

**POLA INTERAKSI SISWA TERHADAP TEMAN SEBAYA STUDI KASUS:
DAMPAK PEMAKAIAN GADGET DI KELAS IV A
SDN PEKUNDEN SEMARANG**

Inggriya Tangguhhati, Ervina Eka Subekti, dan Kiswoyo

PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel : inggriya1995@gmail.com

Abstract : Student Interaction Pattern on Peers Case Study: Impact of Gadget Usage In Class IV A SDN Pekunden Semarang. The study aims to determine the pattern of peer interaction in class IV A SDN Pekunden Semarang due to the use of gadgets in schools. The pattern of student interaction in class IV A preferred to do the pattern of one-way interaction ie students communicate between individuals. This is because in the class there is no student play group that is more dominant than the other students. The type of research used is qualitative (case study). Research subjects of fourth grade students A SDN Pekunden Semarang, amounting to 44 students with the number of male students as many as 21 students and women amounted to 23 students. Data collection techniques with data triangulation methods such as interviews, observation, and questionnaire distribution to students.

Keywords : One way student interaction pattern

Abstrak : Pola Interaksi Siswa Terhadap Teman Sebaya Studi Kasus: Dampak Pemakaian Gadget Di Kelas IV A SDN Pekunden Semarang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pola interaksi teman sebaya di kelas IV A SDN Pekunden Semarang akibat pemakaian *gadget* di sekolah. Pola interaksi siswa di kelas IV A lebih suka melakukan pola interaksi satu arah yakni siswa berkomunikasi antar orang perorangan. Hal ini karena di kelas tersebut tidak terdapat kelompok bermain siswa yang lebih mendominasi dari siswa yang lainnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif (studi kasus). Subjek penelitian siswa kelas IV A SDN Pekunden Semarang yang berjumlah 44 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 21 siswa dan perempuan berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dengan metode triangulasi data seperti wawancara, observasi, dan pembagian angket kepada siswa.

Kata Kunci : Pola interaksi siswa satu arah

PENDAHULUAN

Hidup bermasyarakat, komunikasi merupakan hal yang penting untuk menjalin hubungan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu komunikasi menjadi tiang utama agar terciptanya interaksi yang aktif antar warga seperti anak dengan orang tua, siswa dengan guru, guru dengan guru, maupun siswa dengan siswa. Interaksi yang aktif ini diharapkan agar menimbulkan sikap dan perilaku seperti menghargai satu sama lain, memiliki sikap perhatian dengan sesama, menghormati satu dengan yang lainnya,

tidak mengganggu, dan sikap toleransi terhadap sesama. Hal tersebut merupakan pendidikan karakter yang harus ditanamkan ke anak sejak usia dini agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang memiliki karakter, khususnya karakter sebagai warga negara Indonesia yang terkenal denganebutan “ramah tamah” kepada siapapun.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional pada pasal 3 yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Nasional juga bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan karakter ini dapat diajarkan secara wajib oleh guru di sekolah, namun bukan hanya guru di sekolah tetapi juga orang tua di rumah dan di luar lingkungan sekolah, karena peran orang tua sangat penting dibandingkan dengan guru.

O.U.Effendy dalam Mahmud H dan Siregar (2011: 64) menyatakan bahwa hakikat berkomunikasi adalah proses pernyataan antar manusia. Seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi alat komunikasi menjadi suatu hal yang sangat intim dalam kehidupan, seperti keberadaan *handphone* yang berkembang dari waktu ke waktu yang sering disebut *smartfone* atau *gadget*. *Gadget* ini mudah ditemukan di mana saja dan dapat dipakai oleh siapa saja.

