

**DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP INTERAKSI SOSIAL GURU DAN SISWA DI SMP NEGERI 2 BOJONGGEDE*****THE IMPACT OF GADGETS USE INTENSITY ON SOCIAL INTERACTION BETWEEN TEACHERS AND STUDENTS AT SMP NEGERI 2 BOJONGGEDE*****Abdurohman¹, Dian Alfia Purwandari², Saipiatuddin³**^{1,2,3}Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri JakartaKorespondensi penulis : abdurohman207ar@gmail.com**Article Info****Article history :**

Received : 01-07-2025

Revised : 03-07-2025

Accepted : 05-07-2025

Published : 07-07-2025

Abstract

This research aims to describe the impact of gadget usage intensity on the interaction between teachers and students, with a focus on SMP Negeri 2 Bojonggede as the research site. The population consists of 8th-grade teachers and students. The research sample includes 2 teachers and 80 students drawn from 4 classes: 8F, 8G, 8H, and 8I. A purposive sampling technique was used to select the research subjects—specifically, teachers teaching 8th grade who use gadgets intensively, and the students taught by those two teachers. The methods used in this study include questionnaires, observation, and documentation. The data analysis technique employed was categorization levels based on Saifudin Azwar's framework. The research findings indicate that high-intensity gadget use by both teachers has a high impact on social interaction as well. This suggests a positive correlation, leading to the conclusion that high-intensity gadget use by teachers can have a positive impact on their social interactions with students.

Keywords: Gadget Usage Intensity, Social Interaction, Teacher, Student**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang dampak intensitas penggunaan gawai terhadap interaksi guru dan siswa yang akan berfokus di SMP Negeri 2 Bojonggede sebagai tempat penelitiannya. Populasinya adalah guru-guru di kelas 8 dan siswa-siswa di kelas 8. Sampel penelitian dari guru berjumlah 2 orang dan dari siswa diambil dari 4 kelas yaitu 8F, 8G, 8H, dan 8I dengan jumlah 80 orang sampel siswa. Teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan subjek penelitian yaitu guru yang mengajar di kelas 8 yang penggunaan gawainya dalam intensitas tinggi dan siswa-siswa yang diajar oleh dua guru yang dijadikan sampel. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kategorisasi jenjang dari Saifudin Azwar. Hasil penelitiannya adalah intensitas penggunaan gawai yang tinggi oleh kedua guru memberikan dampak interaksi sosial yang juga tinggi. Artinya hal tersebut tetap berbanding lurus dan menyimpulkan penggunaan gawai intensitas tinggi oleh guru bisa berdampak positif terhadap interaksi sosialnya kepada siswa-siswa.

Kata Kunci : Intensitas Penggunaan Gawai, Interaksi Sosial, Guru, Siswa**PENDAHULUAN**

Globalisasi menjadi sebuah hal yang senantiasa dinikmati manusia pada abad ini. Heterogenitas manusia dengan ruang lingkup yang terbatas dan mobilitas informasi yang stagnan di masa lalu, kini telah berubah menjadi bentuk yang tunggal atau homogen sehingga membuat manusia dapat melewati batas-batas wilayah. Hal tersebut membuat ketersambungan informasi dan transfer budaya dapat terjadi. Dampaknya kawasan antarkultur bangsa seakan telah berpadu menjadi kultur dunia (Setiadi, 2020).



Informasi beragam yang senantiasa mengalir ke setiap manusia pada saat ini imbas dari modernitas. Masa peralihan masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern yang ditandai dari munculnya teknologi yang memudahkan setiap aktivitas manusia. Sehingga segala bidang kehidupan manusia mengalami perubahan mulai dari bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, pertahanan, keamanan, dan terutama dalam bidang pendidikan.

Pendidikan konvensional terdahulu, guru senantiasa mengajar dan mendidik dengan cara tradisional menggunakan alat sederhana seperti kapur, papan tulis hitam, dan berbagai macam buku. Kini telah berubah menjadi lebih praktis dan terintegrasi dengan digitalisasi. Guru tak perlu berlelah-lelah lagi menulis beragam kalimat di papan tulis karena telah ada perangkat ajar berupa *powerpoint* dan proyektor sehingga memudahkan guru karena lebih praktis dan dapat mengefisienkan waktu serta tenaga ketika mengajar.

Di Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang dalam isinya menjelaskan pembagian jenjang pendidikan yaitu diantaranya pendidikan dasar berupa Sekolah Dasar (SD) sederajat dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat. Tingkat berikutnya ialah pendidikan menengah yakni Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan sederajat. Kemudian ditingkat terakhir ialah pendidikan tinggi yakni program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi (Presiden Republik Indonesia, 2003).

Disetiap jenjang pendidikan memerlukan pengajar yang kompeten sesuai dengan jenjang pendidikannya. Seorang pengajar harus memiliki empat kompetensi pokok dalam pengajaran yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Empat kompetensi tersebut termaktub dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005).

Saat ini banyak problematika yang terjadi di ruang pendidikan. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan oleh Yayasan Cahaya Guru pada tahun 2023, didapati terjadi 136 kasus kekerasan di lingkungan pendidikan. Diketahui terdapat 134 pelaku dan 339 korban yang 19 diantaranya meninggal dunia. Diantara kasus tersebut adalah 42 kasus perundungan, 40 kasus kekerasan seksual, 34 kasus kekerasan fisik. Terjadi 40 kasus kekerasan seksual di sekolah dasar, dan 35 kasus terjadi di sekolah menengah pertama. Berdasarkan lokasi, Jawa Barat menjadi daerah yang kasus tindakan kekerasannya paling tinggi yaitu 32 kasus, diikuti Jawa Timur 18 kasus, Jawa Tengah 16 kasus, Sulawesi Utara 8 kasus, dan Sumatera Utara 7 kasus (ARANDITIO, 2023).

