Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang

Mindi Maria Domitila¹

mindipagau.MP@gmail.com

Fajar Wulandari^{2*}

fajarwulandari3@gmail.com

Dina Anika Marhayani³

dinaanika89@gmail.com

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Singkawang, Kalimantan Barat, Indonesia

Received: May 25th 2021

Accepted: July 28th 2021

Published: July 29th 2021

Abstrak: Latar belakang peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan gawai dan interaksi sosial adalah siswa yang menggunakan gawai lebih besar dibandingkan siswa yang tidak menggunakan gawai, siswa malas belajar, siswa malas bergerak, siswa menjadi pendiam, siswa suka menyendiri, siswa mengabaikan lingkungan sekitarnya dan lebih memilih bermain gawai dibandingkan bermain dengan teman-temannya, siswa suka meniru adegan yang ada di gawai tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, sedangkan alat pengumpul data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis dengan cara mewawancarai guru dan siswa sesuai dengan pedoman yang dibuat, setelah wawancara selesai maka peneliti melakukan observasi lapangan dengan melihat keadaan sebenarnya, kemudian hasil wawancara dan observasi disimpulkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, siswa kurang berinteraksi dengan temannya, siswa lebih banyak main game dari pada belajar, dan siswa menjadi pemalu. Berdasarkan hasil observasi di atas maka diperoleh jawaban pada observasi pertama yang menjawab "Ya" 3 orang dan menjawab "Tidak" 2 orang, observasi kedua yang menjawab "Ya" 4 orang dan menjawab "Tidak" 1 orang, dan observasi ketiga yang menjawab "Ya" 5 orang dan menjawab "Tidak" 0 orang.

Kata Kunci: Gawai; Interaksi Sosial; Sekolah Dasar

How to cite this article:

Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D., A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131-141. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.6.2.131-141>

PENDAHULUAN

Di era teknologi modern ini atau di dunia digital. Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Teknologi ada akibat dari

keperluan manusia demi sebuah informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi dibutuhkan untuk keperluan banyak hal dalam kehidupan manusia. Data dari KOMINFO menurut Suhana (2018) mengatakan penggunaan *gawai* di

Indonesia sangat tinggi, terutama di usia sekolah yang mencapai 98% dan di usia remaja mencapai 79,5% pengguna internet. Menurut Sari (2016) ada sekitar 15,3% siswa di Indonesia berusia 5-17 tahun pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Siswa Sekolah Dasar masih dikategorikan siswa yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya. *Gawai* memiliki banyak kemudahan dan manfaat di dalamnya diantaranya kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan sudah tersaji dalam bentuk *online* ataupun *offline* (Atikah, 2019). Namun pemberian *gawai* pada anak sekolah dasar tanpa adanya pengawasan ketat dari guru ataupun orangtua dapat membahayakan.

Gawai merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Fungsi dari *gawai* adalah sebagai media atau sarana yang memudahkan manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gawai*. *Gawai* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki multifungsi. Penelitian yang dilakukan Novitasari & Khotimah (2016) media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidak susah, hanya dengan menggunakan *gawai* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

Gawai merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih, sesuai dengan pendapat dalam Widiawati & Sugiman (2014) yang menyatakan bahwa *gawai* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan

berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gawai* merupakan alat komunikasi modern yang dirancang dengan teknologi canggih untuk mempermudah komunikasi manusia. Pada dasarnya, *gawai* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi.

Komunikasi menurut Irawan (2013) adalah suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Dalam rangka untuk mengatasi kesulitan siswa yang kurang memahami materi, komunikasi yang baik harus dibangun dalam proses pembelajaran. Huda (2016) mengatakan pembelajaran yang berbasis *gawai* memungkinkan siswa mampu membaca dan menulis dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *gawai* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi yang berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Penggunaan *gawai* secara berkelanjutan dan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gawai* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gawai* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Seperti halnya yang terjadi pada 8 pelajar yang baru kelas 4 Sekolah Dasar harus dirawat di RSJ karena kecanduan *game online*, sehingga anak-anak tersebut harus menjalani beberapa terapi. Anak tersebut marah ketika *gawai* diambil atau sudah tidak bisa diajak komunikasi karena sibuk dengan *gawainya* (Kompas, 2019).