Sebuah artikel yang ditulis oleh Eka Sari Setianingsih (Koran Wawasan Jateng: Desember 2017) yang berjudul *Candu Medsos di Jaman Now* dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa media sosial telah menguasai masyarakat Indonesia. Banyak masyarakat di Indonesia yang sudah teracuni dengan keberadaan teknologi yang semakin berkembang ini. Sosial media seolah-olah sudah menjadi sarana utama bagi masyarakat untuk berkomunikasi. Keberadaan media sosial ini memang dapat mendukung proses komunikasi antar orang perorangan dan dapat

dimanfaatkan oleh kalangan manapun mulai dari anak-anak, remaja, maupun kalangan orang dewasa. Dengan adanya media sosial ini banyak masyarakat yang sudah menyadari akan dampak yang dirasakan, namun hal tersebut sudah tidak dipikirkan lagi oleh kebanyakan masyarakat. Hal ini dikarenakan kebanyakan masyarakat sudah merasa nyaman dengan keberadaan sosial media tersebut. Hasil penelitian lain yakni sebuah penelitian Barker & Wright (1951), (dalam jurnal Nur Khasanah, Dyah Kumalasari: 2015) diketahui bahwa anak-anak berinteraksi dengan teman sebayanya 10% dari satu hari pada usia 2 tahun, 20% pada usia 4 tahun, dan lebih dari 40% pada usia antara 7 dan 11 tahun. Pada hari sekolah, terjadi 299 kali pertemuan dengan teman sebaya dalam tiap hari.

Berdasarkan observasi yang ditemukan di SDN Pekunden Semarang, terdapat siswa yang membawa HP atau *gadget* ke sekolah. *Gadget* yang dimiliki sebagian besar merupakan *gadget* yang bermerek dan berkelas. Fitur atau aplikasi yang terdapat pada *gadget* siswa cukup komplit. Siswa sering menggunakan *gadget* untuk membuka media sosial, bermain *game*, berfoto maupun bersua foto (*selfi*). Siswa-siswa tersebut bergerombol atau membentuk suatu kelompok bermain sendiri. Siswa memiliki kelompok sendiri, kebanyakan dari mereka lebih asyik membahas tentang *game* atau permainan yang sedang tren atau permainan yang terdapat dalam *gadget*. Siswa lebih asyik untuk beradu bermain *game* dari pada menghabiskan waktu istirahat untuk berfoto kemudian diunggah di media sosial miliknya.

Selain itu jarang juga ditemukan kumpulan siswa yang bermain selayaknya siswa SD yang bermain

ketika istirahat. Kebanyakan siswa lebih memilih untuk bermain dengan *gadget* bersama dengan kelompok teman sebaya masing-masing. Berdasarkan pengamatan, banyak siswa yang membentuk kelompok-kelompok bermain. Untuk memperbaiki hal tersebut, berdasarkan keterangan dari wali kelas IV A, ibu Lili Hastuti (wali kelas IV A) merubah pola fenomena atau aktivitas yang dilakukan oleh siswa ketika istirahat seperti beliau mengarahkan siswa-siswa untuk membawa bekal makan sehingga ketika jam istirahat tiba siswa diarahkan untuk makan bekal bersama di depan kelas. Dengan makan bersama tersebut, diharapkan komunikasi antar siswa lebih terjalin dekat dan aktivitas bermain *gadget* tersebut dapat berkurang.

Terlepas dari pembawaan *gadget* oleh siswa-siswa di SDN Pekunden 01 Semarang ini, menurut keterangan wali kelas IV A, sebenarnya sekolah tidak mengizinkan siswa-siswa membawa HP atau *gadget* ke sekolah. Namun, banyaknya siswa yang membawa *gadget* ke sekolah ini, pihak sekolah memperbolehkan siswa untuk membawa *gadget* ke lingkungan sekolah. Adapun kebijakan pihak sekolah yakni *gadget* yang boleh dibawa oleh siswa adalah *gadget* model lama atau sering disebut dengan *Handphone* lama yang hanya memiliki fitur-fitur sederhana seperti telepon dan pesan singkat saja. Hal ini bertujuan untuk mempermudah komunikasi siswa dengan orang tua, seperti kegiatan menjemput anak ketika jam pulang sekolah telah tiba. Diketahui bahwa rata-rata jarak antara rumah dengan sekolah terbilang jauh. Namun pada kenyataan di SDN Pekunden Semarang ini kebanyakan siswa justru membawa *gadget* dengan model yang baru dan rata-rata siswa tersebut

menggunakan *gadget* dengan merek yang terkenal. Selain itu fitur aplikasi yang digunakan para siswa juga bisa dibilang sangat lengkap. Hal ini dirasa kurang cocok jika *gadget* tersebut dipakai oleh siswa sekolah dasar.