Terjadinya kasus-kasus tersebut mengindikasikan bahwa ada bentuk kompetensi sosial dari guru kepada siswa yang belum maksimal. Terutama kurangnya interaksi sosial. Kurangnya interaksi sosial ini akan membuat motivasi belajar siswa menurun. Jika motivasi belajar menurun otomatis anak-anak mengalihkan pada hal-hal lain termasuk kepada hal yang kurang bermanfaat, seperti penggunaan gawai yang berlebihan, melihat konten-konten negative yang ada di media sosial, dan lingkungan yang buruk atau *toxic*.

Interaksi sosial seorang guru kepada siswanya harus ditingkatkan karena hal tersebut akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Interaksi sosial seorang guru memiliki hubungan keeratan sebesar 52,7% dengan motivasi belajar siswa (Kelana, 2021)



Interaksi sosial antara guru dan siswa sebenarnya tak hanya harus melalui keadaan tatap muka secara langsung tetapi dapat juga melalui media-media sosial yang telah tersedia seperti whatsapp, twitter bahkan juga Instagram dan media lainnya. Dalam hal ini contohnya Instagram saja, sudah menjadi tempat berinteraksi sosial yang diminati oleh generasi masa kini, dan Instagram sendiri menjadi ragam budaya yang telah dipengaruhi sosial budaya di masyarakat, walaupun tetap pada penggunaannya Instagram ini memiliki dampak buruk juga bagi interaksi sosial generasi sekarang (Reniaty et al., 2022)

Kehadiran teknologi terutama *smartphone* membuat interaksi sosial seseorang menjadi lebih mudah. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Hendra dkk pada tahun 2023 yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan pemakaian *smartphone* terhadap interaksi sosial. Dibuktikan melalui $t_{hitung} = 4,820 > t_{tabel} 1,669$ dan $sig. = 0,000 < 0,05$. Dapat diartikan penggunaan *smartphone* memudahkan penggunaannya berinteraksi sosial tanpa bertatap muka, tanpa berpindah tempat. Namun efek negatifnya membuat minat belajar menjadi berkurang. Dibuktikan dengan $t_{hitung} = 2,779 > t_{tabel} = 1,669$ dan $sig. = 0,007 < 0,05$ (Rustantono et al., 2016).

Dalam penelitian lain yang dilakukan Huslaini (2022) terhadap remaja di Lombok Tengah tentang dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial terdapat dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya memudahkan dalam berkomunikasi dan dalam belajar. Tetapi dampak negatifnya ialah kecanduan *game online*, gangguan tidur, meniru hal-hal yang buruk, dan merenggangkan hubungan interaksi sosial secara langsung. Terdapat sebuah kalimat menarik tentang *smartphone* di masyarakat saat ini yaitu “Mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat”. Komunikasi dengan orang yang jaraknya jauh menjadi lebih mudah tetapi untuk berinteraksi, berkomunikasi dengan keluarga sendiri menjadi terbatas (Huslaini, 2022).

Maka peran guru dengan kompetensi sosialnya haruslah mengajarkan kepada peserta didiknya untuk belajar bagaimana berinteraksi kepada sesama peserta didik, terutama bagaimana berinteraksi kepada guru dan juga warga sekolah lainnya. Karena interaksi sosial antara siswa dan guru menjadi suatu hal yang sangat penting untuk psikologis dan kualitas kehidupan remaja. Karena dengan interaksi sosial terutama secara tatap muka dapat memberikan hubungan yang positif terhadap psikologis dan kualitas kehidupan remaja.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan interaksi sosial tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat psikologis menjadi positif, dan kualitas hidup remaja menjadi lebih baik. Sementara jika tidak berinteraksi sosial dengan baik akan memberikan dampak-dampak buruk pada kehidupan remaja. Karena hal tersebutlah peneliti ingin melakukan penelitian berkaitan dengan kondisi guru dan siswa di SMP.

Penggunaan teknologi terutama *smartphone* akankah mempengaruhi tingkat interaksi sosial seorang guru kepada siswa-siswanya, berdampak positif atau negatif terhadap pembelajaran di kelas. Jika berdampak positif maka penggunaan yang bagaimana yang dapat membawa pengaruh positif dalam penggunaan *smartphone* terhadap interaksi guru dan siswa. Jika berdampak negatif, maka bagaimana solusi yang tepat dalam mengatasinya. Hal inilah yang membuat peneliti menulis judul skripsi “*Dampak Intensitas Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Guru dan Siswa di SMP Negeri 2 Bojong Gede*”.



LANDASAN TEORI

Intensitas Penggunaan Gawai

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya (Kemendiknas, 2008). Menurut Tubbs dan Moss (1983), intensitas adalah suatu momentum yang dipengaruhi oleh waktu. Horrigan menjelaskan lebih spesifik lagi tentang intensitas penggunaan internet yang didasari oleh frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet (Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021).

Terdapat indikator dari intensitas, menurut Nuraini (2011) yaitu sebagai berikut :

1. Motivasi. Motivasi adalah suatu keadaan dalam diri yang mendorong suatu organisme melakukan sesuatu. Motivasi terdapat dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri individu untuk dapat melakukan Tindakan. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar individu untuk dapat melakukan Tindakan. Jadi, motivasi adalah suatu yang mendorong untuk melakukan sesuatu.
2. Durasi. Durasi adalah lamanya waktu dalam melakukan kegiatan.
3. Frekuensi. Frekuensi adalah tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan yang dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.
4. Presentasi. Presentasi adalah gairah, keinginan, atau harapan yang keras untuk mencapai rencana, sasaran, atau target yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
5. Arah Sikap. Arah sikap adalah penentuan tindakan kea rah yang positif atau negative. Dalam hal positif tindakan individu akan cenderung menyenangkan, dan mengharapkan objek tertentu. Dalam hal negative tindakan individu cenderung membenci dan tidak menyukai objek tertentu.
6. Minat. Minat adalah suatu yang timbul dari individu yang tertarik pada sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau bermakna bagi dirinya.

Dapat disimpulkan intensitas adalah durasi, frekuensi yang timbul dari motivasi ataupun minat dan dapat menentukan presentasi serta arah sikap individu.

