

Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Interaksi Sosial Siswa

Nena Suwanti¹

¹Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, e-mail: nenasuanti226@gmail.com

Histori Naskah

Diserahkan:
28-03-2025

Direvisi:
07-04-2025

Diterima:
05-05-2025

ABSTRACT

This study aims to explain: 1) Student activities with smartphones as a medium of social interaction; 2) Positive and negative influences of using Smartphones as a medium of social interaction for students. The research approach is descriptive with a qualitative type. The main source of data for this study is students. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques include data reduction, data presentation or display, verification and drawing conclusions. Data validity checking techniques include triangulation and member check. The conclusion of this study states that 1) Student activities with Smartphones as a medium of social interaction for students are used to communicate with parents, friends, and family as well as access information in the form of searching, giving and receiving information; 2) The positive and negative influences of using Smartphones as a medium of social interaction for students are First, expanding friendship networks means adding friends through applications such as Facebook, WhatsApp and Instagram from those who do not know to those who know. Second, a means of long-distance communication; Third, making it easier to access information, namely searching for information and receiving information from one source, while the negative impact of using smartphones as a medium of social interaction for students is that it causes a sense of addiction, due to excessive online games and lack of socializing, such as not paying attention to people around them because they are too busy with smartphones.

Keywords : *Smartphone, Media, Social Interaction, Students*

ABSTRAK

Studi ini bertujuan menjelaskan: 1) Aktivitas siswa bersama *smartphone* sebagai media interaksi sosial; 2) Pengaruh positif dan negatif penggunaan *Smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa. Pendekatan penelitian adalah deskriptif dengan jenis kualitatif. Sumber utama data untuk penelitian ini adalah siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data mencakup reduksi data, penyajian atau *display* data, *verifikasi* dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data meliputi *triangulasi* dan *member check*. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa 1) Aktivitas siswa bersama *Smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa digunakan untuk komunikasi dengan orangtua, teman, dan keluarga serta mengakses informasi berupa mencari, memberikan dan menerima informasi; 2) Pengaruh positif dan negatif penggunaan *Smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa adalah Pertama, memperluas jaringan persahabatan artinya menambah teman melalui aplikasi seperti *facebook*, *whatsapp* dan *instagram* dari yang tidak kenal menjadi kenal. Kedua, sarana komunikasi jarak jauh; Ketiga, mempermudah mengakses informasi yaitu mencari informasi dan menerima informasi dari satu sumber, sedangkan dampak negatif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa adalah menimbulkan rasa kecanduan, karena berlebihan *game online* dan kurang bersosialisasi, seperti tidak memperhatikan orang disekitarnya karena terlalu asyik dengan *smartphone*.

Kata Kunci : *Smartphone, Media, Interaksi Sosial, Siswa*

Corresponding Author : Nena Suwanti, e-mail: nenasuanti226@gmail.com

PENDAHULUAN

Dunia telah memasuki fase baru, yaitu fase teknologi dan komunikasi. Di fase teknologi dan komunikasi saat ini, kemajuan dunia berlangsung dengan cepat dan semakin maju. Dahulu, komunikasi dalam menyampaikan pesan memerlukan waktu yang cukup lama, tetapi sekarang dengan adanya teknologi, semuanya terasa lebih dekat dan tanpa batas. Teknologi pada dasarnya dirancang untuk memudahkan manusia dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi. Sehingga, manusia sangat akrab dalam menggunakan teknologi komunikasi yang semakin canggih pada saat sekarang ini (Melsa Tri Wulandari, Jaelani, Manja, 2021). Perkembangan teknologi yang begitu cepat menjadikan hampir semua aspek kehidupan manusia terikat pada penggunaannya, sehingga menyebabkan pengguna menjadi tidak terawasi dan terjadinya pergeseran fungsi dalam penggunaan teknologi tersebut (Kurnia Tamimi, 2017). Sebagai contoh, salah satu fasilitas modern saat ini terkait alat teknologi terbaru yang dikenal dengan nama *smartphone*.

Smartphone adalah sebuah perangkat telepon pintar yang memiliki kemampuan dan fungsi serupa dengan teknologi komputer (Fitri et al., 2021). Bahwa *smartphone* memiliki kemampuan komputasi yang tinggi dalam mengakses jaringan internet. Kegunaan *smartphone* tidak hanya SMS dan telepon saja tetapi *smartphone* juga dapat menjalankan berbagai macam aplikasi, seperti kegiatan untuk browsing web, belajar, bermain game, membuat pekerjaan dengan mengolah dokumen.

Perkembangan teknologi pada *smartphone* semakin lama semakin canggih. Saat ini, perusahaan elektronik terus mengembangkan berbagai tipe *smartphone* yang semakin bervariasi, baik dari segi desain maupun fitur yang ditawarkan, meskipun fungsinya tetap sama hanya fasilitasnya yang berbeda. Jika dibandingkan dengan ponsel biasa, perbedaannya terletak pada kemampuan serta kapasitas (Edy Winarno & Ali Zaki, 2012). Pada umumnya, *smartphone* telah menjadi elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan seseorang, bahkan menjadi suatu ketergantungan, sebab *smartphone* sangat dibutuhkan dengan intensitas yang sangat tinggi oleh sebagian orang. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya dan kerja keras untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, serta keterampilan agar tetap memanfaatkan *smartphone* secara bijak dan cerdas.

