



Analisis Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek

Budi Santoso

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Korespondensi penulis: bdxix@gmail.com

Dita Hendriani

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E-mail: hendriani.dita98@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the rapid development of technology in the current era of digitalization, one of which is a gadget that is very common in use in Krandegan Village, Gandusari District, Trenggalek Regency, especially by teenagers who almost always carry their gadgets anywhere. The objectives of this study are 1) Knowing how the social behavior of teenagers due to the use of gadgets in Krandegan Village, Gandusari District, Trenggalek Regency, 2) Knowing how the impact of gadget use on teenagers in Krandegan Village, Gandusari District, Trenggalek Regency. This research uses a descriptive qualitative approach. The data collection techniques used were observation, interview, and documentation. Observation is used to observe the use of gadgets by teenagers in Krandegan Village, Gandusari District, Trenggalek Regency, interviews and documentation are used to dig up information about the problem under study. The results showed that: the use of gadgets in the current era is unavoidable and users must be more able to control their use. However, a technology will always have an impact on its users, both positive and negative impacts. Likewise for teenagers where the use of gadgets has an impact on the social behavior they show everyday, there are several changes in social behavior that appear such as reduced intensity of direct interaction with the environment, too fixated on gadgets when interacting directly with the community, being more closed, the emergence of laziness so that they often forget time, procrastinate work, the level of teenage participation in social activities also decreases. The use of gadgets also has several positive impacts and negative impacts on teenagers such as facilitating communication, accelerating the dissemination of information, as a means of entertainment, facilitating the learning and learning process, expanding the network of friends, making it easier to find work, making it easier for teenagers to shop with e-commerce. While the negative impact is that the intensity of direct interaction is reduced, too fixated with their gadgets, making teenagers more closed, teenagers often procrastinate work and neglect their obligations and responsibilities in the real world, making teenagers lazy in learning, decreasing their sense of concern and empathy for the surrounding environment, reducing the level of youth participation in social activities, the spread of hoax news is increasing, impacting on health and patterns, affecting the family economy and vulnerable to fraud.*

Keywords: *Gadgets, Social Behavior, Teens*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era digitalisasi seperti saat ini, salah satunya yaitu gadget yang penggunaannya sudah sangat lazim di gunakan di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek terutama oleh para remaja yang hampir selalu membawa gadget-nya saat dimanapun. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui bagaimana perilaku sosial remaja akibat penggunaan gadget di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek, 2) Mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap remaja di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati penggunaan gadget oleh remaja di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek, wawancara dan dokumentasi digunakan untuk menggali informasi tentang masalah yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : penggunaan gadget pada era saat ini sudah tidak dapat dihindari dan penggunaannya harus lebih bisa mengontrol dalam penggunaannya. Akan tetapi sebuah teknologi akan selalu memberikan dampak bagi penggunanya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Begitu juga bagi kalangan remaja dimana penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku sosial yang mereka tunjukan sehari-hari, terjadi beberapa perubahan perilaku sosial yang tampak seperti intensitas interaksi secara langsung dengan lingkungan yang berkurang, terlalu terpaku pada gadget saat berinteraksi langsung dengan masyarakat, bersikap lebih tertutup, munculnya sifat malas sehingga sering lupa waktu, menunda-nunda pekerjaan, tingkat partisipasi remaja dalam kegiatan sosial juga menurun. Penggunaan gadget juga memunculkan beberapa dampak positif dan dampak negatif terhadap para remaja seperti halnya mempermudah komunikasi, mempercepat

penyebaran informasi, sebagai sarana hiburan, mempermudah proses belajar dan pembelajaran, memperluas jaringan pertemanan, mempermudah untuk mencari pekerjaan, mempermudah para remaja untuk berbelanja dengan adanya e-commerce. Sedangkan dampak negatif yang ada yaitu intensitas interaksi secara langsung menjadi berkurang, terlalu terpaku dengan gadget-nya, membuat remaja bersikap lebih tertutup, remaja sering menunda-nunda pekerjaan dan lalai terhadap kewajiban dan tanggung jawab di dunia nyata, membuat remaja menjadi malas dalam belajar, menurunnya rasa kepedulian serta empati mereka terhadap lingkungan sekitar, berkurangnya tingkat partisipasi remaja terhadap kegiatan sosial, penyebaran berita hoax menjadi meningkat, berdampak pada segi kesehatan dan pada pola, berpengaruh kepada segi ekonomi keluarga dan rentan terhadap penipuan.