1. Pengertian Gawai

Gawai atau dalam istilah Bahasa Inggris *smartphone*, adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti Personal Computer walaupun masih ada keterbatasan. *Smartphone* memiliki beragam fitur seperti layar sentuh, kemampuan untuk menampung beragam aplikasi, system operasi, koneksi internet yang dapat merambah beragam informasi, kamera, manajemen kontak, kemampuan membaca dokumen, kemampuan mengirim beragam informasi melalui aplikasi media sosial, dan lain lain.

Smartphone menurut Ferdiana (2008) adalah jenis perangkat ponsel yang memiliki beragam fitur-fitur dibadnding gawai biasanya dan daapt digunakan sebagai alat telekomunikasi, media bisnis,

Smartphone adalah telepon pintar yang digunakan seluruh kalangan untuk mengakses beragam kegiatan dan berkomunikasi yang cakupannya seluruh dunia.



Jadi *smartphone* adalah gawai pintar yang digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat untuk memudahkan seluruh kegiatan terutama untuk mendapatkan informasi-informasi terbaru.

Maka dapat disimpulkan intensitas penggunaan *smartphone* adalah tingkat durasi waktu dari individu dalam mengakses *smartphone* untuk beragam tujuan seperti bekerja, berbisnis, berkomunikasi dan lain sebagainya.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kecanduan *Smartphone*

Menurut Agusta (2016) terdapat empat faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan terhadap *smartphone* diantaranya faktor internal, situasional, sosial dan eksternal. Hal tersebut akan lebih dijelaskan sebagai berikut :

- a. Faktor Internal yaitu faktor yang menggambarkan karakteristik suatu individu dilihat dari tingkat sensation seeking yang tinggi, self esteem yang rendah, kepribadian ekstraversi yang tinggi, dan kontrol diri yang rendah.
 - 1) Tingkat sensation yang tinggi atau pencarian sensasi adalah sifat individu yang memiliki kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks dan keinginan untuk mengambil resiko secara fisik maupun sosial.
 - 2) Self esteem atau evaluasi diri yang rendah akan mempengaruhi seseorang untuk mudah kecanduan *smartphone*.
 - 3) Kepribadian ekstraversi yang rendah. Kemampuan bersosialisasi yang rendah sehingga *smartphone* menjadi teman yang tepat untuk individu yang demikian.
 - 4) Kontrol diri yang rendah. Kontrol diri yaitu suatu kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Jika seseorang tidak bisa mengontrol diri dengan baik maka kecenderungan untuk kecanduan *smartphone*.
- b. Faktor situasional yaitu faktor ketika individu merasa tidak nyaman terhadap suatu situasi sehingga penggunaan *smartphone* menjadi sarana yang membuat individu tersebut menjadi nyaman. Jika ada suatu aktivitas yang mengganggu maka untuk mengalihkan perhatian individu tersebut beralih ke *smartphone*-nya.
- c. Faktor Sosial yaitu faktor ketika individu menjaga kontak dengan orang lain dan individu tersebut melakukan kontak dengan cara tidak langsung menggunakan *smartphonanya*.
- d. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu semisal pengaruh media sosial yang mempersuasi individu untuk selalu bersama *smartphonanya* jika tidak maka akan ada banyak informasi yang akan tertinggal.

3. Dampak Penggunaan Gawai

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kursiwi (2016) tentang dampak penggunaan gadget terhadap mahasiswa terdapat dampak positif dan negatif.

- a. Dampak positif: memudahkan dalam komunikasi jarak jauh, dan kemudahan dalam memperoleh materi kuliah



- b. Dampak negatif: disfungsi sosial, penurunan interaksi sosial secara langsung, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, menjadi jarang interaksi langsung, menjadi lebih konsumtif

4. Durasi Penggunaan Gawai

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Andrew peneliti dari University of Oxford (Jurnal Apps, 2018) menyatakan bahwa durasi yang ideal untuk aktivitas online ialah selama 257 menit atau 4 jam 17 menit dalam sehari. Peneliti meyakini jika waktu ideal itu digunakan maka remaja akan mampu memiliki kemampuan dalam bidang teknologi bahkan dalam bersosialisasi.

Sebaliknya jika gadget digunakan dengan durasi lebih dari itu justru akan mengganggu kinerja otak remaja. Selain itu gadget dapat memicu bahaya ketika digunakan di akhir pekan oleh remaja. Maka dalam penggunaan *smartphone* seharusnya dalam taraf yang moderat atau sedang-sedang saja.

Interaksi Sosial

Proses sosial ialah pengaruh timbal balik antara berbagai segi kehidupan yang ada di dalam kehidupan sosial (Cooley, 1902). Bentuk yang umum dari proses sosial ini yang dinamakan interaksi sosial. Menurut Gillin dan Gillin, interaksi sosial diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang senantiasa dinamis, baik individu dengan individu, kelompok dengan kelompok atau individu dengan kelompok. Menurut Giddens interaksi sosial dirumuskan dengan aksi bertemu dengan reaksi (antaraksi). Aksi yang dimaksud ialah aktivitas seseorang atau kelompok yang bertemu dengan orang lain atau kelompok lain, kemudian mereka memberikan reaksi berupa aktivitas atau hanya sekadar tanda.

Hubungan timbal balik yang dapat dikategorikan sebagai interaksi sosial memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu : (Setiadi, 2020)

1. Terdapat pelaku yang berjumlah lebih dari satu.
2. Terdapat komunikasi antarpelaku dengan symbol-simbol tertentu semisal dengan suara, Gerakan atau tulisan
3. Terdapat dimensi waktu (lampau, kini dan mendatang).
4. Terdapat tujuan terlepas dari sama atau tidaknya tujuan.

Interaksi sosial dapat terjadi di berbagai macam lingkungan salah satunya dalam lingkungan pendidikan. Interaksi sosial antara siswa dengan siswa, interaksi sosial antara siswa dengan guru, guru dengan guru, siswa dengan civitas sekolah lainnya.

