

Digital Habitus and The Transformation of Social Interaction: A Case Study of Smartphone Use among Students at MAN 2 Model Mataram

Habitus Digital dan Transformasi Interaksi Sosial: Studi Kasus Penggunaan Smartphone pada Siswa MAN 2 Model Mataram

Jepri Utomo¹, Jusniati H², Abdul Hafid³, Andi Zulitsnayarti Mardhani Syam⁴, Himaya Praptani Adys⁴

¹Universitas Mataram, Indonesia

²STIT DDI Pasangkayu, Indonesia

³Universitas Indonesia Timur, Indonesia

⁴Universitas Negeri Makassar, Indonesia

✉ jepriutomo@staff.unram.ac.id

 <https://doi.org/10.70872/12waiheru.v11i1.355>

Received: April 15, 2025

Revised: May 27, 2025

Accepted: May 29, 2025

Abstract

This study aims to explore digital habitus and the transformation of social interaction in the use of smartphones among students at MAN 2 Model Mataram. The approach is a mixed method, combining quantitative and qualitative methods through a case study design. Data collection instruments include observation, interviews, and questionnaires. The results show that smartphone usage among students is very high, with 56.5% frequently using them at school and 88.9% accessing non-academic content during class hours. Although most students claim to use smartphones for studying, many also use them for entertainment and social media, affecting their concentration and leading to peer pressure. This repeated usage forms a digital habitus, a new dispositional pattern that replaces direct social interaction with screen-based interaction. As a result, social relationships among students become more individualistic and weaken collective values within the school environment. The main contribution of this research lies in strengthening the concept of digital habitus within the educational context and highlighting the importance of digital literacy as a strategy for character development in the technological era. The study recommends that school policies not only restrict but also guide technology's ethical and educational use.

Keywords: digital habitus; transformation; social interaction; smartphone use; students

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi habitus digital dan transformasi interaksi sosial dalam penggunaan *smartphone* pada siswa MAN 2 Model Mataram. Pendekatan yang digunakan adalah *mix method* yaitu gabungan antara kuantitatif dan kualitatif melalui studi kasus. Instrumen pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh siswa sangat tinggi, dengan 56,5% siswa sering menggunakannya di sekolah dan 88,9% pernah mengakses konten non akademik saat jam belajar. Meskipun sebagian besar siswa mengaku menggunakan *smartphone* untuk belajar, banyak di antaranya juga menggunakannya untuk hiburan dan media sosial, yang berdampak pada konsentrasi belajar dan tekanan sosial dari teman sebaya. Penggunaan yang berulang ini membentuk habitus digital sebuah pola disposisional baru yang menggantikan interaksi sosial langsung dengan interaksi berbasis layar. Hal ini menyebabkan relasi sosial antar siswa menjadi lebih individualistik dan melemahkan nilai-nilai kolektif di ruang sekolah. Kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada penguatan konsep habitus digital dalam konteks pendidikan serta pentingnya literasi digital sebagai strategi penguatan karakter di era teknologi. Penelitian ini merekomendasikan kebijakan sekolah yang tidak hanya membatasi, tetapi juga membina penggunaan teknologi secara etis dan edukatif.

Kata kunci: habitus digital; transformasi; interaksi sosial; penggunaan *smartphone*; siswa



This is an open access article under [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah secara signifikan mengubah struktur sosial, terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu aspek penting dari transisi ini adalah proliferasi penggunaan *smartphone* di kalangan remaja, terutama siswa sekolah menengah.

Smartphone, yang awalnya dimaksudkan sebagai perangkat untuk komunikasi dan informasi, telah berkembang menjadi platform serbaguna yang mempengaruhi kognisi, perilaku, dan interaksi sosial (Yanti et al., 2023; Oraison et al., 2020; DesClouds & Durand-Bush, 2021; Othman & Amin, 2022).

Situasi ini memunculkan pertanyaan penting mengenai sejauh mana teknologi digital telah mempengaruhi struktur sosial di dalam lingkungan pendidikan formal, terutama terkait interaksi sosial siswa. Penerapan teknologi informasi dalam pendidikan telah dianggap sebagai pendekatan kontemporer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inkorporasi teknologi informasi dalam pendidikan telah dianggap sebagai pendekatan kontemporer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyak penelitian menekankan kemungkinan menguntungkan dari penggunaan *smartphone* dalam pendidikan, termasuk peningkatan aksesibilitas informasi, fleksibilitas pembelajaran, dan peningkatan antusiasme akademik di kalangan siswa (García et al., 2020). Namun demikian, situasi sebenarnya mengungkapkan dualitas mengenai fungsi teknologi tersebut (Peng, 2023; Alotaibi et al., 2022). Dualitas yang dimaksud merujuk pada dua sisi bertolak belakang dari penggunaan teknologi digital dalam pendidikan. Di satu sisi, teknologi khususnya *smartphone* berfungsi sebagai instrumen inovatif yang memperluas akses terhadap informasi, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan mendorong kreativitas siswa. Namun di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol menyebabkan distraksi, ketergantungan, dan perubahan pola interaksi sosial yang cenderung individualistik. Dengan kata lain, teknologi membawa manfaat pedagogis sekaligus risiko sosial, yang keduanya terjadi secara bersamaan di lingkungan sekolah tanpa adanya kontrol yang memadai dari institusi pendidikan.

