



Dampak Gadget pada Perubahan Sosial dan Perilaku Manusia Modern

Nurfausia Wahyuningsih¹, Dimas Mulyadin², Nur Riswandy Marsuki³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

²Program Studi Pendidikan, FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

E-mail: ^{1*}fauziahnur031@gmail.com, ²dimasmulyadin8@gmail.com,

³riswandymarsuki@unismuh.ac.id

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221

Korespondensi penulis : fauziahnur031@gmail.com

Abstract Technological developments in the 21st century that are very prominent are communication and information technology. This research uses qualitative research methods with a library study approach. Literature study is all efforts made by researchers to collect information that is relevant to the topic or problem that will be or is being researched. Gadgets are communication tools that are used to make things easier in everyday life, but there are several benefits and disadvantages caused by the gadget itself depending on the use of the gadget. The ultimate goal of applying qualitative research methods is to describe or explain a phenomenon in depth and systematically which is done by collecting data in depth. The research results show that technology provides many conveniences, as well as new ways of carrying out human activities. The use of technology in life has various impacts, the positive being a decrease in concentration when studying. The hope of this article is to provide in-depth insight to parents and educators about how technological advances affect life.

Keywords: Gadgets, Social, Change, Community, Behavior

Abstrak Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan, studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget. Tujuan akhir dari penerapan metode penelitian kualitatif adalah menguraikan atau menjelaskan suatu fenomena secara mendalam dan sistematis yang dilakukan dengan mengumpulkan data dengan mendalam. Hasil penelitian menunjukkan Teknologi memberikan banyak kemudahan, sekaligus cara baru dalam melakukan aktivitas manusia, Penggunaan teknologi dalam kehidupan memiliki berbagai dampak, positifnya yaitu Penurunan konsentrasi saat belajar. Harapan dari adanya artikel ini untuk memberikan wawasan yang mendalam kepada para orang tua dan pendidik tentang bagaimana pengaruh kemajuan teknologi terhadap kehidupan.

Kata kunci: Gadget, Perubahan, Sosial, Perilaku, Masyarakat

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai computer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk gadget, yaitu laptop atau notebook dan telepon rumah merupakan alat elektroni yang memiliki pembaharuan berbentuk gadget, yaitu handphone, laptop, danipade. Salah satu media teknologi

informasi yang sedang berkembang saat ini adalah gadget (Rini., 2021). Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan (“Marpaung, J.,” 2018).

Kemajuan ilmu teknologi pada saat ini memberikan perubahan besar pada dunia. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi, meliputi perubahan di bidang kesehatan, pendidikan, hiburan, komunikasi, serta akses informasi yang begitu mudah (“Iswanti, D. I., Lestari, S. P.,” 2020). Teknologi Komunikasi telah memberikan kemajuan dengan banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua (Miranti & Putri, 2021). Menurut Hurlock (Petraningrum (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021) & Hendriani, 2013), rentang usia remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu masa remaja awal sekitar 13 atau 14 tahun sampai 17 tahun, dan masa remaja akhir dengan usia sekitar 17 – 21 tahun. Perubahan sosial adalah perubahan dalam hubungan interaksi antar individu, organisasi atau komunitas yang bertalian dengan struktur sosial atau pola nilai dan norma (“Goa, L.,” 2017). Perubahan-perubahan dalam masyarakat dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya (“Rosana, E.,” 2011).

Adanya perilaku anak yang kurang bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negative yang banyak dikeluhkan perkembangan sosial pada anak (Gabriela et al., 2021). Gadget yang awalnya memiliki banyak manfaat terutama untuk komunikasi mulai memiliki sisi negatif bagi penggunanya. Pengguna gadget mulai menghabiskan waktu dengan gadgetnya dari pada berinteraksi atau sekedar bercengkrama disekitarnya terutama keluarganya sendiri (Mutmainnah., 2019). Penggunaan media sosial sangat memengaruhi perubahan sosial budaya masyarakat. Media sosial memainkan peran penting dalam perubahan sosial budaya karena batas-batas budaya telah dihilangkan ketika masyarakat menggunakannya, sehingga tidak ada lagi perbedaan budaya (“Puspitasari, R., Cahyani, N. D.,” 2024).

Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Febriyanni., 2023).

2. KAJIAN TEORITIS

1. Teori Determinisme Teknologi (Langdon Winner, 1977): Teknologi (gadget) mempengaruhi perilaku dan struktur sosial.
2. Teori Dampak Teknologi (Rogers, 1983): Teknologi mempengaruhi perilaku, sosial, dan ekonomi.
3. Teori Interaksi Manusia-Komputer (Card, 1983): Interaksi antara manusia dan gadget mempengaruhi perilaku.
4. Teori Perubahan Sosial (Lauer, 1977): Perubahan teknologi mempengaruhi struktur sosial

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (Sugiyono 2018:213), Studi kepustakaan menurut Syaibani (2012) adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain (Azizah, A., 2017). Dalam penelitian ini, sumber data yang diperoleh dari literatur literatur yang relevan seperti buku, jurnal atau artikel ilmiah yang terkait dengan topik yang dipilih (Riskha Ramanda., 2019).

Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002) dalam Mirzaqon (2017) adalah Pemilihan topik, Eksplorasi informasi, Menentukan fokus penelitian, Pengumpulan sumber data, Persiapan penyajian data dan Penyusunan laporan (Dwi Cahyono., 2020). Penelitian yang berjudul Ketergantungan gadget terhadap perubahan sosial dan perilaku masyarakat yang juga terlibat secara aktif untuk memahami proses secara langsung mengenai tanggapan masyarakat tentang bagaimana memandang ketergantungan gadget terhadap perubahan sosial dan perilaku masyarakat dan dapat mengganggu pertumbuhan dan pembentukan identitas seorang anak (Setiawan, 2021).

4. PEMBAHASAN

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Simamora, 2016) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak di temukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orang tua terkesan membiarkan anaknya memainkan gadget nya tanpa adanya pengawasan dan aturan dari orang tua. Gadget yang di gunakan yaitu milik orang tuanya, orang tua belum memfasilitasi gadget sendiri kepada anak (Sumardjo., 2017).

Gadget, khususnya smartphone, telah mengubah cara orang berinteraksi dan berkomunikasi. Aplikasi pesan instan, media sosial, dan platform komunikasi lainnya memungkinkan orang untuk terhubung dengan cepat dan mudah, bahkan dengan orang yang berada jauh. Namun, ketergantungan ini juga dapat mengurangi interaksi tatap muka dan mengubah dinamika sosial dalam kehidupan sehari-hari (Prensky, M.,2001). Gadget dan akses ke internet memperkenalkan berbagai budaya dan nilai baru yang memperkaya tetapi juga bisa mengubah identitas budaya lokal. Media sosial memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dan menemukan komunitas, tetapi juga bisa menghasilkan tekanan untuk memenuhi standar tertentu yang ditunjukkan di platform tersebut (Carr, N.,2010)

Ada banyak yang mendefinisikan perubahan dalam arti yang luas. Wilbert More misalnya mengartikan perubahan sosial sebagai suatu perubahan penting yang terjadi dalam keseluruhan struktur sosial, pola-pola perilaku dan sistem interaksi sosial, termasuk di dalamnya perubahan norma, nilai, dan fenomena kultural. Soerjono Soekanto merumuskan bahwa perubahan sosial adalah segala perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap-sikap, dan pola perikelakuan diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat.

Dengan adanya media sosial, gadget memungkinkan individu untuk berbagi pengalaman, menjalankan kampanye, dan mengorganisir gerakan sosial dengan cepat. Ini dapat mendorong perubahan sosial dan kesadaran publik mengenai isu-isu penting (Bennett,

W. L., & Segerberg, A.,2012). Gadget juga mempengaruhi cara orang bekerja dan berbisnis. Kemudahan akses dan komunikasi telah meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam lingkungan kerja, tetapi juga dapat menciptakan tekanan baru, seperti pengawasan yang lebih ketat dan tuntutan untuk selalu "online." (McAfee, A. (2014).

