

**TEKNOLOGI DAN PERILAKU SOSIAL PELAJAR  
(STUDI TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE  
DI SMA NEGERI 3 MAKASSAR)**

**TECHNOLOGY AND SOCIAL BEHAVIOR OF STUDENTS ( STUDY ON THE  
UTILIZATION OF SMARTPHONE ON STUDENTS AT SMA 3 MAKASSAR)**

**Nur Inayati Saiful<sup>1</sup>**

***Abstrak***

*Fenomena yang terjadi dalam penggunaan smartphone di SMA Negeri 3 Makassar secara signifikan telah menunjukkan peranannya yang begitu jelas terlihat. Smartphone kini telah menjadi sebuah kebutuhan Primer bagi kaum pelajar seperti kebanyakan orang pada umumnya. Adanya perkembangan dan penggunaan teknologi terkhusus smartphone telah mengantar masyarakat dan kaum pelajar secara khusus bergeser dari nilai-nilai sosial terutama pada perilaku pelajar tersebut. Oleh karena itu, permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah (1) Faktor apa saja yang mendorong pelajar SMA Negeri 3 Makassar menggunakan smartphone, (2) Bagaimana gambaran perubahan perilaku sosial dalam penggunaan smartphone di SMA Negeri 3 Makassar, (3) Bagaimana dampak penggunaan smartphone pada perilaku sosial pelajar di SMA Negeri 3 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa (1) berbagai faktor yang menjadi latarbelakang sehingga para pelajar menggunakan smartphone, (2) terjadi perubahan perilaku sosial yang dialami oleh para pelajar dalam penggunaan smartphone, dan ke (3) dengan penggunaan smartphone di dalam lingkung sekolah memberikan dampak baik positif yakni membantu dan mempermudah akses terkait pembelajaran dan negatifnya berpengaruh kepada perilaku atau tindakan pelajar.*

**Kata kunci:** *Perlindungan hukum, Privasi informasi pribadi, Pegawai (PNS), e-Government.*

***Abstract***

*The phenomenon that occurs in the use of smartphones in SMA Negeri 3 Makassar significabtly have shown that it's role is so obvious. Today smartphnes have become the general need by people. The development and use of smartphone teknologi has led the community and the students in particular shift of social values, especially in the study were (1) What are the factors the encourage at SMA Negeri 3 Makassar using smartphones, (2) How describing change the social behavior in the use of smartphones at SMA Negeri 3 Makassar, (3) What is the impact of smartphone usage in the social behavior of studens at SMA Negeri 3 Makassar. The results of this study indicate that (1) there are wariious factors into the background so that students using a smartphone, (2) there is a changes in social behavior experienced by students in the use of smartphones, (3) With the use of smartphones in the school environment. Both of positive impact like to assinst and facilitate access to relevant learning and its negative influence on the actions or students behavior.*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Pasca Sarajana Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014

## Pendahuluan

Teknologi merupakan salah satu faktor dalam mempengaruhi perubahan sosial. Teknologi hampir selalu menjadi ciri modernitas, seorang individu seolah belum layak dikatakan sebagai manusia modern jika belum bersentuhan dengan teknologi. Seiring perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat di era globalisasi, *smartphone* sebagai alat komunikasi yang sangat diminati dan paling banyak digunakan oleh masyarakat, mulai dari masyarakat kota, dari kalangan dewasa, anak kecil, pada kalangan pebisnis, para mahasiswa, serta para pelajar, hingga pada masyarakat desa pun menggunakannya dengan berbagai macam alasan dan kepentingan atas kepemilikan *smartphone*. Munculnya istilah *cybercommunity* (masyarakat maya) dimana orang mampu berkomunikasi tanpa di batasi oleh ruang dan waktu melalui dunia maya, dan mendapatkan segala informasi dalam hitungan detik.