Perkembangan setiap siswa tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Siswa

SD, siswa mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Siswa SD biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru seperti gawai, karena gawai merupakan media yang menarik bagi siswa apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gawai, sehingga kebanyakan dari siswa menghabiskan waktu sehari untuk bermain gawai. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tak bisa dihindari, karena perkembangan teknologi selalu mengalami perubahan. Perkembangan dan inovasi teknologi yang tercipta juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dalam beraktivitas, tidak dapat dipungkiri gawai sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Gawai bukan lagi menjadi barang yang mahal untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri untuk menggunakan gawai. Menurut Sari (2016), penggunaan gawai secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya dan dapat menanamkan sifat hedonis. Siswa tentunya sangat senang ketika gawai disediakan oleh orang tuanya. Penggunaan gawai yang berlebihan dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua dapat berpengaruh pada interaksi sosial baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun lingkungan tempat tinggal siswa.

Interaksi adalah hubungan komunikasi antara satu orang atau lebih. Sosial adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat (Hermawan, 2010). Menurut Wahyu (2013) interaksi sosial adalah hubungan individu yang satu dengan individu yang lain, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial

merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya.

Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial hendaknya memperhatikan dan memperhitungkan keadaan individu lainnya. Interaksi sosial menurut Santoso (2010) adalah suatu proses penyampaian kenyataan, keyakinan, sikap, reaksi emosional, dan kesadaran lain dari sesamanya di antara kehidupan yang ada. Individu melakukan interaksi sosial dengan individu lain tidak hanya dikarenakan individu sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain melainkan interaksi sosial merupakan salah satu kebutuhan dasar.

Perkembangan perilaku sosial siswa ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya maupun kelompok, atau kelompok dengan kelompok lainnya. Interaksi sosial bisa terjadi di mana saja, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun tempat tinggal.

Interaksi sosial terjadi apabila terdapat dua syarat yaitu kontak sosial dan komunikasi. Aspek atau indikator interaksi sosial menurut Sugiyo (2010) meliputi lima ciri yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan. Pendapat yang sama menurut Santoso (2010) indikator interaksi sosial diantaranya rasa positif, menghargai, saling mendukung, dan keterbukaan.

Indikator interaksi sosial yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan

hasil dari penelitian Wahyu (2013) adalah percakapan, saling pengertian, bekerjasama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, adanya kesamaan dengan orang lain.

Sekolah Dasar merupakan jenjang sekolah yang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam batas waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Menurut Hariyono (2014) masa anak usia sekolah dasar adalah masa anak-anak akhir yang berangsur dari usia 6 tahun sampai kira-kira usia 11 tahun atau 12 tahun. Siswa sekolah dasar adalah siswa yang berusia 7-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Usia 6-12 tahun dikenal pula sebagai masa sekolah dan telah mampu menerima pendidikan formal (Solihat, 2017).

Siswa sekolah dasar adalah siswa pada usia 7-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti siswa. Periode ketika siswa dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tuanya, teman sebaya, dan orang lainnya. Menurut Supriadi (2013) siswa usia 11 sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang berusia lebih muda, siswa lebih senang bermain, senang bergerak, senang berkerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan pengertian di atas siswa Sekolah Dasar adalah siswa yang berusia 7-12 tahun dengan jenjang pendidikan paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun dan memiliki fisik lebih kuat, mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua.

