

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
INTERAKSI SISWA DI SMA NEGERI 1 TANA TORAJA**

*(THE IMPACT OF SMARTPHONE USE ON STUDENT
INTERACTION AT SMA NEGERI 1 TANA TORAJA)*

ARLAND VIRGIANTO

E031181333



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
INTERAKSI SISWA DI SMA NEGERI 1 TANA TORAJA**

ARLAND VIRGIANTO

E031181333



**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT GUNA
MEMPEROLEH DERAJAT KESARJANAAN PADA DEPARTEMEN
SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL : DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
INTERAKSI SISWA DI SMA NEGERI 1 TANA TORAJA

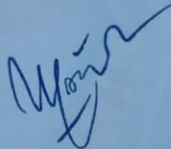
NAMA : ARLAND VIRGIANTO

NIM : E031181333

Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II setelah
dipertahankan di depan panitia Ujian Skripsi pada tanggal 25 Juli 2023.

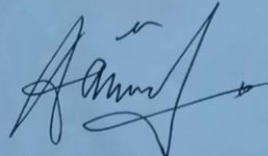
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Nuvida Raf, S.Sos, M.A
NIP. 19710421 200801 2 015

Pembimbing II



Arini Enar Lestari AR, S.Pd, M.Sos
NIP. 19920130 201803 2 001

Mengetahui,

Ketua Departemen Sosiologi

FISIP UNHAS



Prof. Hasbi Marissangan, M.Si, Ph.D
NIP. 19630827 199103 1 003

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Evaluasi Skripsi pada
Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin

Oleh:

JUDUL : DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
INTERAKSI SISWA DI SMA NEGERI 1 TANA TORAJA
NAMA : ARLAND VIRGIANTO
NIM : E031181333

Pada,

Hari/Tanggal: Selasa/25 Juli 2023

Tempat: Ruang Rapat Departemen Sosiologi FISIP UNHAS

TIM EVALUASI SKRIPSI

Ketua : Dr. Nuvida Raf, S.Sos, M.A

(.....)

Sekretaris : Arini Enar Lestari AR, S.Pd, M.Sos

(.....)

Anggota : Prof. Hasbi Marissangan, M.Si, Ph.D

(.....)

: Ridwan Syam, S.Sos, M.Si

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : ARLAND VIRGIANTO

NIM : E031181333

JUDUL : DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
INTERAKSI SISWA DI SMA NEGERI 1 TANA TORAJA

Menyatakan skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Makassar, 25 Juli 2023

Yang menyatakan,



Arland Virgianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada orang yang selalu mendoakanku:

Kedua Orang Tuaku, dan Keluargaku.

Manusia adalah kebebasan. Tidak cukup jika dikatakan bahwa manusia sekedar mempunyai kehendak yang bebas. Tidak cukup pula jika dikatakan bahwa kebebasan merupakan salah satu ciri atau sifat manusia. Manusia adalah kebebasan itu sendiri. Karena alasan itu pula manusia tak mempunyai kodrat atau esensi. Seandainya manusia mempunyai kodrat atau esensi, maka manusia tak memiliki kebebasan.

-Jean Paul Satre-

Jika mau menunggu sampai siap, kita akan menghabiskan sisa hidup kita hanya untuk menunggu.

-Lemony snicket-

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyusun penelitian skripsi saya dengan judul “**Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Siswa Di SMA Negeri 1 Tana Toraja**” hingga selesai. Tidak lupa juga, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak dan ibu dosen departemen Sosiologi atas segala ilmu dan pembelajaran yang telah diberikan, serta Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada ibu **Dr. Nuvida Raf, S.Sos, M.A** selaku pembimbing I dan penasehat akademik penulis yang senantiasa membimbing saya mulai dari tahapan penentuan judul dan sampai hari ini pada tahapan skripsi. juga tak lupa penulis ingin ucapkan terima kasih banyak kepada ibu **Arini Enar Lestari AR, S.Pd, M.Sos** selaku pembimbing II saya yang juga telah membimbing saya.

Ucapan terima kasih juga sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Orang Tua Penulis, **Syamsul Torinding** dan **Yuliati Mallolo** yang telah memberikan kasih sayang tanpa batas, dukungan moril dan tanpa pamrih kepada penulis. Mereka berdua orang pertama yang mengajarkan penulis berbagai hal tentang dunia dan seisinya.
2. Saudara penulis **Ririn Ayu Distya Ningsi, Arland Virgianto, Variel Argian Syamsul**, dan **Alfiandra Junaufal Syamsul** yang juga mendukung dan menyemangati penulis.
3. **Prof. Dr.Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc** selaku Rektor Universitas Hasanuddin.

4. **Dr. Phil. Sukri, M.Si** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. **Prof. Hasbi Marissangan, M.Si, Ph.D** selaku Ketua Departemen Sosiologi
6. Semua **Staff Karyawan FISIP Unhas dan Departemen Sosiologi** yang telah memberikan bantuan selama menjadi mahasiswa.
7. **Keluarga Besar Kemasos FISIP Unhas** yang menjadi tempat penulis belajar tentang berbagai hal mulai terkait organisasi, keilmuan dan hal baru lainnya yang bisa saya dapatkan.
8. **Saudara-Saudariku seperjuangan penulis Positivis 2018** yang juga telah banyak membantu penulis di dalam maupun di luar kampus. Semoga pertemanan ini tidak hanya berlaku pada tataran kampus saja.
9. **Sopans18** yang telah menemani penulis selama berkuliah dengan berbagi cerita dan pengalaman.
10. Terima kasih Kepada **Ema, Nadya, Dhesti, dan Teman sepembimbingan** yang telah banyak membantu penulis.
11. Terimakasih Kepada **Budi, Wiking, Yaski, Iyan, Hendra, Syahrir, Nanda. Vinan, dan Fadli** yang telah membantu penulis.
12. Anak-anak di BTP **Rudolfo, Indra, Divan, Pandi, Bryant, Pandi, Ibba** yang membantu penulis berbagi cerita dan pengalaman di dalam dan di luar dunia perkuliahan.
13. Katimbang City **Abdul dan Mhul** yang juga telah membantu penulis selama mengerjakan skripsi.