Dengan menggunakan *smartphone* atau ponsel pintar ini yang memberikan kapasitas lebih besar dalam masyarakat dari berbagai kalangan terutama pada kalangan pelajar memudahkan untuk kegiatan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa karena ruang belajar tidak hanya pada satu tempat sehingga melancarkan untuk tetap terhubung dengan jaringan kapan dan dimana saja, memudahkan pelajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui *smartphone*, memudahkan untuk memperbanyak jaringan/link, memudahkan mendapatkan sumber-sumber pelajaran, dan diharapkan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan serta tidak berlebih-lebihan, sehingga teknologi canggih ini tidak terlepas dari nilai guna dan manfaatnya.

Menurut Raymond Williams dalam Mike Featherstone (2008: 48), "salah satu pemakaian terbaru dari istilah mengkonsumsi

adalah merusak (*to destroy*), memakai (*to use up*), membuang-buang (*to waste*), menghabiskan (*to exhaust*)". Dalam pengertian ini, konsumsi sebagai pembuang-buangan, perbuatan yang berlebih-lebihan dan pengeluaran menunjukkan suatu kondisi paradoksikal dalam penekanan produksionis dari masyarakat kapitalis dan sosial negara yang harus dikontrol.

Populernya *smartphone* karena menjadi sebuah kehidupan yang *trendsetter* saat ini, para konsumen terbawa oleh arus mode, termasuk menginginkan teknologi canggih seiring berkembangnya zaman. Industri budaya secara perlahan membuat masyarakat semakin menggemari produk-produk budaya kontemporer. Berbagai spesifikasi yang memadai dengan harga yang setara dengan kualitasnya, ditambah lagi *imajenya* sebagai ponsel kelas atas, maka masyarakat semakin berambisi untuk dapat memiliki *smartphone*.

Masuknya *smartphone* di kalangan pelajar dengan berbagai faktor, dengan perlahan mereka menjadi korban dalam perkembangan teknologi, *smartphone* bukan hanya sebagai wahana atau alat komunikasi, akan tetapi menjadikan sebuah ajang bergengsi yang menuntut semua pelajar untuk selalu mengikuti barang yang diminati banyak orang, serta menjadikan gaya hidup (*life style*), adanya aplikasi seperti *facebook*, *whatsapp*, *bbm*, dan *wechat*, bahkan *games* pun menjadi sebuah daya tarik untuk menggunakan *smartphone*, yang menjadi sebuah prioritas dan penciptaan keuntungan yang sebesar-besarnya pada pemilik modal.

Setelah beberapa kali observasi dan pengamatan, jumlah pelajar kelas X (sepuluh) 1-11 berjumlah 393, kelas XI (sebelas) IPA 1-7 berjumlah 249 dan kelas IPS 1-2 berjumlah 71, kelas XII (duabelas) IPA 1-7 berjumlah 219 dan kelas IPS 1-2 berjumlah 54, total jumlah keseluruhan siswa adalah 986 pelajar, laki laki sebanyak 456 dan perempuan 531, tingkat penggunaan

*smartphone* di kalangan mereka cukup tinggi, yakni 90%, namun jika mengacu pada prestasi-prestasi akademik yang telah diraih sekolah tersebut, SMA Negeri 3 terbilang selalu meraih hasil maksimal dari semua ajang yang telah diikuti, baik di tingkat regional maupun provinsi.

Sekolah ini memiliki kebijakan tersendiri dalam penggunaan teknologi untuk metode pembelajarannya. Penggunaan berbagai macam teknologi merupakan hak setiap masyarakat modern. Tetapi, jika mengacu pada para pelajar, bagaimana penggunaan tersebut dapat membantunya dalam proses pembelajaran, peneliti pernah mewawancarai pelajar atas nama Annisa pelajar kelas X.9 katanya memang penggunaan *smartphone* dibiarkan ada pula mata pelajaran yang bisa digunakan pada saat proses belajar berlangsung, namun ada pula mata pelajaran yang tidak diperbolehkan menggunakan apa lagi mengaktifkan, namun masih ada beberapa pelajar yang menggunakan, ini sebuah hasil praduga bahwa adanya perilaku yang tidak mengikuti peraturan dalam penggunaan *smartphone*. Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan melihat perilaku sosial pelajar dalam penggunaan *smartphone*, serta dampak, baik bersifat positif ataupun negatif dalam akademik maupun nonakademik.