Kata Kunci: Gadget, Perilaku Sosial, Remaja

PENDAHULUAN

Saat ini merupakan zaman dimana banyak sektor yang sudah sangat berkembang, bahkan beberapa perkembangan tersebut termasuk kedalam perkembangan yang terjadi dengan sangat cepat, salah satunya yaitu pada sektor teknologi. Perkembangan teknologi yang terjadi dengan cepat dan mengalami perkembangan yang signifikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi pada era digitalisasi seperti saat ini, salah satunya yaitu teknologi komunikasi dan informasi dimana dalam beberapa tahun terakhir ini Sektor ini cukup menarik terlebih dari perkembangan teknologi Komunikasi dan informasi yang dari waktu ke waktu juga terlihat terjadi perkembangan yang cepat dan inovatif.

Salah satu jenis teknologi komunikasi dan informasi yaitu gadget, gadget merupakan sebuah alat yang dirancang khusus dengan tujuan efektifitas dan fleksibilitasnya dalam kegunaan sehari-hari, gadget ini memiliki berbagai macam jenis, seperti telepon genggam, laptop dan tablet. Seperti yang dikutip dari Ruli Khoirun Nisa (2021) bahwa penggunaan gadget pada era ini sudah seperti menjadi kebutuhan primer sehari-hari oleh semua kalangan seperti kalangan pengusaha, masyarakat umum bahkan juga bagi anak sekolah bahkan tidak memandang usia. Hal ini terbukti dengan penjualan gadget dan perangkat lainnya yang masuk ke Indonesia seperti laporan dari International Data Corporation (IDC) dengan judul *Worldwide Quarterly Mobile Phone Tracker* yang menyebutkan bahwa pengiriman gadget ke Indonesia pada kuartal III tahun 2023 mencapai 8,9 juta unit.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang saat ini terus terjadi pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah berbagai macam aktifitas manusia dan juga diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi perkembangan yang terjadi secara cepat inilah yang pada akhirnya dapat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia baik yang berdampak secara signifikan maupun yang tidak, terlebih keberadaan teknologi komunikasi dan informasi ini sudah tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena peran teknologi komunikasi dan informasi yang sangat vital. Seperti yang dikutip dari

Nurkhosim, Dendy dan Dita Hendrian (2023) bahwa pada era digitalisasi dan juga perkembangan revolusi industri yang membuat semua proses menjadi sistematis dan otomatis, sehingga perkembangan teknologi juga semakin maju membuat segala informasi mudah ditemukan seperti saat ini. Keberadaan teknologi ini tentunya juga memiliki dampak, baik itu dampak Positif maupun juga dampak negatif, terlebih dengan melihat bagaimana kondisi ataupun situasi di lingkungannya maka adanya teknologi ini juga bisa mempengaruhi kebiasaan dan perkembangan terutama bagi anak maupun remaja, gadget ini juga bisa saja menjadi salah satu faktor yang dapat berdampak pada perubahan dari Perilaku sosial yang mereka tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari jika penggunaannya tidak terkontrol maka perilaku sosial remaja akan mengalami dampak yang bisa merugikan Lingkungan sekitar dan dirinya sendiri, terlebih usia remaja merupakan fase yang sangat labil, karena pada masa itulah ia mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan.