Usaha lain yang dilakukan oleh pihak sekolah yakni dengan membentuk grup *WhatsApp* untuk orang tua siswa. Grup ini dibentuk dengan tujuan agar ketika ada info mengenai tugas sekolah, maupun hal lainnya yang berkaitan dengan siswa sehingga orang tua siswa langsung mngetahui, sehingga tidak ada miskomunikasi antara pihak sekolah dengan orang tua siswa. Menurut keterangan wali kelas IV A setiap kelas memiliki grup *WhatsApp* tersebut, termasuk juga dengan kelas IV A.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni studi kasus. Iskandar (2013: 206) mengatakan bahwa studi kasus bertujuan untuk mengembangkan metode kerja yang paling efisien, maknanya peneliti mengadakan telaah secara mendalam tentang suatu kasus, kesimpulan berlaku pada kasus tertentu saja. tempat penelitian di SDN Pekunden Semarang. Peneliti memilih lokasi ini karena berbagai pertimbangan, salah satunya adalah di sekolah tersebut diperbolehkan siswa membawa *gadget* ke sekolah. Sumber data penelitian kualitatif masih bersifat sementara, tetapi peneliti menyebutkan sumber data yang kemungkinan muncul pada penelitian (Sugiyono, 2014: 303). Berdasarkan hal tersebut data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dokumen (hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV A), naskah (pembagian angket yang diberikan kepada seluruh siswa klas IV A, hasil observasi yang dilakukan oleh

peneliti kepada siswa kelas IV A). Selain itu terdapat juga dari sumber pendukung lainnya seperti dari buku-buku referensi, artikel, jurnal, dan sumber lainnya.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil teknik triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2015: 83). Menurut model *Miles and Huberman* (1984) (dalam Sugiyono, 2014: 246), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu (1) *data reduction*, (2) *data display*, dan (3) *conclusion drawing/ verification*,

PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru/wali kelas IV A. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV A diperoleh jawaban bahwa sebenarnya tidak diperbolehkan siswa membawa dan menggunakan HP atau *gadget* ke sekolah, namun Karena faktor jarak rumah dari siswa yang beragam dan jauh dari lingkungan sekolah maka siswa diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah dengan ketentuan yakni boleh membawa *gadget* model lama. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan siswa diperbolehkan membawa *gadget* yakni untuk mempermudah proses penjemputan siswa ketika mereka pulang. Jumlah siswa yang membawa *gadget* menurut keterangan narasumber

(ibu Lili Hastuti) mengatakan bahwa jumlah keseluruhan siswa di kelas IV A terdapat 44 siswa dan siswa yang tidak memiliki *gadget* hanya 3 orang siswa, selebihnya memiliki *gadget*. Berdasarkan keterangan yang diberikan oleh narasumber (ibu Lili Hastuti) dapat disimpulkan bahwa sebenarnya *gadget* sendiri dapat mempengaruhi interaksi siswa dengan teman di sekolah. Untuk mengantisipasi hal tersebut guru memberi kebiasaan baru seperti membawa bekal dari rumah dan dimakan bersama, hal itu bertujuan agar interaksi siswa terjalin dengan baik.

Informasi lain yang didapatkan dari narasumber (ibu Lili Hastuti) yakni dulu pada saat semester satu ketika jam istirahat tiba, banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain *gadget* di kelas dibandingkan bermain dengan teman-temannya. Siswa lebih cenderung mengelompok tidak membaaur antar sesama. Namun sekarang guru sudah mengubah pola kebiasaan yang kurang baik itu terhadap siswa. Sekarang siswa ketika jam istirahat tiba siswa lebih berinteraksi dengan teman-teman seperti pergi bermain bersama, pergi ke kantin, pergi ke perpustakaan, serta memakan bekal bersama di depan ruang kelas. Guru menerapkan beberapa aturan/kebiasaan seperti mematikan HP/ *gadget* ketika jam pelajaran, mengumpulkan HP/ *gadget* jadi satu di meja guru, menanamkan kebersamaan seperti ketika istirahat, memakan bekal bersama di depan kelas agar terjalin komunikasi yang lebih interaktif satu sama lain. Hal itu diharapkan dapat merubah pola interaksi siswa agar lebih bisa membaaur satu sama lain.