Menurut Suyanto & Sutinah (2022), interaksi sosial dalam ranah pembelajaran atau lingkungan pendidikan dapat dilihat dari aspek-aspek berikut :

1. Percakapan. Interaksi sosial dikatakan aktif atau pasif dapat dilihat melalui sesi tanya jawab dalam pembelajaran.
2. Saling pengertian. Interaksi sosial dapat terlihat ketika siswa mampu menerima dan memahami pendapat yang berbeda.



3. Kerjasama. Interaksi sosial dilihat dari kemampuan siswa bekerja sama dalam kelompok atau dengan gurunya.
4. Kesamaan persepsi. Interaksi sosial dapat dilihat dari keselarasan tujuan dalam berinteraksi.
5. Empati. Interaksi sosial dapat terjadi ketika seorang siswa atau guru memiliki rasa empati yang terlihat dari tindakan.
6. Keterbukaan. Interaksi sosial dapat dilihat melalui keterbukaan dalam menyampaikan pendapat dan juga menerima kritikan.
 - a. Rasa positif. Interaksi sosial juga akan terlihat ketika siswa sudah dapat memberikan respon positif kepada lawan bicaranya dan seminimal mungkin tidak menyinggung perasaan lawan bicara.
 - b. Memberikan dukungan. Interaksi dapat dilihat ketika siswa dapat menunjukkan dukungan, memberikan masukan, dan menegur temannya ketika berbicara.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif guna mendeskripsikan dampak intensitas penggunaan gawai terhadap interaksi sosial guru dan siswa di SMP Negeri 2 Bojonggede. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai suatu cara untuk memecahkan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan objek penelitian berdasarkan dengan fakta yang terjadi.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang pengambilan anggota sampel berdasarkan ciri-ciri tertentu. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah dua guru dengan intensitas penggunaan gawai yang tinggi yaitu Bu Eta dan Bu Tuti dan siswa yang diampu oleh dua guru tersebut dari kelas 8F, 8G, 8H, dan 8I. Dari kelas tersebut diambil 44 siswa atau 11 perkelasnya. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan menunjukkan 50 persen guru menggunakan gawai lebih dari 4 jam Berdasarkan penelitian oleh Andrew dari University of Oxford yang menyatakan bahwa orang-orang yang memakai smartphone lebih dari empat jam cenderung minim dalam berinteraksi. Hal inilah yang perlu dibuktikan lebih lanjut melalui pertanyaan-pertanyaan yang akan memastikan kebenaran tersebut yang jawabannya berasal dari siswa-siswi yang dididik oleh ibu/bapak guru tersebut (Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021).

Berdasarkan data guru yang usianya paling tua yaitu Pak Hidayat menggunakan gawai untuk hal yang sederhana semacam absensi dan membaca pesan. Sementara guru yang usianya paling muda yaitu Bu Ana menggunakan untuk beragam hal sesuai dengan beragamnya pula aplikasi yang ada. Sementara guru lainnya semisal Bu Eta dan Bu Tuti juga menggunakan gawai untuk keperluan yang beragam juga, semisal mencari dan atau membuat materi serta chatting. Bermain games, jual beli daring, dan menonton film bukanlah kegiatan yang menjadi opsi ketika di sekolah.

Dalam pertanyaan mengenai aktivitas guru ketika istirahat terdapat satu guru senior menyatakan bahwa ia beristirahat tanpa bermain smartphone. Sebanyak 6 guru banyak



menggunakan waktu untuk berdiskusi dengan guru lainnya. Sebanyak 3 guru beristirahat tanpa bermain smartphone.

Dapat disimpulkan bahwa tidak ada yang menggunakan waktu istirahat untuk berinteraksi kepada siswa-siswi, mengajak siswa-siswi untuk bermain games, nonton Bersama.

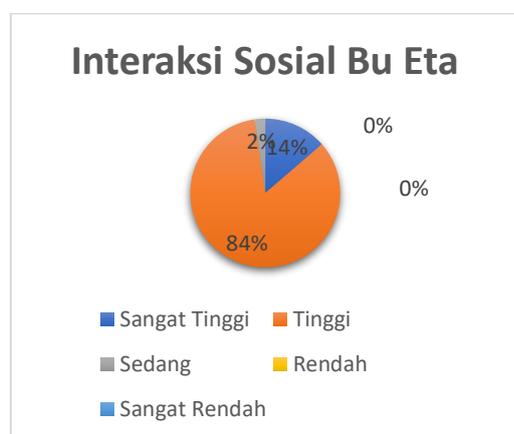
Dalam pertanyaan mengenai kegiatan yang dilakukan untuk berinteraksi kepada siswa guru yang paling senior menjawabnya dengan belajar. Sementara guru lainnya sepakat dengan melakukan diskusi bersama. Salah satu guru juga mengajak siswanya ikut bermain games dan berswafoto atau video.

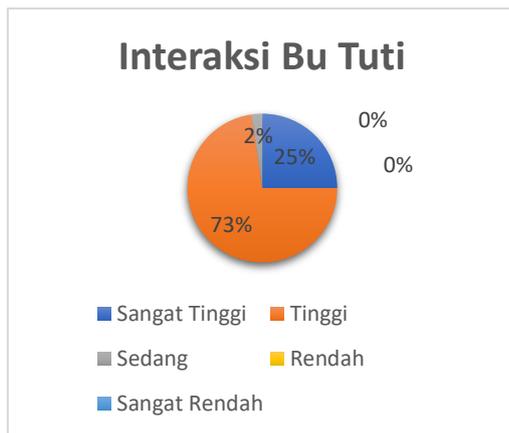
Dalam pertanyaan mengenai kegiatan penggunaan smartphone di luar jam pelajaran guru paling senior menggunakan waktunya untuk jual beli daring, membaca berita daring dan chatting. Sementara guru paling junior menggunakan waktunya untuk hal yang lebih beragam seperti mencari data atau membuat materi, bermain media sosial, membaca berita daring, berswafoto atau video, mendengarkan musik, dan chatting.