Smartphone, atau yang dikenal sebagai telepon pintar, telah menjadi kebutuhan bagi banyak orang di seluruh dunia sebagai pendukung aktivitas pekerjaan maupun sekadar gaya hidup. *Smartphone* merupakan ponsel pintar yang memiliki kemampuan canggih dan berfungsi mirip dengan komputer (Nastria Sari Fitriana, 2016). *Smartphone* sebagai perangkat dengan karakteristik khas, memiliki unit berkinerja tinggi yang terkait dengan ukuran dan biaya. Salah satu aspek yang membuat *smartphone* berbeda dari perangkat elektronik lainnya adalah elemen inovasi. Ini menunjukkan bahwa setiap hari *smartphone* terus hadir dengan menawarkan fitur-fitur baru yang membuat kehidupan manusia lebih praktis (Isna Nadhila, 2013).

Smartphone merupakan salah satu perangkat canggih yang ditemukan dan diadopsi secara luas oleh banyak negara di seluruh dunia. Selain untuk melakukan serta menerima panggilan, *smartphone* juga memiliki fungsi untuk mengirim dan menerima pesan pendek. Seiring dengan kemajuan teknologi, saat ini *smartphone* telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi, seperti permainan, radio, MP3, kamera, video dan layanan internet (Isna Nadhila, 2013). Dalam *smartphone* terdapat berbagai aplikasi komunikasi yang sering dipakai, seperti *Instagram*, *Line*, *Whatsapp*, *facebook* dan lainnya. Melalui aplikasi tersebut penyampaian pesan menjadi lebih cepat dan mempermudah pengguna dalam mengirimkan dan menerima pesan, sehingga menghemat waktu yang ada. Di zaman sekarang, *smartphone* memiliki berbagai fungsi, termasuk *browsing* dan yang paling tren saat ini adalah untuk bermain *game*. Saat ini, *smartphone* menjadi salah satu tren di kalangan masyarakat (Kurnia Tamimi, 2017).

Penggunaan berbagai jenis *smartphone* saat ini telah menjadi bagian dari gaya hidup dan budaya masyarakat serta pelajar, hal ini bisa terlihat langsung di tempat-tempat umum dan sekolah-sekolah. Oleh karena itu, ponsel pintar memiliki dampak besar terhadap perilaku manusia, yang mengakibatkan penurunan interaksi sosial. Pada awalnya *smartphone* dirancang untuk memfasilitasi interaksi antar individu, namun kini dampaknya mulai berbalik.

Masyarakat saat ini lebih banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* ketimbang berkomunikasi dengan orang di sekitarnya, penggunaan *smartphone* yang tidak terkelola dapat mempengaruhi proses interaksi sosial. Ini juga bisa berpengaruh pada kelompok pelajar, dapat dilihat dari banyaknya siswa yang menghabiskan waktu dengan bermain *game* berjam-jam, mengakses media sosial, sehingga siswa tersebut lupa akan kewajibannya untuk belajar, hal ini juga berdampak pada kesehatan siswa karena tidur larut malam (Inda Lestari, 2012).

Interaksi sosial yang diungkapkan di atas merujuk pada hubungan yang dinamis antar individu, individu dengan kelompok, serta antar kelompok. Proses sosial adalah interaksi atau hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antar individu yang terjadi sepanjang hidup mereka dalam masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan inti dari seluruh kehidupan sosial, sehingga tanpa interaksi sosial, kehidupan bersama tidak akan mungkin berlangsung (Sahrul, 2001).

Interaksi sosial dalam Islam dikenal dengan istilah *hablum minannaasi* (hubungan antar manusia), yang merupakan hubungan sosial antara dua orang atau lebih, dan maknanya tidak berbeda dari yang telah disebutkan sebelumnya (Agung Lazuardi, 2016). Misalnya, saling menyapa, berjabat tangan, menjalin silaturahmi, solidaritas sosial, *ukhwah* (persaudaraan) Islamiah, dan lain-lain. Tipe hubungan yang umum dalam Islam adalah silaturahmi, yang berarti ikatan kasih sayang. Silaturahmi sebagai bentuk interaksi sosial sering dilakukan oleh umat Islam dalam kegiatan majelis taklim, menyambut bulan suci Ramadhan, perayaan tahun baru Islam, hari raya Idul Fitri, hari raya Idul Adha, dan acara halal bi halal.

Menurut Lazuardi, istilah yang lebih umum untuk interaksi sosial adalah *ukhwah Islamiyah*. Dengan kata lain, hubungan persaudaraan yang terjalin di antara umat muslim (Agung Lazuardi, 2016). Fondasi *ukhwah Islamiyah* terletak terletak pada wahyu Allah yang tercantum dalam Alquran Surah Al-Hujurat Ayat 10 yang berbicara:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوِيكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ١٠

Terjemahnya: “Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat” (Kemenag, 2018).

