Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan
ISSN(e) 2580-8109| Vol. 18 No. 02 (Oktober, 2023) | p. 152-158
Doi: https://doi.org/10.55352/uq

PROBLEMATIKA PENGGUNAAN GADGET DALAM INTERAKSI SOSIAL REMAJA

(Studi Kasus di SMA Muhammadiyah Haurgeulis, Kabupaten Indramayu)

Muhamad Raffi Al-Had[1)], Ahmad Asrof Fitri[2)], Meity Suryandari[3)]
[1]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
[2]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
[3]Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
Email: Raffimuhammad1607@gmail.com[1], Asrof.fitri@gmail.com[2], meity@iai-alzaytun.ac.id[3].

Abstrak: Gadget adalah perangkat komunikasi modern yang telah mengubah kehidupan manusia dalam berinteraksi sosial, memberikan manfaat dalam hal efisiensi pekerjaan, komunikasi dengan keluarga, dan hiburan. Namun, terlalu banyak penggunaan gadget dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam aktivitas sehari-hari dan mengganggu kesejahteraan. Interaksi sosial adalah kunci dalam kehidupan manusia, dan *smartphone* adalah salah satu media utama yang digunakan dalam interaksi sosial. Penelitian ini menyoroti dua sisi dari penggunaan *smartphone*: positif dan negatif. Penelitian ini menggambarkan dampak penggunaan gadget, khususnya *smartphone*, terhadap interaksi sosial remaja, dengan fokus pada siswa SMA dan hendak menggali dampak penggunaan gadget dengan memahami problematika penggunaan *gadget* di kalangan siswa SMA Haurgeulis, mengidentifikasi bentuk interaksi sosial yang terjadi di antara siswa, dan menganalisis dampak positif serta negatif yang di timbulkannya. Maka hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) problematik penggunaan gadget di kalangan siswa memiliki manfaat positif, termasuk efisiensi pekerjaan dan komunikasi dengan keluarga, selain itu dampak negatif mencakup ketidakseimbangan antara waktu yang dihabiskan menggunakan gadget dan aktivitas fisik, berpotensi menyebabkan masalah kesehatan seperti mata minus. (2) Siswa juga terlibat dalam dua bentuk interaksi sosial, yaitu interaksi asosiatif yang melibatkan kerja sama dengan orang tua dan pembentukan grup kelas, serta interaksi disosiatif yang melibatkan penyebaran berita palsu dan persaingan dalam memamerkan *smartphone*. (3)penggunaan gadget oleh siswa memiliki dampak positif, seperti pengaturan waktu yang lebih baik dan akses informasi pelajaran yang mudah, tetapi juga memiliki dampak negatif berupa persaingan antar siswa dan ketidaknyamanan.
Kata Kunci: *Problematika, Bentuk Penggunaan Gadget, Dampak Interaksi Sosial*
Abstract: Gadgets are modern communication devices that have changed people's lives in social interaction, providing benefits in terms of work efficiency, communication with family, and entertainment. However, too much gadget use can cause an imbalance in daily activities and impair well-being. Social interaction is key in human life, and smartphones are one of the main media used in social interaction. This study highlights two sides of smartphone use: positive and negative. This study describes the impact of gadget use, especially smartphones, on adolescent social interaction, focusing on high school students and wants to explore the impact of gadget use by understanding the problematic use of gadgets among Haurgeulis high school students, identifying the forms of social interaction that occur among students, and analyzing the positive and negative impacts. The results of this study show that: (1) The problematic use of gadgets among students has positive benefits, including work efficiency and communication with family, while negative impacts include an imbalance between time spent using gadgets and physical activity, potentially causing health problems such as eye minus. (2) Students also engage in two forms of social interaction, namely associative interaction involving cooperation with parents and the formation of class groups, as well as dissociative interaction involving the spread of fake news and competition in showing off smartphones. (3) The use of gadgets by

students has positive impacts, such as better time management and easy access to lesson information, but also has negative impacts in the form of competition between students and inconvenience.
Keywords: *Problematics, Forms of Gadget Use, Impact of Social Interaction*

A. Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak akan pernah dapat hidup sendiri tanpa adanya interaksi dengan manusia lainnya, oleh sebab itu tentunya manusia menjalani evolusi sosial yang panjang dengan mengandalkan interaksi ke sesama manusia untuk bertahan hidup dan berkembang. Ahli psikologi Gerungan dalam Mocodompi[1], menyatakan interaksi sosial adalah hubungan antara dua atau lebih individu, manusia, di mana kelakuan individu yang satu mengubah atau memengaruhi tingkah laku individu yang lain, maupun sebaliknya. Tujuan dari interaksi sosial ini bertukarnya informasi atau saling memengaruhi. Sebagai contoh seseorang ketika mengalami sakit yang membuatnya tidak mampu melakukan kegiatan sehari-hari, diperlukan orang lain untuk membantunya kembali pulih dan menggantikan selama sakit. Interaksi berperan penting dalam kehidupan manusia, jika interaksi ini tidak timbul di masyarakat akan timbul masalah, seperti kesenjangan sosial, hilang rasa empati, dan berujung pada kriminalitas.

Sejak dimulainya revolusi industri, dalam bidang komunikasi banyak perubahan yang signifikan, yang dulu seseorang ingin melakukan komunikasi dengan orang lain membutuhkan waktu lama mengingat keterbatasan media penyalur pesan. Komunikasi saat ini berjalan efektif, tidak terbatas ruang dan waktu sehingga komunikasi dapat berjalan efektif. Teknologi dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi baik di mana pun dan kapan pun, tetapi media komunikasi masih mengalami permasalahan seperti jaringan yang belum stabil dan belum tersebarnya informasi tentang penggunaan teknologi.

Gadget adalah satu dari sekian banyak produk hasil kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Syahyudin[2], gadget dalam bahasa Indonesia adalah gawai yaitu sesuatu instrumen yang mempunyai tujuan dan peranan instan yang secara spesifik dirancang lebih mutakhir dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Disimpulkan gadget adalah perangkat yang dibuat untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas sosial. Baik dalam pekerjaan, komunikasi dan gaya hidup. Oleh sebab itu pengembangan gadget begitu konsisten di seluruh dunia. Kategori gadget sendiri begitu banyak tergantung fungsinya, seperti diungkapkan oleh Farida *et al.*[3], terdapat beberapa kategori gadget, antara lain *smartphone*, laptop, tablet, kamera komputer, dan lain-lain. Dalam penelitian ini difokuskan pada *smartphone, smartphone* adalah jenis yang paling banyak digunakan, mengingat mudah dibawa kemana saja, memiliki fitur yang lengkap, dan jaringan yang cukup stabil. Sedangkan menurut Williams & Sawyer dalam Avina[4], 3 *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga menghasilkan gadget yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses email, TV digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet, dan bahkan terdapat telepon yang berfungsi sebagai kartu kredit. Sebelum munculnya

[1] Jemmy R Mokodompis, "Pola Interaksi Sosial Masyarakat Dalam Menunjang Pelaksanaan Pemerintahan Desa1 (Studi Kasus Di Desa Pokol Kecamatan Tamako Kabupaten Kepulauan Sangihe)," *Politico: Jurnal Ilmu Politik* 2, no. 6 (2015).

[2] Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," *Gunahumas: Jurnal Kehumasan* 2, no. 1 (2020): 272–282.

[3] Ai Farida et al., "Gadget Optimization and Its Implications on Children's Patterns," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 8 (2021): 1701–1710.

[4] Nurma Avina, "Dampak Penggunaan Smartpone Terhadap Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabubaten Pesawaran," *Layanan Perpustakaan UNRIL Referensi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13587.

jenis *smartphone*, *handphone* masih menggunakan kabel yang ditempatkan di rumah dan perkantoran, sehingga menyulitkan dalam melakukan komunikasi.

Pada tahun 2020, persentase penduduk di Indonesia yang telah memiliki telepon seluler tercatat sekitar 62,84 persen. Nilai ini jauh meningkat jika dibandingkan dengan kondisi tahun 2010 yang baru mencapai 38,05 persen. Selama periode 2010-2020, rata-rata peningkatan persentase penduduk yang telah memiliki atau menguasai telepon seluler sebesar 2,48 persen per-tahun. Kehadiran *smartphone* saat ini dapat memengaruhi manusia dalam melakukan interaksi sosial khususnya remaja. Remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ditambah dengan kebebasan yang didapatkan, menambah keleluasaan remaja mengaplikasi fitur di *smartphone*. Dengan tawaran kecanggihan yang di berikan *smartphone*, seperti yang disampaikan oleh Hertmada[5], smartphone dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai data, penyimpanan dokumentasi, sarana musik dan *games* yang saat ini sangat bervariatif, mulai dari games bertemakan petualangan sampai pelajaran.