Pembahasan data ini menguraikan secara singkat aspek-aspek penelitian yang peneliti teliti, sehingga dalam kesimpulan

penelitian ini dapat memahami tentang analisis penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang. *Gawai* adalah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Widiawati & Sugiman (2014) menyatakan bahwa *gawai* adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, *gawai* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gawai*. *Gawai* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet). *Gawai* merupakan alat komunikasi modern yang dirancang dengan teknologi canggih untuk mempermudah komunikasi manusia.

Pada dasarnya, *gawai* diciptakan untuk kemudahan dalam berkomunikasi antara komunikator dan komunikan. Dalam rangka untuk mengatasi kesulitan siswa yang kurang memahami materi, komunikasi yang baik harus dibangun dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas *gawai* merupakan media untuk berkomunikasi yang berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia atau berinteraksi. Indikator interaksi sosial berdasarkan penelitian Wahyu (2013) adalah percakapan, saling pengertian, bekerjasama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, adanya kesamaan dengan orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gawai* di SD Negeri 91 Singkawang ada kesamaan antara teori dengan kenyataan di lapangan yaitu pada aspek percakapan, saling pengertian, bekerjasama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, dan adanya kesamaan dengan orang lain. Tutar kata dan komunikasi yang terjadi di sekolah baik itu antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa rata-rata siswa berbicara dengan sopan dan santun, meskipun masih ada siswa yang berkata kurang sopan terutama dengan temannya. Ada siswa yang masih menggunakan kata-kata kasar seperti panggilan nama binatang. Tutar kata yang kurang sopan tersebut tetap diperhatikan oleh guru dan selalu menegur siswa yang kurang sopan tersebut.

Sikap guru yang memberikan pembinaan dan motivasi tersebut menyebabkan komunikasi dan interaksi antara komponen sekolah terjalin dengan baik, apalagi kondisi sekarang perlu ekstra bimbingan dan komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Meskipun pembinaan dilakukan dan interaksi terjalin dengan baik masih ditemukan sikap pengertian siswa acuh tak acuh, hal ini dikarenakan siswa belum mengerti dengan sikap siswa lainnya. Guru tetap memberikan pengertian kepada siswa diantaranya untuk selalu menghargai sesama siswa dan saling menghormati.

Kerjasama antara siswa dengan guru berjalan dengan baik, satu diantara kerjasama siswa dengan guru adalah siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan mengerjakan tugas secara berkelompok, selain itu siswa juga bekerjasama melaksanakan tugas piket sesuai dengan jadwal. Bentuk kerjasama tersebut menimbulkan sikap keterbukaan siswa dengan orang lain dan dapat menanyakan masalah yang dihadapi siswa, terutama siswa yang kurang respon terhadap proses pembelajaran. Siswa akan

mudah menceritakan atau menyampaikan masalah di sekolah dan pribadinya dengan menemui wali kelas untuk mendapatkan solusi atau pemecahan masalah.

Sikap empati dicontohkan oleh guru, satu diantaranya menolong komponen sekolah (warga sekolah) yang terkena musibah dengan memberikan santunan, menjenguk dan menghibur warga sekolah yang sedang sakit. Santunan diberikan berupa uang dan bahan makanan pokok yang bersumber dari sekolah dan sumbangan warga sekolah. Sikap tolong-menolong ini diajarkan kepada siswa agar sikap empati tertanamkan dengan baik dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan tempat tinggal siswa itu sendiri.

Dimasa pandemi *Covid 19* ini motivasi belajar siswa kurang baik dikarenakan proses pembelajaran dilakukan di rumah dan sekolah, siswa masih terpengaruh proses pembelajaran secara *online*, siswa lebih banyak main *game* daripada belajar. Guru kelas berusaha untuk selalu memberikan motivasi kepada siswa diantaranya memberikan semangat dan *reward* kepada semua siswa. *Reward* yang diberikan berupa kata-kata pujian, motivasi, dan memberikan nilai terbaik kepada siswa yang respon terhadap proses pembelajaran baik pembelajaran yang dilakukan secara *online* maupun tatap muka. Akibat dari proses pembelajaran yang tidak normal sebagian komunikasi siswa kurang respon dan kurang sopan. Siswa masih terpengaruh dengan pembelajaran secara *online*.