Berdasarkan pada penglihatan awal pada Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek ini juga sudah banyak anak usia remaja yang menggunakan gadget dan juga mereka terlihat tidak bisa lepas dari gadgetnya masing-masing, hal ini dibuktikan dengan gadget yang mereka miliki selalu menjadi barang yang wajib mereka bawa dimanapun mereka pergi, Dari hal tersebut merupakan tanda tanda jika terdapat remaja yang terlalu fokus dengan gadgetnya tanpa memperhatikan situasi disekitar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa narasumber seperti staf desa, remaja, orang tua dan masyarakat yang ada di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek, peneliti menemukan problem sesuai dengan penglihatana awal yang dilakukan dimana penggunaan gadget ini sudah digunakan oleh remaja yang ada di Desa Krandegan ini dan penggunaannya juga intens setiap harinya. Maka itu peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku sosial remaja akibat penggunaan gadget di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek dan bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap remaja di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek, maka peneliti Akan melakukan penelitian yang berjudul Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian Kualitatif. Penelitian Kualitatif ini pada dasarnya adalah jenis penelitian dengan mengamati objek atau responden secara langsung. Menurut Ajar Rukajat (2018) Penelitian Kualitatif ini dilakukan dengan cara terjun langsung kelapangan dan berinteraksi secara langsung dengan responden serta harus

berusaha menyelami kehidupan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Dimana menurut Farida (2014) penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode dalam penelitian yang meneliti sekelompok manusia, dengan jenis penelitian ini peneliti akan mengamati secara langsung objek untuk mendapatkan informasi secara umum dan lengkap. Penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif ini dikarenakan peneliti membutuhkan fakta langsung mengenai apa yang sedang terjadi di lapangan. Penulis memilih metode kualitatif deskriptif ini juga karena sesuai dengan judul dan fokus penelitian. Dengan kesesuaian tersebut maka dirasa penggunaan kualitatif deskriptif akan mampu mengolah dan menemukan fakta-fakta yang ada di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali karena adanya fenomena penggunaan gadget di lingkungan Desa Krandegan ini yang sudah sangat lazim dan tidak pernah lepas dari penggunaan gadget dalam kesehariannya, terutama oleh kalangan remaja yang saat ini hampir selalu memiliki gadget. Penelitian kemudian melakukan proses wawancara, observasi dan juga dokumentasi kepada beberapa informan dengan berfokus pada 2 tujuan utama yang sudah ditentukan, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Perilaku sosial remaja akibat penggunaan gadget di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek

Tanggapan dari informan dengan adanya gadget terhadap perilaku sosial remaja yang ada di desa Krandegan ini cukup beragam, melihat perkembangan zaman serta kebutuhan dan dampak yang bisa timbul akibat penggunaan gadget ini. Informan yang diambil baik dari pihak staf desa, remaja, orang tua dan juga masyarakat memiliki pendapat yang cukup beragam. Berikut pernyataan dari Hanif selaku staf desa krandegan

“Melihat perkembangan zaman saat ini ya jadinya memaksa setiap individu melek akan teknologi, jadinya hari-hari mereka selalu menggunakan gadget ini, nah yang seperti itu menurut saya ya tentu berpengaruh ya seperti yang biasanya mungkin interaksi hanya bisa dilakukan langsung sekarang ini tanpa bertemu pun juga bisa lewat wa, sehingga kebiasaan mereka yang misal sering kumpul untuk bermain atau mengobrol gitu sekarang ya lebih berkurang intensitasnya”

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh informan Hanif tersebut dapat di simpulkan bahwasanya dengan perkembangan zaman saat ini penggunaan gadget memang sudah tidak dapat dihindari terutama oleh remaja dimana dengan zaman yang berada di era digital, akan tetapi penggunaan teknologi yang sangat canggih ini tentu memiliki dampak bagi

remaja tersebut salah satunya dari segi perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari remaja tersebut, seperti berkurangnya kebiasaan para remaja untuk ketemu secara langsung. Selanjutnya adalah pernyataan dari Iqbal selaku remaja desa krandegan