## **Tinjauan Pustaka**

### **Teknologi**

Menurut Alisyahbana (Nanang Martono, 2014:204) teknologi merupakan cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal, sehingga seakan-akan teknologi dapat memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra, dan otak manusia. Teknologi bukan hanya merujuk pada prosedur yang diperlukan akantetapi meliputi prosedur untuk memproduksi.

Menurut Jead Baudrillard (Nanang Martono, 2014: 216), teknologi adalah simbol kemajuan, siapa saja yang memanfaatkan teknologi, maka dalam dirinya akan tercermin sebuah kemajuan, baudrillard menjelaskan makna teknologi bagi status individu dalam masyarakat modern, selain sebagai simbol kemajuan, teknologi juga menjadi simbol status bagi pemakainya. Ini lebih disebabkan pada makna simbol yang melekat pada teknologi tersebut. Teknologi akan menyiratkan semua simbol-simbol atau tanda status yang dapat diptontonkan kepada khalayak. Melalui iklan bagi Baudrillard adalah kepanjangan tangan kapitalis yang mudah dikendalikan dan mudah mengendalikan pasar, melalui iklan setiap produk dapat ditawarkan dengan berbagai cara yang cukup menggoda selera konsumen dan konsumen seolah-olah diombang-ambing dengan berbagai penawaran dalam iklan, menawarkan kelebihan produk namun iklan tidak pernah bertanggung jawab atas segala resiko yang timbul dari iklan tersebut. Iklan pula menawarkan mitos, misalkan mitos kenikmatan, sehingga konsumen digiring untuk mengonsumsi produk agar tampil beda.

Teknologi dapat diposisikan sebagai faktor yang turut melemahkan hubungan antar individu dalam kelompok sosial. Selain itu teknologi pula melahirkan gaya hidup individualis, dan teknologi telah mempengaruhi pola pikir manusia itu sendiri, dan akibatnya secara tidak langsung teknologi juga sangat mempengaruhi tindakan dan perilaku manusia. teknologi juga dimaknai sebagai alat yang memperlebar perbedaan kelas dalam masyarakat. Teknologi menjadi simbol status, siapa yang mampu menguasai teknologi maka akan menguasai dunia. Teknologi menjanjikan (1) perubahan, (2) kemajuan, (3) kemudahan, (4) peningkatan produktivitas, (6) ketepatan dan

kecepatan dan (7) popularitas. Teknologi menjadi salah satu faktor perubahan dalam masyarakat, baik dari sisi perubahan kebutuhan serta perilaku manusia dalam penggunaan teknologi khususnya dalam teknologi komunikasi dan informasi yaitu *smartphone*.

### **Penggunaan *Smartphone* pada Pelajar**

Menurut Gary b, Thomas J dan Misty E (2007: 139), *smartphone* adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Menurut David Wood Wakil Presiden Eksekutif Pt Symbian OS, telpon pintar dapat dibedakan dengan telpon genggam biasa dengan cara fundamental: bagaimana mereka di buat dan apa yang mereka bisa lakukan ([http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/642/jbptunikompp-gdl-ernisuryan-32065-8-unicom\\_e-i-pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/642/jbptunikompp-gdl-ernisuryan-32065-8-unicom_e-i-pdf))

Perbedaan *handphone* dan *smartphone*, yaitu pada *handphone* tidak memiliki operating system (OS) sedangkan *smartphone* menggunakan Operation system (OS), jika *handphone* menggunakan *software* (perangkat lunak) penyimpanan data/dokumen terbatas sedangkan pada *smartphone* menggunakan *software* (perangkat lunak) atau penyimpanan data/dokumen tidak terbatas. Perihal kecepatan akses, pada *handphone* kecepatan akses internet terbatas sementara pada *smartphone* kecepatan akses internetnya tidak terbatas atau cepat.