Kemudahan ini menimbulkan dampak positif seperti, saling terhubung orang yang berjauhan, dapat mengetahui kejadian atau peristiwa secara langsung, mendapatkan pengetahuan baru yang tidak diajarkan di sekolah, tidak terbatas ruang dan waktu, tetapi dari kemudahan itu terdapat dampak negatif, seperti kecanduan atau lupa waktu ketika bermain *game* sehingga interaksi sosial tidak berjalan dengan baik, mudah tersebarnya berita *hoax* yang menimbulkan kerugian, tersebarnya video kekerasan yang nantinya dilakukan sebagai ajang kekuatan di kalangan pelajar, maka dari itu diperlukan pengawasan dan perhatian lebih bagi remaja dalam menggunakan *smartphone,* agar remaja dapat diarahkan dan tidak menyimpang dari norma yang berlaku.

Berdasarkan uraian permasalahan, Penelitian ini hendak mendeskripsikan penggunaan gadget dalam interaksi sosial remaja, khususnya *smartphone* yang semakin populer di kalangan remaja khususnya pelajar SMA. Peneliti hendak menggali dampak penggunaan gadget dengan memahami problematika penggunaan *gadget* di kalangan siswa SMA Haurgeulis, mengidentifikasi bentuk interaksi sosial yang terjadi di anatara siswa, dan menganalisis dampak positif serta negatif yang di timbulkannya.

B. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Denzin dan Lincoln dalam Sidiq & Choir[6], mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan konteks alamiah, bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi, dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada dalam penelitian kualitatif.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Musfiqon dalam Mukarromah[7], metode observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah dalam penelitian. Berdasarkan kutipan di atas, observasi merupakan kegiatan awal yang wajib dilakukan peneliti agar gejala yang muncul di lokasi penelitian dapat dibuktikan secara empiris, mengingat gejala yang muncul di masyarakat begitu kompleks dan waktu penelitian yang sempit, maka dari itu diperlukan informan yang sesuai untuk diteliti. Sedangkan, wawancara adalah mendalam ini merupakan teknik pengumpulan data yang vital dalam studi kasus[8]. Tujuan dari

[5] Sinta Kendek Hertmada, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja" (Universitas Hasanudin, 2017).

[6] Umar Sidiq and Moh. Miftahul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, ed. Anwar Mujahidin (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019).

[7] Musfiqon and Nurdyansyah, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015).

[8] Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Solo: Cakra Books, 2014).

wawancara mendalam berusaha membuat informan tetap nyaman dalam mengungkapkan pendapatnya. Dan dokumentasi ialah sumber data tambahan dalam penelitian kualitatif jika tersedia sumber lain seperti informan, peristiwa atau aktivitas, dan tempat[9].

Populasi dalam penelitian ini menggunakan populasi finit mengingat jumlah populasi yang dijadikan subjek penelitian sudah diketahui secara pasti. Menurut Supardi[10], populasi penelitian dapat dibedakan menjadi populasi "finit" dan populasi "infinit". Populasi finit adalah suatu populasi yang jumlah anggota populasi secara pasti diketahui, sedang populasi *infinit* adalah suatu populasi yang jumlah anggota populasi tidak dapat diketahui secara pasti. Populasi yang muncul adalah siswa kelas 11 dan kelas 12 SMA Muhammadiyah Haurgeulis dengan jumlah populasi sebanyak 45 siswa dengan sampel sebanyak 10 narasumber yang diambil dari kelas XI (5 siswa) dan XII (5 siswa)..

C. Temuan Data dan Diskusi

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk memahami pandangan siswa terkait dengan penggunaan gadget dan dampaknya pada interaksi sosial remaja di SMA Muhammadiyah Haurgeulis. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan 10 siswa yang masing-masing dihadapkan pada 19 pertanyaan. Hasil wawancara kemudian dianalisis dan diterjemahkan ke dalam bentuk transkrip agar mempermudah reduksi data. Data yang direduksi kemudian digunakan untuk membahas dampak penggunaan gadget pada siswa.