“Aku pakek gadget ini tergantung hari libur apa tidaknya mas, kalau hari libur bisa seharian terutama kalau sudah main game mas soalnya kan juga ada wifi disini jadi enak kalau main gitu, kalau untuk interaksi sosial sama main gadget lebih sering main gadget-nya sih mas soalnya jarang juga ketemu teman gitu paling misal main sama teman sebentar habis itu pulang main gadget lagi”

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui disaat libur penggunaan gadget terlihat lebih sering lagi dimana informan bisa seharian menggunakan gadget terutama untuk bermain game online, terlebih adanya fasilitas internet yang membuat informan dapat mengakses game dan fitur lain yang ada di gadget tersebut. Hal ini juga berdampak dengan cara informan untuk bersosialisasi seperti sekedar bermain bersama teman karena berdasarkan pernyataan dari informan bermain gadget cenderung lebih menyenangkan karena banyaknya pilihan yang bisa dipilih oleh penggunaannya. Senada dengan apa yang dikatakan oleh ibu Endah selaku ibu dari Iqbal sekaligus informan dalam penelitian ini, dimana ibu Endah mengatakan

“Kalau sudah bermain pegang gadget susah untuk di ingatkan, padahal sudah tak coba ingatkan selalu tak bilangin tapi ya tetep bisa saja alasannya, terutama kalau pas libur mas lek main game gitu kadang sampai lupa waktu kalau gak tak ingatin berkali-kali, terus nanti takutnya jadi anak yang kurang suka bergaul gitu ya mas, tapi coba selalu tak ingatin supaya juga tidak terlalu berpatokan sama gadget-nya gitu supaya nanti jika sudah dewasa gitu tetep bisa bergaul dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, saya arahkan seperti itu”

Pernyataan dari ibu Endah tersebut menunjukkan bahwasanya ada ketakutan dari orang tua jika anaknya nanti tidak pandai bersosialisasi dengan lingkungan sekitar terlebih jika nanti anaknya terlalu tertutup, harapan dari orang tua selalu ingin anaknya bisa bersosialisasi dengan lingkungan. Selanjutnya peneliti menanyakan ke informan yang lain yaitu Dina selaku remaja

“...Penting sekali mas gadget I sudah jadi barang wajib soalnya enak kalau pakek gadget itu jadi gak harus datang langsung gitu bisa cuma wa atau telepon langsung jadi ndak ribet pergi pergi, soalnya kadang juga ribet mas kalau mau bilang langsung gitu enakan tinggal chatting, malas juga sih kadang misal keluar nyamperin.”

Dari pernyataan dari Dina tersebut dapat disimpulkan bahwasanya gadget sendiri sudah menjadi barang wajib untuk dibawa karena fungsi untuk komunikasi sangat cepat terlebih dengan berbagai fitur yang ada didalamnya. Kemudahan yang diberikan oleh gadget ini tentunya disisi lain berdampak pada perilaku penggunaannya seperti menjadi malas untuk

berinteraksi secara langsung, hal tersebut mungkin tidak terlalu disadari tetapi dampaknya bisa menjadi besar terlebih jika sifat malas yang ditimbulkan tidak segera disingkirkan. Senada dengan pernyataan tersebut ibu Insiah selaku orang tua dari Dina juga menyampaikan jika

“...Yang paling kerasa ini mas kalau sudah pegang gadget gitu misal tak suruh nyapu bersih-bersih jawabnya nanti-nanti terus, jadi ya kalau tak suruh biasanya tak datengin gitu langsung tanggap. Kalau soal komunikasi untungya masih aman ya mas.” Selanjutnya Rizki selaku informan ke 6 juga mengatakan

“...Kalau sehari-harinya karena semua kegiatan bisa dilakukan di gadget saya lebih sering pegang gadget-nya mas daripada belajar gitu apalagi kalau sudah malam sudah malas buat buka-buka buku biasanya belajar gitu Cuma sebentar terus kalau sudah pegang gadget gitu jadi malas e, terus kalau lagi pas ada notifikasi atau pesan gitu langsung cepat buka gadget karena penasaran”