Teknologi memfasilitasi pembelajaran adaptif; namun, tanpa regulasi yang memadai, hal ini dapat menyebabkan gangguan dan anomali perilaku di dalam kelas, terutama melalui *smartphone*. Kecenderungan ini terlihat pada siswa di MAN 2 Model Mataram. Hasil survei yang disampaikan kepada siswa mengungkapkan kesimpulan yang menunjukkan bahwa sekitar 56,5% siswa melaporkan penggunaan *smartphone* yang sering di sekolah, sementara 22,2% menunjukkan penggunaan yang sangat sering. Sementara 77,8% siswa menunjukkan bahwa penggunaan utama ponsel mereka adalah untuk tujuan akademis, analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa 56,5% sering terlibat dalam aktivitas non akademis, dan 88,9% telah mengakses konten hiburan, termasuk media sosial dan permainan, selama jam sekolah. Selain itu, 39,9% siswa melaporkan merasa terganggu atau sangat terganggu dalam fokus mereka saat belajar akibat penggunaan *smartphone*, dan 32,4% mengakui adanya tekanan dari teman sebaya untuk menggunakan ponsel di lingkungan non akademis.

Perubahan perilaku ini menunjukkan transformasi signifikan dalam pola interaksi sosial siswa. Ketika 53,7% siswa menyadari bahwa *smartphone* secara substansial mempengaruhi hubungan sosial mereka, jelas bahwa teknologi telah mengurangi kedalaman dan kualitas interaksi tatap muka. Hanya 25,9% siswa yang menganggap pengawasan penggunaan *smartphone* oleh guru sangat memadai, sedangkan 19,4% menganggap pengawasan tersebut minimal atau tidak memadai. Ketidacukupan pengawasan sosial ini menciptakan kekosongan yang memfasilitasi perkembangan perilaku baru, baik dalam hal nilai-nilai akademik maupun norma sosial institusi (Hussin et al., 2024).

Penggunaan teknologi digital tanpa regulasi sosial yang memadai menandakan adanya konflik antara norma-norma institusional sekolah dan norma-norma informal yang muncul dari media digital. Norma digital yang ditetapkan di luar pengawasan sekolah membentuk budaya baru di kalangan anak-anak, di mana ikatan sosial dibangun bukan melalui interaksi langsung, tetapi melalui *platform* digital yang semakin individualistik dan sementara. Ini adalah pusat anomie, seperti yang dijelaskan oleh Emile Durkheim, yang ditandai dengan belum optimalnya struktur sosial untuk mengatur perilaku anggotanya (Kolhar et al., 2021; Abbas et al., 2020).

Melalui kerangka teoretis Pierre Bourdieu, fenomena ini dijelaskan sebagai hasil dari perkembangan habitus digital, sebuah struktur disposisional baru yang dipengaruhi oleh penggunaan ponsel yang terus-menerus. Habitus ini tidak hanya mengatur penggunaan teknologi oleh siswa tetapi juga mempengaruhi pemahaman mereka tentang ranah sosial dan navigasi kehidupan sehari-hari mereka di dalam lingkungan pendidikan. Koneksi sosial tatap muka semakin digantikan oleh

pertukaran simbolis melalui layar, yang mengakibatkan berkurangnya intensitas empati, kerja sama, dan solidaritas sosial di antara siswa (Said et al., 2022).

Kecenderungan ini didorong oleh budaya digital yang menekankan kecepatan, kepuasan instan, dan hubungan virtual yang dangkal (Mahat et al., 2023; Affouneh & Alshawish, 2022). Siswa sering lebih memilih mengekspresikan diri melalui media sosial daripada pertemuan tatap muka langsung (Chinwong et al., 2023). Akibatnya, kelas tidak dipandang sebagai lingkungan komunal untuk pendidikan dan interaksi, melainkan sebagai lokasi fisik yang ditempati oleh individu-individu, sementara jiwa mereka menjelajahi dunia maya (Yue et al., 2021; Ghimby & Fajarini, 2022). Fenomena ini menandakan adanya gangguan dalam proses sosialisasi yang diharapkan dapat difasilitasi oleh institusi pendidikan. Konsep ini menandakan adanya hambatan dalam proses sosialisasi yang diharapkan dapat difasilitasi oleh lembaga pendidikan.

Penelitian sebelumnya telah menekankan dampak merugikan dari penggunaan *gadget* dan media sosial terhadap kualitas pembelajaran siswa; namun, studi terbatas telah menyelidiki bagaimana teknologi digital membentuk kembali hubungan sosial dan pengembangan karakter di dalam institusi pendidikan (Alfandya & Wahid, 2020; Cahyani & Utami, 2023; Safitri et al., 2022; Sinaga & Firmansyah, 2024; Louhenapessy, 2021). Singkatnya, literatur sosiologi pendidikan kurang memiliki analisis komprehensif tentang bagaimana digitalisasi melahirkan struktur sosial baru yang, meskipun tidak terlihat, secara mendalam mempengaruhi praktik sosial siswa.

Berangkat dari kesenjangan yang terjadi, penelitian ini dirancang untuk menjawab tiga pertanyaan utama: (1) Bagaimana pola penggunaan *smartphone* di kalangan siswa MAN 2 Model Mataram? (2) Bagaimana habitus digital terbentuk melalui penggunaan *smartphone*? dan (3) Bagaimana dampak habitus digital terhadap interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: pertama, untuk mendeskripsikan secara komprehensif pola penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah; kedua, untuk menganalisis proses internalisasi habitus digital pada siswa; dan ketiga, untuk mengevaluasi dampak habitus tersebut terhadap kualitas interaksi sosial siswa di ruang pendidikan formal. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap wacana sosiologi pendidikan dan sekaligus menjadi dasar penyusunan strategi regulasi penggunaan teknologi yang lebih humanistik dan sosial responsif dalam lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi *mix method* yaitu pendekatan gabungan antara kuantitatif dan kualitatif melalui studi kasus untuk menyelidiki secara mendalam fenomena sosial yang terkait dengan penggunaan *smartphone*, perkembangan habitus digital, dan dampaknya terhadap interaksi sosial siswa. Metodologi ini dipilih untuk menyelidiki makna, perilaku, dan dinamika sosial yang tidak dapat dijelaskan oleh pendekatan kuantitatif. Pendekatan studi kasus memfasilitasi eksplorasi kontekstual terhadap aktivitas digital siswa dalam lingkungan sekolah yang autentik di MAN 2 Model Mataram.