Dari hasil data-data tersebut maka diambil 2 sampel guru yang memiliki interaksi dengan gawai atau smartphone lebih intens dan juga memiliki ciri-ciri yang homogen secara umur. Penggolongan homogenitas umur ini agar tidak terjadi bias di dalam penilaian persepsi interaksi sosial yang nanti dilakukan oleh siswa. Dua sampel guru yang dipilih adalah Bu Teti dan Bu Eta.

Interaksi Sosial

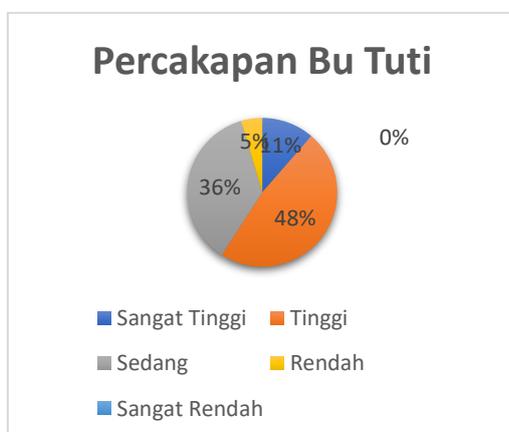
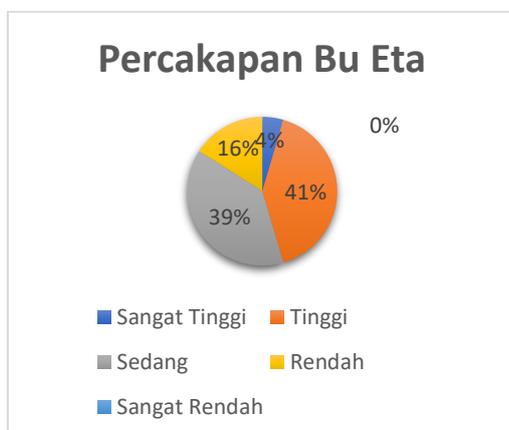
Berdasarkan hasil penelitian yang diambil dari 80 sampel siswa kelas 8F sampai 8I di SMP Negeri 2 Bojonggede, maka didapatkan data-data mengenai interaksi sosial guru dan siswa. Tepatnya mengenai aspek-aspek dalam interaksi sosial dalam pembelajaran. Aspek-aspek tersebut menurut Suyanto dan Sutinah (2022) yaitu percakapan, saling pengertian, kerjasama, kesamaan persepsi, empati, keterbukaan, rasa positif, dan memberikan dukungan.





Jika dilihat dalam bentuk diagram, data mengenai interaksi sosial Bu Eta dan Bu Tuti kepada siswa-siswanya cenderung tergolong tinggi dengan 84% dan 75%. Sementara 14% dan 25% menggolongkan interaksi sosial yang sangat tinggi dari Bu Eta dan Bu Tuti. Jika dibandingkan maka interaksi sosial Bu Tuti lebih tinggi dibandingkan dengan Bu Eta.

a. Percakapan



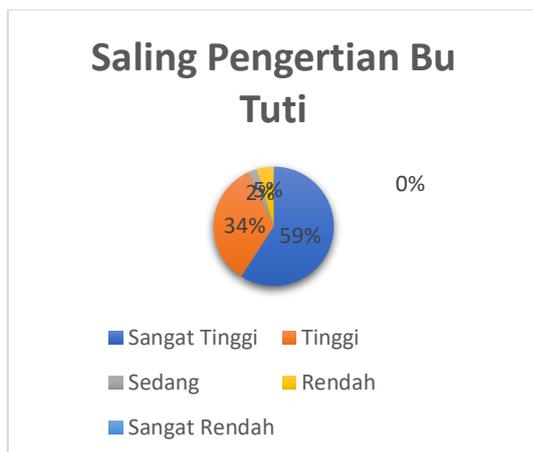
Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek percakapan, Bu Eta dan Bu Tuti cenderung tergolong tinggi dengan 41% dan 48%. Kategorisasi sangat tinggi diangka 4% dibandingkan 11%. Jika dibandingkan maka dalam aspek percakapan dengan para siswa, Bu Tuti lebih tinggi dibandingkan dengan Bu Eta.



Berdasarkan hasil penelitian dalam aspek percakapan, interaksi sosial yang dilakukan oleh dua guru yang diambil sampelnya yaitu Bu Eta dan Bu Tuti tergolong dalam kategori sedang atau dalam kata lain cukup. Hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang suka menjawab pertanyaan guru, berdiskusi, berimbang antara berdiskusi kepada guru dan siswa tentang materi.

Intensitas penggunaan gawai yang tinggi lebih dari 4 jam tidak memengaruhi guru-guru untuk melakukan percakapan atau diskusi kepada siswa. Siswa pun merasa dengan interaksi sosial yang intens dari guru, membuat percakapan dan diskusi lebih mudah dilakukan.

b. Saling Pengertian

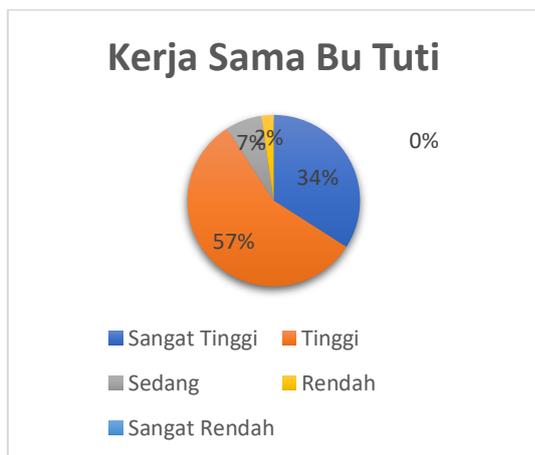
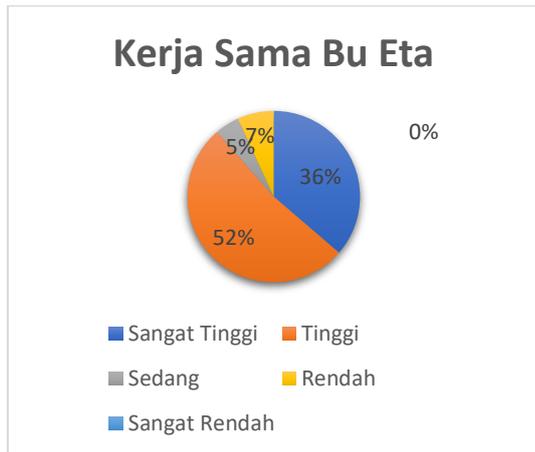


Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek saling pengertian, Bu Eta dan Bu Tuti cenderung tergolong sangat tinggi dengan persentase yang sama 59%. Sementara 36% dan 34% menggolongkan aspek saling pengertian Bu Eta dan Bu Tuti itu tinggi. Aspek saling pengertian Bu Eta sedikit lebih besar dibandingkan Bu Tuti.

