

Gadget di Kalangan Siswa Smp Insan Kamil Kota Bogor Terhadap Interaksi Sosial**Airlangga Auliarachman Diadi¹, Iwan Sukoco²**Universitas Padjadjaran^{1,2}Email: rangga633@gmail.com¹, iwan.sukoco@unpad.ac.id²**Artikel info****Artikel history**

Diterima : 26-03-2022

Direvisi : 06-04-2022

Disetujui : 21-04-2022

Kata Kunci: *gadget; interaksi sosial; siswa SMP***Keywords:** *gadgets; social interaction; middle school students***Abstrak**

Pada era ini teknologi menjadi bidang yang paling banyak digunakan oleh masyarakat luas, salah satu bidang teknologi yang paling banyak digunakan adalah internet. Kelebihan internet dapat dimanfaatkan oleh banyak orang, bahkan para pengguna ini telah menghimbau para penggunanya untuk beralih. Sebagai contoh, di era ini banyak bisnis yang dilakukan dengan menggunakan internet. Penggunaan internet tidak semata-mata untuk pemasaran tetapi jauh dari itu perusahaan menggunakannya bahkan sampai pada tahap transaksi jual beli. Namun kemudahan internet juga membuat para pebisnis memiliki banyak pesaing yang bermunculan, sehingga di zaman sekarang ini perusahaan tidak hanya bertugas untuk menarik konsumen tetapi juga harus membuat konsumen menjadi loyal. Agar konsumen tidak beralih ke perusahaan pesaing, perusahaan perlu memenuhi kepuasan konsumen dan juga membuat konsumen percaya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh antarmuka pengguna layanan, kualitas informasi layanan, keamanan yang dirasakan, umpan balik layanan E-commerce terhadap kepuasan, kepercayaan, dan loyalitas pelanggan Agoda di Indonesia. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat yang pernah melakukan transaksi di aplikasi Agoda minimal 2 kali. Data yang digunakan adalah data primer dengan jumlah responden sebanyak 166 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah convenience sampling. Sedangkan untuk analisisnya menggunakan metode SEM dan diolah menggunakan program AMOS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesebelas hipotesis dalam penelitian ini signifikan. Kualitas layanan antarmuka pengguna, kualitas informasi, perasaan aman, umpan balik layanan E-commerce, kepuasan pelanggan elektronik, dan kepercayaan pelanggan elektronik berpengaruh positif terhadap loyalitas pelanggan E-commerce.

Abstract

In this era technology has become the field most widely used by the wider community, one of the most widely used technology fields is the internet. The advantages of the internet can be used by many people, even these users have urged their users to switch. For example, in this era a lot of business is done using the internet. The use of the internet is not solely for marketing but far from that companies use it even to the stage of buying and selling transactions. However, the convenience of the internet also makes business people have many competitors that have sprung up, so that in this day and age companies are not only tasked with attracting consumers but also must make consumers loyal. So that consumers do not switch to competing companies, companies need to meet customer satisfaction and also make consumers believe. This study aims to examine the effect of the service user interface, service information quality, perceived security, E-commerce service feedback on the satisfaction, trust, and loyalty of Agoda customers in Indonesia. The population used in this study is people who have made transactions in the Agoda application at least 2 times. The data used is

primary data with the number of respondents as many as 166 people. The sampling technique used in this study is convenience sampling. As for the analysis using the SEM method and processed using the AMOS program. The results showed that the eleven hypotheses in this study were significant. User interface service quality, information quality, feeling of security, E-commerce service feedback, electronic customer satisfaction, and electronic customer trust have a positive effect on E-commerce customer loyalty.

Correspondence author:

Email: rangga633@gmail.com,

iwan.sukoco@unpad.ac.id

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2022



Pendahuluan

Gadget seperti smartphone yang sebelumnya hanya dimiliki oleh kalangan atas saja sekarang sudah dimiliki oleh semua orang ([Muzakki](#), 2019). Harga yang terjangkau serta kemudahan teknologi untuk dipelajari dan digunakan menjadikan gadget berjenis smartphone cocok untuk semua masyarakat, baik kelompok umur maupun kelas ekonomi ([Putri](#), 2019). Di tengah maraknya penggunaan untuk berbagai keperluan, gadget seperti smartphone tidak lagi hanya sebagai alat komunikasi atau sarana mempermudah pekerjaan, tetapi meningkat menjadi fitur gaya hidup, trend, bahkan dukungan utama untuk semua penampilan lingkaran ([Jamun et al.](#), 2019).