Subjek penelitian terdiri dari siswa MAN 2 Model Mataram yang secara aktif menggunakan *smartphone* untuk kegiatan akademik dan non akademik. Individu-individu tersebut dipilih secara sengaja, dengan mempertimbangkan sejauh mana penggunaan *smartphone* dan kesediaan mereka untuk berpartisipasi. Sebanyak 45 siswa berpartisipasi sebagai responden survei untuk mengumpulkan data kuantitatif yang menggambarkan pola umum penggunaan *smartphone*. Selain itu, 12 siswa dan 3 guru dipilih sebagai informan kunci untuk wawancara mendalam guna meningkatkan aspek kualitatif dari temuan tersebut. Guru kelas dan guru Bimbingan Konseling (BK) berpartisipasi dalam triangulasi sumber untuk mengumpulkan wawasan pendidik tentang perilaku sosial siswa di era digital.

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Model Mataram, yang terletak di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, dari bulan September hingga November 2024 Sekolah ini dipilih karena sifat pengajarannya yang berbasis agama, yang secara bertahap mengadopsi integrasi teknologi, sambil sekaligus menghadapi kesulitan sosial yang berasal dari penetrasi digital yang signifikan di kalangan siswanya.

Metodologi pengumpulan data mencakup empat prosedur utama. Pertama, kuesioner tertutup diberikan kepada 45 siswa untuk mengumpulkan data kuantitatif deskriptif mengenai frekuensi, tujuan, dan efek penggunaan *smartphone*. Kedua, observasi partisipatif dilakukan untuk secara langsung mengeksplorasi perilaku penggunaan *smartphone* siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Ketiga, wawancara mendalam semi terstruktur dilakukan dengan siswa dan guru untuk menyelidiki lebih lanjut pengalaman dan persepsi mereka mengenai perubahan pola interaksi sosial. Keempat, dokumentasi digunakan untuk menilai kebijakan internal sekolah dan catatan resmi tentang penggunaan perangkat oleh siswa. Instrumen yang digunakan dalam wawancara disusun dalam bentuk pedoman pertanyaan terbuka yang berfokus pada tema-tema seperti motivasi penggunaan, dampak terhadap hubungan sosial, dan persepsi terhadap peran sekolah dalam pengawasan digital. Sementara itu, lembar observasi disusun dengan indikator yang mencakup intensitas penggunaan *smartphone*, waktu dan lokasi penggunaan, serta jenis interaksi sosial yang terjadi selama penggunaan perangkat tersebut, baik dalam konteks akademik maupun non akademik.

Peneliti berfungsi sebagai alat utama untuk menginterpretasi dan mengambil makna dari data yang dikumpulkan. Peneliti menggunakan panduan wawancara, lembar observasi, hasil survei, dan dokumentasi sebagai instrumen tambahan. Keterlibatan aktif peneliti untuk membina hubungan, tetap peka terhadap konteks sosial, dan mencegah bias interpretatif sepanjang proses pengumpulan data.

Analisis data menggunakan paradigma interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk mengekstrak informasi yang relevan mengenai habitus digital dan transformasi interaksi sosial. Data disajikan secara naratif dan tematik, berpuncak pada analisis reflektif yang terhubung dengan teori habitus Pierre Bourdieu dan konsep anomie Emile Durkheim.

Untuk mengabsahkan data, teknik triangulasi sumber yang melibatkan siswa dan guru, triangulasi metode menggunakan survei, observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta pemeriksaan anggota untuk memvalidasi interpretasi dengan informan digunakan. Peneliti terlibat dalam *debriefing* sejawat dengan rekan-rekan untuk mengevaluasi objektivitas dan konsistensi analisis. Dalam hal ini, validitas sangat penting untuk menjamin bahwa temuan tersebut bersifat deskriptif dan analitis yang ketat, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Temuan dari kuesioner yang diberikan kepada 45 siswa di MAN 2 Model Mataram menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* telah terintegrasi ke dalam rutinitas sehari-hari siswa. 56,5% siswa melaporkan sering menggunakan *smartphone* di sekolah, sementara 22,2% menyatakan mereka menggunakannya sangat sering. Angka yang tinggi menunjukkan bahwa ponsel digunakan tidak hanya di luar institusi pendidikan tetapi juga secara aktif di dalam lingkungan akademik, terutama selama proses pembelajaran. Ini menandakan bahwa pihak sekolah belum sepenuhnya mengendalikan penggunaan perangkat digital.

77,8% siswa melaporkan menggunakan *smartphone* untuk meningkatkan aktivitas belajar mereka, situasi sebenarnya menunjukkan pola penggunaan ganda. 56,5% siswa mengakui secara teratur menggunakan *smartphone* untuk kegiatan non akademis, termasuk permainan *online*, keterlibatan media sosial, dan mengonsumsi konten hiburan. Ini menunjukkan dualitas dalam peran *smartphone* sebagai alat pembelajaran sekaligus sumber hiburan yang berpotensi mengganggu. 88,9% siswa telah terlibat dengan konten hiburan saat di sekolah, baik selama istirahat maupun selama periode pembelajaran.

