

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL PARA SISWA SMA

AISYAH ANGGRAENI¹⁾ dan HENDRIZAL, S.IP., M.Pd.²⁾

¹⁾Editor *Media SMAN* Sa dan Siswa Kelas XI MIA-6
Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Padang, Sumatera Barat

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
FKIP Universitas Bung Hatta, Padang, Sumatera Barat

E-mail: aisyahrae@gmail.com & hendrizalsipmpd@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini bermaksud untuk meneliti seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap kehidupan sosial siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang. Di era perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, *gadget* sudah berkembang dengan pesat. *Gadget* saat ini tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia dan salah satunya bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan metode berupa menyebarkan angket, sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi para siswa. Sekitar 80% siswa tidak mengabaikan lingkungan sosial sekitarnya, walaupun mereka sedang menggunakan *gadget*. Hal ini bisa disimpulkan bahwa masih banyak siswa SMA yang masih peduli dengan keadaan sekitar. Namun para pelajar saat ini banyak yang kurang memahami bagaimana dan kapan *gadget* digunakan dengan semestinya. Diperlukan pembatasan serta arahan dari dalam diri masing-masing selama menggunakan *gadget*.

Kata kunci: pelajar, pengaruh, *gadget*, kehidupan sosial.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, misalnya *gadget*. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar pada kehidupan sosial.

Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggu-

nakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktu mereka sehari-hari untuk menggunakan *gadget* mereka, termasuk di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Kecenderungan para siswa yang hidup bergantung dengan *gadget* yang dimiliki inilah yang membuat hal ini menarik untuk diteliti. Belakangan ini banyak siswa yang sudah memiliki *gadget* pribadi. Padahal beberapa tahun

yang lalu *gadget* hanya dipakai oleh para pebisnis dari kalangan menengah ke atas.

Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun, di sisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Perlu diperhatikan bahwa setiap hal apapun apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik. Sebaliknya, jika digunakan secara berlebihan dan tidak semestinya, akan menimbulkan beberapa pengaruh yang kurang baik pula.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana pengaruh yang ditimbulkan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang? (2) Apa hubungan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk memahami hubungan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang. (2) Untuk menganalisis pengaruh yang ditimbulkan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang.

Adapun manfaat dari penelitian yang selanjutnya juga berbentuk penulisan karya ilmiah ini adalah: (1) Dapat mengetahui apa saja pengaruh *gadget* di bidang kehidupan sosial. (2) Dapat menjadi bahan pertimbangan saat menggunakan *gadget* di mana saja berada. (3) Mengingat agar terjalin kembali komunikasi sosial secara langsung tanpa menggunakan *gadget*.

D. KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information Technology* (IT), adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara dan video.

Contoh dari teknologi informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, televisi, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern misalnya telepon seluler atau ponsel dan *gadget*.

Pengertian teknologi informasi menurut beberapa ahli seperti berikut ini:

- Teknologi informasi adalah studi atau peralatan elektronika, terutama komputer, untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan dan gambar (Kamus Oxford, 1995).
- Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu manusia bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag & Keen, 1996).
- Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (*software & hardware*) yang digunakan untuk memproses atau menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi (Martin, 1999).
- Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan

informasi dalam bentuk elektronik (Lucas, 2000).

- Teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video (William & Sawyer, 2003).

2. Gadget dan Pengaruhnya

Osland Cvano (2013) mengungkapkan, “*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.” Sementara Rayner (2016) menyatakan, “Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari, *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Di zaman yang sangat modern pada saat ini, perkembangan teknologi terus berkembang. Perkembangan teknologi ini akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin

tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif (T.N. Ain, 2013).

Semakin canggih zaman maka semakin banyak *gadget* yang akan digunakan tentunya, apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat. Hal ini memungkinkan semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *gadget*. Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing.

Sekarang tidak hanya kalangan atas yang dapat memiliki *gadget*. Namun kalangan menengah juga sudah

dapat memiliki sebuah *gadget* karena semakin bersaingnya di pasaran untuk membuat harga *gadget* semakin ekonomis. Karena itu banyak produk baru yang menawarkan *gadget* dengan harga yang cukup murah. Karena itulah sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah *gadget*. Maka tidak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan zaman dahulu.