Perbedaan antara *handphone* dan *smartphone* juga terlihat pada perangkat kerasnya yaitu pada tombol. Tombol yang digunakan *handphone* bukan model QWERTY sementara pada *smartphone* menggunakan tombol QWERTY yang diadaptasi dari *keyboard* komputer. Perbedaan yang terakhir adalah pada proses

pengaksesan pada internet. *Smartphone* pada wilayah itu tidak dapat mengakses e-mail dan *smartphone* bisa atau dapat mengakses e-mail dan memiliki notifikasi. Faktor yang Mendorong Sehingga Menggunakan *Smartphone*, (1) faktor pribadi, (2) faktor-faktor psikologis (3) Faktor sosial

Perubahan Perilaku Sosial Pelajar dilihat dari (1) Kecenderungan perilaku, (2) Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial, (3) Kecenderungan perilaku agresif. Dampak penggunaan teknologi *Smartphone* pada pelajar yaitu Menjanjikan perubahan, Menjanjikan kemajuan, Menjanjikan kemudahan, Peningkatan produktivitas, Kecepatan dan ketepatan, Meningkatkan popularitas. Adapun dampak negatif terhadap penggunaan teknologi (*smartphone*) yaitu Teknologi mengancam terjadinya pemanasan global, Mengakibatkan kecanduan, Teknologi menciptakan ketegangan antarmanusia, dan Menciptakan ketidaknyamanan.

### **Perilaku sosial**

Kata perikelakuan di gunakan oleh Weber untuk perbuatan-perbuatan yang bagi si pelaku mempunyai arti subjektif, mereka dimaksudkan pelaku hendak mencapai suatu tujuan, atau dorongan motivasi. Perikelakuan menjadi sosial menurut Weber terjadi hanya kalau dan sejauh mana arti maksud subjektif dari tingkah laku membuat individu memikirkan dan menunjukkan suatu keseragaman yang kurang lebih tetap.

Perilaku sosial adalah tindakan yang dilakukan dengan berorientasi pada diri atau dipengaruhi oleh orang lain melalui stimulus dan respon.

### **Landasan Teori**

**Teori Interaksionisme Simbolik, George Herber Mead:** 3 tahap tindakan atau perilaku muncul berdasarkan Mind (akal budi) pikiran dan mental, sehingga melahirkan sebuah simbol (bahasa maupun

perbuatan), self (diri) dengan kesadaran diri akan sesuatu mempunyai kemampuan untuk berfikir dan melakukan suatu tindakan, society (masyarakat) melihat tempat pergaulannya, tempat bersosialisasi, sehingga muncul sebuah tindakan, artinya manusia bertindak berdasarkan makna-makna, melalui interaksi.

**Teori Kritis, Jeand Baudrillard:** Fungsi utama objek konsumen bukanlah melihat pada kegunaan manfaatnya melainkan pada fungsi nilai tanda atau nilai simbol yang disebarluaskan melalui iklan-iklan dan berbagai media. Baudrillard melukiskan kehidupan sebagai ditandai oleh simulasi (produsen atau alat komunikasi menciptakan penampilan yang lebih spektakuler agar lebih menarik konsumen). Proses simulasi yang mengarah kepada penciptaan simulacra yakni reproduksi atau peristiwa dengan kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, maka kita semakin sulit mengenali barang yang asli dan tiruan

Baudrillard pun melukiskan kehidupan *hiper-realitas*, misalnya media berhenti menjadi cerminan realitas melainkan justru menjadi realitas sendiri atau bahkan menjadi lebih nyata dari realitas itu sendiri. Keadaan *hiper-realitas* membuat masyarakat modern menjadi berlebihan dalam mengonsumsi suatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat ini mengonsumsi bukan karena kebutuhan ekonominya melainkan karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi berbeda.