Di satu sisi, kehadiran teknologi gadget berjenis smartphone pasti akan membawa bermacam manfaat positif, seperti membantu kelancaran pekerjaan, memperlancar komunikasi, dll ([Subiyakto](#), 2019). Namun tidak dapat dipungkiri, di sisi lain penggunaan teknologi ini dapat menimbulkan banyak dampak negatif, terutama bagi remaja. Dengan berbagai fungsi yang semakin kompleks munculah penggunaan smartphone. lepas kendali. Smartphone tidak hanya digunakan guna tujuan komunikasi, tetapi juga memberikan anak dan remaja akses ke halaman web yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan remaja, seperti situs porno, video kekerasan, kegiatan bernuansa SARA, atau hanya menghabiskan banyak waktu. dan anak-anak. Selain itu, penggunaan smartphone juga dapat berpengaruh pada hubungan interpersonal dan sosial yang digunakannya ([Sukma](#), 2019). Aplikasi media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, sangat membantu semua orang guna membangun hubungan atau berkomunikasi dengan orang lain dengan menembus batas ruang dan waktu ([Mahardika & Farida](#), 2019). Pada konteks ini, smartphone memiliki nilai positif untuk hubungan pribadi dengan orang lain. Namun, penggunaan smartphone secara berlebihan secara

rutin justru dapat mengakibatkan seseorang menutup diri dari kehidupan sosial dan pergaulannya ([Saputri & Pambudi](#), 2018). Karena orang selalu terfokus kepada smartphone akhirnya tidak menyadari keadaan sekitarnya.

Kualitas komunikasi verbal berkurang sebab tidak melibatkan perhatian yang intens kepada lawan bicara. Oleh karena itu, jelas bahwa pemakaian gadget mempengaruhi kualitas interaksi sosial pengguna. Dampak di atas umumnya juga menimpa pelajar SMP dan remaja. Remaja pada tahap perkembangan yang membutuhkan interaksi sosial yang berkualitas justru mengalami disabilitas sebab kualitas interaksi sosial yang buruk. Banyak waktu yang dihabiskan guna bermain smartphone. Interaksi sosial langsung berkurang. Interaksi sosial itu sendiri artinya interaksi individu, kelompok ke kelompok, atau individu ke kelompok ([Aini](#), 2020). Interaksi sosial ini sangat vital sebab merupakan prasyarat terjadinya aktivitas sosial ([Setiawan](#), 2017). Secara teori, interaksi sosial tersebut bisa bersifat asosiatif (kerjasama dan adaptasi) ([Kusumawardani](#), 2015) atau disosiatif (berlawanan dan konfrontasi) ([Yulita et al.](#), 2021). Dalam konteks siswa sekolah, interaksi sosial bisa terjadi antara pelajar dengan pelajar, pelajar dengan pendidik, atau pendidik lainnya. Kualitas interaksi sosial antar p sekolah dasar disebabkan oleh bermacam macam faktor seperti kekuatan interaksi sosial.

Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan gadget atas interaksi sosial siswa di SMP Insankamil Bogor. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemakaian gadget khususnya smartphone yang semakin populer di kalangan remaja terutama siswa sekolah menengah pertama di Bogor. Pada kasus ini peneliti ingin mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap kualitas interaksi remaja.

Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif ([Soendari](#), 2012). Metode kualitatif deskriptif dipandang sesuai dalam menyelidiki permasalahan pemakaian smartphone dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial. Masalah ini mempunyai kompleksitas dan dinamika tersendiri yang cocok untuk penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah wawancara dan survei. Kuesioner atau pengisian angket dipakai guna memperoleh data tentang penjelasan umum siswa tentang kebiasaan dan kelebihan pemakaian smartphone. Wawancara, di sisi lain, dipakai guna menyelidiki secara rinci pengaruh pemakaian smartphone pada interaksi sosial siswa. Informan yang dipilih untuk wawancara akan ditentukan berdasarkan hasil analisis survei. Penelitian ini menggunakan teori use and gratification dalam buku “Use of Mass Communication: Current Perspectives on Satisfaction Studies” tahun 1974 oleh Herbert Blumer dan Elihu Kurtz. Menurut teori ini, pengguna media berperan aktif dalam pemilihan dan penggunaan media.