Berdasarkan hasil penelitian dalam aspek saling pengertian, kedua guru memiliki sikap saling pengertian tinggi terhadap siswa-siswanya. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang menghargai dan memberikan kesempatan kepada guru dalam berdiskusi tanpa memotong perkataan guru. Guru juga memberikan sikap pengertian kepada siswanya dengan sehingga timbal balik sikap tersebut dapat terjadi.



c. Kerjasama

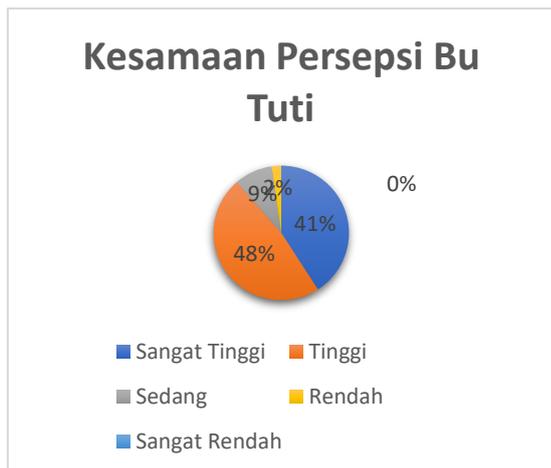


Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek kerjasama, Bu Eta dan Bu Tuti tergolong tinggi dengan 52% dan 57%. Sementara 36% dan 34% menggolongkan mereka dalam kerjasama yang sangat tinggi. Dalam hal ini, kerjasama Bu Tuti lebih tinggi dibandingkan Bu Eta jika dilihat dari golongan sangat tinggi ditambahkan dengan golongan yang tinggi.

Bentuk interaksi sosial dapat dilihat dari terbentuknya kerjasama antara guru dan siswa. Dilihat dari kategorisasinya Bu Eta dan Bu Tuti memiliki tingkat kerjasama yang tinggi kepada siswa-siswanya. Hal ini dapat dilihat dari kuesioner yang menyatakan bahwa siswa-siswa senang membantu guru, dan meminta bantuan guru jika memerlukan bantuan.

d. Kesamaan Persepsi

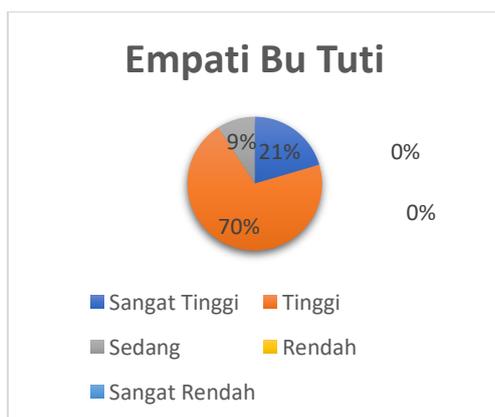
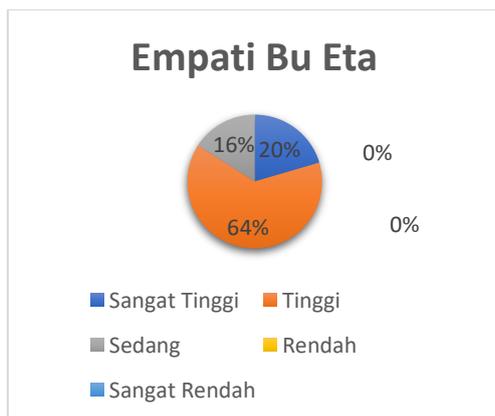




Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek kesamaan persepsi, Bu Eta dan Bu Tuti tergolong tinggi dengan 52% dan 48%. Sementara 32% dan 41% menggolongkan mereka dalam kesamaan persepsi yang sangat tinggi. Dalam hal ini, kesamaan persepsi Bu Tuti kepada siswanya lebih tinggi dibandingkan Bu Eta.

Kesamaan persepsi juga menjadi aspek guru dan siswa saling berinteraksi. Dalam hal ini baik Bu Eta dan Bu Tuti memiliki tingkat kesamaan persepsi yang sedang. Persepsi ini dapat dilihat dari siswa yang suka berdiskusi kepada guru ketika memiliki pandangan yang sama dan walaupun ada perbedaan pendapat, siswa lebih suka berdiskusi tanpa perdebatan yang panjang.

e. Empati

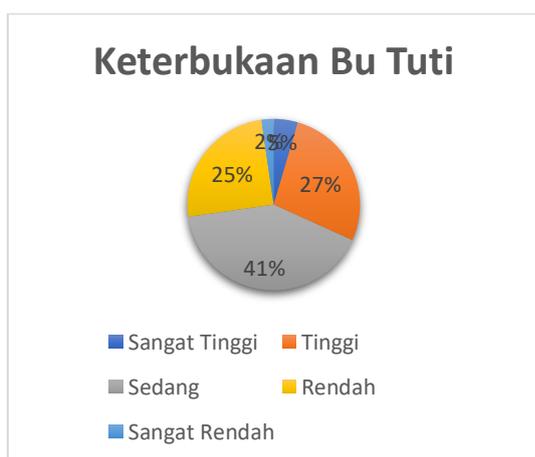
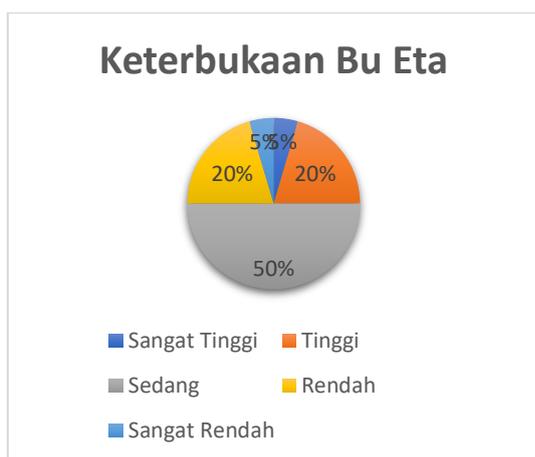




Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek empati, Bu Eta dan Bu Tuti tergolong tinggi dengan 64% dan 70%. Sementara 20% dan 21% menggolongkan mereka dalam empati yang sangat tinggi. Dalam hal ini, empati dari Bu Tuti kepada siswanya lebih tinggi dibandingkan Bu Eta.

Interaksi sosial dalam segi empati diantara kedua guru Bu Eta dan Bu Tuti berbeda. Empati Bu Eta lebih tinggi sementara Bu Tuti ditaraf sedang. Interaksi sosial guru dan siswa dari segi empati dapat dilihat dari siswa yang bersedia mendengarkan gurunya bercerita pengalaman, bertanya ketika guru kelelahan, dan membantu guru saat kesulitan. Interaksi sosial berhasil dibangun ketika timbulnya empati dari orang yang diajak berinteraksi.

f. Keterbukaan



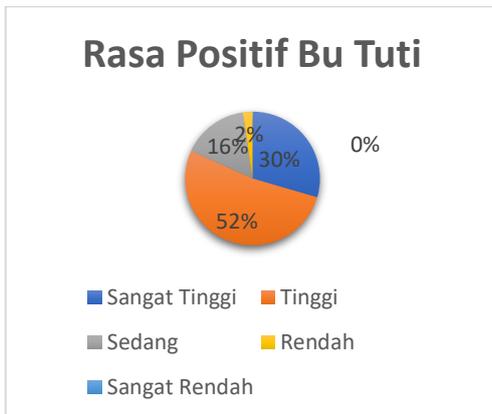
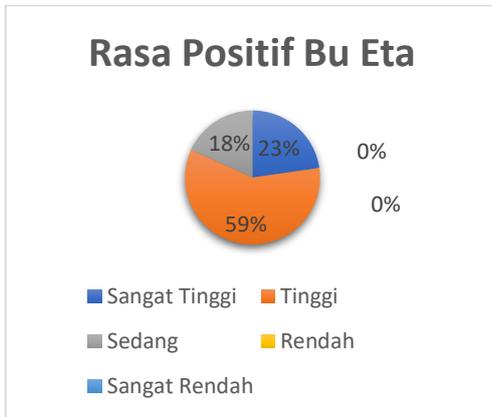
Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek keterbukaan, Bu Eta dan Bu Tuti cenderung tergolong sedang dengan 50% dan 41%. Sementara 20% dan 27% menggolongkan mereka dalam empati yang tinggi. Dalam hal ini, keterbukaan dari Bu Tuti kepada siswanya lebih tinggi dibandingkan Bu Eta.

Mengenai tingkat keterbukaan siswa kepada kedua gurunya yaitu Bu Eta dan Bu Tuti berada ditingkat yang sedang. Tingkat keterbukaan ini persentasenya cukup besar dtingkat sedang. Keterbukaan dilihat dari siswa yang mau berbagi pengalaman pribadinya kepada guru, jujur apabila ada penyampaianya yang kurang jelas dari guru, dan mencoba terbuka jika ada kesulitan pribadi. Tetapi menariknya dalam segi keterbukaan ini sampel yang lebih tertutup ini



lebih banyak dibanding dalam aspek lain. Persentase rendah dalam keterbukaan lebih tinggi dibanding 7 aspek lainnya. Menandakan bahwasannya siswa masih ada yang belum bisa terbuka kepada gurunya, walau persentasenya kecil.

g. Rasa Positif



Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek rasa positif, Bu Eta dan Bu Tuti cenderung tergolong tinggi dengan 59% dan 52%. Sementara 23% dan 30% menggolongkan mereka dalam rasa positif yang tinggi. Dalam hal ini rasa positif dari Bu Tuti kepada siswanya lebih tinggi dibandingkan Bu Eta.

Interaksi sosial guru dan siswa dilihat dari aspek rasa positif menunjukkan tingkat yang sedang dari Bu Eta dan Bu Tuti. Hal ini dilihat dari bagaimana siswa tidak ingin menyinggung perasaan gurunya, mencoba terlihat menyenangkan di mata gurunya, dan tidak menaruh curiga kepada guru.

h. Memberikan Dukungan

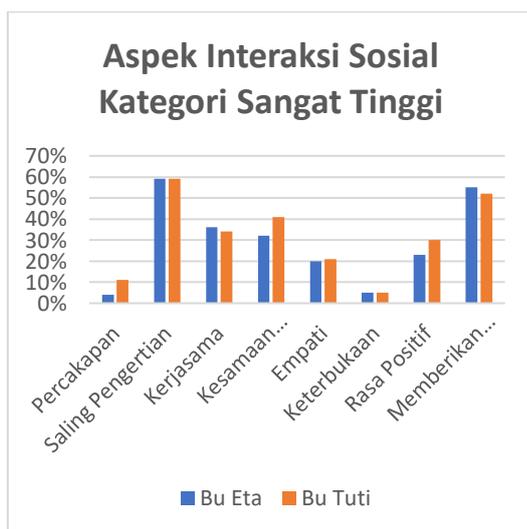




Dalam bentuk diagram, data mengenai aspek memberikan dukungan, Bu Eta dan Bu Tuti cenderung tergolong sangat tinggi dengan 55% dan 52%. Sementara 36% dan 37% menggolongkan mereka dalam memberikan dukungan yang tinggi. Dalam hal memberikan dukungan dari Bu Eta kepada siswanya lebih tinggi dibandingkan Bu Tuti.