Selain dalam Islam, interaksi sosial juga ditemukan di sekolah-sekolah, bahwa interaksi sosial di sekolah sama halnya dengan interaksi sosial di masyarakat. Salah satu interaksi sosial yang ada yaitu dengan menggunakan *smartphone*. Di sekolah tertentu masih memperbolehkan siswa untuk membawa *smartphone* dengan syarat harus mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu *smartphone* bisa digunakan apabila ada izin dari guru yang bersangkutan. Namun disisi lain, adanya *smartphone* membuat siswa kurang berinteraksi secara langsung, lebih terfokus pada ponsel dibanding mendengarkan teman atau guru yang menjelaskan pelajaran. Akibatnya, siswa itu mengalami ketergantungan pada internet, kurang berinteraksi sosial, pertumbuhan kognitifnya tertekan, kesehatan terganggu, cenderung menarik diri dan memiliki ego yang tinggi (Hafiz Al-Ayouby, 2017).

Berdasarkan hasil interview yang peneliti lakukan dengan Indah Lestari selaku pengajar, ditemukan pada siswa beberapa indikator penyalahgunaan *smartphone* diantaranya yaitu siswa terlihat sibuk menggunakan *smartphone* sehingga mengabaikan orang disekitarnya, berbicara sambil melihat *smartphone* dan siswa lebih fokus pada *smartphone* dari pada asyik berteman. Ditemukan juga pada siswa kesesuaian menggunakan *smartphone* diantaranya

komunikasi jarak jauh dengan mengirim pesan kepada orang tua untuk dijemput dan mengakses informasi berarti membuat informasi dan meneruskan informasi.

Sebelumnya telah ada penelitian terdahulu sebagai pendukung dari penelitian ini, yang membahas tentang penggunaan *smartphone* seperti beberapa penelitian sebagai berikut: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Yohannes, dkk dengan judul “Dampak Penggunaan *Smartphone* di Kalangan Mahasiswa” (Jamun & Ntelok, 2022). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Retalia, dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja” (Retalia et al., 2022). Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ekie, dkk dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan *Smartphone* (Gadget) Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa Sains dan Teknologi” (Riyanto & Riyanto, 2019). Dari ketiga penelitian tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun penelitian ini dengan judul “Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Interaksi Sosial Siswa”. Dari judul penelitian tersebut terlihat persamaan dan perbedaannya.

Pemakaian *smartphone* sebagai alat komunikasi seharusnya bisa memperkuat interaksi sosial siswa dengan lingkungan sekitarnya, namun faktanya malah bisa mengurangi interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan sosialnya, yang meliputi sekolah dan pertemanan. Penggunaan *smartphone* oleh siswa lebih cenderung untuk keperluan pribadi seperti bermain *games online*, *chatting*, *whatsapp*, *facebook* sehingga mengabaikan orang disekitarnya.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti berminat untuk menyelidiki lebih lanjut dengan judul penelitian “Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Interaksi Sosial Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami, yaitu: 1) Aktivitas siswa bersama *Smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa? 2) Dmpak positif dan negatif penggunaan *Smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa?

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan oleh peneliti dalam studi ini adalah pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta atau sifat dari populasi tertentu dengan akurat dan teliti (Sadiah, 2015). Sementara itu, jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. jenis penelitian kualitatif merupakan penelitian lapangan yang datanya diperoleh oleh peneliti dari lokasi penelitian, baik dalam bentuk data lisan maupun dokumen tertulis (Moleong, 2007). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa, peneliti memilih kriteria siswa yang paling sering dalam menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah. Pemilihan kriteria ini atas kesepakatan dengan wali kelas. Sumber utama data dalam penelitian ini adalah siswa yang bernama (Radifan, Deny Juliansyah, Maulana Pratama, Selviani, Cendi Kholimatul Sa’diah, dan Putri Apriani).

Teknik pengumpulan data yang akan diterapkan oleh peneliti adalah observasi, wawancara (*interview*), dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Teknik analisis data penelitian menggunakan tahapan yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta *verifikasi* dan penarikan kesimpulan. Menurut Gunawan, memeriksa keabsahan data merupakan suatu cara untuk meminimalisir kesalahan saat mengumpulkan data penelitian. Teknik yang digunakan peneliti untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini adalah *triangulasi* dan pengecekan (*member check*) (Gunawan Imam, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan temuan perolehan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data yang diperoleh, peneliti paparkan sebagai berikut di bawah ini:

1. Data Observasi

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dapat dijabarkan bahwa aktivitas siswa bersama *smartphone* sebagai media interaksi sosial, sebagai berikut “ada ditemukan siswa yang menggunakan *smartphone* untuk interaksi sosial dan ada siswa menggunakan aplikasi seperti *whatsapp*, *facebook* dan *instagram*”. Kemudian berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan, bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa adalah memperluas jaringan persahabatan, sebagai sarana komunikasi jarak jauh dan mempermudah mengakses informasi. Selain dampak positif, *smartphone* juga menimbulkan efek negatif bagi penggunanya. Konsekuensi buruk dari penggunaan *smartphone* sebagai sarana interaksi sosial bagi siswa adalah munculnya kecanduan dan terbatasnya sosialisasi.