Pengaruh penggunaan non akademis ini mulai terlihat dalam dimensi kognitif siswa, terutama pada konsentrasi belajar mereka. 39,9% siswa melaporkan bahwa fokus mereka terganggu atau sangat terganggu oleh penggunaan *smartphone* selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, 32,4% siswa mengindikasikan mengalami tekanan dari teman sebaya untuk menggunakan *smartphone* di luar lingkungan akademik. Data menunjukkan bahwa pola penggunaan *smartphone* di kalangan siswa

dipengaruhi tidak hanya oleh kebutuhan individu tetapi juga oleh konteks sosial dan norma informal yang dibentuk di antara teman sebaya.

Data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa *smartphone* telah terintegrasi ke dalam identitas sehari-hari siswa. Sebagian besar siswa diamati menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah. Mereka menggunakan perangkat ini tidak hanya untuk mencari informasi tetapi juga untuk meninjau notifikasi, memperbarui status media sosial, atau bermain game saat guru tidak langsung mengawasi. Teknik ini dilakukan secara konsisten, baik di dalam maupun di luar kelas, menandakan adanya pola kebiasaan yang sudah mengakar.

Wawancara mendalam dan menyeluruh menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kecemasan ketika mereka tidak membawa *smartphone* ke sekolah atau ketika *gadget* mereka kehabisan daya. Beberapa siswa melaporkan merasa “kosong” jika mereka tidak mengakses media sosial dalam waktu satu jam. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* telah melampaui perannya yang fungsional dan telah terintegrasi ke dalam dimensi emosional dan psikologis siswa. Dalam beberapa kasus, penggunaan *smartphone* lebih diutamakan daripada koneksi sosial tatap muka.

Situasi ini menandakan munculnya habitus digital pola perilaku yang dibentuk oleh tindakan berulang yang dilakukan siswa saat berinteraksi dengan teknologi digital. Habitus ini mempengaruhi kognisi, perilaku, dan interaksi siswa (Zhu et al., 2022; Sari et al., 2020). Mereka lebih suka berinteraksi melalui media digital daripada interaksi tatap muka. Beberapa siswa menunjukkan ketergantungan pada validasi sosial yang terwujud melalui “likes” atau “komentar” di platform media sosial. Ini menunjukkan bahwa praktik digital telah tertanam dalam kerangka kebiasaan sehari-hari mereka.

Penelitian menunjukkan 53,7% siswa mengakui bahwa interaksi sosial mereka dengan teman sebaya sangat dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone*. Investigasi lapangan sering kali mengungkapkan bahwa siswa duduk berdekatan satu sama lain, namun gagal berkomunikasi langsung karena teralihkan oleh perangkat masing-masing. Beberapa siswa diamati menggunakan waktu istirahat mereka untuk bermain *game* atau menjelajahi media sosial daripada berbicara dengan teman-teman mereka. Ini menandakan bahwa *smartphone* telah menggantikan sebagian besar fungsi kontak sosial konvensional.

Wawancara dengan para guru menunjukkan bahwa anak-anak seringkali menjadi semakin terisolasi dan kurang peka terhadap lingkungan sosial mereka. Guru tersebut menyatakan bahwa ketika konflik terjadi di antara siswa, proses penyelesaiannya menjadi rumit karena tidak adanya komunikasi langsung, yang sebelumnya memfasilitasi rekonsiliasi. Guru mencatat penurunan keterlibatan siswa dalam kegiatan sosial sekolah, termasuk diskusi kelompok dan kegiatan ekstrakurikuler. Siswa menunjukkan preferensi untuk interaksi digital yang dianggap “lebih aman” dan tanpa keterlibatan emosional langsung.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa hanya 25,9% mahasiswa yang menganggap pengawasan penggunaan *smartphone* oleh guru sangat memadai, sementara 19,4% menganggapnya tidak memadai atau sama sekali tidak memadai. Situasi ini memperkuat keyakinan bahwa lingkungan sekolah, sebagai tempat sosialisasi, kehilangan efektivitasnya karena ketimpangan antara kemajuan teknologi dan tata kelola institusi. Ketidakhadiran intervensi dan penguatan cita-cita sosial membuat siswa terlibat dalam interaksi digital yang bersifat pribadi, privat, dan kurang mendukung pembentukan solidaritas sosial di dalam kelas.

PEMBAHASAN

Pola Penggunaan *Smartphone* di Kalangan Siswa MAN 2 Model Mataram

Penggunaan *smartphone* yang tinggi di kalangan siswa di MAN 2 Model Mataram menandakan bahwa teknologi digital telah tertanam dalam praktik pembelajaran sehari-hari mereka. Penemuan bahwa siswa sering menggunakan *smartphone* di sekolah, dan melakukannya sangat sering, menekankan peran luas dari *gadget* ini dalam kehidupan siswa. Bahkan dalam ranah pendidikan formal, yang mestinya lebih terkendali, tingkat penggunaannya tetap tinggi (Hariyadi & Saleh, 2022;

Affandi et al., 2023). Ini menandakan peralihan peran sekolah dari lingkungan pendidikan menjadi tempat regulasi sosial yang lebih dinamis.

Peran ganda *smartphone* sebagai alat pembelajaran dan platform hiburan mengungkapkan ambiguitas dalam persepsi dan kebiasaan penggunaannya (Indahyani et al., 2022). Siswa melaporkan menggunakan *smartphone* mereka untuk tujuan akademis, meskipun bukti lebih lanjut menunjukkan bahwa mereka secara bersamaan terlibat dengan konten hiburan dan media sosial selama jam sekolah. Situasi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi di lingkungan pendidikan belum terkelola secara maksimal, yang menyebabkan siswa lebih banyak menggunakan ponsel untuk mengatur kegiatan akademik dan ekstrakurikuler mereka (Harvina et al., 2022).