Dalam aspek memberikan dukungan, baik Bu Eta dan Bu Tuti memiliki tingkat yang tinggi. Ketika interaksi sosial berjalan semestinya antara guru dan siswa maka tak hanya guru yang memberikan dukungan, bahkan siswa pun bisa membalas dengan memberikan dukungan kepada guru, membantu guru, dan memberikan applause ketika guru meraih hal fenomenal dalam hidupnya.

i. Intensitas Gawai dan Interaksi Sosial



Maka jika diurutkan berdasarkan aspek-aspeknya, interaksi sosial dari Bu Eta dan Bu Tuti dari yang tertinggi ke yang terendah adalah pertama saling pengertian, memberikan dukungan, kesamaan persepsi, kerjasama, rasa positif, empati, percakapan, dan keterbukaan yang paling rendah.

Dalam data mengenai intensitas penggunaan gawai Bu Eta dan Bu Tuti Memiliki intensitas yang tinggi dan dalam penggunaannya memang beragam tetapi lebih cenderung untuk kepentingan pembelajaran bukan hanya untuk kepentingan hiburan belaka.



Sementara dilihat dari aspek-aspek yang telah dijabarkan, interaksi sosial yang dilakukan Bu Eta dan Bu Tuti tergolong tinggi. Hal ini menandakan bahwa dengan penggunaan intensitas gawai yang tinggi tetap dapat memberikan interaksi sosial yang tinggi kepada siswa-siswanya.

Berbeda dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka akan berbanding terbalik dengan tingkat interaksi sosial yang semakin rendah.

Dalam penelitian deskriptif lain yang melihat dari sisi dampaknya, intensitas penggunaan gawai selain memberikan dampak negatif tetapi tetap memberikan dampak positif kepada penggunanya. Sehingga memungkinkan dapat memberikan interaksi sosial yang positif kepada orang lain.

Dalam penelitian lain mengatakan bahwa penggunaan gawai dengan intensitas tinggi yang dilakukan dengan baik menghasilkan interaksi yang cukup kepada orang lain. Maksudnya adalah ketika intensitasnya tinggi dengan tidak hanya digunakan sebagai hiburan belaka tetapi untuk menunjang pembelajaran. Maka hasilnya adalah interaksi dengan tingkat yang cukup. Dalam penelitian ini pun demikian, kedua guru tersebut menggunakan gawai dengan intensitas tinggi tetapi dengan penggunaan yang sesuai porsinya maka hasilnya adalah interaksi sosial mereka kepada siswa-siswanya dapat bisa berjalan dengan baik, bahkan interaksinya digolongkan tinggi.

Maka penggunaan gawai yang sesuai porsinya bukan hanya untuk hiburan belaka tetap dapat membuat individu dapat berinteraksi dengan individu lainnya bahkan dalam tingkat interaksi sosial yang tinggi.

PENUTUP

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gawai oleh guru SMP Negeri 2 Bojonggede yang dijadikan sampel yaitu Bu Tuti dan Bu Eta dalam kategori tinggi. Penggunaan gawai pun beragam seperti mencari dan atau membuat materi, bermain media sosial, berswafoto atau video, membaca berita daring, chatting, dan lain-lain.

Dalam hal interaksi sosial dalam pembelajaran dapat dilihat dari 8 aspek yaitu percakapan, saling pengertian, kerjasama, kesamaan persepsi, empati, keterbukaan, rasa positif, dan memberikan dukungan. Dalam penelitian ini yang menggunakan aspek-aspek tersebut didapati bahwasannya interaksi sosial guru terhadap siswanya tergolong tinggi.

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan intensitas penggunaan gawai yang tinggi dengan penggunaan yang tak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk pembelajaran maka akan tetap menghasilkan interaksi sosial yang juga tinggi. Intensitas penggunaan gawai akan bisa berbanding lurus dengan interaksi sosial jika penggunaan gawai digunakan untuk hal-hal yang bisa menunjang pembelajaran.

Peran guru yang bijaksana dalam menggunakan gawai akan membuat interaksi sosial akan mudah dilakukan. Karena dengan mempelajari gawai, guru-guru pun dapat memahami hal-hal yang juga dipahami oleh siswa-siswanya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- ARANDITIO, S. (2023). *Terjadi 136 kasus kekerasan di sekolah sepanjang 2023 19 orang meninggal*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/16/terjadi-136-kasus-kekerasan-di-sekolah-sepanjang-2023>
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. (2005). Undang-Undang (UU) tentang guru dan dosen nomor 14. *Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia*, 2. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjWxrKeif7eAhVYfysKHcHWAOWQFjAAegQICRAC&url=https%3A%2F%2Fwww.ojk.go.id%2Ffid%2Fkanal%2Fpasar-modal%2Fregulasi%2Fundang-undang%2FDocuments%2FPages%2Fundang-undang-nomo>
- Huslaini. (2022). *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial pada Remaja di Desa Bonder Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2022*. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Kelana, A. (2021). *Hubungan Antara Interaksi Sosial Guru dengan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Pembelajaran Jarak Jauh (Studi Korelasi pada Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas VIII SMP Islam Al-Hamidiyah Depok)*. Universitas Negeri Jakarta.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Reniaty, I., Agustin, R., Suryani, D., Risdiana, R., Trisnawati, O., & Kudus, W. A. (2022). Penggunaan Instagram Sebagai Media Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi 2019 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Studi Kasus Ragam Sosial Budaya Perspektif dan Konteks Psikologi Sosial). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 9JPIPS*), 2(14), 363–370.
- Rustantono, H., Puspita, E. D., & Rasyid, H. (2016). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial dan Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS*. 3(3), 1–23.
- Setiadi, E. M. (2020). *Pengantar Ringkas Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial (Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya)*. Prenada Media.
- Wahyuliarmy, A. I., & Ayu Kumala Sari, C. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>