Pembelajaran secara *online* berdampak kurang baik meskipun ada juga dampak positifnya. Dampak dari pembelajaran secara *online* siswa lebih banyak bermain *game* daripada belajar. Kecanduan *gawai* dapat berdampak buruk bagi siswa diantaranya menjadikan pribadi siswa tertutup, menganggap *gawai* sebagai bagian hidupnya, siswa akan merasa cemas bilamana *gawai* tersebut dijauhkan,

kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, dan pudarnya kreativitas. Adanya *gawai*, kecenderungan siswa menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika diberi tugas oleh sekolah siswa tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugasnya. Di lain sisi *gawai* memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika terlalu mengantungkan dengan perangkat tersebut.

Setiap siswa mempunyai karakteristik dan latar belakang yang berbeda-beda baik dari segi penampilan, minat, kecerdasan, sikap hingga temperamennya. Sikap dari seorang guru adalah salah satu faktor yang menentukan bagi perkembangan jiwa siswa. Guru merupakan contoh yang akan ditiru oleh siswa baik dari tutur katanya, kelakuannya maupun cara berpakaian.

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru untuk melayani perbedaan individual diantaranya memberikan motivasi belajar dan tidak membedakan latar belakang siswa. Pemberian motivasi kepada siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang baik dan dapat mengatasi kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pada dasarnya proses penanganan pada setiap individu dilakukan dengan cara-cara yang berbeda-beda. Setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga dalam melakukan suatu penanganan juga menggunakan cara yang berbeda-beda. Setelah guru menemukan perbedaan-perbedaan dan masalah dari setiap individu siswa, maka langkah berikutnya adalah melakukan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran yang disesuaikan dengan perbedaan tersebut supaya setiap individu mampu berkembang sesuai dengan kemampuan dan kecepatan yang dimiliki oleh masing-masing individu siswa.

Interaksi sosial sangat penting bagi siswa, apabila seorang siswa tidak memiliki kemampuan untuk berinteraksi, disadari atau tidak hal ini akan mempengaruhi interaksi sosial siswa. Siswa yang terus menerus menggunakan *gawai* secara berlebihan, maka akan dikhawatirkan proses interaksi sosial pada siswa SD mengalami gangguan. Dimana, siswa seharusnya berinteraksi dengan dilingkungannya dengan baik. Ketika adanya *gawai*, interaksi sosial siswa akan menjadi terganggu. Interaksi sosial pada siswa SD sangatlah penting bagi tumbuh kembang seorang siswa, interaksi sosial dapat meningkatkan hubungan antara siswa dengan lingkungan maupun dengan teman sebayanya. Ketika masa awal siswa memasuki dunia pendidikan, siswa akan mulai berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman sebayanya, dimana mulai berkerja sama dengan teman, mampu menghargai teman, siswa mampu berbagi.

Hasil wawancara dengan Ibu Alisyah, S.Pd salah satu guru wali kelas 5 SDN 91 Singkawang, mengemukakan bahwa siswa di SDN 91 Singkawang tidak diperkenankan untuk membawa *gawai* disekolah dikarenakan sudah ada aturan yang melarang dan diberikan sanksi bagi yang melanggar. Pada kenyataannya sekarang ini terdapat beberapa siswa yang lebih sering menggunakan *gawai* dibanding siswa yang tidak menggunakan *gawai*. Berdasarkan laporan dari orang tua bahwa siswa yang menggunakan *gawai* lebih besar yaitu sebanyak 15 siswa dari 28 siswa pada kelas IV atau hampir 54% siswa menggunakan *gawai* di rumah, sehingga menyebabkan siswa menjadi tidak termotivasi dalam belajar terutama mengerjakan tugas yang diberikan guru dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Ibu Alisyah juga menyatakan akibat negatif dari *gawai*, siswa senang menyendiri dari teman-temannya, senang melakukan adegan seperti yang di *game gawai* (adegan

perang), dan tidak menurut dengan teguran orang tua dan guru, lupa akan lingkungan sekitarnya, siswa tidak peduli dan lupa waktu kalau sudah main *gawai*.

