

IMPLIKASI PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SOSIAL REMAJA

Nurul Ain Binti Sarifuddin¹, Imam Pribadi², Marhani³

¹ ain75697@gmail.com, ² imampribadi@umpalopo.ac.id, ³ marhani88@umpalopo.ac.id.

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Palopo

Abstract

This study aims to describe the implications of gadget use on the social behavior of adolescents in Bone Tua Village, Masamba District, North Luwu Regency. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. The research informants consisted of 5 people with adolescent criteria who used gadgets and indications of social behavior, so that the technique used in determining informants was the purposive sampling technique. Data was collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed by data reduction steps, data presentation, and conclusion drawn. The validity of the data is strengthened through source triangulation, triangulation techniques, and member checking. The results of the study show that the use of gadgets has two sides of influence. On the one hand, gadgets facilitate communication, provide access to knowledge, and encourage creativity and digital skills of teenagers. On the other hand, uncontrolled use of gadgets has a negative impact on reduced face-to-face interaction, weakened empathy, the emergence of individualistic behavior, a tendency for social isolation, and dependence on cyberspace. Thus, based on the results of data analysis obtained through interviews, observations, and documentation, it can be concluded that the use of gadgets has a significant influence on the formation of adolescent social behavior. The findings of the study show that gadgets have a positive impact, such as ease of communication and obtaining information, but also have a negative impact in the form of reduced direct social interaction, decreased empathy, and a tendency to social isolation if their use is not controlled. Therefore, the role of parents, teachers, and the social environment is indispensable in providing supervision, mentoring, and education so that the use of gadgets can be directed wisely, balanced, and still beneficial for the social development of adolescents.

Keywords: *Gadget, Social Behavior, Adolescents*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implikasi penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Kelurahan Bone Tua, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Informan penelitian terdiri dari 5 orang dengan kriteria remaja yang menggunakan gadget dan indikasi perilaku sosial, sehingga Teknik yang digunakan dalam menentukan informan yaitu Teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan langkah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Validitas data

diperkuat melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member checking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dua sisi pengaruh. Di satu sisi, gadget mempermudah komunikasi, menyediakan akses pengetahuan, serta mendorong kreativitas dan keterampilan digital remaja. Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol menimbulkan dampak negatif berupa berkurangnya interaksi tatap muka, melemahnya empati, munculnya perilaku individualistik, kecenderungan isolasi sosial, serta ketergantungan terhadap dunia maya. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan perilaku sosial remaja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gadget memberikan dampak positif, seperti kemudahan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi, namun juga menimbulkan dampak negatif berupa berkurangnya interaksi sosial secara langsung, menurunnya empati, serta kecenderungan isolasi sosial apabila penggunaannya tidak terkontrol. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan lingkungan sosial sangat diperlukan dalam memberikan pengawasan, pendampingan, serta edukasi agar penggunaan gadget dapat diarahkan secara bijak, seimbang, dan tetap bermanfaat bagi perkembangan sosial remaja.

Kata Kunci: Gadget, Perilaku Sosial, Remaja, Interaksi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat telah mengantar dunia ke dalam era globalisasi yang semakin maju dan modern, Salah satu bukti nyata dari perkembangan ini adalah munculnya gadget, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, di zaman sekarang, manusia sangat bergantung pada gadget karena perangkat ini telah menjadi alat yang mempermudah berbagai kegiatan dan aktivitas, bahkan mempengaruhi interaksi social (Rini et al., 2021) .Dengan bantuan teknologi seperti gadget, berbagai tugas dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan efisien (Witarsa et al., 2018). Pada mulanya, gadget hanya digunakan oleh orang dewasa, namun seiring dengan perkembangan zaman, sekarang hampir semua kalangan, termasuk anak-anak, remaja, bahkan balita, sudah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dulu, gadget lebih sering dimiliki oleh para pebisnis karena harganya yang cukup tinggi. Namun kini, gadget dapat dimiliki oleh siapa saja karena harganya yang bervariasi dan semakin terjangkau (Pangestu, FA & Rahayu, 2022).

Gadget merupakan salah satu perangkat yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget adalah perangkat elektronik atau alat yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu, yang dapat mempengaruhi cara komunikasi antar individu dan memungkinkan interaksi melintasi ruang dan waktu (Ulfatur Rizko, 2024).Gadget telah menjadi salah satu wujud kemajuan pesat dalam teknologi komunikasi dalam lima tahun terakhir. Daftar 10 negara dengan penjualan smartphone terbanyak di dunia lainnya

adalah Brasil dengan 47 juta penjualan dan 38,2 juta pengguna baru, Indonesia dengan 46 juta penjualan dan 39,8 juta pengguna baru, serta Rusia dengan 31 juta penjualan dan 21,4 juta pengguna baru. Disusul Jepang dengan 30 juta penjualan dan 22,9 juta pengguna baru, Meksiko dengan 23 juta penjualan dan 16,3 juta pengguna baru, Jerman dengan 22 juta penjualan dan 12,2 juta pengguna baru, Prancis dengan 18,7 juta penjualan dan 11,21 juta pengguna baru, dan terakhir adalah Inggris dengan 17,7 juta penjualan dan 8,24 juta pengguna baru (Iskandar, 2014).