Ada beberapa faktor mengapa *gadget* sangat berpengaruh di antaranya:

a. Semakin hari semakin canggih

Tentunya hal ini memberikan manfaat yaitu mempermudah pekerjaan, dengan bentuk yang begitu kecil dan praktis sehingga *gadget* sangatlah mudah dibawa di manapun dan kapanpun. Bahkan *gadget* sekarang adalah teman yang selalu melekat dan susah untuk dilepaskan dari kegiatan manusia sehari-hari, serta dengan fitur aplikasi *game* yang begitu banyak dan menarik minat pada anak-anak.

b. Secara tidak sadar, *gadget* membuat ketergantungan

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sangat mudah menggunakan *gadget* dan semakin tergantung pada *gadget*, hal ini menjadi pengaruh negatif

pada anak-anak. Menurut Eko Prasetyo (2013), contohnya adalah bermain *game* sehingga anak-anak malas untuk belajar, mungkin jika sehari saja tidak menggunakan *gadget* pasti rasanya ada yang kurang atau mengganjal.

Dampak-dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain:

a. Mengganggu kesehatan

Begitu banyak manfaat *gadget* yang sangat membantu pekerjaan manusia dan sangat positif dampaknya. Di sisi lain, *gadget* juga berdampak negatif, *gadget* sendiri sangat mengganggu kesehatan pada manusia karena efek radiasi dan teknologi yang sangat berbahaya terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah, efek radiasi yang berlebihan akan menyebabkan penyakit kanker.

b. Dapat mengganggu perkembangan anak

Pada *gadget* sendiri sangatlah banyak memiliki fitur-fitur yang sangat canggih seperti kamera yang bisa digunakan untuk mengambil gambar yang begitu bagus serta dilengkapi fitur-fitur pada kamera yang sangat menarik, video untuk merekam/mendokumentasikan sebuah peristiwa atau objek yang bergerak, *game* untuk hiburan, dan ma-

sih banyak fitur canggih lainnya. Fitur-fitur canggih itu semua yang dapat mengganggu proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Contohnya pada saat jam pembelajaran, guru sedang menerangkan pelajaran di depan kelas, sementara seorang anak sedang bermain *game* menggunakan *gadget* di belakang atau menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak baik.

c. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final (Ratih Ibrahim, 2012). Padahal banyak sekali yang harus digali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya internet tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan. Jika tidak dicermati, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi yang akan cepat puas karena begitu mudahnya mencari informasi pada *gadget*. Dengan kata lain, anak-anak sekarang menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk

menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat. Menurut Romo (2013), bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

3. Hakikat Kehidupan Sosial

Kehidupan sosial adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial/kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika di sana ada interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama. Dalam hal yang terjadi di lapangan, kehidupan sosial sangat erat kaitannya dengan bagaimana bentuk kehidupan itu berjalan. Dalam hal ini, ada dua kehidupan sosial yang secara umum tampak, yaitu kehidupan sosial di pedesaan dan kehidupan sosial di perkotaan.

Pada zaman sekarang ini, sering kita membedakan antara masyarakat pedesaan dan masyarakat perkotaan. Per-

bedaan tersebut sebenarnya tidak mempunyai hubungan dengan pengertian masyarakat sederhana, karena dalam masyarakat modern, betapa pun kecilnya suatu desa, pasti ada pengaruh-pengaruh dari kota. Perbedaan masyarakat pedesaan dan masyarakat perkotaan pada hakikatnya bersifat gradual.

Kita dapat membedakan antara masyarakat desa dan masyarakat kota yang masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Masing-masing mempunyai sistem yang mandiri, dengan fungsi-fungsi sosial, struktur serta proses-proses sosial yang sangat berbeda, bahkan kadang-kadang dikatakan “berlawanan” pula.

Ditinjau dari penjelasan mengenai kehidupan sosial di atas, kehidupan sosial para siswa juga turut mengikuti perubahan. Para siswa kebanyakan sekarang telah mengikuti alur globalisasi dengan turut mengikuti perkembangannya. Kini para siswa kebanyakan telah memiliki *gadget* masing-masing. Dengan adanya *gadget* yang diberikan kepada siswa oleh orangtua mereka, semakin membawa perubahan tingkah laku siswa. Ini akan membawa dua perubahan, ibarat uang logam yang memi-

liki dua sisi. Perubahan dapat membawa kepada hal positif maupun negatif.

Jika perubahan yang ditimbulkan positif, maka proses belajar akan semakin mudah karena ditunjang dengan kemudahan akses internet, dan juga mengabari tentang segala sesuatu kepada orangtua jika sedang berada di sekolah. Lain halnya jika pengaruh yang ditimbulkan negatif, maka bisa saja membuat siswa menjadi teledor akibat kurang fokus saat belajar di sekolah, atau kurangnya interaksi mereka akibat asyik dengan *gadget* mereka sendiri.