Populasi yang dipakai pada kajian ini adalah masyarakat yang pernah melakukan transaksi di aplikasi Agoda minimal 2 kali. Data yang digunakan adalah data primer dengan jumlah responden sejumlah 166 orang. Teknik pengambilan sampel yang dipakai pada kajian ini adalah convenience sampling. Sedangkan untuk analisisnya memakai metode SEM dan diolah menggunakan program AMOS.

Secara umum, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah gambaran mengenai pemakaian gadget sebagai media bermain di kalangan siswa SMP Insan Kamil Kota Bogor terhadap interaksi sosial pemahaman gadget dan interaksi sosial anak SD di Kota bogor akan memberikan ruang pengetahuan bagi masyarakat luas. Selain itu, kajian ini bermaksud guna

memberikan gambaran secara analitis terhadap realitas interkasi sosial anak remaja SMA yang diakibatkan oleh gadget.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan survei yang dilakukan di SMP, Insan Kamil 4 bermaksud guna melihat pengaruh penggunaan gadget (smartphone) atas perilaku dan kepribadian siswa. Dalam hal ini peneliti memilih SMP Insankamil sebagai tempat melakukan penelitian karena SMP Insankamil merupakan basis banyak siswa yang menggunakan gadget (smartphone).

Berdasarkan hasil penelitian, dari 84 siswa yang terdiri dari 3 kelas IX, mereka memiliki gadget (smartphone) dan menggunakannya. Remaja pada kajian ini biasanya adalah pelajar yang menggunakan gadget untuk jangka waktu lama dalam sehari. Hal ini terlihat dari hasil survei. Artinya 84 hingga 49 siswa memakai gadget selama lebih dari 7 jam sehari. Konsisten dengan apa yang dikatakan guru BK: Hampir semua siswa memiliki handphone/gadget, namun ada juga yang tidak. Gadget masa kini tentu menjadi salah satu kebutuhan utama tersebut. Memang, banyak siswa di seluruh dunia yang menggunakan gadget.

A. Gadget

Teknologi pada dasarnya dibuat guna mempermudah hidup manusia. Kemajuan teknologi semakin maju pesat, dan hanya sedikit bidang kehidupan manusia yang terbebas dari pemanfaatannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Gadget merupakan perangkat yang berhubungan dengan perkembangan teknologi saat ini. Diantaranya gadget seperti tablet, smartphone dan netbook ([Maulina, 2021](#)). Gadget (smatrphone) merupakan teknologi yang tidak hanya digandrungi oleh remaja, tetapi juga oleh semua kalangan di Indonesia dan di seluruh dunia. Gadget memudahkan aktivitas komunikasi manusia. Dewasa ini, dengan munculnya gadget, aktivitas komunikasi semakin maju ([Silalahi, 2022](#)). Sesuai dengan penjelasan di atas, gadget tentunya bisa memperlancar pekerjaan manusia. Hal ini sejalan dengan apa yang dialami AD, salah satu siswa di SMP Insan Kamil Kelas

VIII. Gadget adalah alat yang mempermudah pekerjaan manusia, dan Mayasari menjelaskan bahwa smartphone merupakan pengembangan dari telepon genggam, dengan tambahan fitur dan fitur lainnya. Bahwa mereka akan menjadi smartphone. Secara andal mempromosikan kinerja manusia dengan menghadirkan fitur yang bisa mendukung kinerja pekerjaan pengguna.

Dalam hal ini siswa AD di SMP Insan Kamil Kelas VIII Kota Bogor menyatakan mengenai perkembangan gadget (smartphone): Ini sangat bagus dan banyak aplikasi yang terus diperbarui. Sementara itu, FP selaku ketua OSIS SMP INSAN Camil Bogor Kelas VIII mempunyai jawaban yang sama, menyampaikan bahwa perkembangan gadget (smartphone) adalah sebagai berikut: perkembangan gadget saat ini sangat maju. Fitur yang disediakan dan aplikasi sangat menarik".