Selanjutnya, menurut penuturan dari narasumber (ibu Lili Kastuti) mengatakan bahwa sebenarnya *gadget* bisa membantu, terlebih dalam *gaget*

sendiri terdapat fasilitas yang lengkap. Namun ibu Lili mengusahakan untuk membatasi siswa dalam menggunakan *gadget* di sekolah agar mereka mampu berfikir secara mandiri. Kemudian menurut keterangan yang diberikan oleh ibu Lili Hastuti siswa-siswa di kelas IV A sendiri tidak terlalu ketergantungan dengan *gadget*. Hal itu karena ibu Lili mengingatkan siswa-siswa dan memberitahu seperti pada saat jam pelajaran siswa diminta untuk mematikan *gadget* atau mengumpulkan *gadget* di meja guru. Itu merupakan bentuk usaha yang ditanamkan oleh wali kelas dengan tujuan agar siswa tidak terlalu bermain dengan *gadget*.

Hasil observasi terhadap siswa kelas IV A. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, diketahui terdapat siswa yang membawa dan memakai *gadget* di kelas. Terdapat 44 siswa, dari jumlah siswa tersebut terdapat 14 siswa yang membawa *gadget* dan mereka aktif memainkan *gadget* yang dibawanya dari rumah. Siswa menggunakan *gadget* tersebut secara sembunyi-sembunyi karena takut apabila ketahuan oleh guru. Beberapa dari siswa-siswa tersebut terdapat siswa yang asyik bermain *game* ketika jam istirahat, *game* yang dimainkan yakni *game* yang sedang booming keberadaannya seperti *game mobile legend*. Selain bermain *game*, terdapat juga siswa yang bermain sosial media seperti *WhatsApp* dan *BBM*. Terlepas dari itu terdapat juga siswa lain yang tidak membawa *gadget* ke sekolah, ketika jam istirahat tiba siswa bermain bersama, bercanda bersama, saling bertegur sapa, ada yang pergi ke kantin berama untuk membeli jajan, ada juga yang makan bekal bersama di depan ruang kelas. Ketika makan bersama siswa aktif mengobrol dan berkomunikasi dengan teman di kelas.

Kegiatan yang dilakukan siswa seperti makan bekal bersama merupakan wujud dari penerapan kebiasaan yang telah dilakukan oleh guru kelas dengan tujuan untuk mengubah kebiasaan dan mengurangi aktivitas bermain *gadget* yang dilakukan oleh siswa ketika jam istirahat. Sebagian besar siswa yang membawa bekal dari rumah adalah siswa perempuan, sedangkan siswa laki-laki hanya sedikit. Siswa laki-laki lebih memilih untuk membeli jajan di kantin. Setelah selesai makan, siswa-siswa masuk ke dalam kelas kemudian mereka bermain bersama. Semua siswa membaur saling bermain bersama. Meskipun demikian terdapat beberapa siswa yang asyik bermain *game mobile legend*, siswa tersebut asyik bermain dengan beberapa teman. Sesekali teman yang lain mengawasi apakah ada guru atau tidak. Siswa-siswa tersebut asyik bermain tanpa menghiraukan teman-teman kelasnya yang sedang asyik bermain bersama. Mereka menyibukkan diri dengan bermain *game* tersebut.

Meskipun demikian, aktivitas tersebut tidak mengganggu komunikasi mereka dengan teman yang lain. Ketika jam istirahat hendak berakhir, ada siswa yang mengingatkan untuk segera memasukan *gadget* mereka ke dalam tas, sehingga ketika guru datang ke kelas semua sudah rapi duduk di tempat duduk masing-masing. Jadi dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa dapat diketahui bahwa di kelas IV A tersebut terdapat beberapa kelompok bermain yang bersifat sementara yang dibentuk oleh masing-masing dari siswa tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas IV A ini menggunakan pola interaksi banyak arah di mana kelompok-kelompok siswa tersebut saling terbentuk dan aktif melakukan komunikasi antar kelompok. Meskipun

demikian, kelompok-kelompok tersebut terbentuk untuk sementara waktu di mana kelompok tersebut terbentuk karena faktor kepentingan yang sama, yakni seperti kelompok siswa yang berada di depan ruang kelas terbentuk untuk kegiatan makan bersama. Kemudian kelompok lain yakni kelompok siswa yang sedang asyik bermain *game mobile legend*. Meskipun kelompok-kelompok tersebut terbentuk namun kelompok siswa tersebut terbentuk hanya beberapa saat saja. Hal ini karena pada saat siswa selesai memakan bekal bersama siswa akan kembali ke kelas dan siswa-siswa tersebut kembali membaaur jadi satu berkomunikasi satu sama lain.