Berdasarkan data dari Kemenkominfo, proporsi kepemilikan smartphone tertinggi di Indonesia terdapat di Pulau Jawa, mencapai 86,60%. Hal ini disebabkan oleh akses telekomunikasi yang baik dan ketersediaan perangkat smartphone yang lebih terjangkau di wilayah tersebut. Diikuti oleh Pulau Sumatra dengan 84,14%, dan Pulau Kalimantan yang mencatatkan angka 43,82%. Dari segi perbandingan wilayah, masyarakat urban cenderung lebih banyak memiliki smartphone dibandingkan dengan masyarakat pedesaan, dengan angka penggunaan smartphone di daerah urban mencapai 83,04%. Meskipun demikian, penetrasi penggunaan smartphone di daerah pedesaan juga sudah mencapai lebih dari 50,39%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada perbedaan antara wilayah urban dan pedesaan, masyarakat Indonesia secara umum dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Selain berfungsi utama sebagai alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan untuk berbagai keperluan lain, seperti untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, hiburan, jejaring sosial, media promosi bagi produsen gadget, hingga alat dokumentasi. Kemajuan teknologi gadget yang pesat semakin mempermudah proses komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Syahyudin, 2020).

Gadget memberikan dampak yang tidak hanya positif, tetapi juga negatif terhadap perkembangan pada remaja. Dampak positifnya antara lain dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran, Mengembangkan pengetahuan anak, merangsang dan melatih kreativitas, mempermudah komunikasi, terutama dalam mencari informasi atau data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sekolah, serta sebagai sarana hiburan melalui berbagai fitur yang tersedia di dalam gadget tersebut. Dampak negatif meliputi pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan dalam perkembangan berbagai aspek, gangguan tidur, obesitas, masalah kesehatan mental, peningkatan agresivitas, kecanduan teknologi, serta paparan radiasi yang berisiko. Selain itu, penggunaan gadget yang

berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan dampak jangka panjang yang tidak menguntungkan (Mimin et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di Kelurahan Bone Tua, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, ada fenomena penggunaan gadget di kalangan remaja semakin meningkat. Banyak remaja yang menghabiskan waktu lebih banyak dengan gadget dibandingkan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini dapat mempengaruhi pola perilaku sosial mereka, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Jika tidak diatasi dengan baik, hal ini dapat berdampak pada perkembangan karakter dan nilai-nilai sosial yang dimiliki oleh remaja. Remaja yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih individualis dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Sebaliknya, penggunaan gadget yang bijaksana dapat memberikan manfaat dalam literatur sebelumnya.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan diantaranya, (Ilmiah & Madrasah, 2024) dengan judul penelitian “Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas IV di MI IHYAUL ISLAM 1” penelitian ini mengatakan bahwa dengan kebutuhan gadget menyebabkan perilaku siswa menjadi berubah, perkumpulan teman sebaya menghiraukan permainan tradisional dan berfokus pada gawai, hal ini menyebabkan adanya perubahan perilaku yang bias sehingga adanya kesenjangan dan komunikasi yang rentan berkurang.

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri 5 Pinrang yaitu adanya perubahan pada perilaku sosial yang ditandai dengan adanya kurangnya sikap kerja sama antar siswa, kurangnya rasa empati siswa, kurangnya sikap ramah siswa dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada siswa. Hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan oleh siswa yang membuat mereka lupa akan dunia luar. Dalam penelitiannya dengan judul “ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 5 Pinrang“ (Syahputri & Ahmad, 2022).

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini yaitu, penelitian ini berfokus pada remaja di Kelurahan Bone Tua, Luwu Utara, sedangkan penelitian sebelumnya meneliti siswa SD dan SMP di daerah lain. Selain itu, penelitian ini tidak hanya melihat dampak langsung dari penggunaan gadget tetapi juga bagaimana hal tersebut memengaruhi perkembangan perilaku sosial remaja dalam jangka panjang. Penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada perubahan perilaku seperti kurangnya

kerja sama, empati, dan sikap sosial akibat penggunaan gadget, sementara penelitian ini lebih luas dengan mempertimbangkan bagaimana gadget membentuk pola interaksi sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga memperhitungkan faktor sosial dan budaya di Kelurahan Bone Tua yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, sesuatu yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Bone Tua, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Subjek penelitian mencakup yang berjumlah 5 orang dengan kriteria remaja yang menggunakan gadget dan indikasi perilaku sosial, sehingga Teknik yang digunakan dalam menentukan informan yaitu Teknik purposive sampling.

Pengumpulan data yang diambil oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dalam suatu penelitian. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan metode pengumpulan data, observasi di mana metode pengumpulan dan perolehan data melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian, wawancara suatu proses tanya jawab secara lisan yang melibatkan dua orang atau lebih dengan cara berinteraksi secara langsung, dan dokumentasi bertujuan untuk melengkapi data sebagai bukti pendukung, yang bersumber dari informasi non-manusia untuk menjamin objektivitas data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi data.