Lebih banyak fitur dan aplikasi yang ditawarkan dengan teknologi gadget (smartphone) ini bisa membantu pengguna dalam belajar, seperti dilansir LR sebagai siswa SMP Insan Kamil Kelas VIII. Menurut saya, gadget mencari informasi dan pengetahuan yang akan membantu saya dalam hal komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat ([Jati & Herawati, 2014](#)) bahwa gadget merupakan media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern.

Gadget memudahkan aktivitas komunikasi manusia. Hadirnya teknologi seperti gadget akan merubah zaman dimana semua aktivitas sama dengan memakai teknologi yang luar biasa ini. Seperti yang dikatakan guru BK SMP Insan Kamil, Anda membutuhkan gadget. Saat ini, di era teknologi ini, gadget perlu berkomunikasi. Perkembangan gadget saat ini sangat pesat. Orang jarang memiliki ponsel di zaman saya, tetapi sekarang perkembangan teknologi ini luar biasa).

Gadget merupakan alat yang berperan sebagai media guna menaikkan tingkat kompetensi seseorang dan sebagai alat guna memudahkan pekerjaannya. Padahal analisis hasil wawancara mengatakan bahwa gadget merupakan alat yang memudahkan pekerjaan manusia baik untuk mencari informasi maupun komunikasi. Menurut hasil riset dan wawancara, bisa disimpulkan bahwa gadget merupakan suatu teknik yang berguna untuk memudahkan pekerjaan dan sebagai media guna menaikkan tingkat kompetensinya.

B. Penggunaan Gadget oleh Peserta Didik di SMA BBS Bogor

Gadget adalah teknik yang membantu memudahkan pekerjaan dan berfungsi sebagai media guna menaikkan tingkat kemampuannya. Gadget sangat melekat dengan kehidupan sosial masyarakat, seolah tak bisa lepas darinya. Sekitar 80% masyarakat perkotaan Indonesia mempunyai perangkat mobile terutama smartphone ([Gufon & Triani, 2018](#)).

Selaras dengan penjelasan tersebut, hasil riset peneliti memperlihatkan bahwa hampir semua siswa di SMP Insanka Milbogor menggunakan gadget. Hal ini dibuktikan oleh 84 siswa di tiga kelas observasi, semuanya memakai gadget (smartphone).

Dengan banyaknya fitur dan aplikasi menarik yang tersedia, siswa SMP Insan Kamil Bogor tidak terlepas dari gadget (smartphone). Seperti yang dikatakan Wakil Direktur Kemahasiswaan SMP Insan Kamil, gadget tidak bisa lepas dari tangan siswa, terlepas dari apakah mereka menemukan informasi tentang gadget/internet dan bahasa trans-REIT. Bahkan di era remaja ini, mereka belum bisa memakai gadget sesuai dengan kebutuhannya. Banyak orang masih memakai gadget sebagai hiburan.

Siswa yang menggunakan gadget cenderung lebih pasif dengan sekitarnya. Hal ini terlihat dari opini Bu Rayleigh selaku guru bahasa Inggris di SMP Insan Camilly: Anak-anak yang memakai gadget selalu tidak memperdulikan sekitarnya. Dewasa ini, penggunaan gadget khususnya di provinsi Indonesia tentu menjadi salah satu yang paling umum.

Hal ini sejalan dengan survei yang dilaksanakan oleh emarker, yang menyatakan bahwa Indonesia akan mempunyai lebih dari 100 juta pengguna aktif smartphone pada tahun 2018. Alhasil, Indonesia berada di peringkat ke-4 dunia sebagai negara pengguna smartphone terbanyak ([Alifiani et al., 2019](#)). Pengguna gadget (smartphone) harus fokus menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya. Khususnya bagi siswa khususnya siswa pengguna gadget siswa SMP Insan Kamil Bogor. Hal ini senada dengan pendapat guru PAI di SMA BBS Bogor

yang mengatakan: Penggunaan gadget, khususnya di SMP Insankamil oleh para siswa tentunya sangat masif. Namun, gunakan gadget sesuai kebutuhan dan tekankan penggunaan gadget secara efektif, seperti berbagi informasi dengan teman dan mencari informasi. Dari hasil wawancara dengan siswa SMP Insan Kamil Bogor tentang penggunaan gadget (smartphone), dapat disimpulkan bahwa gadget saat ini menjadi kebutuhan utama siswa.

