berdasarkan hasil penelitian frekuensi penggunaan *gadget* oleh responden mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 15 orang (42,9%) dan minoritas frekuensi penggunaan *gadget* berada pada kategori tinggi sebanyak 8 orang (34,3%).
- 2) Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan fasilitas *gadget* oleh responden mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 17 orang (48,6%) dan minoritas pemanfaatan fasilitas *gadget* berada pada kategori tinggi sebanyak 6 orang (17,1%).
- 3) Berdasarkan hasil penelitian mayoritas interaksi sosial remaja berada pada kategori baik sebanyak 22 orang (62,9%) dan minoritas berada pada kategori buruk sebanyak 13 orang (37,1%).
- 4) Berdasarkan hasil analisa data diperoleh ada hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja di SMP Negeri I Kecamatan Situluori, dimana nilai $p = 0,000$ ($p < \alpha$). Berdasarkan hasil analisis diperoleh ada hubungan pemanfaatan fasilitas *gadget* dengan interaksi sosial remaja di SMP Negeri I Kecamatan Situluori, dimana nilai $p = 0,000$ ($p < \alpha$).

5. Referensi

- [1] Aaker, J. dan Smith A. 2010. *Quick, Effective, and Powerful Ways to Use Social Media to Drive Social Change*. Jossey-Bass
- [2] Andreassen, K. 2013. *How Your Mobile Phone Steals Sleep Time*. University of Bergen. Diunduh dari: <http://www.uib.no/en/news/45971/how-your-mobile-phone-steals-sleep-time>
- [3] Basrowi. 2015. Pengantar sosiologi. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- [4] British Psychological Society. 2014. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Tidur. Dikutip dari : <http://www.bps.org.uk/news/gadgets-are-harming-sleep-among-teens>
- [5] DiNicola, M.D. 2014. *Pathological Internet Use among College Students: The Prevalence of Pathological Internet Use and Its Correlate*.
- [6] Kubey 2010. Penggunaan Internet. Jurnal Komunikasi. Academic Performance Decrements Meriam & Webster Dictionaries. 2016. Available from: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/gadget>
- [7] Mauricio, C. & Diaz, C. 2011. *Defining and Characterizing the Concept of Internet Meme*. *Revista CES Psicología*. . Dinamarca: University of Copenhagen
- [8] Murisha, G. 2012. Pembangunan Aplikasi Sistem Reservasi. Online PT DOMNAS, Skripsi Universitas Komputer Indonesia
- [9] Narwoko, B. S. 2007. Sosiologi: Teks Pengantar dan Terapan (edisi kedua), Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [10] Notoatmodjo. 2007. Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Jakarta : Rineka Cipta
- [11] Setiadi, E. M. & Usman, K. 2011. Pengantar Sosiologi. Jakarta: Kencana. Prenada Media Group
- [12] Soerjono. 2007. Sosiologi suatu Pengantar. Jakarta: P.T.Raja Grafindo
- [13] Werner, J., & James, W. T. 2005. Teori Komunikasi. Jakarta: Kencana.
- [14] Waridah, S. 2003. Sosiologi jilid II. Jakarta. Bumi Aksara
- [15] Wong, D. 2009. Adolescence Perkembangan Remaja. Jakarta: Erlangga
- [16] Zaluchu, F. 2010. Metode Penelitian Kesehatan. Cetakan 4. Citapustaka Media. Bandung.