1. Problematika penggunaan gadget di SMA Muhammadiyah Haurgeulis

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa SMA Muhammadiyah Haurgeulis tentang problematika penggunaan gadget, peneliti mencoba menguraikannya menjadi dua pembahasan, yaitu manfaat dan efek negatif dari pengguaan gadget. Manfaat penggunaan gadget sendiri dapat terlihat dari kehadirannya di tengah masyarakat yang menjadikan sebuah kebiasaan baru yang tidak dapat terpisahkan dari segala aktivitas keseharian, disaat bekerja, belajar dan beristirahat gadget senantiasa berada digenggaman tangan, begitu bergantungnya masyarakat diera modern saat ini. Termasuk siswa SMA Muhammadiyah 35 Haurgeulis yang memanfaatkan gadget untuk mempermudah segala aktivitasnya. Salu Susanto siswa kelas 12 mengungkapkan manfaat yang dirasakan saat menggunakan Gadget dapat membantu pekerjaan agar mudah dan cepat diselesaikan.

Manfaat gadget sangat dirasakan oleh siswa, seperti yang diungkap oleh salah satu narasumber kelas XII mengungkapkan bahwa penggunaan gadget, khususnya *smartphone*, membantu mempermudah pekerjaan sehari-hari. Dia melihat gadget sebagai alat yang mendukung efisiensi kerja. Selain itu, siswa lain, menekankan manfaat gadget dalam berinteraksi sosial dan komunikasi jarak jauh, yang membantu menjaga hubungan dengan keluarga yang berada jauh. Mereka juga merasa bahwa gadget adalah alat penting untuk mencari informasi dan berkomunikasi, menggunakan aplikasi seperti *WhatsApp, Instagram,* dan *Facebook*. Selain itu, siswa menganggap gadget sebagai sarana hiburan dan sumber pengetahuan yang dapat digunakan saat tidak ada pelajaran di sekolah.

Kendati memiliki manfaat, penggunaan gadget juga membawa efek negatif. Salah satu dampak negatif yang disorot adalah kurangnya aktivitas fisik, yang dapat mengakibatkan masalah kesehatan, seperti sakit leher dan mata. Para siswa mengungkapkan pengalaman mereka terkait dengan sakit mata dan leher akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu, siswa menganggap bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan mata

[9] Ibid.
[10] Supardi Supardi, "Populasi Dan Sampel Penelitian," *Unisia* 13, no. 17 (1993): 100–108.

minus dan mengharuskan pengguna menggunakan kacamata sebagai alat bantu penglihatan. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu tidur dan menyebabkan masalah tulang belakang, menurut salah satu siswa.

Efek negatif lain yang muncul adalah kecanduan bermain game. Beberapa siswa merasa bahwa teman-teman mereka terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game di *smartphone*, bahkan saat berkumpul tanpa pengawasan guru. Mereka juga mengungkapkan bahwa kecanduan *game* dapat membuat mereka lupa waktu dan mengurangi interaksi sosial dengan orang di sekitar mereka. Dengan berbagai manfaat dan efek negatifnya, penggunaan gadget menjadi topik yang menarik dan kompleks untuk dipahami, terutama dalam konteks remaja di era modern.

2. Bentuk interaksi sosial SMA Muhammadiyah Haurgeulis dalam penggunaan gadget

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di SMA Muhammadiyah Haurgeulis, terlihat siswa mengalami perkembangan dalam interaksi sosial dilingkungan sekolah, terlihat siswa menggunakan gadget sebagai media interaksi dengan teman, guru dilingkungan sekolah. Siswa juga menggunakan gadgetnya untuk bertukar informasi terkait pelajaran serta fenomena yang terjadi di suatu tempat, tidak hanya dilingkungan sekolah siswa juga menggunakan Gadget untuk berkomunikasi dengan orang tuanya. Diharapkan penggunaan gadget dilingkungan sekolah bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengakses pelajaran. Menurut Firdaus, *et al.*[11], bentuk interaksi sosial terbagi menjadi dua bentuk yaitu interaksi sosial asosiatif dan interaksi sosial disosiatif.