Hassan (1999) mengemukakan, teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antarmanusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antarpribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*). Hal demikian dilatarbelakangi oleh pemanfaatan *gadget* yang tidak tepat sasaran. *Gadget* lebih

sering digunakan untuk terjun dalam dunia sosial media. Dunia sosial media merupakan dunia yang memiliki berbagai macam dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana pelajar menggunakannya.

Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar. Menurut Parsons, tindakan individu dipengaruhi oleh dua macam orientasi, yaitu orientasi motivasional yang bersifat pribadi dan orientasi nilai yang bersifat sosial (Johnson, 1981). Hal ini mengantarkan pemahaman bahwa tindakan seseorang dipengaruhi oleh kehendak dirinya dan dikontrol oleh nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Sering muncul berita mengenai pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan sekolah dan dilakukan oleh pelajar. Ini merupakan berita yang sangat menarik perhatian bagi dunia pendidikan. Kondisi demikian menjadi topik utama agar dapat terselesaikan guna meningkatkan kualitas pendidikan. Kasus lainnya yang merupakan dampak negatif dari penyalahgunaan internet adalah gaya hidup westernisasi, seperti

munculnya bahasa-bahasa yang seharusnya tidak digunakan dan diucapkan dalam lingkungan sekolah. Dengan kondisi yang demikian *gadget* dapat berpengaruh besar terhadap kehidupan para remaja, khususnya pelajar usia SMA, terlebih dalam hal berperilaku.

Gadget sangat digemari pada saat ini oleh semua kalangan, yang menyebabkan pihak pembuat *gadget* semakin memiliki inovasi terhadap tampilan, aplikasi maupun bentuknya agar lebih menarik konsumen, khususnya untuk para pelajar. Menurut beberapa ahli, dampak yang sangat dirasakan dengan adanya kemajuan dan pembaharuan teknologi ini adalah dalam bidang sosial yang menunjukkan terhadap perilaku sosial, di mana perilaku sosial ini adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001).

Berdasarkan survei Siemens Mobile Lifestyle III, ditemukan bahwa 60% dari respondennya lebih senang menggunakan *gadget* dalam hal ini ponsel untuk mengirim dan membaca SMS atau memainkan *games* di tengah pembelajaran yang dianggap membosankan (Nurudin, 2005). Dengan ada-

nya realitas seperti itu, akan ada banyak perubahan yang terjadi pada diri pelajar yang menggunakan *gadget*. Hal ini khususnya pada perilaku sosial siswa, karena pada dasarnya siswa itu makhluk sosial. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak dilahirkan, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologisnya, makanan, minuman dan lainnya. Jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interaksi antar-siswa, guru maupun lingkungan sekitar.

E. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Padang, Sumatera Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 Februari 2018, pukul 10.40 WIB. Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Padang.

Adapun metode pengumpulan data berupa pengumpulan data dengan cara penyebaran angket. Angket adalah

suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mendapat jawaban. Angket ini berisikan pertanyaan yang akan dijawab “ya” atau “tidak” oleh siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Padang sesuai dengan apa yang terjadi pada keadaan mereka, dan ada pula angket yang berisikan pertanyaan yang

akan dijawab dengan beberapa opsi jawaban.

F. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian yang diperoleh setelah membagikan angket dapat dicermati dalam tabel berikut ini.

Tabel: Hasil Angket Pengaruh *Gadget* terhadap Kehidupan Sosial Siswa

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Jumlah
1	Apakah saat bangun tidur di pagi hari Anda langsung mencari <i>gadget</i> ?	67%	33%	100%
2	Apakah di era globalisasi saat ini, Anda sulit menghindari <i>gadget</i> ?	100%	-	100%
3	Apakah <i>gadget</i> membuat Anda mengabaikan lingkungan sekitar?	20%	80%	100%
4	Apakah Anda lebih suka menghabiskan waktu senggang Anda dengan <i>gadget</i> dibandingkan dengan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar?	46,7%	53,3%	100%
5	Apakah Anda menganggap komunikasi melalui <i>gadget</i> lebih efektif dibandingkan berkomunikasi secara langsung?	46,7%	53,3%	100%
6	Apakah Anda merasa panik jika tidak membawa <i>gadget</i> ke suatu tempat?	60%	40%	100%
7	Apakah menurut Anda bisa satu hari tanpa menggunakan <i>gadget</i> ?	53,3%	46,7%	100%
8	Apakah Anda pernah mengalami hal seperti kecelakaan akibat kelalaian saat menggunakan <i>gadget</i> ?	20%	80%	100%
9	Apakah saat di kendaraan umum seperti angkutan kota, Anda lebih suka bermain <i>gadget</i> ?	26,7%	73,3%	100%