Begitu pula dengan kelompok siswa yang asyik bermain *game* di *gadget* ketika mereka menyudahi permainan yang ada di dalam *gadget* kelompok siswa tersebut akan hilang. Siswa akan kembali membaaur dengan siswa yang lainnya dan mereka sudah tidak lagi menjadi anggota dalam kelompok siswa yang bermain *game* di *gadget* lagi. Siswa sudah kembali berkomunikasi secara individu. Semua siswa kembali melakukan pola interaksi satu arah di mana siswa-siswa saling berinteraksi satu sama lain atau antar individu tidak lagi dalam kelompok-kelompok yang terbentuk sebelumnya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pola interaksi satu arah ini adalah pola interaksi yang paling inten dilakukan oleh seluruh siswa di kelas IV A. Ketika pembelajaran sedang berlangsung, tidak ada siswa yang berusaha untuk sembunyi-sembunyi bermain *gadget*, hal itu dikarenakan guru mengawasi siswa dengan ketat, guru sering berkeliling di sekitar siswa dengan memperhatikan aktivitas yang dilakukan oleh siswa

selama proses pembelajaran berlangsung.

Terlepas dari hal itu, tetapi masih terdapat siswa yang asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, tetapi guru selalu menegur siswa tersebut. Dengan demikian, selama proses pembelajaran siswa aktif dan fokus menerima materi yang diberikan oleh guru. Terlepas dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas, terlihat bahwa guru masih menggunakan *gadget* yang dimilikinya disela-sela jeda pembelajaran. Sesekali guru membuka *gadget* untuk membuka sosial media seperti BBM maupun *WhatsApp*. Hal itu dilakukan untuk mengetahui jika ada informasi atau hal lainnya. Terlepas dari itu, hal itu dirasa kurang baik, karena siswa dapat mencontoh hal tersebut, akan lebih baik jika guru juga mencontohkan kebiasaan baik seperti tidak memakai *gadget* ketika sedang mengajar di kelas.

Hasil pembagian angket kepada siswa. Berdasarkan rekapitulasi angket, dapat diketahui bahwa sebanyak 3 siswa tidak memiliki *gadget*, selain tiga siswa tersebut mereka mempunyai *gadget*, namun yang membawa dan aktif memakai *gadget* di sekolah sebanyak 14 siswa. Berdasarkan indikator tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang membawa dan memakai *gadget* ke sekolah ini meniru kebiasaan kakak kelas walaupun peraturan dari guru kelas yakni tidak memperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah, diperbolehkan tetapi *gadget* model lama yang fiturnya sederhana. Meskipun demikian, hasil yang di peroleh berbeda, siswa justru membawa dan memakai *gadget* dengan keluaran terbaru dan mempunyai fitur atau fasilitas yang lengkap. Dengan demikian, siswa yang membawa dan memakai *gadget* di

sekolah itu tidak meniru kebiasaan teman-teman di kelas melainkan mereka meniru kakak kelas yang membawa *gadget* ke sekolah dan memakainya secara sembunyi-sembunyi karena takut ketahuan oleh guru mereka.

Siswa dalam memilih antara bermain *gadget* atau aktivitas bersama dengan teman-teman rata-rata siswa menjawab lebih memilih bermain dengan teman-teman di kelas, alasannya bermain bersama teman-teman itu lebih asyik dan lebih seru dibandingkan dengan bermain *gadget*, bermain *gadget* dapat mengundang kebosanan namun berbeda jika bermain bersama teman-teman mereka tidak pernah merasakan bosan ketika bermain bersama teman-teman di kelas. Kemudian jawaban siswa tentang memakai dan memiliki barang yang mirip dengan teman-teman di kelas yakni rata-rata siswa menjawab tidak ingin memiliki *gadget* yang sama/mirip dengan teman-teman di kelas meskipun sebenarnya mereka dari *gadget* masing-masing siswa hampir sama satu dengan yang lainnya. Namun, untuk jawaban dari siswa tentang memakai *gadget* yang sama/mirip dengan milik teman siswa menjawab iya mereka memakai barang yang sama/mirip dengan yang dimiliki oleh teman.