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasanya remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget dibandingkan untuk belajar karena remaja merasa lebih tertarik untuk bermain gadget dengan konten-konten yang menarik didalamnya bahkan saat belajar sebentar mereka sudah terpicu dengan gadget. Selanjutnya nafis selaku remaja juga mengatakan

“...Kalau buat dampaknya kayaknya itu mas kadang kalau diajak ngobrol temen gitu kalau sudah pakek gadget jadi agak gak nyambung dan gak fokus buat ngobrol tapi ya memudahkan sih mas kalau butuh apa-apa mendadak gitu tinggal wa saja”

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasanya remaja masih memanfaatkan gadget karena kemudahan dalam penggunaannya. Dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan gadget ini yang membuat perilaku sosial para remaja ini berubah seperti masih mementingkan gadget-nya daripada orang yang sedang berinteraksi langsung denganya. Hal tersebut juga senada dengan apa yang disampaikan oleh saudara bayu selaku remaja

“...komunikasi soalnya kalau gak pakek gadget sering bosan apalagi misal pergi ndak bawa gadget sudah bingung mau ngapain lagi.” Selanjutnya informan dari pihak masyarakat dalam hal ini bapak Hadi mengatakan

“...Menurut saya ya sedikit banyaknya tentu berpengaruh ya, soalnya gitu kalau tak lihat-lihat saat ini banyak ya remaja gitu terutama yang masih umur belasan gitu agak susah dibilangin kalau sudah megang gadget gitu kayak e hidup di dunianya sendiri, untuk kepekaan sih mungkin ya soalnya misal ada tak ajak bicara”

Berdasarkan pernyataan dari bapak Hadi dapat diketahui bahwasanya terdapat pengaruh dari penggunaan gadget terhadap frekuensi serta kualitas perilaku sosial remaja, para remaja

terutama yang umur belasan tahun jadi tidak seaktif dulu untuk bersosialisasi dan remaja kadang menjadi lebih susah untuk diberitahu karena mereka terlalu fokus dengan dunia gadget-nya sendiri. Selanjutnya bapak Saifudin selaku masyarakat mengatakan

“Kalau soal itu gimana ya mas soalnya terlihat juga kalau sekarang kayaknya masih ada yang kumpul gitu tapi sudah tidak sesering dulu lagi, terus dilihat dari itu penurunan empati juga ada soalnya ya kebiasaan mereka sudah beda. Termasuk yang berpartisipasi kalau ada acara dimasyarakat gitu kadang juga ada yang susah diajak mas”

Berdasarkan pernyataan dari bapak Saifudin tersebut tentunya dapat dilihat jika penurunan empati dari remaja pasti ada karena kebiasaan mereka yang berbeda. Tingkat keaktifan dari remajanya juga menurun. Pada kegiatan sosial yang ada di desa juga terkadang partisipasi dari remajanya juga berkurang.

Dampak penggunaan gadget terhadap remaja di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek

Penggunaan gadget yang sudah secara masif dan lazim digunakan oleh remaja yang ada di desa Krandegan dimana setiap hari para remaja menggunakannya maka tentunya terdapat dampak yang ditimbulkan baik yang positif maupun dampak yang negatif, berikut beberapa pandangan informan yang diwawancarai, dimulai dari saudara Hanif yang mengatakan

"Tentunya adanya gadget itu bagus mas zaman sekarang itu semuanya serba teknologi ya, jadi gadget-gadget itu penting seharusnya tapi memang yang namanya teknologi jadinya pengaruhnya ada yang bagus dan tidak ya, contoh yang bagus itu bisa buat bantu belajar ya kalau bagi remaja itu bisa buat cari hiburan, kalau yang negatif banyak berita hoax itu ya mas terus kalau remaja kan kadang masih belum bisa membedakan itu bisa jadi bahaya, kalau misal website-website gitu sudah diblokir sama pemerintah mas jadinya ya aman, paling ya itu mas paling pengaruhnya di belajar sama game online itu. Kalau untuk dari pihak desa sih ya hanya bisa memberikan himbauan"