### Kerangka Konsep

Penggunaan *smartphone* pada kalangan pelajar, tidak terlepas dari beberapa faktor yang melatar belakanginya yakni: (1) faktor pribadi, menunjukkan bahwa adanya dorongan dari pribadi pelajar dalam keputusan untuk menggunakannya, (2) faktor psikologi, dalam hal ini adanya persepsi,

motivasi, sikap, gaya hidup yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi pelajar untuk menggunakan *smartphone*. (3) faktor sosial, terdapat didalamnya budaya, kelompok rujukan seperti teman, keluarga, serta adanya status sosial yang mampu pula mendorong pelajar menggunakan *smartphone*.

Dalam penggunaan teknologi *smartphone* ini menunjukkan perubahan Perilaku sosial yang merupakan sebuah tindakan, perbuatan, aksi seseorang sepanjang memiliki arti bagi dirinya sendiri maupun tindakan orang lain, artinya bahwa perbuatan pelajar dalam penggunaan *smartphone* digunakan karena memiliki manfaat dan dampak bagi dirinya sendiri serta orang lain. Perilaku yang terjadi terlihat bahwa adanya (1) perilaku peran seperti adanya sifat mandiri dan tergantung, (2) perilaku dalam hubungan sosial, seperti dapat diterima atau ditolak orang lain, suka bergaul (3) kecenderungan perilaku agresif, seperti sifat pamer atau menonjolkan diri dan sifat suka bersaing.

Selain itu penggunaan *smartphone* ini juga memeberikan dampak baik dilihat dari dampak (1) positif seperti memudahkan pelajar mengerjakan tugasnya, meningkatkan popularitasnya, mengubah pola aktivitas pelajar dan (2) dampak negatifnya seperti mengakibatkan pelajar menjadi ketergantungan, terkhusus pula berdampak pada perilaku.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini Dilaksanakan di SMA Negeri 3 Makassar Jl. Baji areng No. 18. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 februari-30 april 2016. Penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling* (pengambilan data secara sengaja berdasarkan karakteristik yaitu umur, tingkat pendidikan, pembagian kerja dan

penghasilannya). Informan yang dimaksud adalah (1) berdasarkan umur 15-18 tahun, (2) kelas X sebanyak 9 pelajar, XI sebanyak 6 pelajar, dan XII sebanyak 5 pelajar, (3) jenis kelamin, perempuan sebanyak 8 pelajar dan laki-laki sebanyak 12 pelajar, serta (4) aktif menggunakan *smartphone*, sasaran informan penelitian ini adalah berjumlah 20 pelajar. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif, sumber data yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu (1) Sumber data primer (2) Sumber data sekunder.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Observasi; 2) Wawancara; 3) Dokumentasi.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Faktor yang Mendorong Pelajar SMA Negeri 3 Makassar**

Tak seperti proses keputusan pembelian dalam pasar organisasi, yang dipengaruhi oleh personil pusat pembelian atau faktor lain (misalkan permintaan turunan dan kebijakan perusahaan), proses keputusan pembelian memang dipengaruhi oleh faktor pribadi, psikologi dan sosial (Monle Lee dan Carla Jhonson, 2004: 113), kepemilikan dalam penggunaan *smartphone* terkhusus bagi para pelajar dilihat dari beberapa faktor.

Faktor pribadi seperti tingkat pendapatan dan pekerjaan, pelajar sangat dibantu, serta cenderung membuat pilihan berbeda menyangkut penggunaan *smartphone*. Adanya keinginan sendiri untuk memilikinya, tanpa adanya dorongan dari orang lain meskipun ada beberapa barang yang dilihat dari mereknya.

Faktor psikologi dalam penggunaan *smartphone*, para pelajar memiliki persepsi, gaya hidup, dan motivasi yang berbeda-beda dalam sebuah informasi barang atau produk, meskipun barang yang dipasarkan melalui media tidak dapat mengendalikan persepsi

orang, hanya saja sering kali mencoba mempengaruhinya.