Kemudian untuk jawaban dari indikator tentang melakukan komunikasi dengan teman, rata-rata siswa menjawab lebih memilih bermain *gadget* bersama teman dengan alasan bermain *gadget* bersama teman lebih seru, asyik, dan tidak membosankan. Kemudian semua siswa lebih memilih membantu teman ketika teman sedang membutuhkan bantuan dibandingkan dengan tetap bermain dengan bermain *game* yang ada di *gadget* dengan alasan yang sebagian besar adalah membantu teman itu lebih penting dari pada meneruskan bermain

game yang ada di *gadget*. Selain itu seluruh siswa juga memberikan jawaban lebih memilih teman dibandingkan dengan *gadget* dengan alasan yang sebagian besar yakni teman lebih penting dibandingkan dengan *gadget*, selain itu teman lebih seru diajak untuk bermain, saling bertukar cerita, saling bertukar pikiran dan pendapat, serta mereka beranggapan bahwa teman itu tidak membosankan jika dibandingkan dengan *gadget* yang bisa membuat bosan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat siswa yang membawa dan memakai *gadget* di sekolah, mereka tidak mempengaruhi siswa lain untuk lebih aktif memakai *gadget* dan menghalangi komunikasi mereka dengan teman-teman kelas.

Keberadaan dari *gadget* tersebut tidak merubah pola interaksi mereka dengan teman-teman. Mereka tetap aktif bersama satu sama lain tanpa adanya kelompok-kelompok yang mendominasi di kelas tersebut. Semua siswa berbaur satu sama lain baik siswa perempuan maupun siswa laki-laki. Ini dibuktikan dengan jawaban dari mereka yang lebih memilih teman dibandingkan dengan *gadget*, selain itu juga semua siswa bermain bersama tanpa memandang jenis kelamin. Mereka bermain bersama berbaur bersama sehingga terjalin keakraban dengan semua siswa di kelas tersebut dan mereka menerima segala perbedaan yang mereka punya seperti contohnya mereka tidak bertengkar meskipun ketika bermain ada yang berbuat curang. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam kelas tersebut terdapat integrasi sosial dalam mereka berinteraksi di sekolah. Selain itu interaksi mereka terjalin dengan baik dan menunjukkan adanya rasa persatuan yang dapat dipercaya ini dibuktikan oleh rata-rata jawaban mereka yang lebih

memilih membantu teman dibandingkan tetap bermain *game* yang ada di *gadget* mereka.

Selanjutnya pada indikator pemilihan teman bermain dalam penggunaan *gadget* sebagian besar siswa memberikan jawaban pada angket mereka mempunyai kelompok untuk bermain *gadget*. Alasannya rata-rata dari mereka yakni mereka lebih merasa asyik dengan berkelompok terutama ketika bermain *game mobile legend*, kemudian sebagian lagi siswa menjawab tidak mempunyai kelompok ketika bermain *gadget*. Alasannya karena siswa menganggap semua teman adalah teman akrab dan dianggap sama. Jadi mereka tidak memilih bermain dengan teman-teman akrabnya saja meskipun ada sebagian dari mereka yang mempunyai kelompok masing-masing artinya mereka bermain dengan semua teman yang ada di kelas tanpa memilih-memilih sehingga interaksi mereka menyeluruh. Alasan mereka tidak bermain dengan teman yang akrab saja yakni rata-rata memberikan alasan bahwa semua teman itu sama dan harus diperlakukan sama jadi tidak ada yang diperlakukan berbeda dan berteman itu tidak boleh memilih-milih. Hal ini menunjukkan bahwa di kelas IV A ini terdapat kasih sayang antar sesama yang merupakan rasa aman dan ketenangan yang diberikan oleh hubungan yang sangat erat antara siswa yang satu siswa yang lainnya dengan tidak membedakan-bedakan satu dengan yang lainnya.