Novitasari & Khotimah (2016) mengatakan dampak dari penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial anak pada usia pra sekolah diperoleh nilai yang signifikan sebesar 0,000 dan t_{hitung} sebesar 12,758 dan menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial anak usia pra sekolah. Hasil penelitian yang dilakukan Harfiyanto, dkk (2015) Pola Interaksi Sosial Siswa pengguna *gawai*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih memilih menggunakan *gawai* dan jika tidak ditanggapi baru siswa bertemu dengan orang yang dimaksud. Pola Interaksi Sosial Siswa pengguna *gawai* di SMA Negeri 1 Semarang lebih memilih menggunakan *gawai* dan jika tidak ditanggapi baru siswa bertemu dengan orang yang dimaksud.

Beberapa permasalahan yang telah dipaparkan menunjukkan penggunaan *gawai* dalam waktu yang berlebihan akan mengganggu perkembangan interaksi sosial siswa. Jika, siswa terus-menerus menggunakan *gawai* secara berlebihan, maka dikhawatirkan merusak interaksi sosial dan kesehatan individu pada siswa. Meskipun demikian interaksi sosial pada siswa usia dini sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa, interaksi sosial dapat meningkatkan hubungan antara siswa dengan lingkungan maupun dengan teman sebayanya. Ketika masa awal siswa-siswa memasuki dunia pendidikan, siswa akan mulai berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman sebayanya dan mulai berkerja sama dengan teman, mampu menghargai teman, siswa mampu berbagi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 91 Kota Singkawang yang beralamat di Jalan Awang Duta Setapak Besar dan

dilakukan pada bulan Januari 2021. Penelitian ini difokuskan pada analisis penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial siswa kelas IV yang berjumlah 5 orang di Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang.

Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru mata pelajaran Penjas, guru mata pelajaran Agama, guru kelas IV dan siswa kelas IV di SD Negeri 91 Kota Singkawang. Objek penelitian ini adalah analisis penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih memudahkan peneliti dalam menentukan hasil penelitian secara cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan-kegiatan atau kejadian-kejadian yang terdapat didalam penelitian tentang penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang. Wawancara yang diberikan pada guru dan siswa untuk mengetahui penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial siswa. Dokumentasi pada penelitian adalah hasil belajar siswa berupa nilai siswa dan foto penelitian interaksi sosial siswa. Selanjutnya dilakukan pemeriksaan untuk melakukan keabsahan data tersebut. Adapun cara yang peneliti gunakan untuk pemeriksaan keabsahan dalam penelitian ini adalah triangulasi, *member check*.

Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode, digunakannya triangulasi metode karena penelitian ini menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi untuk mengetahui gejala utama dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan *member check* yaitu untuk mengulangi pemahaman terhadap hasil catatan yang terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi maka diperoleh jawaban pada observasi pertama yang menjawab "Ya" 3 orang dan menjawab "Tidak" 2 orang, observasi kedua yang menjawab "Ya" 4 orang dan menjawab "Tidak" 1 orang, dan observasi ketiga yang menjawab "Ya" 5 orang dan menjawab "Tidak" 0 orang. Sedangkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang mempunyai keterkaitan antara hasil observasi dan wawancara pada aspek percakapan, saling pengertian, bekerjasama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, dan adanya kesamaan dengan orang lain. Siswa lebih suka menggunakan gawai dikarenakan senang bermain *game online* dan mengakses media sosial.