Tekanan sosial dari teman sebaya, yang dialami oleh siswa, secara signifikan mempengaruhi perilaku penggunaan. Budaya digital yang muncul di kalangan siswa telah menetapkan norma informal yang tidak tertulis, namun memiliki dampak yang signifikan (Aslan et al., 2023). Penggunaan ponsel telah melampaui penggunaan pribadi dan berkembang menjadi simbol partisipasi sosial. Jika mereka menghindari partisipasi, siswa bisa mengalami keterasingan atau rasa terpinggirkan dari dinamika kelompok mereka (Rudisa et al., 2021). Ini memperkuat peran *smartphone* sebagai instrumen untuk membangun dan mempertahankan kehadiran di dalam jaringan sosial siswa.

Hingga siswa mengakui bahwa penggunaan *smartphone* mengganggu fokus mereka. Kondisi ini menandakan belum optimalnya peraturan yang ketat dan disiplin akademik. Penggunaan perangkat digital secara tidak terkendali mengubah potensi pendidikan mereka menjadi hambatan akademis (Noviani & Makaginsar, 2023). Guru dan administrator sekolah mesti memahami bahwa integrasi teknologi melampaui sekadar infrastruktur; ini melibatkan manajemen yang efektif untuk mencegah penyimpangan dari tujuan pendidikan (Arfian et al., 2022; Gulo et al., 2022).

Pola penggunaan ini menunjukkan transformasi struktural di dalam kelas. *Smartphone* telah muncul sebagai objek sosial kontemporer yang mengatur dinamika hubungan, fokus, dan nilai-nilai yang dipertahankan di dalam komunitas siswa. Dalam konteks ini, teknologi berfungsi tidak hanya sebagai alat, tetapi sebagai agen yang secara aktif membentuk kembali persepsi siswa terhadap lingkungan belajar. Oleh karena itu, memahami pola penggunaan ini sangat penting tidak hanya untuk pengawasan teknis, tetapi juga untuk mendorong kesadaran kritis mengenai penerapan teknologi yang etis dan fungsional.

Pembentukan Habitus Digital melalui Penggunaan *Smartphone* pada Siswa

Perkembangan habitus digital pada siswa terjadi melalui pola penggunaan habitual, yang kemudian menjadi tertanam dalam rutinitas sehari-hari mereka. Pengamatan bahwa siswa mengalami perasaan “kosong” atau kecemasan saat tidak ada *smartphone* menunjukkan bahwa keterikatan mereka pada perangkat ini telah berkembang melampaui kebutuhan fungsional semata untuk mencakup tuntutan simbolis dan psikologis (Feng & Tan, 2024). *Smartphone* telah terintegrasi ke dalam “identitas sosial” siswa, membentuk interaksi mereka dengan lingkungan.

Konsep habitus Pierre Bourdieu sangat relevan dalam menjelaskan proses ini. Habitus dibentuk oleh pengalaman yang berulang dan terinternalisasi, kemudian menghasilkan pola perilaku yang stabil dan sistematis (Ristić & Kišjuhas, 2024). Di antara siswa MAN 2 Model Mataram, keterlibatan sehari-hari dengan media sosial, permainan, atau hiburan berbasis *smartphone* telah membentuk kerangka kebiasaan yang sulit untuk diubah. Habitus ini selanjutnya mempengaruhi persepsi, keputusan, dan kecenderungan siswa dalam keterlibatan sosial dan intelektual (Harracá et al., 2023).

Habitus digital tidaklah netral. Ini mewujudkan sekumpulan nilai yang melekat pada ranah digital: instan, visual, pribadi, dan saling terhubung. Ini berbeda dari norma-norma kelas konvensional, termasuk disiplin, kerja sama, kesabaran, dan keintiman emosional (Ruiu & Ragnedda, 2024). Ketika peserta didik terbiasa dengan kesenangan instan dari dunia digital, dunia nyata tampak lambat dan membosankan. Akibatnya, interaksi langsung berkurang dalam keterlibatan dan terkadang dihindari (Spjeldnæs & Karlsen, 2023). Habitus digital ini kemudian menggantikan habitus sosial yang secara tradisional telah mapan di dalam institusi pendidikan.

Pendirian habitus digital ini juga mencerminkan adaptasi identitas dan ekspresi diri siswa di dalam lingkungan digital. Siswa mengembangkan persepsi diri mereka melalui postingan, komentar, dan keterlibatan *online*. Identitas ini kemudian berfungsi sebagai titik acuan dalam interaksi sosial mereka, baik di dunia maya maupun di dunia fisik. Ketika jenis identifikasi ini dihargai selain kontribusi sosial langsung di dalam kelas, kerangka cita-cita sosial juga mengalami transformasi.

Habitus digital telah menciptakan domain sosial baru yang berinteraksi dengan ranah pendidikan. Institusi pendidikan perlu menyadari bahwa pendidikan kontemporer tidak hanya terjadi di dalam batas fisik sekolah tetapi juga di ranah digital, yang secara signifikan mempengaruhi karakter dan perilaku siswa. Pendidikan karakter dan literasi digital sangat penting untuk membantu siswa mengelola kebiasaan digital mereka dengan sehat. Jika tidak ditangani dengan metode struktural dan kultural, habitus ini dapat mengasingkan siswa dari cita-cita kolektif yang mendasari etika pendidikan (Rini et al., 2024).

Dampak Habitus Digital terhadap Interaksi Sosial Siswa di Lingkungan Sekolah

Habitus digital yang mapan secara langsung mempengaruhi pola keterlibatan sosial siswa. Data tentang siswa melihat pergeseran dalam interaksi sosial mereka akibat penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa transformasi ini bukan hanya spekulatif, tetapi merupakan fakta yang diakui oleh para siswa itu sendiri. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa dominan berinteraksi dengan layar daripada dengan teman sebaya mereka dalam interaksi langsung. Ini mendorong pola interaksi yang sebagian besar individualistik, visual, dan tanpa empati (Ruiu et al., 2023).