Faktor sosial pun menjadi bagian dari daya tariknya untuk menggunakan *smartphone*, adanya budaya, kelompok rujukan, dan status sosial. Menurut Baudrillard menyatakan "bahwa masyarakat konsumsi tidak lagi digerakkan oleh kebutuhan dan tuntutan konsumenn, melainkan oleh kapitalis roduksi yang sangat besar, rasionalitas konsumsi dalam sistem masyarakat konsumsi telah jauh berubah, karena saat ini masyarakat membeli barang bukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan, namun lebih sebagai pemenuhan hasrat, oleh karena itu proses konsumsi bukan hanya sekedar proses ekonomi melainkan melibatkan proses psikologi"

Artinya selain adanya faktor ekonomi, sosial yang mampu menunjang pelajar mampu menggunakan *smartphone* akan tetapi lebih pula kepada dorongan dari psikologi yang objek hasrat yang muncul secara bawah sadar secara imajiner, dan mencari sebuah substansi dalam dunia objek simbol-simbol ang dikonsumsi, masyarakat konsumsi akan membeli simbol-simbol yang melekat pada suatu objek, sehingga objek-objek konsumsi dalam masyarakat banyak yang terkikis nilai guna dan nilai tukarnya.

#### **Gambaran Perubahan Perilaku Pelajar di SMA Negeri 3 Makassar**

Munculnya perubahan perilaku yang dilihat dari (1) perilaku peran, seperti (a) meningkatnya rasa kepercayaan diri yang tinggi bagi pelajar dalam melakukan proses interaksi, baik ke sesama teman atau pun para guru dan staff di sekolah, namun terkikisnya sebuah kesopanan yang menjadi pula penilaian bagi guru-guru di sekolah. (b) merasakan kemandirian sesudah menggunakan *smartphone*. (2) Perubahan perilaku dalam hubungan sosial pun dialami oleh pelajar yakni (a) mudah untuk bergaul pada siapa pun, (b) terdapat tindakan yang

diterima dan tidak diterima seperti adanya perilaku individual, pelajar dengan kurang bersosialisasi dengan teman-teman yang ada disekitarnya. (3) Kecenderungan perubahan perilaku yang agresif, seperti (a) dilihat dari adanya persaingan yang terjadi dalam memilih merek *smartphone*, (b) adanya sifat pamer terhadap orang lain, namun ada pula (c) pelajar yang tidak bersifat agresif, masih menjunjung tinggi peraturan-peraturan baik orang tua, maupun di sekolah dan tidak terlalu mengikuti gaya yang populer di masa kini. Perubahan yang lain terdapat perilaku yaitu merubah kebiasaan lamanya menjadi kebiasaan baru yang disadarinya, hal ini pula tidak terlepas dari interaksi yang dilakukannya.

(Hensin, 2006) menyatakan secara sosiologis, teknologi memiliki makna yang lebih mendalam dari pada peralatan. Teknologi menetapkan suatu kerangka bagi kebudayaan nonmateriil yang dimiliki suatu kelompok. Jika teknologi suatu kelompok mengalami perubahan, maka cara berfikir manusia juga akan mengalami perubahan. Hal ini juga berdampak pada cara mereka berhubungan dengan yang lain.

Artinya bahwa tidak terlepas dari tangan-tangan manusia yang cerdas membuat teknologi baik dilihat dari barang itu sendiri maupun fitur atau aplikasi terdapat didalamnya yang dapat mengubah daya berfikir pelajar untuk menggunakannya baik dilihat secara kebutuhan maupun keinginan-keingiann yang berlebihan sehingga menimbulkan perubahan perilaku.

### **Dampak Penggunaan *Smartphone* di SMA Negeri 3 Makassar**

Dampak positif dalam penggunaan *smartphone* yaitu dimudahkannya mendapatkan sumber belajar, memudahkan pula berkomunikasi, meningkatkan pula popularitasnya. Dampak negatif ketika menggunakan dengan waktu yang cukup

lama menimbulkan radiasi dari *smartphone* tersebut, ada prilaku-prilaku kecandauan.