Dalam interaksi sosial asosiatif dalam lingkungan sekolah SMA Muhammadiyah Haurgeulis, terlihat adanya interaksi sosial asosiatif yang menghasilkan kegiatan yang positif. Siswa memanfaatkan gadget sebagai alat untuk berinteraksi dengan teman, guru, dan orang tua di lingkungan sekolah. Terdapat kerja sama yang erat antara siswa dan orang tua dalam memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik. Orang tua berperan penting dalam mengarahkan anak-anak mereka agar tidak menyalahgunakan *smartphone* dan memanfaatkan gadget secara produktif. Siswa juga mencari panduan dan tutorial di internet serta buku panduan sebagai sumber daya untuk memahami penggunaan gadget. Ini mencerminkan kerja sama antara siswa dengan sumber daya luar, seperti panduan *online* dan buku panduan cetak. Selain itu, terdapat peran yang signifikan dari grup kelas dalam membantu siswa. Grup kelas memungkinkan siswa untuk berkoordinasi dan menginformasikan absensi serta tugas dari guru kepada teman-teman mereka. Grup kelas memainkan peran penting dalam proses interaksi sosial positif di antara siswa.

Di sisi lain, interaksi sosial disosiatif juga terlihat dalam lingkungan sekolah. Kebebasan dalam mengakses aplikasi di gadget membuat siswa dapat menyalahgunakan informasi yang didapat, seperti dalam penyebaran berita palsu atau *hoax*. Hal ini sering kali mengakibatkan perselisihan antar teman dan gangguan dalam interaksi sosial. Persaingan antar siswa terkait dengan spesifikasi gadget mereka juga muncul sebagai bentuk interaksi sosial disosiatif. Persaingan ini dapat menciptakan ketidakharmonisan dalam interaksi sosial, terutama dalam hal kecepatan internet dan kapasitas penyimpanan *smartphone* yang berbeda-beda. Interaksi sosial disosiatif ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget juga dapat membawa dampak negatif pada interaksi di antara siswa. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah, pendidik, dan orang tua untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab kepada siswa agar interaksi sosial positif dapat dipertahankan.

[11] Firdaus Firdaus, Rifqi Muntaqo, and Eli Trisnowati, "Analysis of Student Readiness for Blended Learning Model Implementation in Industrial Era 4.0," *Indonesian Journal of Science and Education* 4, no. 1 (2020): 48.

3. Dampak positif dan negatif dari bentuk interaksi sosial yang dilakukan siswa SMA Muhammadiyah Haurgeulis dalam penggunaan gadget

Berdasarkan pemaparan tentang bentuk interaksi sosial yang dilakukan siswa SMA Muhammadiyah Haurgeulis, peneliti akan mencoba nguraikan dampak positif dan dampak negatif yang dirasakan siswa, berikut ini peneliti akan paparkan mengenai dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget.

Kerja sama antara siswa dan orang tua di SMA Muhammadiyah Haurgeulis telah membawa dampak positif dalam pengelolaan penggunaan gadget sehari-hari. Siswa dapat mengatur waktu dengan lebih baik, membatasi waktu bermain gadget, dan lebih fokus pada aktivitas belajar. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pengarahan dari orang tua tentang pentingnya belajar daripada bermain gadget telah membantu siswa dalam memahami arti manajemen waktu yang bijak. Hal ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam memberikan pemahaman tentang gadget tidak hanya sejauh pemahaman teknis, tetapi juga mencakup pengaturan waktu dan kebiasaan penggunaan yang sehat.

Selain manajemen waktu yang lebih baik, penggunaan gadget juga mendukung pembelajaran siswa. Gadget bukan hanya alat komunikasi, melainkan juga sumber informasi yang penting. Dalam wawancara, siswa menjelaskan bagaimana kehadiran grup *WhatsApp* kelas telah memudahkan akses ke materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu, Sariti juga menyoroti dampak positif gadget dalam berbagi materi pembelajaran dengan teman yang mungkin tidak hadir di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa gadget mampu memfasilitasi akses ke informasi dan pembelajaran, sehingga siswa dapat terus mengikuti pelajaran meskipun dalam situasi tertentu. Meskipun gadget memberikan manfaat positif, penting untuk memahami bahwa penggunaan yang bijak dan seimbang tetap menjadi kunci untuk menghindari dampak negatifnya. Beberapa siswa menyarankan batasan waktu penggunaan gadget agar dampak negatifnya dapat diminimalkan.