14. Teman-Teman **Warkop M** dan **Kamar Putih Juan**, yang juga telah membantu penulis menjadi tempat menulis skripsi.
15. **KKN Tamalanrea 06 Gel. 106** terima kasih telah berbagi pengalaman. Terkhusus Kawan-kawan KKN Fun Circle **Rezky, Ito** dan **Ulil** yang juga membantu Penulis dan menjadi tempat bercerita dan berbagi pengetahuan
16. Terimakasih kepada **Gamara Unhas** yang telah menjadi wadah untuk berorganisasi maupun belajar selama berkuliah.
17. **SMA Negeri 1 Tana Toraja** dan **siswa** selaku responden yang juga telah banyak membantu dan mengizinkan penulis untuk meneliti dan melakukan pengumpulan data penelitian.
18. Dan orang-orang baik yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah membantu dan mendukung penulis. Juga Teman-Teman yang kelak membaca skripsi ini.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan baik dari segi isi, susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka saya menerima segala bentuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca agar dapat memperbaiki Skripsi penelitian ini.

Makassar, 25 Juli 2023

Arland Virgianto

ABSTRAK

Arland Virgianto, E031181333 “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Siswa di SMA Negeri 1 Tana Toraja”. Dibimbing oleh Dr. Nuvida Raf, S.Sos, M.A dan Arini Enar Lestari AR, S.Pd, M.Sos. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat yang didukung oleh ilmu pengetahuan, saat ini *smartphone* menjadi salah satu media belajar di sekolah yang dapat menimbulkan berbagai dampak kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dan dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di SMA Negeri 1 Tana Toraja. Adapun penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan strategi penelitian survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, kajian pustaka dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori interaksi sosial dari Soerjono Soekanto di lihat dari konsep proses interaksi sosial asosiatif dan disosiatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk interaksi asosiatif dan disosiatif yang terbentuk dari penggunaan *smartphone*, pada proses interaksi asosiatif siswa menunjukkan peningkatan solidaritas antar siswa dengan guru maupun sesama siswa, sedangkan pada proses interaksi sosial disosiatif pada siswa menunjukkan hasil yang tidak begitu dominan baik itu yang dialami oleh siswa dengan guru maupun sesama siswa. Dampak penggunaan *smartphone* pada siswa dilihat dari dampak positif dan negatif. dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa cukup berpengaruh besar yang terlihat dari besarnya persentase derajat sedang. Sedangkan dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa berada pada derajat yang rendah, dikarenakan siswa tidak berada pada dampak negatif atau disosiatif terhadap interaksi yang tinggi terlihat dari hasil persentase rendah.

Kata Kunci: Interaksi, *Smartphone*, Siswa.

ABSTRACT

Arland Virgianto, E031181333 "The Impact of Use Smartphone Against Student Interaction at SMA Negeri 1 Tana Toraja". Supervised by Dr. Nuvida Raf, S.Sos, M.A and Arini Enar Lestari AR, S.Pd, M.Sos. Hasanuddin University Faculty of Social and Political Sciences.

The development of technology in the current era of globalization is very rapid which is supported by science, at this time smartphone become one of the learning media in schools that can have various impacts on students. This study aims to determine the form and impact of use smartphone on the social interaction of students at SMA Negeri 1 Tana Toraja. This research uses a descriptive quantitative method with a survey research strategy. Data collection techniques used were questionnaires, literature review and documentation. This study uses the theory of social interaction from Soerjono Soekanto is seen from the concept of associative and dissociative social interaction processes. The results of this study indicate that the forms of associative and dissociative interactions that are formed from the use of smartphones, in the process of associative interaction students show an increase in solidarity between students and teachers and fellow students. whereas in the process of dissociative social interaction in students it shows results that are not so dominant whether it is experienced by students with teachers or fellow students. Impact of usesmartphone on students seen from the positive and negative impacts. positive impact of usesmartphone on students' social interaction has quite a big influence as seen from the large percentage of moderate degrees. While the negative impact of the usesmartphone on students' social interaction is at a low degree, because students are not at negative or dissociative impact on high interactions as seen from the low percentage results.

Keywords: Interaction, Smartphone, Student.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ixx
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xivv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Teori interaksi Sosial.....	11
1. Interaksi Sosial	11
2. Hakikat Interaksi Sosial.....	12
3. Syarat Interaksi Sosial	12
4. Faktor Pendorong Interaksi Sosial	13

5. Proses Interaksi Sosial.....	14
6. Interaksi Siswa di Sekolah	16
B. <i>Smartphone</i>	17
1. Pengertian <i>Smartphone</i>	17
2. Fungsi <i>Smartphone</i>	17
3. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i>	18
4. Penggunaan <i>Smartphone</i> oleh siswa	20
C. Hasil Penelitian yang Relevan	21
D. Kerangka Konseptual.....	24
E. Definisi Operasional.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan	27
B. Strategi atau Jenis Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel	27
1. Populasi.....	27
2. Sampel	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Teknik Penyajian Data	34
G. Waktu dan Lokasi Penelitian	34
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	36
A. Sejarah SMA Negeri 1 Tana Toraja.....	36
B. SMA Negeri 1 Tana Toraja.....	39
C. Kondisi Geografis SMA Negeri 1 Tana Toraja	43
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	44

A. Karakteristik Responden.....	45
B. Bentuk Interaksi Sosial	51
C. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Interaksi Sosial Siswa.....	74
BAB VI PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1: Bagan Kerangka Konseptual	25
Gambar 4. 1: Lokasi Sekolah SMA Negeri 1 Tana Toraja	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas XI.....	29
Tabel 3. 2: Jumlah Sampel Penelitian	31
Tabel 4. 1: Ruangan SMA Negeri 1 Toraja	40
Tabel 4. 2: Fasilitas SMA Negeri 1 Toraja	41
Tabel 5. 1: Distribusi Responden Berdasarkan Umur & Jenis Kelamin.....	45
Tabel 5. 2: Distribusi Responden Kepemilikan Smartphone	47
Tabel 5. 3: Distribusi Responden Tahun Penggunaan Smartphone	48
Tabel 5. 4: Distribusi Responden Hasil Dari Trend Yang Didapatkan.....	64
Tabel 5. 5: Distribusi Responden Berdasarkan Penggunaan Smartphone Saat Proses Interaksi	71
Tabel 5. 6: Distribusi Responden Dampak Positif Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa	75
Tabel 5. 7: Distribusi Responden Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa	77