Tutur kata dan komunikasi yang terjadi di sekolah baik itu antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa rata-rata siswa berbicara dengan sopan dan santun, meskipun masih ada siswa yang berkata kurang sopan terutama dengan temannya. Ada siswa yang masih menggunakan kata-kata kasar dan mengejek temannya. Tutur kata yang kurang sopan tersebut tetap diperhatikan oleh guru dan selalu menegur siswa yang kurang sopan tersebut.

Sikap guru yang memberikan pembinaan dan motivasi tersebut menyebabkan komunikasi dan interaksi antara komponen sekolah terjalin dengan baik, apalagi kondisi sekarang di masa

pandemi *Covid 19*, perlu ekstra bimbingan dan komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Meskipun pembinaan dilakukan dan interaksi terjalin dengan baik masih ditemukan sikap pengertian siswa acuh tak acuh, hal ini dikarenakan siswa belum mengerti dengan sikap siswa lainnya. Guru tetap memberikan pengertian yang baik kepada siswa diantaranya untuk selalu menghargai sesama siswa dan saling menghormati.

Kerjasama antara siswa dengan guru berjalan dengan baik, satu diantara kerjasama siswa dengan guru adalah siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan mengerjakan tugas secara berkelompok, selain itu siswa juga bekerjasama melaksanakan tugas piket sesuai dengan jadwal. Bentuk kerjasama tersebut menimbulkan sikap keterbukaan siswa dengan orang lain dan dapat menanyakan masalah yang dihadapi siswa, terutama siswa yang kurang respon terhadap proses pembelajaran. Siswa akan mudah menceritakan atau menyampaikan masalah di sekolah dan pribadinya dengan menemui wali kelas untuk mendapatkan solusi atau pemecahan masalah.

Sikap empati selalu dicontohkan oleh guru, satu diantaranya menolong komponen sekolah (warga sekolah) yang terkena musibah dengan memberikan santunan, menjenguk dan menghibur warga sekolah yang sedang sakit. Santunan diberikan berupa uang dan bahan makanan pokok yang bersumber dari sekolah dan sumbangan warga sekolah. Sikap tolong-menolong ini diajarkan kepada siswa agar sikap empati tertanamkan dengan baik dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan tempat tinggal siswa itu sendiri.

Dimasa pandemi *Covid 19* ini motivasi belajar siswa kurang baik dikarenakan proses pembelajaran dilakukan di rumah dan sekolah, siswa masih terpengaruh proses pembelajaran secara *online*, siswa

lebih banyak main *game* daripada belajar. Guru kelas berusaha untuk selalu memberikan motivasi kepada siswa diantaranya memberikan semangat dan *reward* kepada semua siswa. *Reward* yang diberikan berupa kata-kata pujian, motivasi, dan memberikan nilai terbaik kepada siswa yang respon terhadap proses pembelajaran baik pembelajaran yang dilakukan secara *online* maupun tatap muka. Akibat dari proses pembelajaran yang tidak normal sebagian komunikasi siswa kurang respon dan kurang sopan. Siswa masih terpengaruh dengan pembelajaran secara *online*.

Pembelajaran secara *online* berdampak kurang baik meskipun ada juga dampak positifnya. Dampak dari pembelajaran secara *online* siswa lebih banyak bermain *game* daripada belajar. Kecanduan *gadget* bisa menyerang siswa dan berdampak buruk diantaranya menjadikan pribadi siswa tertutup. Ketika siswa telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Siswa akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, dan pudarnya kreativitas. Adanya *gadget*, kecenderungan siswa menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika diberi tugas oleh sekolah siswa tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugasnya. Di lain sisi *gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika terlalu bergantung dengan perangkat tersebut.

Setiap siswa mempunyai karakteristik dan latar belakang yang berbeda-beda baik dari segi penampilan, minat, tingkat kecerdasan, sikap hingga temperamennya. Perbedaan ini adalah sesuatu yang alami dan wajar. Sikap dari seorang guru adalah salah satu faktor yang menentukan bagi perkembangan jiwa siswa, karena sikap

seorang guru tidak hanya dilihat sewaktu mengajar saja akan tetapi juga dilihat tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari oleh siswanya. Guru merupakan contoh yang akan ditiru oleh siswa baik dari tutur katanya, kelakuannya maupun cara berpakaian.