Kemudian untuk jawaban angket dari indikator tentang pemakaian *gadget* di sekolah siswa lebih suka bermain dengan teman-teman dibandingkan bermain *gadget* sendiri. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya siswa yang menjawab angket bermain *gadget*

sendiri. Alasan dari rata-rata siswa adalah bermain bersama teman lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih asyik. Selain itu sebagian besar siswa tidak suka berfoto bersama teman-teman ini dibuktikan dengan siswa menjawab tidak suka untuk berfoto-foto, rata-rata alasan yang diberikan karena lebih asyik jika bermain *game* dibandingkan dengan berfoto, namun terdapat juga siswa yang memilih suka berfoto-foto dengan teman-temannya dan diunggah sosial media yang siswa miliki alasannya adalah agar bisa menjadi kenang-kenangan bersama teman-teman.

Kemudian ketika mereka sedang berkumpul bersama teman-teman, mereka lebih suka membahas hal lain seperti membahas tentang pelajaran, PR, bermain ke rumah teman, membahas tentang kegiatan olahraga, serta hal lainnya dibandingkan dengan membahas tentang *gadget*. Hal ini dibuktikan dengan jawaban siswa yang lebih memilih membahas hal lain dengan alasan tersebut. Meskipun demikian, namun terdapat juga siswa yang menjawab lebih menyukai untuk membahas *gadget* hal ini dibuktikan sebanyak 5 siswa memilih jawaban tersebut.

Dari uraian hasil pembagian angket yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Pekunden Semarang menunjukkan bahwa dengan adanya *gadget* di lingkungan kelas IV A ini tidak mengubah interaksi siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Hal ini dibuktikan dengan siswa lebih memilih untuk bermain bersama dengan teman-teman di kelas jika dibandingkan dengan mereka bermain *gadget*. Selain itu, mereka lebih senang atau memilih untuk membahas hal lain dibandingkan dengan membahas hal-hal tentang

gadget, meskipun terdapat beberapa siswa yang lebih memilih membahas hal-hal yang berkaitan dengan *gadget*. Kemudian untuk jawaban dari indikator kepemilikan akun sosial media di *gadget* masing-masing siswa yakni rata-rata siswa mempunyai akun sosial media seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Line*, *Facebook*, dan *Black Berry Messanger* (BBM). Selain akun media sosial tersebut, mereka juga mempunyai aplikasi *game* yang beragam mulai dari *game* yang dianggap biasa-biasa saja sampai *game* yang tingkat kesulitannya lebih tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil, analisis, dan pembahasan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV A di SDN Pekunden Semarang masih terdapat siswa yang membawa dan memakai *gadget* di sekolah meskipun sudah terdapat peraturan bahwa siswa dilarang membawa *gadget* ke sekolah, siswa boleh membawa *gadget* ke sekolah diperuntukkan untuk siswa yang jarak rumah dengan sekolah jauh dan *gadget* yang boleh dibawa adalah *gadget* lama atau dengan model lama yang memiliki fitur-fitur yang sederhana. Siswa di kelas IV Asudah berinteraksi baik dengan teman sebaya.

Pola interaksi siswa di kelas IV A lebih suka melakukan pola interaksi satu arah yakni siswa berkomunikasi antar orang perorangan. Hal ini karena di kelas kelas tersebut tidak terdapat kelompok bermain siswa yang lebih mendominasi dari siswa yang lainnya. Hal ini sudah sesuai dengan dasar-dasar dalam interaksi sosial yakni mereka tidak memilih-milih dalam berteman, semua siswa membaaur satu sama lain,

mereka lebih peduli terhadap teman dibandingkan dengan *gadget*.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasanah Nur, Dyah Kumaasari. 2015. *Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah.E- Jurnal Pendidikan IPS*.volume 2, No 1.
- Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Mahasatya.
- Mahmud. H, Siregar Surya Hariman, Khoerudin Koko. 2011. *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*. Solo: PT Era Adicitra Intermedia.
- Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setianingsih Sari Eka. 2017. *Candu Medsos di Jaman Now*. Dalam Koran Wawasan Jateng.Surat Kabar Harian.16 Desember 2017. Semarang.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.