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. 1: Penggunaan Smartphone di Indonesia.....	3
Diagram 5. 1: Membawa Smartphone Ke Sekolah.....	49
Diagram 5. 2: Waktu Penggunaan Smartphone di Sekolah.....	50
Diagram 5. 3: Konsultasi Mengenai Mata Pelajaran dengan Guru Melalui Smartphone	52
Diagram 5. 4: Interaksi Guru dan Siswa Menggunakan Smartphone.....	54
Diagram 5. 5: Guru Meminta Bantuan Melalui Smartphone	55
Diagram 5. 6: Penggunaan Smartphone Menambah Teman	56
Diagram 5. 7: Selama Menggunakan Smartphone Hubungan Dengan Teman Menjadi Lebih Baik.....	57
Diagram 5. 8: Selama Menggunakan Smartphone Teman Akrab Menjadi Bertambah	59
Diagram 5. 9: Efektifitas Berkomunikasi Menggunakan Smartphone	60
Diagram 5. 10: Kontribusi Saat Tidak Hadir Pada Kerja Kelompok	61
Diagram 5. 11: Membantu Teman Mengerjakan Tugas Menggunakan Smartphone	62
Diagram 5. 12: Mendiskusikan Trend Baru.....	63
Diagram 5. 13: Penggunaan Smartphone Saat Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran.....	66
Diagram 5. 14: Perselisihan di Grup Whatsapp Kelas.....	67
Diagram 5. 15: Mengikuti Perlombaan Tanpa Memberi Tahu Teman di Sekolah	68
Diagram 5. 16: Memilih Memainkan Smartphone Dari Pada Berbicara Dengan Teman di Sekolah.....	69
Diagram 5. 17: Perselisihan Antar Siswa di Media Sosial	73

DAFTAR LAMPIRAN

Kuesioner Penelitian	85
Coding Jawaban Pada Kuesioner	90
Lampiran Dokumentasi Penelitian	98
Surat Izin Penelitian PTSP Provinsi Sulawesi Selatan	99
Surat Izin Penelitian Bidang Akademik Dan Kemahasiswaan Universitas Hasanuddin.....	100
Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	101
Riwayat Hidup Penulis.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat yang didukung oleh ilmu pengetahuan. Teknologi hadir untuk mempermudah keberlangsungan dan kenyamanan aktivitas manusia. Saat ini teknologi tidak lagi hanya digunakan sebagai alat untuk mempermudah seseorang, namun pemanfaatan teknologi juga dilakukan di beberapa bidang pekerjaan salah satunya pada bidang pendidikan.

Pada bidang pendidikan, teknologi menjadi metode sistematis untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan sumber teknis maupun sumber daya manusia serta interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif.

Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan menjadi salah satu penunjang penting proses pembelajaran sebagai alat serta media belajar yang dapat digunakan para guru untuk menyalurkan pengetahuan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dan menjadi sumber pembelajaran (Jamun 2018).

Teknologi yang paling dekat dengan masyarakat adalah *smartphone* atau ponsel cerdas dikarenakan *smartphone* bisa didapatkan dengan harga terjangkau dan tersedia berbagai jenis yang telah disiapkan oleh perusahaan. Dalam pengaplikasiannya, *smartphone* sangat mudah untuk digunakan hal

tersebut menjadi daya tarik tersendiri untuk masyarakat pada berbagai kalangan usia.

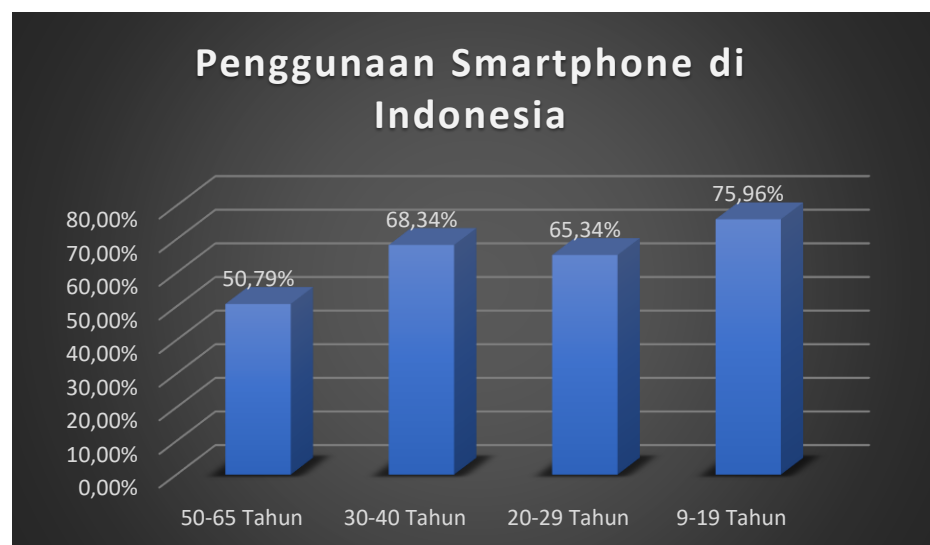
Beberapa kalangan masyarakat penggunaan perangkat seluler bukanlah hal yang baru, sebelumnya sebagian besar masyarakat telah menggunakan *mobile phone* atau telepon genggam. Pada awal kemunculannya *mobile phone* belum secanggih *smartphone*, fitur yang tersedia hanya dapat digunakan untuk mengirim SMS, melakukan panggilan, dan di beberapa *type* terdapat kamera dengan kualitas VGA (*Video Graphic Accelerator*). Meski demikian *mobile phone* mulai diminati oleh masyarakat meskipun fungsi dan fiturnya belum secanggih dan selengkap *smartphone* seperti sekarang ini.

Manfaat *smartphone* secara umum untuk mempermudah komunikasi jarak jauh. Sebagai alat komunikasi lisan dan tulisan, *smartphone* dapat melakukan panggilan, mengirim, dan menyimpan pesan dalam satu aplikasi secara gratis saat berada dalam jaringan internet. *Smartphone* juga dilengkapi dengan fitur panggilan video yang semakin meningkatkan jalinan sosial seseorang dengan tetap berkomunikasi bersama saudara yang berada jauh, kehadiran aplikasi media sosial juga semakin menambah keunggulan *smartphone* yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk menambah teman dan bergabung dalam media sosial.