2. Data Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data lebih jelas untuk memberikan jawaban beberapa poin perhatian penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil dari wawancara, bahwa aktivitas siswa bersama *smartphone* sebagai media interaksi sosial yang mana *smartphone* digunakan untuk mengetahui kabar dari orang tua, mencari dan memperluas informasi, komunikasi jarak jauh, dan tempat untuk menyimpan dokumen. Hal ini sejalan dengan pernyataan Maulana Pratama bahwa “Saya menggunakan *smartphone* untuk beberapa hal seperti menanyakan kabar orang tua, kawan-kawan, mencari informasi, memberikan informasi, untuk berkomunikasi jarak jauh, serta untuk menyimpan beberapa data seperti tugas sekolah”. Hal serupa juga disampaikan oleh Cendi Kholimatul Sa’diah bahwa “*Smartphone* saya gunakan untuk komunikasi dengan orang tua, teman, keluarga, mencari informasi dan digunakan ketika ada keperluan”. Hal ini juga sesuai yang disampaikan oleh Radifan bahwa “*Smartphone* saya gunakan untuk menghubungi orang tua ketika ingin dijemput dan digunakan untuk mengakses informasi”. Ungkapan di atas sesuai juga dengan yang diungkapkan oleh Deny Juliansyah bahwa “*Smartphone* saya gunakan untuk menghubungi teman salah satunya melalui chat, yaitu untuk menanyakan kabar, selain menghubungi teman *smartphone* saya gunakan juga untuk menghubungi orang tua, serta untuk bermain *game online* bersama dari siang sampai sore, dari pagi sampai pagi hari lagi. Aplikasi yang saya gunakan yaitu *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *game* dan *kamera (video call)*”. Hal serupa juga disampaikan oleh Selviani bahwa “*Smartphone* digunakan untuk menghubungi orang tua, kawan, abang, dan kakak, *smartphone* tersebut saya gunakan pada waktu pulang sekolah dengan menggunakan aplikasi yaitu *facebook*, *whatsapp*, dan *kamera (video call)*”. Ungkapan yang serupa juga disampaikan oleh Putri Apriani bahwa “*Smartphone* saya gunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua, teman-teman, dan keluarga yang jauh, menggunakan aplikasi *instagram*, *whatsapp*, *facebook*, dan fitur *kamera (video call)*”. Penjelasan di atas, diperkuat dengan adanya pernyataan dari guru yang bernama Indah Lestari yaitu “Siswa menggunakan *smartphone* dalam interaksi sosial digunakan untuk menghubungi orangtuanya, yang mana ketika siswa yang ingin minta jemput pulang sekolah. Karena terkadang ada jadwal sekolah yang mendadak pulang awal, biasanya disebabkan karena adanya rapat sesama guru, sehingga mengharuskan siswa untuk menghubungi orang tuanya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan aktivitas siswa bersama *smartphone* sebagai media interaksi sosial adalah sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* dalam interaksi sosial untuk menghubungi teman, orang tua, abang, kakak, dan keluarga, melalui aplikasi *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, dan *kamera (video call)*, selain berkomunikasi, *smartphone* juga dipakai untuk mendapatkan informasi dan bermain *game online* bersama.

Berdasarkan hasil wawancara, bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial adalah dapat menambah jaringan persahabatan dan komunikasi. Hal ini

sesuai yang disampaikan oleh Selviani kepada peneliti bahwa “adapun yang menjadi dampak positif saya menggunakan *smartphone* salah satunya adalah untuk menambah sahabat, yang mana disini saya menggunakan aplikasi yang ada di *smartphone* seperti aplikasi *facebook*, *whatsapp*, dan *instagram*. Dengan *smartphone* membuat komunikasi menjadi lebih mudah dan lancar”. Hal serupa juga disampaikan oleh Radifan kepada peneliti bahwa “menurut saya dampak positif penggunaan *smartphone* adalah dapat menambah teman yang awalnya tidak kenal menjadi kenal. Disini saya menggunakan aplikasi *facebook* dalam komunikasi tersebut”. Pernyataan tersebut juga sesuai yang disampaikan oleh Deny Juliansyah bahwa “dampak positif yang saya rasakan dari penggunaan *smartphone* adalah dapat mempererat dan memperluas persahabatan”.

Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa selain untuk menambah jaringan persahabatan dampak positif penggunaan *smartphone* dalam interaksi sosial adalah sebagai sarana komunikasi jarak jauh. Hal ini sejalan dengan pernyataan Maulana Pratama bahwa “dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah sebagai sarana maupun alat komunikasi jarak jauh. Disini saya bisa mengontak teman lama yang sudah lama tidak bertemu. Dengan *smartphone* ini, saya sangat terbantu dalam berinteraksi meskipun jaraknya jauh”. Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi yang serupa dari salah satu siswa yang bernama Cendi Kholimatul Sa’diah bahwa “salah satu dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah mempermudah berkomunikasi baik dengan keluarga maupun teman”. Selain untuk menambah jaringan persahabatan dan sarana komunikasi jarak jauh *smartphone* juga berguna untuk mengakses informasi, yang mana hal ini serupa dengan yang dipaparkan oleh Putri Apriani kepada peneliti bahwa “salah satu keuntungan positif dari pemakaian *smartphone* adalah sebagai alat untuk memperoleh informasi. Informasi yang dimaksud di sini adalah untuk memperoleh informasi dari teman dekat mengenai aktivitas di sekolah maupun di luar sekolah. Terkadang ketika saya tidak masuk sekolah membuat saya ketinggalan informasi, dengan adanya *smartphone* saya bisa menanyakan informasi secara langsung tanpa harus bertatap muka”.

Selain memberikan dampak positif, *smartphone* juga membawa dampak negatif bagi penggunaannya, dampak negatif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa adalah menimbulkan rasa kecanduan bagi penggunaannya. Salah satu contoh ketika pengguna menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* sampai lupa waktu. Hal ini sesuai yang diungkapkan Deny Juliansyah kepada peneliti bahwa “dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang saya dapatkan adalah adanya rasa kecanduan untuk tetap menggunakan *smartphone* tanpa mengenal waktu, kecuali ketika saya ingin tidur. Kecanduan ini disebabkan karena di *smartphone* saya ada aplikasi *game online* yang saat ini lagi *booming*. Oleh sebab itu membuat saya terus-menerus menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* bersama dari siang sampai sore dan dari pagi sampai pagi hari lagi”. Hal serupa juga disampaikan oleh Radifan mengatakan bahwa “dampak negatif penggunaan *smartphone* dapat menimbulkan rasa kecanduan”. Pernyataan serupa yang disampaikan oleh Maulana Pratama bahwa “dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dapat menyebabkan kecanduan, dimana terkadang saya lupa waktu”. Bermain *games* membuat pengguna *smartphone* selain dari kecanduan dan lupa waktu, juga dapat mengakibatkan kesehatan pengguna tidak stabil, seperti sering sakit kepala, susah tidur, dan sakit mata sehingga mengakibatkan interaksi sosial berkurang. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Cendi Kholimatul Sa’diah kepada peneliti bahwa “dampak negatif dari penggunaan *smartphone* menurut saya adalah membuat kesehatan saya tidak stabil yang mana disini saya biasanya sering sakit kepala, susah tidur, dan juga membuat saya mual. Sehingga ketika berada di sekolah saya tidak dapat mengikuti pembelajaran seperti biasanya dan tidak bisa melakukan interaksi sosial”. Dampak yang demikian juga disampaikan

oleh Selviani bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* menyebabkan kesehatan saya terganggu seperti sakit kepala, sakit mata, dan susah tidur (insomnia). Sehingga ketika berada di sekolah saya tidak fokus ketika diajak berbicara oleh teman”.

Peneliti juga mendapatkan informasi dari salah satu informan bahwa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dalam interaksi sosial adalah kurang bersosialisasi yang mana ditandai dengan fenomena yang terjadi seperti tidak memperhatikan dan memperdulikan situasi dan kondisi disekitarnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Putri Apriani bahwa “penggunaan *smartphone* menimbulkan dampak negatif seperti kurang bersosialisasi. Hal ini saya rasakan ketika saya menggunakan *smartphone* terkadang saya tidak memperhatikan orang yang ada disekitar saya, padahal orang tersebut sedang mengajak saya berbicara, namun karena saya terlalu asyik dengan *smartphone* membuat interaksi yang terjadi tidak lancar”.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* sebagai media alat interaksi sosial siswa adalah memperluas jaringan pertemanan, berfungsi sebagai sarana komunikasi jarak jauh, dan memungkinkan akses informasi tanpa batas. Di sisi lain, efek buruk yang ditimbulkan dari pemakaian *smartphone* dalam interaksi sosial adalah munculnya ketergantungan dan berkurangnya sosialisasi.

3. Data Dokumentasi

Ada beberapa data yang didapatkan oleh peneliti selama melakukan penelitian. Kemudian peneliti menjadikan data tersebut sebagai dokumen. Adapun hasil dokumentasi yang diperoleh akan dipaparkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil dokumentasi tentang aktivitas siswa bersama *smartphone* sebagai media interaksi sosial, diperoleh data sebagai berikut: 1) komunikasi; 2) mengakses informasi. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh, aktivitas siswa bersama *smartphone* sebagai media interaksi sosial, yaitu untuk komunikasi dan mengakses informasi.

Berdasarkan hasil dokumentasi tentang dampak positif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa, diperoleh data, sebagai berikut: 1) memperluas jaringan persahabatan; 2) sarana komunikasi jarak jauh; 3) mempermudah mengakses informasi. Berdasarkan hasil dokumentasi, dampak positif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa, yaitu untuk memperluas jaringan persahabatan, sarana komunikasi jarak jauh, dan mempermudah mengakses informasi.