Berdasarkan pernyataan dari informan tersebut dapat diketahui bahwa hadirnya gadget ini pada dasarnya merupakan sesuatu yang bagus bagi remaja, karena hadirnya gadget ini sebenarnya akan mempermudah kehidupan sehari-hari remaja akan tetapi pada kenyataannya terdapat juga dampak negatif yang muncul. Menurut informan adanya gadget ini sangat mempermudah kehidupan terlebih bagi remaja dimana mereka dapat belajar dari mana dan kapan saja, ilmu yang bisa didapatkan juga tidak hanya dari sekolah tetapi bisa mencari melalui gadget dari sumber yang bermacam-macam. Akan tetapi terdapat juga dampak negatif yang ditimbulkan seperti dengan mudahnya mencari hal-hal melalui gadget sehingga muncul rasa

malas, terdapat pula dampak negatif akibat game online dapat menimbulkan kecanduan karena game online memiliki daya tarik sendiri bagi remaja dan dapat menyebabkan kurangnya berinteraksi dengan teman sekitar, Kehilangan kontrol atas waktu dan juga dapat menyebabkan penurunan nilai akademik. Selain itu terdapat pula dampak negatif yang bisa ditimbulkan seperti penyebaran hoax. Selain berita hoax terdapat pula ancaman dari situs-situs yang tidak seharusnya diakses oleh para remaja, akan tetapi untuk hal ini pemerintah sudah melakukan pencegahan dengan memblokir situs-situs tersebut, serta dari pihak desa juga memberikan himbauan kepada masyarakatnya. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Iqbal

"...Pas main gadget gitu kalau disuruh ibu kadang jadi lupa mas soalnya asik e"

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat dampak negatif yaitu kadang lupa dengan apa yang ditugaskan oleh orang tuanya, dari hal tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan gadget dapat merubah konsentrasi anak sehingga merupakan apa tugas mereka. Selanjutnya ibu Endah selaku orang tua juga mengatakan

"Biasane tetap ditunda-tunda mas kalau sudah pegang gadget gitu susah misal tak suruh ngapain gitu. Tugas sekolah e juga kadang kalau nggak tak ingetin kadang lupa, kalau dirumah gitu biasane kalau sudah tak suruh 1-2 kali ndak gerak langsung tak marahin mas baru setelah itu anaknya mau gerak."

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasanya orang tua merasa anaknya sulit untuk diberikan tugas ketika sudah menggunakan gadget, tugas yang diberi oleh orang tua juga lebih sering ditunda-tunda dan butuh diperintah 2 kali agar mau untuk langsung mengerjakan tugas yang diberikan, sifat malas yang muncul ini juga akibat dari adanya dampak penggunaan gadget yang berlebihan. Selanjutnya informan Dina mengatakan

"Dampaknya banyak mas kalau dari gadget sendiri, kalau mau hubungin teman bisa cepat bisa dapet banyak teman juga kalau lewat media sosial, terus buat belajar juga kalau bingung cari jawaban langsung google ketemu langsung mas. Terus sama kalau suntuk bisa lihat TikTok kan banyak lucu-lucu mas. Tapi kadang juga kalau keasikan gitu malam-malam ndak sadar kalau sudah malam jadine seharuse waktu tidur jadine malah masih main gadget." Senada dengan apa yang disampaikan Rizki

Yang paling kerasa jadi malasnya itu kadang susah dihindari mas dan malam gitu kalau sudah main bareng game gitu kadang selesaine sampek larut malam jadine kadang pola tidur sedikit terganggu"

Dari pernyataan Dina dan Rizki tersebut dapat disimpulkan jika terdapat banyak dampak baik yang positif maupun dampak yang negatif. Dampak yang positif lebih banyak berkaitan dengan jalanya komunikasi, dimana komunikasi jadi lebih mudah tanpa ada batasan

jarak dan waktu terlebih dengan adanya media sosial. Selain dari segi komunikasi adanya gadget juga menjadi sarana hiburan bagi remaja seperti adanya konten-konten yang menarik dari platform didalam gadget seperti YouTube dan TikTok sehingga dapat menjadi hiburan bagi penggunanya. Tentu meskipun begitu dampak negatif yang dirasakan juga cukup banyak seperti rasa malas yang muncul untuk melakukan aktifitas didunia nyata, pola tidur yang juga terganggu akibat terlalu asik bermain gadget. Selanjutnya orang tua dari Dina yaitu ibu Insiah juga mengatakan