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, *smartphone* saat ini sudah memiliki fitur yang sangat lengkap seperti Mp3, pemutar video, kamera, *games*, televisi, ruang pesan dan layanan internet sehingga fitur-fitur tersebut digunakan sebagai alat untuk menghilangkan stress (Noor 2018).

Berdasarkan data (Pusparisa 2020), penggunaan *smartphone* di Indonesia diprediksi terus meningkat. Pada tahun 2015 hanya terdapat 28,6% populasi di Indonesia yang menggunakan *smartphone*. Namun seiring berjalannya waktu, *smartphone* semakin terjangkau, sehingga meningkatkan penggunaannya pula. Pada tahun 2018 lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% telah menggunakan *smartphone*. Dalam kurun waktu enam tahun sejak 2019, penetrasi ponsel pintar di tanah air tumbuh 25,9%, hingga diperkirakan pada tahun 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan *smartphone*.

Diagram 1. 1: Penggunaan Smartphone di Indonesia



Sumber : *indonesiabaik.id*

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan hasil survey pada tahun 2019 tingkat penggunaan *smartphone* masyarakat pada rentang usia 20–29 tahun adalah kelompok usia dengan tingkat penggunaan *smartphone* tertinggi sebanyak 75,95%, usia 9-19 tahun sebanyak 65,34%, usia 30-49 tahun sebanyak 68,34%, dan usia 50-65 tahun sebanyak 50,79%. Hasil ini menunjukkan tingkat

penggunaan *smartphone* pada masyarakat di semua usia mencapai lebih dari 50% dan persentase tersebut terus meningkat setiap tahunnya, terkhusus pada kelompok usia 9-19 tahun yang pada masa pandemi Covid-19 banyak melakukan pembelajaran dengan metode daring dimana *smartphone* paling sering digunakan sebagai sarana pembelajaran. (Finaka 2019)

Salah satu bidang yang terkena dampak selama pandemi Covid-19 adalah pendidikan, yang mengharuskan sekolah diliburkan dan kegiatan belajar mengajar tidak diperbolehkan untuk mengurangi dan memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 menggunakan perangkat seperti *smartphone* dan *laptop* sebagai media pembelajaran dapat membantu mempercepat proses tersebut. Pembelajaran online adalah satu-satunya cara untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar tanpa harus bertemu langsung. (Handayani dan Octaviani 2021).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada Selasa, 24 Maret 2020, mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Covid-19. Pada tahun 2022 Surat Edaran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama 4 (Empat) Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan dapat dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka terbatas dan pembelajaran jarak jauh, dalam Instruksi Menteri dalam Negeri nomor 47 Tahun 2022.

Aturan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) menuntut sekolah kemudian mengeluarkan aturan baru seperti jadwal sekolah dengan sistem *shift*, pembelajaran bauran (*hybrid*), pembatasan kegiatan ekstrakurikuler, serta aturan penggunaan *smartphone* di sekolah. Adanya aturan kebiasaan baru di sekolah (*new normal*) dapat berdampak pada interaksi sosial siswa di sekolah. Pada tahun 2022 aturan PPKM mulai melonggar dan sekolah kembali melaksanakan sekolah tatap muka sebagaimana sebelum pandemi Covid-19. Suatu fenomena menarik dari perubahan pola belajar *offline* ke *online* dan kembali ke *offline* yang dimana bertambahnya waktu menggunakan *smartphone* oleh siswa saat pandemi menjadi meningkat.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi internet terbesar di dunia. Menurut We Are Social, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Indonesia selama Januari 2022, terjadi peningkatan penggunaan internet dari tahun 2018 sebanyak 132,7 juta. Menurut Direktur Pemberdayaan Informatika, Bonifasius Wahyu Pudjianto menyebutkan rata-rata pengguna mengakses internet selama 8 jam 36 menit dalam sehari.

Penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar di sekolah menimbulkan berbagai dampak. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah pada aspek interaksi siswa di sekolah. Aspek interaksi sosial menurut Partowisastro (dalam Bewu, dkk : 2020) digolongkan menjadi tiga aspek, yakni kontak sosial yaitu menjalin hubungan akrab, individu akan terlibat dalam kegiatan kelompoknya dan mau menyumbangkan ide bagi kemajuan kelompoknya, frekuensi hubungan dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian dari Muflih, dkk (2017) dalam jurnal *idea nursing journal*, menunjukkan saat ini fenomena penggunaan *smartphone* bagi kalangan remaja yang berusia 10-18 tahun terlihat seolah mereka memiliki dunia nya sendiri, remaja sering terlihat sibuk dengan *smartphone* sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *smartphone* menjadikan penggunanya kurang untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *smartphone* justru menjadi gambaran anti-sosial di kehidupan nyata. Salah satu contoh ketika sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *smartphone*-nya masing-masing. Hal ini dapat menyebabkan masalah pada interaksi sosial.

Kondisi seperti ini secara sosiologis menunjukkan bahwa terjadi permasalahan pada proses sosial khususnya interaksi sosial, karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Menurut Soerjono Soekanto (2017), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara individu ke individu lain dan individu ke kelompok, termasuk interaksi antara siswa dengan orang-orang di sekitarnya.

Terkait aturan tentang pembolehan penggunaan *smartphone* di sekolah dapat berdampak positif dan negatif. Diantara dampak positifnya adalah siswa dapat mengakses berbagai literatur pembelajaran yang ada di internet atau digital *library*, mengakses latihan-latihan soal atau kuis yang tersedia secara *online*, serta dapat menerima dan mengirim tugas-tugas sekolah dari guru via *e-*

mail maupun aplikasi pesan *Whatsapp*. Sebaliknya, penggunaan *smartphone* di sekolah juga dapat berdampak negatif terhadap interaksi sosial para siswa di sekolah dan lingkungan sekitar.

Dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di sekolah ditunjukkan dari hasil penelitian yang dilakukan Muflih, dkk (2017) bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan signifikan hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Seseorang dengan tingkat ketergantungan *smartphone* tinggi, 3 kali memiliki resiko mengalami interaksi yang kurang baik dibandingkan tingkat ketergantungan *smartphone* yang rendah, *smartphone* bagi kalangan remaja digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi juga untuk berfoto, membuka internet, sarana hiburan dan sarana pembelajaran. Remaja saat ini banyak menyalahgunakan teknologi khususnya *smartphone*, seperti membuka situs judi *online*, lupa saat bermain *game* yang akan membawa dampak buruk bagi remaja. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar ketergantungan *smartphone* dalam kategori tinggi dengan interaksi sosial dalam kategori kurang baik yang menunjukkan hasil p value 0,000 ($< 0,05$), maka hipotesis alternatif diterima. Artinya ada hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan, Yogyakarta. Bagi pihak sekolah yang diteliti, siswa diberikan informasi tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan terhadap interaksi sosial. Bagi orang tua, agar lebih bijaksana dalam

memberikan *smartphone* kepada anaknya yang masih remaja serta meningkatkan pendampingan interaksi sosial yang positif.

Salah satu sekolah yang membuat aturan tentang pembolehan penggunaan *smartphone* di sekolah sejak masa pandemi Covid-19 tahun 2020 sampai sekarang adalah SMA Negeri 1 Tana Toraja. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah unggulan yang ada Tana Toraja, Sulawesi Selatan. Dilansir dari lama sekolah beberapa prestasi yang diraih SMAN 1 Tana Toraja dalam 3 tahun terakhir yaitu : juara 1 dalam Lomba Debat Arkeologi Balar Sulsel tahun 2020, meraih 5 juara dan 1 hadiah menarik juara 1 dan 2 Lomba Fotografi, juara 1 Lomba Menulis Esai, juara 2 Lomba Presentasi Arkeologi, juara 3 lomba Videografi dan salah satu penulis *feature* terbaik tahun 2021, juara 1 lomba musikalisasi tingkat SMA/SMK Tana Toraja/Toraja Utara tahun 2021, menang kejuaraan Taekwondo Gubernur Sulsel cup tahun 2022. Dapat dilihat prestasi yang diraih selama pandemi Covid-19 tidak menjadi hambatan

Dapat dilihat dari prestasi yang diraih oleh SMAN 1 Tana Toraja di masa pandemi menunjukkan bahwa pandemi covid-19 tidak menghambat siswa(i) dalam meraih prestasi ada, karena penggunaan *smartphone* yang canggih kita dapat memanfaatkan media sosial yang disediakan *smartphone* seperti pada prestasi lomba fotografi dan videografi adanya aplikasi khusus mengedit foto dan video yang dapat diakses dengan mudah, mempelajari aplikasi tersebut ada di youtube, interaksi dalam melakukan kegiatan ekstrakurikuler dan latihan tersebut berjalan dengan baik yang dilakukan secara *online* dan *offline*.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti menganggap bahwa pembolehan penggunaan *smartphone* di sekolah penting untuk diteliti, dikarenakan SMA Negeri 1 Tana Toraja sebelum masa pandemi Covid-19 melaksanakan proses belajar mengajar tanpa menggunakan *smartphone*. Namun saat ini sekolah telah membuat aturan atau regulasi dengan mengizinkan siswa menggunakan *smartphone* di sekolah sebagai media pembelajaran meskipun telah melaksanakan pembelajaran tatap muka. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang interaksi sosial antara siswa dengan siswa lainnya yang kemudian dituliskan dengan judul “Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Siswa di SMA Negeri 1 Tana Toraja”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti menyusun rumusan masalah :

1. Bagaimana bentuk interaksi sosial siswa di SMAN 1 TANA TORAJA selama menggunakan *smartphone* ?
2. Apa dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa kelas XI di SMAN 1 Tana Toraja ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menggambarkan bentuk interaksi yang dilakukan oleh siswa di SMAN 1 TANA TORAJA dalam menggunakan *smartphone*.
2. Untuk mengetahui dampak yang penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa kelas XI di SMAN 1 Tana Toraja.

D. Manfaat Penelitian

1. Dapat digunakan sebagai bahan kajian akademis dalam ilmu sosial terutama di bidang sosiologi.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada tingkat strata satu (S1) pada jurusan sosiologi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik di Universitas Hasanuddin.
3. Sebagai bahan bacaan dan sekaligus sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori interaksi Sosial

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses di mana gerakan terbuka, pertimbangan terselubung, dan fisiologi dasar dari satu individu mempengaruhi individu lain, dan sebaliknya. Interaksi sosial yang kurang intens, tentu saja, akan memiliki nilai yang lebih rendah untuk satu atau semua dimensi dasar perilaku ini. Interaksi sosial adalah unit paling dasar dari analisis sosiologis. Studi tentang perilaku itu sendiri adalah pokok bahasan psikologi yang tepat, sedangkan sosiologi mempelajari organisasi individu, yang hanya dapat dimulai dengan interaksi sosial. Dengan demikian, ide-ide teoritis yang akan saya usulkan tidak berusaha untuk menjelaskan perilaku itu sendiri, tetapi hanya karena ia terlibat dalam proses interaksi sosial. Turner (1988)

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu, mereka akan saling menegur, berjabat tangan saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Walaupun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara atau tidak saling menukar tanda-tanda, interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang

menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syaraf orang-orang yang bersangkutan yang disebabkan oleh bau keringat, minyak wangi, suara berjalan, dan sebagainya. Semuanya itu menimbulkan kesan di dalam pikiran seseorang, kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukan (Soekanto dan Sulistyowati, 2017).

2. Hakikat Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa lepas dari manusia yang lain. Berbagai bentuk kebutuhan tidak dapat dipenuhi sendiri meskipun manusia memiliki jiwa kemandirian. Begitu pula dengan anda yang senantiasa membutuhkan keadaan orang lain yang akan selalu dibutuhkan, untuk membantu menyelesaikan berbagai masalah kehidupan. Dalam proses itulah terdapat suatu interaksi.

Interaksi sosial dapat dikategorikan sebagai salah satu realitas sosial atau fenomena sosial. Adapun ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut :

- a) Terdapat dua pihak atau lebih sebagai pelaku interaksi sosial.
- b) Terdapat komunikasi.
- c) Terdapat tujuan yang ingin dicapai.
- d) Terdapat dimensi waktu meliputi masa lalu, masa kini, dan masa mendatang (Hanif 2019).