Siswa yang menggunakan gadget menggunakan gadget dalam jumlah besar untuk hiburan, pencarian informasi, dan berbagi informasi. Seperti halnya gadget saat ini yang menjadi kebutuhan utama bagi para pelajar. Hampir semua siswa di SMP Insan Kamil Bogor menggunakan gadget khususnya smartphone.

Kesimpulan

Gadget merupakan alat yang berperan sebagai media guna menaikkan tingkat kompetensi seseorang dan sebagai alat guna memudahkan pekerjaannya. Analisis hasil wawancara menunjukkan bahwa gadget merupakan alat yang memudahkan pekerjaan manusia baik dalam komunikasi maupun pencarian informasi. Dalam konteks siswa SMP Insankamil, dimana hampir semua pemakaian smartphone terjadi di luar jam pelajaran, jangka waktu “menggunakan” smartphone tersebut tergolong sangat lama. Dengan anggapan bahwa siswa menghabiskan sekitar 6-8 jam sehari di sekolah, ini berarti hampir setengah dari waktu di luar sekolah, dan siswa menghabiskan "bermain" di smartphone mereka. Penggunaan smartphone memiliki pengaruh positif dan negatif bagi pemakainya. Pengaruh positif pertama adalah kehadiran smartphone telah mempermudah komunikasi dan interaksi sosial antara pengguna dengan orang yang menyediakannya. Pengaruh positif kedua adalah kehadiran smartphone telah memperluas cakupan komunikasi atau interaksi sosial pengguna. Smartphone juga memiliki pengaruh negatif pada interaksi sosial pengguna. Waktu, frekuensi, atau intensitas bermain smartphone mengurangi kualitas, perhatian dan keintiman interaksi sosial tatap muka. Efek negatif lain dari intensitas bermain smartphone adalah terganggunya fungsi mata diakibatkan radiasi dari layar smartphon

Bibliografi

- Aini, E. R. (2020). Interaksi sosial mahasiswa penyandang disabilitas di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis penggunaan gadget terhadap pola komunikasi keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.16>
- Gufron, I. P., & Triani, A. R. (2018). Perancangan Purwarupa Aplikasi Mobile Untuk Jasa Kurir Sepeda Axleride Messenger Bandung. *EProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Jamun, Y. M., Wejang, H. E. A., & Ngalu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3(1), 1–7.
- Jati, L., & Herawati, A. (2014). Segmentasi mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam menggunakan gadget. *Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Mahardika, R. D., & Farida, F. (2019). Pengungkapan diri pada instagram instastory. *Jurnal Studi Komunikasi*, 3(1), 101–117.
- Maulina, E. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar (Studi Deskriptif di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar). *FKIP UNPAS*.
- Muzakki, M. A. (2019). Penggunaan Gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Putri, N. A. (2019). Hubungan antara self control dengan kecenderungan Nomophobia (no mobile phone Phobia) pada Mahasiswa. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3, 265–278.
- Setiawan, I. A. (2017). Pengaruh Kecerdasan Spiritual dan Kecerdasan Sosial terhadap Pemahaman Akuntansi (Studi pada Mahasiswa 5 Perguruan Tinggi Swasta di Bandung) Dini Anggraeni. *Jurnal Sains Manajemen & Akuntansi Volume IX No.*
- Silalahi, S. Y. (2022). Gadget dan Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 335–346.
- Soendari, T. (2012). *Metode Penelitian Deskriptif*. Bandung, UPI. Stuss, Magdalena & Herdan, Agnieszka, 17.
- Subiyakto, B. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*.

Sukma, D. M. (2019). Hubungan Stres Akademik Dengan Kecenderungan Smartphone Addiction Pada Mahasiswa Psikologi Mercu Buana Yogyakarta. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Yulita, B., Hasni, D., & Arianti, D. A. (2021). Moderate Islam and Family Resilience.

Proceeding IAIN Batusangkar, 1(1), 57–70.