"...Berpengaruh ya mas soale itu tiap bulan bayar buat wifi belum nanti kalau keluar juga harus beli kuota jadine pengeluaran lebih dari sebelum ada gadget ini mas belum lagi kalau cas nya rusak atau kabel datanya rusak mesti nambah biaya lagi. Kalau saya mantaune biasane pokok hpnya gak boleh di kasih sandi, terus kalau anak saya lihat apa gitu saya cek riwayatnya mas kaya di youtube atau di google itu terus yang penting itu chat di wa mas selalu tak cek i soale kan ya anak perempuan nanti takutnya gimana-gimana gitu jadine wa sering tak cek i" Selanjutnya informan Nafis mengatakan

"Penggunaan gadget kalau untuk kesehatan yang saya rasakan itu mata jadi kaya capek gitu lo mas kalau misal gunain gadget-nya sudah berjam-jam gitu kadang keluar air mata. Kadang juga pusing kalau mainnya kelamaan apalagi pas malam gelap-gelapan gitu" Pernyataan tersebut juga senada dengan pernyataan dari saudara Bayu

"Dari segi kesehatan yang paling kerasa ya mata sama kadang leher sakit kalau pakai gadget sambil tiduran, kadang kan sudah enak posisinya tiduran sambil pakai gadget tapi kalau kelamaan gitu kadang ya sakit lehernya"

Dari pernyataan kedua informan tersebut dapat diketahui bahwa gadget juga berdampak pada segi kesehatan mereka. Karena pada gadget terdapat sinar biru (blue light) yang dampaknya buruk bagi mata, terbukti dengan cepat lelahnya mata ketika menggunakan gadget. Selain dari mata yang cepat lelah penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan rasa pusing dan leher kaku terlebih apabila sering dan terlalu lama menggunakan gadget dengan posisi tidur. Kemudian informan bayu menambahkan

"Peluang adanya gadget menurut saya yang jelas penyebaran informasi jadi lebih cepat terus aksesnya juga mudah misal buat cari informasi pekerjaan gitu mudah jadi kaya ada grub buat cari lowongan kerja. Selain itu terus ya mudah enak dibawa-bawa misal mau belanja sekarang juga enak bisa lewat e-commerce online lebih murah juga kadang dibanding beli langsung ke toko"

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasanya adanya gadget ini membuka peluang untuk dapat mempermudah penyebaran informasi penting untuk berbagai kalangan,

seperti banyaknya akun yang mengupdate lowongan pekerjaan yang mempermudah bagi remaja yang baru lulus sekolah dan ingin mencari lowongan pekerjaan. Ditambah lagi dengan adanya e-commerce yang menyediakan banyak hal untuk bisa dibeli secara online, adanya e-commerce ini sangat membantu orang yang ingin belanja sesuatu barang yang tidak ada disekitarnya. Selanjutnya dari pihak masyarakat dalam hal ini bapak Hadi mengatakan

"Tentunya yang paling kerasa sehari-harinya konsentrasi mereka ketika di ajak ngobrol gitu kadang gak jawab, mereka terus fokus sama gadget-nya gitu mas"

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasanya ketika komunikasi secara langsung, mereka merasa bahwa para remaja ini sering terlalu fokus kepada gadget-nya sehingga melalaikan orang disekitarnya. Dilanjutkan oleh pernyataan dari bapak Saifudin

"Penggunaan gadget harus di kontrol supaya tidak terlalu terlena dengan apa yang ada didalam gadget, lebih sering bersosialisasi dengan masyarakat, sama kan akhir-akhir ini kan banyak berita data privasi bisa bocor gitu kan ya bahaya itu apalagi yang masih SMP SMP gitu nanti asal pencet gak taunya datanya terkirim"