3. Syarat Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat terbentuk apabila memenuhi persyaratan khusus. Syarat tersebut yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial. Interaksi sosial tidak akan terjadi apabila hanya terdapat satu unsur. oleh karena itu, keduanya menjadi unsur penting yang harus ada dalam interaksi sosial.

Kontak sosial, secara harfiah kontak sosial berarti sama-sama menyentuh. Kontak sosial dapat terbentuk apabila terdapat respon dari pihak lain. Saling berjabat tangan, saling melempar senyum, dan saling bertatap muka menunjukkan contoh kontak sosial dan komunikasi sosial, komunikasi merupakan aksi antara dua pihak atau lebih yang melakukan hubungan dalam bentuk saling memberi tafsiran atau pesan yang sampaikan setiap pihak. Perlu diketahui bahwa terjadinya kontak sosial belum tentu berlanjut menjadi komunikasi (Fahrida 2018).

4. Faktor Pendorong Interaksi Sosial

Faktor pendorong interaksi sosial dapat berasal dari dalam ataupun luar individu, faktor pendorong terjadinya interaksi sosial:

- a) Imitasi, yaitu kecenderungan meniru sikap, tindakan, tingkah laku, atau penampilan fisik seseorang secara berlebihan. Imitasi dapat mendorong individu untuk bersikap positif dan negatif.
- b) Sugesti, yaitu sikap, pandangan dan pendapat orang lain yang diterima tanpa dipikir ulang. Sugesti dapat dilakukan melalui saran, kritik, dan tindakan/perilaku.
- c) Identifikasi, yaitu kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi menjadi lebih mendalam dibandingkan imitasi.
- d) Simpati, yaitu proses ketertarikan seseorang kepada pihak lain berkaitan dengan perilaku atau penampilan seseorang.

- e) Empati, yaitu kemampuan seseorang untuk pihak lain berkaitan dengan perilaku atau penampilan seseorang.
- f) Motivasi yaitu dorongan baik dari dalam diri seseorang maupun dari luar. Motivasi bisa muncul dari diri sendiri ataupun orang lain (Soekanto and Sulistyowati 2017).

5. Proses Interaksi Sosial

Soerjono Soekanto, 2017 menjelaskan proses interaksi sosial sebagai berikut:

a) Interaksi sosial Asosiatif

Interaksi sosial asosiatif dan proses asosiatif merupakan proses sosial yang mengarah pada penyatuan. Proses asosiatif terjadi pada umumnya karena terdapat interaksi sosial yang bersifat positif. Proses asosiatif juga dapat meningkatkan solidaritas antar individu/ kelompok. Bentuk-bentuk proses asosiatif pada masyarakat dapat dibedakan sebagai berikut :

- 1) Kerja sama, yaitu suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- 2) Akomodasi, yaitu suatu proses penyesuaian sosial dalam interaksi antara pribadi dan kelompok-kelompok manusia untuk meredakan pertentangan.
- 3) Asimilasi, yaitu proses sosial yang timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

4) Akulturasi, yaitu proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

b) Interaksi sosial Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif merupakan proses sosial yang mengarah pada perpecahan. Proses disosiatif cenderung disebabkan oleh hubungan sosial yang bersifat negatif seperti perselisihan dan pertentangan. Proses disosiatif dibedakan menjadi tiga bentuk-bentuk berikut :

- 1) Persaingan, yaitu suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya.
- 2) Kontravensi adalah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik.
- 3) Konflik adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar.

6. Interaksi Siswa di Sekolah

a) Interaksi guru dengan siswa

Menurut Pianta dkk (dalam Kurniawati, 2018) interaksi guru dengan siswa merupakan dukungan yang diberikan oleh guru pada semua siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus. Dalam kerangka *attachment theory*, interaksi positif antara guru dengan siswa memungkinkan para siswa merasa aman di lingkungan belajar mereka, dan hal ini mendorong keterlibatan siswa baik secara akademik maupun sosial.

b) Interaksi siswa dengan siswa

Menurut Hasti (dalam Andangjati, 2021) interaksi sosial teman sebaya adalah hubungan antara individu dalam suatu kelompok yang rata-rata anggota kelompoknya memiliki usia dan kematangan yang sama serta di dalamnya terdapat ketertarikan, perhatian, dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Sementara itu Dominika (2018) berpendapat bahwa dalam berinteraksi diperlukan sebuah penerimaan sosial, yang berisi tentang pengakuan, pemilihan, dan penghargaan terhadap individu baik oleh individu lain maupun kelompok sosial secara utuh sehingga individu merasa aman, nyaman, dan diakui keberadaannya. Dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat interaksi sosial teman sebaya pada siswa, maka akan semakin tinggi pula tingkat penerimaan sosialnya, dan sebaliknya.

Interaksi sosial siswa dengan teman merupakan hubungan timbal balik yang timbul untuk mendapatkan teman baru dan diterima di lingkungan sekitarnya.

B. *Smartphone*

1. Pengertian *Smartphone*

Ponsel cerdas atau dalam bahasa Inggris *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas, bagi beberapa orang ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak, sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi penggemar aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi atau dihubungkan keluar) dan penyambung VGA. Ponsel cerdas dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana cara dibuat dan apa yang bisa lakukan (Timbowo 2016).

2. Fungsi *Smartphone*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan pengaruh yang besar bagi gaya hidup masyarakat dengan kemunculan *smartphone* (telepon cerdas) yang memiliki aplikasi canggih ini dapat memudahkan aktivitas penggunaannya. Menurut (Pane 2020), secara umum fungsi *smartphone*:

- 1) *Smartphone* digunakan untuk komunikasi dan mendapatkan informasi, dengan adanya *smartphone* seseorang bisa melakukan komunikasi seperti menelepon, mengirim pesan sms, mms, audio, video.