Dalam lingkungan sekolah, munculnya dampak negatif disebabkan oleh persaingan dalam kepemilikan dan spesifikasi *smartphone*. Siswa menyatakan bahwa sebagian siswa merasa tidak senang ketika teman-teman mereka memamerkan *smartphone* yang lebih baik dari yang mereka miliki. Hal ini menciptakan persaingan yang sebenarnya tak perlu dalam kepemilikan gadget. Persaingan semacam ini dapat menimbulkan rasa cemburu dan ketidaknyamanan di kalangan siswa..

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab sebelumnya, peneliti mencoba menyimpulkan problematika penggunaan gadget dalam interaksi sosial remaja studi kasus di SMA Muhammadiyah Haurgeulis, berikut ini hasil penelitian sesuai dengan fokus penelitian.

Problematika yang terjadi di kalangan siswa dilihat dari segi manfaat dan efek negatif dalam penggunaan gadget, manfaat penggunaan gadget adalah membantu siswa dalam melakukan pekerjaan, membantu siswa dalam berkomunikasi dengan keluarga, dan menjadi media hiburan saat tidak ada jam pelajaran. Sedangkan efek negatif dari penggunaan gadget yang dirasakan siswa yaitu kurangnya beraktivitas siswa hanya fokus menggunakan gadget, sehingga menimbulkan masalah kesehatan yang berakibat mata minus hingga mempengaruhi pertumbuhan tubuh.

Bentuk interaksi sosial yang dilakukan siswa SMA Muhammadiyah Haurgeulis ada dua bentuk, yang pertama bentuk interaksi sosial asosiatif yaitu siswa mampu memanfaatkan gadget sebagai media interaksi sosial dengan melakukan kerja sama dengan orang tua dalam memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik dan benar, dan siswa mampu memanfaatkan aplikasi yang ada dengan membentuk grup kelas. Tujuan utama pembentukan grup kelas adalah

untuk penyebaran informasi tentang materi pelajaran, menyelesaikan tugas-tugas sekolah dan informasi kehadiran. Kedua bentuk interaksi sosial disosiatif yang terjadi siswa penyalahgunaan gadget untuk menyebarkan berita *hoax* yang mengakibatkan perselisihan, dan munculnya persaingan antar siswa dalam memamerkan *smartphone* yang dipunya.

Bentuk penggunaan gadget yang terjadi menimbulkan dampak positif dan dampak negatif dalam penggunaan gadget siswa. Dampak positif penggunaan gadget, yaitu siswa mampu mengatur penggunaan gadget dan memudahkan dalam mencari informasi pelajaran. Adapun dampak negatif munculnya persaingan antar siswa yang membuat rasa tidak nyaman.

E. Daftar Kepustakaan

Avina, Nurma. "Dampak Penggunaan Smartpone Terhadap Interaksi Sosial Pemuda Desa Mulyosari Kecamatan Way Ratai Kabubaten Pesawaran." *Layanan Perpustakaan UNRIL Referensi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021. http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13587.

Farida, Ai, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani, and Yulia Saputri. "Gadget Optimization and Its Implications on Children's Patterns." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 8 (2021): 1701–1710.

Firdaus, Firdaus, Rifqi Muntaqo, and Eli Trisnowati. "Analysis of Student Readiness for Blended Learning Model Implementation in Industrial Era 4.0." *Indonesian Journal of Science and Education* 4, no. 1 (2020): 48.

Hertmada, Sinta Kendek. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja." Universitas Hasanudin, 2017.

Mokodompis, Jemmy R. "Pola Interaksi Sosial Masyarakat Dalam Menunjang Pelaksanaan Pemerintahan Desa1 (Studi Kasus Di Desa Pokol Kecamatan Tamako Kabupaten Kepulauan Sangihe)." *Politico: Jurnal Ilmu Politik* 2, no. 6 (2015).

Musfiqon, and Nurdyansyah. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015.

Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books, 2014.

Sidiq, Umar, and Moh. Miftahul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Edited by Anwar Mujahidin. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.

Supardi, Supardi. "Populasi Dan Sampel Penelitian." *Unisia* 13, no. 17 (1993): 100–108.

Syahyudin, Dindin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *Gunahumas: Jurnal Kehumasan* 2, no. 1 (2020): 272–282.