Dari apa yang dikatakan oleh bapak Saifudin dapat diketahui bahwasanya penggunaan gadget harus selalu dikontrol dan diawasi oleh orang disekitarnya terutama keluarga dan harus sering bersosialisasi juga menjadi pesan yang begitu penting agar jiwa sosialnya selalu ada sehingga lebih peduli lagi dengan apa yang terjadi disekitarnya. Ditambah dengan adanya data privasi yang tidak seharusnya tersebar malah tersebar, tentunya hal ini perlu perhatian khusus karena dampaknya akan sangat besar apabila data-data privasi tersebut tersebar secara terus menerus seperti dapat menyebabkan penipuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Desa Krandegan Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Penggunaan gadget di era digital saat ini memang sudah tidak dapat dihindari dengan berbagai macam inovasi terbaru dan kecanggihannya gadget merupakan teknologi yang harus bisa dimanfaatkan. Akan tetapi sebuah teknologi akan selalu memberikan dampak bagi penggunanya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Begitu juga bagi kalangan remaja dimana penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku sosial yang mereka tunjukkan sehari-hari, terjadi beberapa perubahan perilaku sosial yang tampak seperti halnya intensitas interaksi secara langsung dengan lingkungan yang

berkurang, apabila sedang berkomunikasi secara langsung mereka masih terpaku pada gadget-nya, remaja bersikap lebih tertutup dibanding sebelumnya, munculnya sifat malas akibat kemudahan yang ditawarkan, remaja sering lupa waktu, menunda-nunda pekerjaan dan lalai terhadap kewajiban dan tanggung jawab, frekuensi serta kualitas perilaku sosial remaja menurun dan tingkat partisipasi remaja dalam kegiatan sosial yang juga menurun.

2. Beberapa dampak positif yang dirasakan seperti mempermudah komunikasi, mempercepat penyebaran informasi, Gadget dapat digunakan sebagai sarana hiburan, mudah mengetahui berita terbaru, mempermudah proses belajar dan pembelajaran, memperluas jaringan pertemanan, mempermudah untuk mencari pekerjaan, mempermudah para remaja untuk berbelanja dengan adanya e-commerce. Sedangkan dampak negatif yang ada yaitu intensitas interaksi secara langsung menjadi berkurang, terpaku pada gadget-nya sehingga mengabaikan orang yang disekitarnya, membuat remaja bersikap lebih tertutup, remaja sering menunda-nunda pekerjaan dan lalai terhadap kewajiban dan tanggung jawab di dunia nyata, membuat remaja menjadi malas dalam belajar, membuat rasa malas dalam kegiatan sehari-hari, menurunnya rasa kepedulian serta empati mereka terhadap lingkungan sekitar, berkurangnya tingkat partisipasi remaja terhadap kegiatan sosial, penyebaran berita hoax menjadi meningkat, berdampak pada segi kesehatan dan pada pola, berpengaruh kepada segi ekonomi keluarga dan rentan terhadap penipuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (ED Lestari. Sukabumi: CV Jejak.
- Asep, H. (2005). *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Asroni, I. (2021). *Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget di Desa Maguwan Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books, 1(1), 3-4.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia komunikasi dan gadget: Evolusi alat komunikasi, menjelajah Jarak dengan gadget*. Zikrul Hakim Bestari.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*.
- Ruli, K. N. (2021). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja Di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung* (Uin Sayyid Ali Rahmatullah)
- Wijaya, H. (2020). *Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Yanti, N. D., Mardison, L., Dewi, R., & Yenni, Y. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja*. *REAL in Nursing Journal*, 4(3), 207-215.
- Yulsyofriend, Yulsyofriend, Vivi Anggraini, and Indra Yeni. "Dampak gadget terhadap Perkembangan bahasa anak usia dini." *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3.1 (2019): 67-80.