- 2) Mencari informasi bagi anda yang kesehariannya selalu menggunakan internet melalui komputer, kini bisa menggunakan internet kapan saja dan di mana saja dengan mudah, tidak harus menggunakan komputer.
- 3) Hiburan, hampir semua *smartphone* memiliki aplikasi yang dapat dijadikan sebagai hiburan diri sendiri dan tidak harus membuang-buang uang dan waktu.
- 4) Dapat menjalankan berbagai aplikasi tergantung dengan penggunaan sistem operasional di internet maupun non internet
- 5) Penyimpanan data yang lebih besar karena memori dikatakan sebagai perangkat yang dapat menyimpan data tergantung kapasitas miliknya
- 6) Penunjuk arah atau arah mata angin, posisi kiblat dengan fasilitas GPS sebagaimana kompas pada umumnya.

3. Dampak Penggunaan Smartphone

Smartphone adalah teknologi baru di mana setiap orang selangkah lebih maju daripada kemarin. Namun penggunaan *smartphone* juga bisa berdampak buruk bagi penggunanya, berikut dampak negatif dan positif dari penggunaan *smartphone* menurut Iswidahrmanjaya (2014) dan Feriyanto (2015) dalam (Sari 2019):

1) Dampak Negatif:

Berdasarkan beberapa studi penggunaan *smartphone* membawa pengguna pada pengaruh buruk seperti berikut:

a) Menjadi pribadi yang tertutup.

Ketika anak telah kecanduan *smartphone* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas

bilamana *smartphone* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain *smartphone*. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya.

b) Kesehatan otak terganggu.

Jika anak telah bermain *smartphone* lalu membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan, maka informasi itu akan terekam dalam otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama.

c) Kesehatan mata terganggu.

Kerja mata saat menggunakan *smartphone* adalah memfokuskan dengan teks pada *smartphone*. Hal itu akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

d) Gangguan tidur.

Bagi anak yang kecanduan akan *smartphone* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan *smartphone*. Bila itu dilakukan dan terjadi terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

2) Dampak Positif:

a) Munculnya media massa, khususnya media elektronik seperti *smartphone* sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Dampak dari hal ini adalah guru bukannya satu-satunya sumber ilmu pengetahuan.

b) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

- c) Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka, dengan bantuan internet pembelajaran dapat digunakan menggunakan aplikasi tertentu.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dampak negatif kesehatan siswa dapat terganggu karena penggunaan *smartphone* yang kurang baik dan benar. Sedangkan dampak positif dari penggunaan *smartphone* khususnya kalangan siswa sangat banyak jika menggunakan *smartphone* dengan baik dimana akan mempermudah peserta didik dalam berkomunikasi dengan orang tua, guru dan teman sekolah, serta memudahkan bagi peserta didik untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan siswa dan menjadikan siswa sebagai sumber daya manusia yang maju dengan mengikuti perkembangan teknologi.

4. Penggunaan *Smartphone* oleh siswa

Regulasi yang dibuat oleh pihak sekolah, dijabarkan dalam tata tertib sekolah tentang penggunaan *smartphone* di sekolah. Di sini siswa harus seizin guru mata pelajaran untuk menggunakan hp nya agar dapat membuat siswa dengan leluasa menggunakan *smartphone* saat tidak terdapat mata pembelajaran di sekolah. Menurut (ANDRIANI 2019), aspek-aspek yang membentuk kontrol diri dimulai dari, kontrol kognitif (*information gain & appraisal*), kontrol keputusan, kontrol perilaku (*regulated administration & stimulus modification*). Kebijakan penggunaan *smartphone* di sekolah mengharapkan para siswa dapat menggunakan *smartphone* dengan waktu yang terbatas karena hal itu pihak sekolah dapat membuat sebuah program untuk mencegah penggunaan *smartphone* tidak berlebihan dalam mengakses

sumber informasi, terutama sumber informasi yang signifikan bagi remaja, serta memberikan batasan penggunaan *smartphone* pada siswa.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan salah satu sumber rujukan yang dilakukan oleh peneliti guna menggali informasi dan sebagai studi komparatif dari penelitian ini.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan topik yang diangkat tertera pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2. 1: Penelitian Terdahulu

NO.	NAMA PENELITI DAN TAHUN	JUDUL PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL
1.	M. Muflih, H. Hamzah Puniawan, Wayan Agus. (2017)	Penggunaan <i>Smartphone</i> Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta	Metode Penelitian Kuantitatif	a. Terdapat hubungan signifikan antara penggunaan <i>smartphone</i> dengan tingkat ketergantungan <i>smartphone</i> . b. Terdapat hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan <i>smartphone</i> dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta dengan resiko sebesar 3 kali.
2.	Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo,	Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di	Metode Penelitian Kualitatif	Bentuk-bentuk interaksi sosial siswa menggunakan gadget seperti kerjasama yang dilakukan siswa di SMAN 1 Semarang adalah kerjasama seperti berbagi informasi, perjanjian, mengerjakan tugas-tugas atau Pekerjaan Rumah. Selain itu konflik yang

	Tjaturahono Budi (2015)	SMA N 1 Semarang		terjadi antara siswa dengan siswa jarang terjadi, yang ada hanya perbedaan pendapat serta adanya salah paham.
3.	Yohannes Marrayono Jamun, Heronimus E.A, Wejang, Rudolof Ngalu	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong.	Metode Penelitian Kualitatif	Penggunaan <i>smartphone</i> berdampak terhadap interaksi sosial siswa. Secara positif, kehadiran handphone khususnya <i>smartphone</i> membantu mempermudah siswa untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain khususnya dengan orang tua ataupun dengan teman sekolahnya. Selain itu, kehadiran <i>smartphone</i> membuat spektrum komunikasi atau interaksi sosial siswa diperluas. Adapun dampak negatif penggunaan <i>smartphone</i> menurunnya kualitas komunikasi dan interaksi tatap muka langsung. Durasi, frekuensi, atau intensitas bermain <i>smartphone</i> telah membuat kualitas, atensi pada dan intimasi dalam interaksi sosial langsung tatap muka menjadi makin berkurang.
4.	Muchlis Aziz, Nurainiah (2018)	Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah	Metode Penelitian Kualitatif	Penggunaan handphone sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi dan

		Meunara Kecamatan Kuta makmur Kabupaten Aceh Utara		lain sebagainya. Sedangkan pengaruh negatif yang dihasilkan oleh penggunaan handphone di antaranya adalah bahayanya radiasi yang dihasilkan dari pemakaian handphone yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas penelitian ini memiliki kesamaan yaitu berkaitan dengan dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi siswa di sekolah, sedangkan hal yang membedakan dari penelitian sebelumnya dengan yang akan saya teliti dikarenakan SMA Negeri 1 Tana Toraja sebelum masuk pada masa pandemi Covid-19 proses belajar mengajar dapat dilakukan tanpa menggunakan *smartphone*. Namun saat ini dengan aturan yang telah dibuat pihak sekolah dengan mengizinkan siswa menggunakan *smartphone* di sekolah sebagai media pembelajaran bisa berdampak pada interaksi sosial para siswa.