Beberapa konsep pemikiran Mead (Jhonson 1986:17), yakni :

*Mind* (pikiran) Mead memandang akal budi bukan sebagai benda, melainkan sebagai proses sosial yang awalnya bertindak melalui suatu proses mental, yang artinya bahwa antara aksi dan reaksi terdapat suatu proses yang melibatkan pikiran atau kegiatan mental, dan menghasilkan sebuah simbol baik berupa bahasa isyarat, kata-kata meski tidak melihat secara langsung atau gerak gerik fisiknya, suatu perbuatan bisa mempunyai arti kalau seseorang bisa menggunakan akal budinya untuk menempatkan dirinya sendiri di dalam diri orang lain, sehingga bisa menafsirkan pikiran dengan baik, selain itu bukan hanya akal budi namun tidak terlepas dari situasi sosial yang memberikan arti kepada sesuatu.

Dalam penggunaan *smartphone* didasari oleh akal budi mereka atau pemikiran yang melahirkan sebuah simbol, seperti dalam penggunaan *game online* mereka merasakan ketika lawannya kalah atau menang, atau ketika mereka berkomunikasi melalui beberapa media sosial, mereka mampu merasakan dan berfikir sama yang dirasakan oleh lawan komunikasinya, yang munculnya karakter-karakter perasaan yang bisa dikirimkan. Selain itu *self* (diri) dimana dengan kesadaran akan sesuatu mempunyai kemampuan untuk berfikir dan melakukan suatu tindakan, melalui sosialisasi, dan *society* (masyarakat) yang melihat ruang lingkup mikro, artinya organisasi sosial tempat akan dan serta diri muncul. Diketahui bahwa masyarakat ada sebelum individu dan proses mental atau berfikir muncul dalam masyarakat. Dengan hal ini mempunyai arti bahwa manusia bertindak berdasarkan atas makna-makna, dimana makna tersebut

didapatkan dari interaksi dengan orang lain, serta makna-makna itu terus berkembang dan disepurnakan pada saat interaksi itu berlangsung.

### Kesimpulan

Dari hasil analisa dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya yang dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Penggunaan *smartphone* diseluruh kalangan terutama pada pelajar dilatar belakangi oleh berbagai faktor, baik dilihat dari faktor (a) pribadi, yakni adanya keinginan diri sendiri, (b) psikologi, yakni adanya dorongan, motivasi, serta persepsi dalam menggunakan *smartphone* maupun (c) sosial, yakni adanya status sosial keluarga, teman yang menjadi faktor mendorong melatarbelakangi menggunakan *smartphone*; 2) Dengan menggunakan teknologi *smartphone*, telah tergambarkan bahwa terjadi perubahan perilaku sosial yang dialami oleh para pelajar terkhusus SMA Negeri 3 Makassar, perubahan perilaku sebelum dan sesudah menggunakan *smartphone* seperti adanya kepercayaan diri, mandiri, diterima atau ditolak oleh orang lain, mudah bergaul, perilaku pamer dan daya saing yang tinggi; 3) Dengan penggunaan *smartphone* di dalam lingkungan sekolah memberikan dampak positif yakni memudahkan mendapatkan sumber belajar, memudahkan berkomunikasi, mampu meningkatkan popularitas, memberikan sebuah kenikmatan tersendiri terhadap dunia hiburan yang menjanjikan, dan negatifnya berpengaruh kesehatan atau radiasi cahaya, kesenjangan berinteraksi, hubungan palsu, serta terkhusus mengalami kecanduan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, ada beberapa hal yang hendak perlu dibenahi. Beberapa saran yang bisa peneliti berikan yakni:

1) Membangun sistem pembinaan pelajar terkhusus dengan berbasis masyarakat, artinya mulai dari pembinaan orang tua, guru di sekolah maupun masyarakat pada umumnya patut memberikan penekanan-penekann disiplin dalam penggunaan *smartphone* sebagai langkah menciptakan kewaspadaan terhadap perilaku pelajar dalam perkembangan teknologi terutama pada *smartphone*; 2) Bagi para pengiklan sebaiknya dalam mempromosikam produk-produknya seharusnya melihat tujuan utama dalam mengingklam yang baik , agar para generasi tidak mudah meniru mode atau trend masa kini yang mereka belum pahami; 3) Pemberikan peningkatan pemahaman pelajar terhadap nilai-nilai ajaran agama dan kearifan lokal merupakan suatu sifat yang urgen, oleh sebab itu para orangtua, sekolah dan masyarakat saling bekerja sama untuk membangun solidaritas terhadap setiap penyalangunaan teknologi *smartphone* berdampak pada perilaku seseorang, baik dampak positif maupun negatif.