Fenomena ini menggambarkan keadaan anomie seperti yang didefinisikan oleh Emile Durkheim, yang ditandai dengan erosi aturan-aturan komunal yang mengatur perilaku sosial (Saadeh et al., 2021). Ketika siswa memprioritaskan norma digital daripada standar sekolah, interaksi yang dimaksudkan untuk mendorong kebersamaan digantikan oleh pertukaran transaksional yang didorong oleh kepentingan individu. Pengawasan yang tampaknya tidak memadai oleh guru, seperti yang dicatat oleh beberapa siswa, semakin menyulitkan situasi ini. Sekolah belum berhasil sepenuhnya menghindari masuknya standar eksternal yang bertentangan dengan prinsip-prinsip institusi.

Pergeseran ini mengakibatkan penurunan kualitas hubungan sosial di antara siswa. Mereka telah menjadi semakin tertutup, lebih mandiri, dan kurang bertanggung jawab secara sosial dalam komunitas sekolah. Kegiatan kolaboratif telah berkurang daya tariknya dibandingkan dengan kegiatan digital yang memberikan otonomi individu. Siswa kerap menggunakan pesan singkat untuk berkomunikasi selama kegiatan kelompok, bahkan ketika berada di ruang fisik yang sama. Ini menandakan terjadi dekonstruksi pola kontak sosial tatap muka (Clark et al., 2022; Keen & France, 2022).

Selain itu, pengaruh habitus digital ini meluas ke dinamika sosial, termasuk penyelesaian konflik, solidaritas, dan empati. Ketika siswa terbiasa hidup dalam dunia digital yang memfasilitasi '*unfriend*', '*mute*', atau '*block*', maka kemampuan mereka dalam menghadapi konflik nyata menjadi menurun (Rughiniş et al., 2024). Mereka lebih suka menghindari masalah daripada menanganinya melalui percakapan. Ini melemahkan peran sekolah dalam pengembangan karakter dan penguatan nilai-nilai masyarakat.

Lembaga pendidikan mesti mengevaluasi kembali peran mereka dalam masyarakat. Peraturan saja tidak cukup untuk membatasi penggunaan *smartphone*; sangat penting untuk menciptakan area yang bernilai dan bermakna untuk koneksi sosial. Guru mesti mengatur kegiatan yang mendorong persahabatan, termasuk diskusi tatap muka, proyek kolaboratif *offline*, dan keterlibatan sosial bersama (Candra et al., 2021; Ristić & Kišjuhas, 2024). Dengan demikian, habitus digital yang telah terbentuk tidak secara inheren menimbulkan ancaman; sebaliknya, dapat diubah menjadi sumber daya yang bermanfaat untuk mendorong koneksi sosial yang seimbang.

KESIMPULAN

Penggunaan *smartphone* di kalangan siswa MAN 2 Model Mataram bersifat ambivalen. Meskipun dirancang untuk memfasilitasi belajar, hampir lima puluh persen siswa juga menggunakannya untuk kegiatan non akademis. Ini berdampak pada fokus akademis dan

meningkatkan tekanan sosial dari teman sebaya untuk menyesuaikan perilaku penggunaan yang serupa. Perilaku berulang menciptakan habitus digital, di mana siswa semakin menggantikan kontak tatap muka dengan komunikasi yang dimediasi layar. Perilaku berulang menciptakan habitus digital, di mana siswa semakin menggantikan kontak tatap muka dengan komunikasi yang dimediasi layar. *Smartphone* berfungsi tidak hanya sebagai alat tetapi juga sebagai komponen integral dari identitas sosial siswa, mempengaruhi kognisi, interaksi, dan ekspresi diri mereka.

Habitus digital yang telah terbentuk mempengaruhi pola interaksi sosial di dalam institusi pendidikan. Hubungan antar siswa cenderung individualis dan tidak mendalam, yang mengakibatkan penurunan empati dan persatuan. Pengawasan yang belum optimal di sekolah terkait penggunaan teknologi berdampak pada terciptanya marginalisasi nilai-nilai komunal dalam lingkungan pendidikan. Sangat penting untuk meningkatkan literasi digital dalam kurikulum dan merumuskan metodologi pembelajaran yang menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan keterlibatan sosial langsung. Guru dan institusi pendidikan diharapkan terlibat dalam membina perilaku digital siswa yang bertanggung jawab dan etis.

Penelitian lanjutan disarankan, menggunakan metodologi longitudinal dan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk orang tua dan pembuat kebijakan. Implikasi kebijakan dari temuan ini menekankan perlunya mengatur penggunaan *smartphone* secara edukatif, daripada hanya menerapkan larangan teknologi, untuk memastikan bahwa sekolah terus berfungsi sebagai lingkungan untuk pengembangan nilai dan karakter di era digital. Dampak kebijakan dari temuan ini menekankan perlunya mengatur penggunaan *smartphone* secara edukatif, daripada hanya menerapkan larangan teknologi, untuk memastikan bahwa sekolah tetap berfungsi sebagai lingkungan untuk pengembangan nilai dan karakter di era digital.