Selain pertanyaan angket seperti dalam tabel di atas, ada lagi angket yang disebarkan berupa pertanyaan seperti berikut ini:

- a. “Saat berkumpul bersama orang lain seperti keluarga ataupun teman, apakah kegiatan yang biasa Anda lakukan?” Opsi jawabannya adalah: (a) Berbincang-bincang. (b) Asyik

- dengan *gadget* masing-masing. Jawaban yang diberikan oleh responden adalah: (a) Berbincang-bincang sebanyak 93,3%. (b) Asyik dengan *gadget* masing-masing sebanyak 6,7%.
- b. “Berapa seringkah Anda menggunakan *gadget* dalam 1 hari?” Opsi jawabannya adalah: (a) 0-1 jam. (b) 1-2 jam. (c) 3-4 jam. (d) > 4 jam. Jawaban yang diberikan oleh responden adalah: (a) 0-1 jam sebanyak 6,6%. (b) 1-2 jam sebanyak 26,6%. (c) 3-4 jam sebanyak 26,6%. (d) > 4 jam sebanyak 40,2%.
- c. “Berapa lama Anda berinteraksi dengan orang lain di sekitar Anda tanpa menggunakan *gadget*?” Opsi jawabannya adalah: (a) 0-1 jam. (b) 2-3 jam. (c) 4-6 jam. (d) Tidak pernah. Jawaban yang diberikan oleh responden adalah: (a) 0-1 jam sebanyak 13,3%. (b) 2-3 jam sebanyak 33,3%. (c) 4-6 jam sebanyak 53,4%. (d) Tidak pernah sebanyak 0%.

2. Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian, penulis mendapatkan beberapa data yang menunjukkan pola kehidupan sosial akibat pengaruh dari *gadget*. Didapati bahwa sekitar 67% siswa kelas XI SMA

Negeri 1 Padang memilih untuk langsung mencari *gadget* mereka saat bangun di pagi hari. Ini bisa saja menunjukkan bahwa kebiasaan mereka yang selalu mengecek *gadget* mereka. Persentase ini juga cenderung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang terbiasa langsung mencari *gadget* saat bangun tidur.

Rata-rata para siswa menggunakan *gadget* lebih dari empat jam per hari. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi setiap harinya. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan berinteraksi dengan orang lain di sekitar tanpa menggunakan *gadget* yang menurun sekitar 4-6 jam per hari.

Selanjutnya, di era globalisasi saat ini, 100% para siswa sulit untuk menghindari *gadget*. Hal ini bisa disebabkan karena ketergantungan yang kuat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari untuk menggunakan *gadget*. Mereka terbiasa untuk menjadikan *gadget* sebagai alat yang membantu mereka dalam mencari informasi, menambah wawasan, maupun membantu menyelesaikan tugas mereka. Hanya sedikit persentase siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang yang pernah mengalami kecelakaan akibat

kelalaian saat menggunakan *gadget* (20%).

Namun, setelah diteliti, ada hasil yang mengejutkan bahwa sekitar 80% siswa tidak mengabaikan lingkungan sekitar walaupun mereka sedang menggunakan *gadget*. Hal ini bisa disimpulkan bahwa masih banyak siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang yang masih peduli dengan keadaan sekitar. Seperti di kendaraan umum, mereka memilih untuk tidak menggunakan *gadget* saat di tempat umum seperti itu.

Keadaan ini juga berbanding lurus bahwa para siswa lebih suka menghabiskan waktu senggang dengan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dibandingkan dengan *gadget*. Para siswa juga beranggapan bahwa berkomunikasi secara langsung lebih efektif dibandingkan melalui *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang masih memperhatikan lingkungan sosial dibanding dengan *gadget*.

Walaupun banyak fakta yang mempengaruhi kebiasaan penggunaan *gadget*, masih ada satu fakta yang berkesan bahwa 93,3% siswa masih sempat melakukan kegiatan berbincang-bincang

saat berkumpul bersama orang lain seperti keluarga ataupun teman.