Selain membawa dampak positif, *smartphone* juga menghasilkan dampak negatif bagi penggunaannya, dampak negatif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa, diperoleh data sebagai berikut: 1) menimbulkan rasa kecanduan; 2) kurang bersosialisasi. Berdasarkan hasil dokumentasi, dampak negatif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa, yaitu menimbulkan rasa kecanduan dan kurang bersosialisasi.

B. Pembahasan Penelitian

Pembahasan dalam studi ini didasarkan pada fokus penelitian yang telah ditentukan dari isu yang muncul dalam latar belakang masalah. Untuk menjawab semua fokus penelitian yang telah ditetapkan, tentu saja berdasarkan fakta di lapangan dan teori yang mendukung pemanfaatan *smartphone* sebagai media interaksi sosial bagi siswa. Pembahasan dalam penelitian ini memanfaatkan prosedur teknik analisis data Sugiyono, yaitu teknik reduksi data, *display data*, *verifikasi* dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017), Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Aktivitas Siswa Bersama *Smartphone* sebagai Media Interaksi Sosial

Aktivitas siswa bersama *smartphone* sebagai media interaksi sosial yang dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut:

a. Komunikasi

Penggunaan *smartphone* dikalangan masyarakat sudah tidak asing lagi, bahkan termasuk dikalangan siswa. Penggunaan *smartphone* itu sendiri digunakan berbeda-beda oleh setiap siswa, ada yang menggunakannya untuk berkomunikasi. Komunikasi adalah proses pengiriman pesan dari satu individu kepada individu lain untuk memberi informasi, mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara verbal maupun tidak langsung (Onong Effendy Uchjana, 2007). Menurut peneliti, pemaparan tersebut menyatakan bahwa aktivitas siswa bersama *smartphone* pada umumnya lebih sering digunakan untuk berkomunikasi, baik untuk menghubungi orang tua, kerabat, teman, dan orang lain.

b. Mengakses Informasi

Selain untuk komunikasi, penggunaan *smartphone* dikalangan siswa digunakan untuk mengakses informasi berupa mencari dan memberikan informasi. Menurut peneliti aktivitas siswa bersama *smartphone* sudah sesuai dengan kaidah dan kegunaan *smartphone* itu sendiri seperti menggunakan *smartphone* untuk menghubungi orang tua, teman, kerabat, dan mencari serta memperluas informasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum, aktivitas siswa menggunakan *smartphone* sebagai media interaksi sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain dan mendapatkan informasi.

2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Interaksi Sosial Siswa

Penggunaan *smartphone* dapat menimbulkan dampak positif bagi penggunaannya, khususnya bagi siswa. Berikut peneliti akan memaparkan beberapa dampak positif yang dirasakan oleh siswa dalam penggunaan *smartphone*:

a. Memperluas Jaringan Persahabatan

Dampak positif penggunaan *smartphone* bagi siswa salah satunya adalah untuk memperluas jaringan persahabatan. Menurut Hafiz Al-Ayouby bahwa *smartphone* dapat memperluas jaringan persahabatan adalah memperluas persahabatan di media sosial seperti di dunia maya (*instagram, facebook, dan whatsapp*). Menjadi suatu keharusan bagi seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, baik yang sudah dikenali maupun yang belum. Dengan ini, dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah mampu menambah teman (Hafiz Al-Ayouby, 2017).

Berdasarkan yang diungkapkan oleh beberapa informan kepada peneliti, maka peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* bagi siswa adalah dapat menambah sahabat. Memperluas jaringan persahabatan dapat membawa dampak yang baik bagi seseorang, apabila niat baik seseorang untuk mempererat tali persaudaraan. Persaudaraan dalam Islam sangat dianjurkan karena ini merupakan pondasi yang dapat membawa kepada keutuhan dan kesatuan suatu bangsa.

b. Sarana Komunikasi Jarak Jauh

Selain untuk mengembangkan hubungan pertemanan, manfaat positif dari penggunaan *smartphone* bagi siswa adalah untuk memudahkan komunikasi lintas jarak. Komunikasi jarak jauh kini tidak lagi menjadi hambatan untuk bersosialisasi dengan orang lain, karena teknologi masa kini sudah mendukung proses komunikasi, seperti lewat adanya *smartphone*. Dampak positif adanya teknologi yang diciptakan untuk komunikasi jarak jauh dapat dibuktikan dengan sejauh apapun jarak antara seseorang dengan orang lain masih tetap dapat melakukan interaksi sosial (Eti Setiawati & Heni Dwi Arista, 2018).