REFERENSI

- Abbas, N., Ashiq, U., Hassan, S. M., & Alam, M. (2020). An Empirical Approach to Study Smartphones' Usage in Academic Performance of University Students. *Review of Applied Management and Social Sciences*, 3(2), 279–286. <https://doi.org/10.47067/ramss.v3i2.61>
- Affandi, M. A., Mahardhani, A. J., & Nasution, I. F. (2023). Membangun Generasi Good Citizen Dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 80–87. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.76>
- Affouneh, S., & Alshawish, E. (2022). Trigger Factors of Using Moodle or E-Learning by Faculty of Medicine and Health Sciences College and Education College. *Journal of Education Technology*, 6(3), 499–506. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.51248>
- Alfandya, A., & Wahid, F. (2020). Peran Modal Sosial Dalam Keberhasilan Inisiatif Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Pembangunan. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1566>
- Alotaibi, M. S., Fox, M., Coman, R., Ratan, Z. A., & Hosseinzadeh, H. (2022). Smartphone Addiction Prevalence and Its Association on Academic Performance, Physical Health, and Mental Well-Being Among University Students in Umm Al-Qura University (UQU), Saudi Arabia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(6), 3710. <https://doi.org/10.3390/ijerph19063710>
- Arfian, A., Harafah, L. O. M., Balaka, M. Y., Aedy, H., Saranani, F., & Rumbia, W. A. (2022). Pengaruh Jumlah Penduduk, Pendidikan Dan Kemiskinan Terhadap Ketimpangan Pendapatan Di Kabupaten/Kota Provinsi Sulawesi Tenggara. *Jurnal Progres Ekonomi Pembangunan (Jpep)*, 7(2), 245. <https://doi.org/10.33772/jpep.v7i2.26346>
- Aslan, A. S., Soimah, N., & Imelda, D. Q. (2023). Pelaksanaan Pendidikan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi Serta Motivasi Sukses Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Di Provinsi Kalimantan Utara. *Equilibrium Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 11(1), 20. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v11i1.14461>
- Cahyani, K. N., & Utami, L. S. S. (2023). Perubahan Komunikasi Interpersonal Dalam Interaksi Sosial Antarmahasiswa Karena Pandemi Covid-19. *Kiwari*, 2(2), 271–280. <https://doi.org/10.24912/ki.v2i2.24013>

- Candra, A. A., Suryadi, K., Rahmat, R., & Nurbayani, S. (2021). Digital Citizenship Infrastructure to Foster the Reinforcement of National Identity in Indonesia. *Kultura-Społeczeństwo-Edukacja*, 19(1), 37–50. <https://doi.org/10.14746/kse.2021.19.3>
- Chinwong, D., Sukwuttichai, P., Jaiwong, N., Saenjurn, C., Klinjun, N., & Chinwong, S. (2023). Smartphone Use and Addiction Among Pharmacy Students in Northern Thailand: A Cross-Sectional Study. *Healthcare*, 11(9), 1264. <https://doi.org/10.3390/healthcare11091264>
- Clark, M., Southerton, C., & Driller, M. (2022). Digital Self-Tracking, Habits and the Myth of Discontinuance: It Doesn't Just 'Stop.' *New Media & Society*, 26(4), 2168–2188. <https://doi.org/10.1177/14614448221083992>
- DesClouds, P., & Durand-Bush, N. (2021). Smartphones and Varsity Athletes: A Complicated Relationship. *Frontiers in Sports and Active Living*, 2. <https://doi.org/10.3389/fspor.2020.560031>
- Feng, S., & Tan, C. Y. (2024). Toward Conceptual Clarity for Digital Cultural and Social Capital in Student Learning: Insights From a Systematic Literature Review. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-023-02519-8>
- García, M. G., Soto-Varela, R., Marchena, J. A. M., & del-Pino-Espejo, M.-J. (2020). Using Mobile Devices for Educational Purposes in Compulsory Secondary Education to Improve Student's Learning Achievements. *Sustainability*, 12(9), 3724. <https://doi.org/10.3390/su12093724>
- Ghimby, D., & Fajarini, A. (2022). Development of Interactive Multimedia-Based Learning Media for Social Studies Subjects at SMP Negeri 2 Gending Probolinggo. *Solidarity*, 2(1), 27–37. <https://doi.org/10.35719/solidarity.v2i1.88>
- Gulo, Y., S, D. L., Wenda, Y., & Zega, Y. K. (2022). Pengaruh Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Real Didache Journal of Christian Education*, 2(2), 113–122. <https://doi.org/10.53547/rdj.v2i2.169>
- Hariyadi, S., & Saleh, M. (2022). Membangun Kecakapan Literasi Digital Citizenship Melalui Model Information Communication Technology (ICT) Learning. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 7–14. <https://doi.org/10.24269/jpk.v7.n2.2022.pp7-14>
- Harracá, M., Castelló, I., & Gawer, A. (2023). How Digital Platforms Organize Immaturity: A Sociosymbolic Framework of Platform Power. *Business Ethics Quarterly*, 33(3), 440–472. <https://doi.org/10.1017/beq.2022.40>
- Harvina, V., Hafid, E., & Rasyid, M. R. (2022). Pengaruh Manajemen Kelas Dan Pengelolaan Media Pembelajaran Terhadap Kualitas Pendidikan. *Nazzama Journal of Management Education*, 1(2), 147–156. <https://doi.org/10.24252/jme.v1i2.28010>
- Hussin, R., Ghazali, A. M., & Akhir, N. S. M. (2024). Waqf Land Development for Private Tahfiz Schools in the State of Perlis, Malaysia: Procedures and Advantages. *Uum Journal of Legal Studies*, 15(1), 149–170. <https://doi.org/10.32890/uumjls2024.15.1.7>
- Indahyani, Syamsuddhuha, St., & Musdalifah, M. (2022). Pengaruh Manajemen Sumber Daya Manusia Dan Manajemen Sarana Dan Prasarana Terhadap Mutu Pendidikan. *Nazzama Journal of Management Education*, 1(2), 135–146. <https://doi.org/10.24252/jme.v1i2.28011>
- Keen, C., & France, A. (2022). Capital Gains in a Digital Society: Exploring How Familial Habitus Shapes Digital Dispositions and Outcomes in Three Families From Aotearoa, New Zealand. *New Media & Society*, 26(8), 4554–4571. <https://doi.org/10.1177/14614448221122228>
- Kolhar, M., Kazi, R. N. A., & Alameen, A. (2021). Effect of Social Media Use on Learning, Social Interactions, and Sleep Duration Among University Students. *Saudi Journal of Biological Sciences*, 28(4), 2216–2222. <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2021.01.010>
- Louhenapessy, E. L. (2021). Peran Etika Di Era Revolusi 4.0 Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(7), 552–561. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i7.110>
- Mahat, J., Ibrahim, N., & Ayub, A. F. M. (2023). Exploring the Factors That Influence Smartphone Usage for Learning Among Students at a Public University in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(12). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i12/20345>