Di sisi lain ada hal yang mengherankan bahwa 60% siswa merasa panik jika tidak membawa *gadget* ke suatu tempat, dan juga ada persentase yang cukup besar (53,3%) jika para siswa ditantang untuk bisa satu hari tanpa menggunakan *gadget*. Sebenarnya hal ini dapat terjadi jika mereka bergantung kebiasaan mereka untuk bermain dan menggunakan *gadget*. Meskipun demikian, hal ini harus segera diatasi agar mereka bisa terbiasa jika sewaktu-waktu tidak membawa *gadget*.

G. PENUTUP

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, kiranya dapat diberikan kesimpulan dan saran seperti di bawah ini.

1. Kesimpulan

Pelajar zaman *now* (sekarang) adalah para pelajar yang sudah tidak asing lagi dengan *gadget*. Mereka menggunakan *gadget* untuk komunikasi, internet, *game*, mendengarkan musik, dan melihat gambar ataupun video. Alasan pelajar selalu menggunakan *gadget* dalam aktivitasnya adalah karena *gadget* merupakan alat komunikasi maupun alat pencari informasi yang

paling mudah, praktis dan cepat. Manfaat *gadget* bagi pelajar adalah untuk mempermudah komunikasi, mendapatkan informasi, mencari hiburan serta mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, sehingga keberadaan *gadget* menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari *gadget* adalah mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi, serta dapat menjadikan pelajar tidak gagap teknologi. Adapun dampak negatifnya yaitu menghambat proses interaksi siswa terhadap sesama, berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, serta mengabaikan lingkungan sekitar. Untuk itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari dalam diri masing-masing selama menggunakan *gadget*.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran sebagai tindak lanjut adalah: (1) Diharapkan kepada para siswa untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam memanfaatkan *gadget*. (2) Sebaiknya para siswa menggunakan *gadget* seperlunya, dan penggunaannya sesuai dengan kondisi agar pengaruh buruk

dari *gadget* tidak terjadi. (3) Sebaiknya pada saat bersama keluarga dan teman-teman lebih baik tidak sibuk dengan *gadget* masing-masing, melainkan saling berinteraksi secara langsung satu sama lain. (4) Kepada orangtua, sebaiknya selalu mengawasi anaknya dalam menggunakan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, T.N. 2013. "Pemanfaatan Visualisasi Video Percobaan Gravity Current untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika pada Materi Tekanan Hidrostatik." *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, Volume 2, Nomor 2, halaman 97-102.
- Cvano, Osland. 2013. "Pengertian Gadget." [Online]. <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html/2013/> [17 Agustus 2013].
- Haag, S. and P. Keen. 1996. *Information Technology: Tomorrow's Advantage Today*. McGraw – Hill.
- Hornby, A.S. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Firth Edition. Oxford: Oxford University Press.
- <http://blackalpha5.blogspot.co.id/2014/03/karya-tulis-ilmiah-dampak-gadget-di.html>, diakses pada 3 Februari 2018 pukul 13.51 WIB.
- <http://lovelifehope97.blogspot.co.id/2016/06/contoh-karya-ilmiah-sma-pengaruh-gadget.html>, diakses pada 3 Februari 2018 pukul 14.14 WIB.

-
- <http://www.katabaku.com/2016/08/asik-atau-asyik-yang-benar-adalah.html>, diakses pada 10 Februari 2018 pukul 13.39 WIB.
- <http://www.psychologymania.com/2013/07/pengertian-kehidupan-sosial.html>, diakses pada 8 Februari 2018 pukul 17.31 WIB.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>, diakses pada 8 Februari 2018 pukul 17.25 WIB.
- <https://imokta.wordpress.com/2015/11/30/proposal-penelitian-tentang-pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-akademik-motorik-dan-emosional-siswa-kelas-6-sekolah-dasar-di-kota-tangerang-pusat/>, diakses pada 3 Februari 2018 pukul 14.09 WIB.
- <https://www.kompasiana.com/imamr/presentase-atau-presentasi>, diakses pada 10 Februari 2018 pukul 13.37 WIB.
- Ibrahim, Rusli. 2001. *Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Penjas*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Johnson, K. and K. Morrow. 1981. *Communication in the Classroom Applications and Methods for a Communicative Approach*. Oxford: Oxford University Press.
- Kosasih, Engkos. 2016. *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Lucas, Henry J. 2000. *Information Technology for Managemen*. 7th Ed. McGraw-Hill.
- Martin, E. 1999. *Managing Information Technology: What Managers Need to Know*. 3rd Ed. New Jersey: Pearson Education International.
- Nurudin. 2005. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- William, Brian K. and Stacey C. Sawyer. 2003. *Using Information Technology: a Practical Introduction to Computers and Communications*. London: Career Education.

✍️hz