### Daftar Pustaka

- Adlin Alfathri.2006. *Resistensi Gaya Hidup : Teori dan Realitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Angger Ben. 2012. *Teori Sosial Kritis*. Yogyakarta: Kreasi Wacana Offset.
- .Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan atau Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Burgan Bungin. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Budi Santoso, Satmoko.2009. *Menu Celana Dalam* .Jakarta: Diva Press.
- Dwi, Narko. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Pernada Media.
- Featherstone Mike. 2008. *Postmodernisme dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Henslin, H. James. 2006. *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi*. Jilid I dan II. Edisi 6. Jakarta: Rineka Cipta.
- Idi Abdullah. 2014. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Jean Baudrillard. 2004. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi wacana
- Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak*, terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, ( Jakarta : Erlangga, 2007 )
- Jhonson, Doyle Paul. 1986. *Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Johnson Carla & Lee Monle. 2004. *Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan Dalam Perspektif Global*. Jakarta: Prenada.
- KJ. Veeger. 1985. *Realitas Sosial, Refleksi Filsafat Sosial atas Hubungan Individu Masyarakat dalam cakrawala Sosiologi*. Jakarta: Gramedia hlm 224.
- Kadir, Abdul & Triwahyuni/C.H. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Nanang Martono. 2014. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mcrobbie Angela. 2014. *Postmodernisme dan Budaya Pop*. Bantul. Krasa Wacana Offset.
- Maryanski Alexander dan Turner H. Jonathan. 2010. *Fungsionalisme*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Moleong, Lexy. J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke-13. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miarso. 2007. *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Diknas
- Misty E, V. 2007 dan Gary B. S., Thomas J.C. 2007. *Discovering Computers Fundamentals, 3th ed (Terjemahan)*. Jakarta: Salemba Infotek
- Ningsih Sunar, 2008, *perilaku Konsumtif Remaja (kasus di Kelurahan Pandang Kota Makassar)” Skripsi. Tidak diterbitkan*. Univeritas Negeri Makassar.
- Nazir, Mohammad (1999). *Metode Penelitian*. Jakarta: Erlangga
- Ratna, Nyoman Kutma. 2010. *Metodologi Penelitian (Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Hummaniora Pada Umumnya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasak Daruma, Sulaiman Samad & Mustafa. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM
- Ritzer, George. 2010. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ritzer George. 2013. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Raharjo, A. 2002. *Cybercrime: pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Bertegnologi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti. .
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Scott, Jhon. 2011. *Sosiologi The Key Concepts*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Skinner . F.B. 2013. *Ilmu Pengetahuan dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Storey John. 2010. *Cultural Studies dan kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Satori, Djam’an dan Komariah, Aan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Soemardjan, Selo. 1991. *Perubahan Sosial di Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjahmada University Press.
- Triwahyuni, Terra dan Kadir. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

#### **Bahan Pustaka Internet**

<http://www.newmediafest.net>. [indonesia](http://www.newmediafest.net/indonesia)  
[pengguna smartphone terbesar se asia](http://www.newmediafest.net/indonesia)

tenggara (Online) diakses pada tanggal 7 desember 2015.

<http://id.wikipedia.org/wiki/teknologi>

informasi komunikasi, (Online) diakses 7 desember 2015).

([http://elib.unikom.ac.id/fles/disk1/642/jbptun\\_ikompp-gdl-ernisuryan-32065-8-unicom\\_e-i-pdf](http://elib.unikom.ac.id/fles/disk1/642/jbptun_ikompp-gdl-ernisuryan-32065-8-unicom_e-i-pdf)) diakses 12 desember 2011