Sebagai seorang tenaga pendidik tidak boleh melihat latar belakang siswa darimana asalnya perlakuan harus sama. Ada beberapa hal perlakuan yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran antara lain memilih metode pembelajaran yang tepat, memperlakukan siswa secara adil, memberikan motivasi yang tepat, dan berinteraksi secara tepat. Salah satu sikap guru menghadapi karakter siswa yang berbeda-beda adalah dengan menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya dengan cara interaksi yang baik dan tidak melukai hati siswa. Selain keempat poin di atas, salah satu sikap guru menghadapi karakter siswa yang berbeda-beda adalah dengan menciptakan iklim belajar yang kondusif. Untuk itu, guru memerlukan media pembelajaran yang menarik.

SIMPULAN

Penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang berpengaruh terhadap interaksi sosial diantaranya siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, siswa kurang berinteraksi dengan temannya, siswa lebih banyak main *game* daripada belajar, dan siswa menjadi pemalu. Persentase penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang pada observasi pertama diperoleh nilai 75%, persentase observasi kedua diperoleh nilai 93,5%, dan persentase observasi ketiga diperoleh nilai 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Atikah, N. (2019). *Penggunaan Gawai Di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu , Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar)*, 1–16. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/79520/1/naskah publikasi.pdf>
- Harfiyanto, D. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gawai. *Journei of Educational Social Studies*, 04(1).
- Haryono, A. H. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irawan, & Dkk. (2013). Pengaruh Kegunaan Gawai Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. *Jurnal An-Nafs*, 08(02).
- Kompas. 2019. “Kecanduan *Game Online* 8 Pelajar Dirawat di Rumah Sakit Jiwa”. (<https://regional.kompas.com/read/2019/10/31/22112751/kecanduangame-online-8-pelajar-dirawat-di-rumah-sakit-jiwa111914.54>). Diakses pada: 22/07/2021.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*.
- Santoso. (2010). *Teori-teori Psikologis Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sari, Tri P dan Mitsalia A. A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin*. *Jurnal Profesi*. Vol 13 Nomor 2. <http://eprints.ums.ac.id>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2020.
- Setiyanti, Sri Wiranti. (2012). Membangun Kerja Sama Tim (Kelompok). *Jurnal STIE Semarang*, Vol 4, Nomor 3, Edisi Oktober 2012 (ISSN : 2252-7826). <https://scholar.google.co.id/>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2020.
- Solihat, C. M. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Kebersamaan dan Keberagaman*. Universitas Pasundan Bandung.
- Sugiyono. (2010). *Komunikasi Antar Pribadi (Social-Emosional-Development)*. Semarang: Unes Press.
- Sugiyono. (2014). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2018). Influence Of Gawai Usage On Children’s Social-Emosional Development. *Jurnal Advance in Social Science, Education and Humanitiesresearch (ASSEHR)*.
- Supriadi. (2013). *Cara Mengajar Matematika untuk PGSD 1*. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susrawan , I Nyoman Adi. (2015). Implikatur Percakapan dalam Komunikasi Antarsiswa di SMP N 1 Sawan Singaraja. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, Vol 5, Nomor 2. <https://scholar.google.co.id>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2020.
- Wahyu. (2013). Hubungan Antara Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Perilaku Reproduksi Sehat pada Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri

(MAN) Purworejo. *Jurnal Pendidikan*, 8(5).

Widiawati, & Sugiman. (2014). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Daya Kembang Anak. *Jurnal Pendidikan*, 3(2).

Winoto, Heru. (2013). Contoh riset teknologi. *Jurnal Komunikasi*. Vol 2 Nomor 3. <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contohriset-teknologi-dan-komunikasi>. Diakses pada tanggal 19 Juli 2020.