Berdasarkan yang diungkapkan oleh informan kepada peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* sangat membawa keuntungan bagi penggunaannya, yang mana dapat membuat komunikasi berjalan baik walaupun dengan jarak yang jauh. Pada waktu dulu, orang yang ingin melakukan komunikasi dengan kerabat, teman, dan orang lain masih sangat terbatas, karena melihat kondisi jarak yang sulit untuk dijangkau dalam artian jarak yang

ditempuh itu jauh. Namun sesuai dengan perkembangan zaman, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi sekarang sudah membawa dampak yang signifikan kepada penggunaannya seperti dengan adanya *smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah perangkat atau alat yang dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi secara jarak jauh. Ini didukung oleh keberadaan jaringan internet yang bisa menghubungkan satu orang dengan orang lainnya.

c. Mempermudah Mengakses Informasi

Penggunaan *smartphone* di kalangan siswa juga dapat digunakan untuk mengakses informasi. Menurut Fauziah mengakses informasi berarti mencari dan mengambil informasi dari suatu sumber (Fauziah, 2008). Mengakses data sekarang jadi lebih mudah berkat keberadaan jaringan internet. Internet adalah jaringan komputer yang dapat menghubungkan semua pengguna komputer dari berbagai penjuru dunia sehingga menyediakan informasi secara menyeluruh dan terkini, yang mencakup semua aspek kehidupan manusia. Dengan adanya internet pengguna *smartphone* semakin mendapat kemudahan dalam mengakses beberapa informasi dengan cepat, dimanapun dan kapan saja. Penggunaan *smartphone* sangat memudahkan siswa dalam mencari dan memperluas informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa memanfaatkan *smartphone* antara lain untuk memperoleh informasi, baik dengan mencari informasi, maupun membagikan informasi yang berhubungan dengan yang ada di sekolah maupun di luar sekolah. Siswa menggunakan *smartphone* dibantu dengan jaringan internet untuk melakukan interaksi dengan teman-temannya, orang tuanya dan orang lain. Siswa untuk berinteraksi menggunakan beberapa aplikasi yang ada di *smartphon*enya seperti aplikasi *facebook*, *whatsapp*, dan *instagram*. Aplikasi *facebook*, *whatsapp*, dan *instagram* dapat memudahkannya untuk berkomunikasi, mencari dan memberikan beberapa informasi yang dibutuhkan. Baik itu informasi yang berkaitan untuk kepentingan pribadi maupun orang lain.

Penggunaan *smartphone* tidak selamanya membawa dampak positif bagi penggunaannya, namun masih terdapat dampak negatif yang dialami ketika pengguna sudah menggunakan *smartphone*. Adapun beberapa dampak negatif penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa sebagai berikut:

a. Menimbulkan Rasa Kecanduan

Penggunaan teknologi seperti *smartphone* dapat menimbulkan rasa kecanduan bagi penggunaannya. Penggunaan *smartphone* canggih telah memicu kenaikan penggunaan internet yang cukup signifikan, sehingga berdampak buruk bagi kesehatan mental dan membuat ketergantungan (Hafiz Al-Ayouby, 2017). Kecanduan penggunaan *smartphone* tidak hanya ditemukan dikalangan masyarakat umum, tetapi juga ditemukan dikalangan siswa. Kecanduan yang dirasakan ditandai dengan siswa yang terlalu menyibukkan diri dengan *smartphone* dari pagi, siang, sore, malam bahkan sampai kesubuh.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1992 menyebutkan bahwa dampak dari bermain *game* secara berlebihan akan memberikan efek negatif bagi kesehatan pengguna. Kesehatan adalah kondisi sejahtera dari fisik, mental, dan sosial yang memungkinkan setiap individu untuk hidup secara produktif, baik secara sosial maupun ekonomi. Akan tetapi, kesehatan yang dimaksud saat ini tidak dirasakan semestinya oleh pengguna *smartphone* yang berlebihan. Sebagian besar masyarakat yang menggunakan *smartphone* merasakan dampak yang negatif, tidak terkecuali siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa siswa merasakan dampak negatif dari bermain *games* berupa kesehatannya terganggu, sehingga mengakibatkan interaksi sosial berkurang.

Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh informan kepada peneliti, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan pada penggunaan *smartphone* sangat berdampak buruk

pada aktivitasnya, di mana pengguna lebih sering menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang tidak terlalu berguna, seperti bermain *game online*. Kecanduan penggunaan *smartphone* dengan bermain *game online* membuat pengguna tanpa sadar mengeluarkan kata-kata yang kurang baik. Bahkan ada yang memukul anggota badannya sendiri ketika permainannya *game over*. Selain itu, dampak dari bermain *game* yang berlebihan juga mengakibatkan kesehatan pengguna *smartphone* terganggu sehingga menghambat interaksi sosial. Akibat dari kesehatan yang tidak stabil cenderung akan membuat penderita lebih memilih untuk berdiam diri dan menjauhkan diri dari keramaian, dengan demikian akan mengurangi interaksi sosial dengan orang lain.

b. Kurang Bersosialisasi

Menurut James W. Vander Zanden menyatakan bahwa sosialisasi adalah proses interaksi sosial individu dengan orang lain untuk mendapatkan pengetahuan, nilai, norma, sikap, dan pola perilaku penting dalam masyarakat agar dapat berkontribusi dalam masyarakat. Namun, meskipun ada beberapa tujuan dari sosialisasi, masih ada yang kurang menghargainya, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah akibat dari penggunaan *smartphone* itu sendiri (Damsar, 2019). Pengguna yang sangat terfokus pada *smartphone* membuat interaksi dengan orang lain berkurang. Hal yang sama juga dirasakan oleh para siswa, di mana mereka asik dengan *smartphone* masing-masing, sehingga interaksi antara siswa dengan siswa atau antara siswa dan guru menjadi berkurang.