Menurut riset terbaru (Hanika, 2015) yang dilakukan oleh perusahaan mobile Furry, kecenderungan orang untuk tergantung pada smartphone semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna gadget sering memeriksa smartphonenya rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Menurut Handrianto (2013, dalam Juliadi, 2018) mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

1). Dampak Positif Penggunaan Gadget

Yaitu : a).Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan), b).Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar),c) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan),d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

2). Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Yaitu : a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut),b) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari),c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya),d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya),e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan

mata anak),f) Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat),g) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya),h) Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dari hasil penelitian Juliadi (2018) penyebab penggunaan gadget pada remaja adalah: (1). Untuk Mendapatkan Informasi; (2). Mengikuti Perkembangan Zaman; (3). Konformitas; (4). Mengisi Waktu Luang; (5). Kurangnya Kontrol Diri Anak Dari Orang Tua; (6). Kurangnya Peraturan Sekolah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Simamora, 2016) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Gadget, khususnya smartpone, telah mengubah cara orang berinteraksi dan berkomunikasi. Aplikasi pesan instan, media sosial, dan platform komunikasi lainnya memungkinkan orang untuk terhubung dengan cepat dan mudah, bahkan dengan orang yang berada jauh. Namun, ketergantungan ini juga dapat mengurangi interaksi tatap muka dan mengubah dinamika sosial dalam kehidupan sehari-hari (Prensky, M.,2001). Gadget dan akses ke internet memperkenalkan berbagai budaya dan nilai baru yang memperkaya tetapi juga bisa mengubah identitas budaya lokal. Media sosial memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dan menemukan komunitas, tetapi juga bisa menghasilkan tekanan untuk memenuhi standar tertentu yang ditunjukkan di platform tersebut.

Dengan adanya media sosial, gadget memungkinkan individu untuk berbagi pengalaman, menjalankan kampanye, dan mengorganisir gerakan sosial dengan cepat. Ini dapat mendorong perubahan sosial dan kesadaran publik mengenai isu-isu penting (Bennett, W. L., & Segerberg,

A.,2012). Gadget juga mempengaruhi cara orang bekerja dan berbisnis. Kemudahan akses dan komunikasi telah meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam lingkungan kerja, tetapi juga dapat menciptakan tekanan baru, seperti pengawasan yang lebih ketat dan tuntutan untuk selalu "online."

DAFTAR REFERENSI

- Azizah, A. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling naratif (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Febriyanni, R., Wiguna, S., Arafah, N., Jam, S., & Mahmudiyah Tanjung Pura, I. (2023). Sosialisasi dampak positif dan negatif gadget terhadap anak di SDN 054936 Sei Lengan Kabupaten Langkat. *Dissemination of positive and negative impacts of gadgets on children at SDN 054936 Sei Lengan, Langkat Regency*, 3(3), 9–18. <https://doi.org/10.55606/kreatif.v3i3>
- Gabriela, J., Mau, B., Teologi, S. T., & Surabaya, E. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. 5(1). <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315>
- Goa, L. (2017). *Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 7(1).
- Imasria Wahyuliarmy, A., & Ayu Kumala Sari, C. (2021). Intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Iswanti, D. I., & Lestari, S. P. (2020). *Jurnal Keperawatan*, 12(4).
- Kepustakaan mengenai kualitas pelayanan, S., & Dwi Cahyono, A. (2020). *Jurnal Ilmiah Pamenang-JIP: Literature study of service quality towards patients satisfaction in hospitals*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.53599>
- Marpaung, J. (2018). *Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6.
- Mutmainnah, A. N., Islam, N., & Parepare, I. (2019). Penggunaan gadget terhadap perilaku dan intensitas komunikasi keluarga (Studi kasus Kecamatan Soreang Kota Parepare). *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 09, 143–160. <http://ejurnal.stainparepare.ac.id/index.php/komunida>
- Puspitasari, R., & Cahyani, N. D. (2024). *Journal of Education and Technology*, 4(1).
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>

Riskha Ramanda, B., Akbar, Z., & Murti Kusuma Wirasti, R. A. (2019). *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image*, 5(2), 121–135.

Rosana, E. (2011). *Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam*, 7(1).

Setiawan, F., & W. Y. (2021). Literature review hubungan kecanduan smartphone dengan gangguan emosional remaja. 3(1).