- Noviani, N., & Makaginsar, C. (2023). Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Tingkat I Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung Angkatan 2021. *Bandung Conference Series Medical Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsms.v3i1.6875>
- Oraison, H., Nash-dolby, O., Wilson, B. E., & Malhotra, R. (2020). Smartphone Distraction-addiction: Examining the Relationship Between Psychosocial Variables and Patterns of Use. *Australian Journal of Psychology*, 72(2), 188–198. <https://doi.org/10.1111/ajpy.12281>
- Othman, M. K., & Amin, M. Y. M. (2022). A Cross-Generational Comparison of Smartphone Addiction Among Gen X and Gen Y Smartphone Users in Malaysia. *International Journal of Public Health Science (Ijphs)*, 11(1), 320. <https://doi.org/10.11591/ijphs.v11i1.21240>
- Peng, B. (2023). Analysis on the Relationships of Smartphone Addiction, Learning Engagement, Depression, and Anxiety: Evidence From China. *Iranian Journal of Public Health*. <https://doi.org/10.18502/ijph.v52i11.14033>
- Rini, H. S., Somantri, G. R., & Pattinasarany, I. R. I. (2024). The Analysis of Teachers' Digital Habitus During Distance Learning Implementation in the COVID-19 Pandemic Era. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 6(4), 21–30. <https://doi.org/10.32996/jhsss.2024.6.4.3>
- Ristić, D., & Kišjuhas, A. (2024). The Concept of Habitus in the Research of Digital Divides and Inequalities. *Teme*, 891. <https://doi.org/10.22190/teme221221055r>
- Rudisa, R., Elpisah, E., Fahreza, Muh., & Yahya, Muh. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter Dan Kondisi Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6227–6235. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1804>
- Rughiniş, R., Bran, E., Stăiculescu, A. R., & Radovici, A. (2024). From Cybercrime to Digital Balance: How Human Development Shapes Digital Risk Cultures. *Information*, 15(1), 50. <https://doi.org/10.3390/info15010050>
- Ruiu, M. L., & Ragnedda, M. (2024). Exploring the Intersection of Digital and Environmental Challenges: Understanding Their Convergence Through Habitus. *Media Culture & Society*, 46(8), 1751–1763. <https://doi.org/10.1177/01634437241282180>
- Ruiu, M. L., Ruiu, G., & Рaгнeддa, M. (2023). Digital–environmental Habitus of Families in England in Times of Pandemic. *New Media & Society*, 26(10), 6077–6097. <https://doi.org/10.1177/14614448221146716>
- Saadeh, H., Fayez, R. Q. A., Refaei, A. A., Shewaikani, N., Khawaldah, H., Abu-Shanab, S., & Al-Hussaini, M. (2021). Smartphone Use Among University Students During COVID-19 Quarantine: An Ethical Trigger. *Frontiers in Public Health*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.600134>
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>
- Said, A. H., Mohd, F. N., Yusof, M. Z., Win, N. A. N. M., Mazlan, A. N., & Shaharudin, A. S. (2022). Prevalence of Smartphone Addiction and Its Associated Factors Among Pre-Clinical Medical and Dental Students in a Public University Malaysia. *Malaysian Family Physician*, 17(3), 64–73. <https://doi.org/10.51866/oa.75>
- Sari, A., Suryani, N., Rochsantiningsih, D., & Suharno, S. (2020). Digital Learning, Smartphone Usage, and Digital Culture in Indonesia Education. *Integration of Education*, 24(1), 20–31. <https://doi.org/10.15507/1991-9468.098.024.202001.020-031>
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Di Era Digital. *JTP*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Spjeldnæs, K., & Karlsen, F. (2023). Attention, Ambivalence and Algorithms: Publishers in the Era of Ubiquitous Connectivity and Expanding Platforms. *Media Culture & Society*, 46(2), 292–307. <https://doi.org/10.1177/01634437231191361>

- Yanti, M., Sada, C., & Salam, U. (2023). The Influence of Aiesec Global Volunteer Activities Towards Students' Speaking Confidence. *Journal of Scientific Research Education and Technology (Jsret)*, 2(3), 1438–1451. <https://doi.org/10.58526/jsret.v2i3.243>
- Yue, H., Zhang, X., Sun, J., Liu, M., Li, C., & Bao, H. (2021). The Relationships Between Negative Emotions and Latent Classes of Smartphone Addiction. *Plos One*, 16(3), e0248555. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0248555>
- Zhu, J., Zhang, H., & Wen-yong, F. (2022). Enterprise Operational Resilience With Digitalization Approach Amid the COVID-19 Era: An Empirical Assessment. *Journal of Environmental and Public Health*, 2022(1). <https://doi.org/10.1155/2022/6274670>