D. Kerangka Konseptual

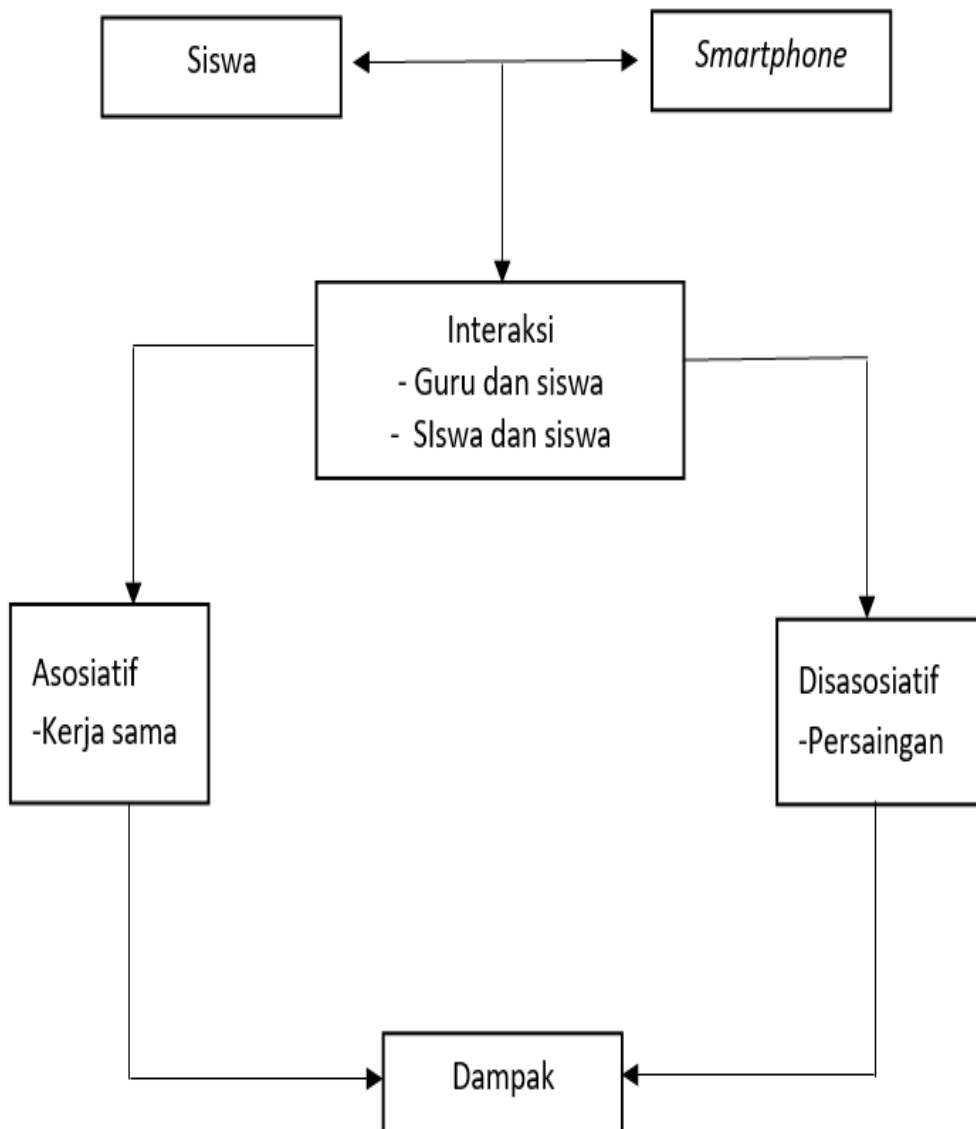
Dalam era globalisasi seperti sekarang masyarakat tidak akan lepas dari perkembangan teknologi yang ada, saat ini khususnya Indonesia yang sedang menuju Revolusi Industri 4.0 secara tidak langsung masyarakat dipaksa untuk memaksimalkan penggunaan dalam bidang teknologi, secara khusus di kalangan pelajar dalam hal pendidikan.

Saat ini dalam proses belajar mengajar siswa dapat menggunakan teknologi di sekolah salah satunya *smartphone* yang merupakan alat untuk mempermudah berkomunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis dengan fitur-fitur pendukung lainnya. Adapun dampak yang terlihat dari penggunaan *smartphone* di sekolah iyalah proses interaksi sosial para siswa, proses interaksi sendiri terbagi atas dua yakni proses asosiatif dan disosiatif.

Proses asosiatif dalam hal ini dapat dilihat dari adanya kerjasama baik itu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama, sedangkan proses disosiatif dapat dilihat dari adanya persaingan atau perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya. Dari adanya proses interaksi asosiatif dan disosiatif tentunya akan membawa dampak untuk siswa baik itu dampak buruk maupun dampak yang baik.

Untuk lebih jelasnya, penulis mencoba menggambarkan kerangka konseptual pada gambar 2 sebagai berikut :

Gambar 2. 1: Bagan Kerangka Konseptual



E. Definisi Operasional

1. Siswa adalah adalah sekelompok orang dengan usia tertentu yang belajar baik secara kelompok atau perorangan di sekolah
2. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan fungsi yang menyerupai computer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas, bagi beberapa orang ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak, sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi penggemar aplikasi.
3. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Terdapat 2 proses sosial pada interaksi sosial, interaksi sosial asosiatif merupakan proses sosial yang mengarah pada penyatuan seperti, kerja sama, akomodasi, akulturasi, asimilasi dan interaksi sosial disosiatif merupakan proses sosial yang mengarah pada perpecahan seperti, persaingan, kontravensi, pertentangan.