Dapat disimpulkan bahwa efek buruk penggunaan *smartphone* bagi siswa adalah berkurangnya interaksi antara mereka. Kepentingan sosialisasi sekarang diabaikan akibat keberadaan *smartphone*. Sebenarnya, sosialisasi dapat mempererat hubungan antara individu dan individu, serta kelompok dan kelompok. Akan tetapi, dengan kehadiran *smartphone*, orang-orang cenderung menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan *smartphone* dari pada berinteraksi dengan orang lain.

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas, peneliti akan menarik beberapa kesimpulan mengenai penggunaan *smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa. Berikut adalah hasil kesimpulan yang didapatkan:

1. Aktivitas siswa bersama *Smartphone* sebagai media interaksi sosial adalah pertama untuk berkomunikasi dengan orang tua, teman serta keluarga, dan kedua mengakses informasi, yaitu mencari, memberikan dan menerima informasi.
2. Dampak positif penggunaan *Smartphone* sebagai media interaksi sosial siswa, sebagai berikut: Pertama, memperluas jaringan persahabatan artinya menambah teman melalui aplikasi seperti *whatsapp*, *facebook* dan *instagram* dari yang tidak kenal menjadi kenal; Kedua, sarana komunikasi jarak jauh adalah dengan adanya *smartphone* sangat membantu dalam melakukan interaksi sosial; Ketiga, mempermudah mengakses informasi yaitu mencari dan menerima informasi dari suatu sumber. Sedangkan dampak negatifnya sebagai berikut: Pertama, adanya rasa kecanduan dikarenakan bermain *game online* sehingga menimbulkan efek lupa waktu yang mengakibatkan interaksi sosial berkurang. Kedua, kurang bersosialisasi seperti tidak memperhatikan orang yang ada disekitar karena terlalu asyik dengan *smartphone*, dan mengakibatkan interaksi yang terjadi tidak lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Lazuardi. (2016). “*Pola Interaksi Sosial Pelanggan Warkop Daeng Sija Beverly Hills Kota Makassar*”. Skripsi, Program Studi PMI Kons. Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Alauddin Makassar. Tidak diterbitkan
- Damsar. (2019). *Pengantar Sosiologi Politik*. Kencana
- Edy Winarno & Ali Zaki. (2012). *Tip-Tip Paling Keren Blackberry dan Android*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo
- Eti Setiawati & Heni Dwi Arista. (2018). *Piranti Pemahaman Komunikasi dalam Wacana Interaksional Kajian Pragmatik*. Malang. UB Press
- Fauziah. (2008). *Teknologi Informasi & Komunikasi*. Jakarta. Media Pusindo
- Fitri, D., Anismar, A., Fazil, M., & Ula, C. W. (2021). SMARTPHONE SEBAGAI GAYA HIDUP MAHASISWA (STUDI PADA MAHASISWA FISIP 2018). *Jurnal Jurnalisme*, 10(1), 32. <https://doi.org/10.29103/jj.v10i1.4791>
- Gunawan Imam. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta. PT Bumi Askara
- Hafiz Al-Ayouby. (2017). “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)*.” Skripsi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Politik, Universitas Lampung. Tidak diterbitkan
- Inda Lestari. (2012). “*Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*”. dalam *Jurnal Prosiding Ks: Riset & Pkm*, Vol. 2, No. 2
- Isna Nadhila. (2013). *Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modern*. Jakarta. Penamadani
- Jamun, Y. M., & Ntelok, Z. R. E. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3796–3803. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2832>
- Kemenag. (2018). *Alquran dan terjemahnya*. Quran In MS Word. Version 3000
- Kurnia Tamimi. (2017). “*Pengaruh Pemanfaatan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTSN Maguwoharjo*”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Tidak diterbitkan
- Melsa Tri Wulandari, Jaelani, Manja. (2021). PENGGUNAAN GRUP WHATSAPP BAGI MAHASISWA SEBAGAI MEDIA DAKWAH. *Syi'ar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan Dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 4(1), 10–22. <https://doi.org/10.37567/syiar.v4i1.755>
- Moleong, L. J. (2007). Metode Penelitian Kualitatif (Issue Metode Penelitian Kualitatif). In *PT Remaja Rosda Karya* (Vol. 2). CV Jejak. Sukab
- Nastria Sari Fitriana. (2016). “*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Ketergantungan Mahasiswa Pada Smartphone*”. Skripsi, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Lampung Bandar Lampung. diterbitkan
- Onong Effendy Uchjana. (2007). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 139–149. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>
- Riyanto, Z., & Riyanto, Z. (2019). Analisis Perilaku Mahasiswa Sains Dan Teknologi Dalam Penggunaan Smartphone (Gadget) Untuk Meningkatkan Prestasi Akademik. *PERFORMA Media Ilmiah Teknik Industri*, 17(2). <https://doi.org/10.20961/performa.17.2.28802>
- Sadiyah, D. (2015). *Metode Penelitian Dakwah*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Sahrul. (2001). *Sosiologi Islam*. Medan. IAIN Press
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung. Alfabeta