HASIL

Implikasi Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Remaja

Berdasarkan hasil analisis, Implikasi Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Remaja, Meliputi beberapa hal :

a. Gambaran Penggunaan Gadget Di Kelurahan Bone Tua

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima remaja di Kelurahan Bone Tua, dapat diketahui bahwa penggunaan gadget sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka sehari-hari. Semua informan mengaku menggunakan ponsel

setiap hari, bahkan dalam durasi yang cukup panjang. Seorang informan mengatakan,

“Iye, saya pakai setiap hari, dari ku bangun tidur sampai mau ka tidur lagi”
(Informan 3), sementara yang lain menyebut,

“Iye, setiap hari ka bawah hpku” (Informan 2).

Rata-rata waktu penggunaan gadget melebihi 5 jam per hari, bahkan bisa mencapai 7–8 jam terutama saat libur sekolah. Penggunaan gadget tersebut sebagian besar dimanfaatkan untuk hiburan, terutama menonton video di TikTok dan YouTube, serta bermain game online.

“Iye ku suka sekali main game kaya PUBG, biasa jika juga main game offline”
(Informan 3), dan

“Kusuka juga main game online kayak Free Fire sama ML, ku kasi jadi hiburan ku setiap hari itu”
(Informan 4).

Selain itu, konten yang dikonsumsi juga bersifat ringan seperti video prank, dance, cerita pendek, dan life hacks.

“sering ka scroll TikTok sama nonton video YouTube, itu kontennya na kasi terhiburka dan nakasi ka motivasi”
(Informan 2).

Meskipun sebagian mengaku mendapatkan informasi atau belajar hal baru dari gadget, tetapi hal tersebut tidak menjadi tujuan utama. Seperti yang dikatakan oleh salah satu informan,

“iye Kadang-kadang kak, tapi lebih ku jadikan ji hiburan ku”
(Informan 3).

Hal ini menunjukkan bahwa fungsi edukatif dari gadget belum dimanfaatkan secara maksimal. Terkait pengawasan, sebagian besar informan menyatakan bahwa orang tua tidak memberikan batasan tegas dalam penggunaan gadget.

“Tidak ada ji batasannya, berhenti sendiri jika itu main HP kalau bosan ka atau mengantuk”
(Informan 1), dan

“Sebenarnya na batasi jika orang tuaku sampai jam 9 malam, tapi sering ka diam-diam pake di kamar ku”

(Informan 2).

Hal ini mengindikasikan lemahnya kontrol dari orang tua terhadap penggunaan gadget anak di rumah.

Ketika tidak menggunakan gadget, beberapa remaja mengaku merasa tidak nyaman, gelisah, bahkan kesepian.

“Kalo tidak pegang ka HP ku, gelisah ka ku rasa”

(Informan 2), dan

“kosong sekali ka ku rasa kalau nda ada HP ku”

(Informan 4).

Bahkan, saat diminta untuk berhenti menggunakan gadget, beberapa dari mereka bereaksi negatif.

“marah ka biasa”

(Informan 1),

“nda bisa kak susah ka ku rasa kalau nda pake ka hpku”

(Informan 2).

Penggunaan gadget yang intens ini juga berdampak pada pola komunikasi dan kehidupan sosial. Hampir semua informan menyatakan lebih nyaman berkomunikasi lewat media digital daripada secara langsung.

“nyaman ka saya ku rasa kalau chat ka karna tendreka ku rasa kalau mauka bicara langsung” (Informan 1).

Kondisi ini membuat mereka cenderung menarik diri dari aktivitas sosial.

“jarang ka keluar rumah ku lebih ku suka diam di dalam kamar main hp ku”

(Informan 1), Dan

“tidak perna ka ikut kegiatan”

(Informan 5).

Perubahan perilaku sosial pun tampak nyata. Beberapa informan menyatakan menjadi lebih pendiam dan tertutup sejak sering menggunakan gadget.

“jarang ka saya bicara sama teman ku” (Informan 3). *malas ka bersosialisasi”*

(Informan 5).

Bahkan ketika diminta untuk menunjukkan empati atau membantu teman yang mengalami kesulitan, sebagian dari mereka merasa tidak mampu.

“ku bati-bati ji kaau lewat chat ,tapi kalau na bicaraika langsung tidak ku tau moka bagaimana”

(Informan 2), dan

“Jarang ji nda ku tau moka respon bagaimana i”

(Informan 4).

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa remaja di Kelurahan Bone Tua menunjukkan pola penggunaan gadget yang intens, dominan untuk hiburan, dengan pengawasan orang tua yang minim. Hal ini berdampak pada perubahan perilaku sosial, gangguan konsentrasi, dan penurunan interaksi sosial langsung. Gadget tidak hanya menjadi alat hiburan, namun juga membentuk zona nyaman baru yang sulit ditinggalkan oleh para remaja.

b. Gambaran Pola Penggunaan Gadget oleh Remaja di Kelurahan Bone Tua dan Implikasinya terhadap Perilaku Sosial

Hasil wawancara terhadap lima remaja di Kelurahan Bone Tua menunjukkan bahwa pola penggunaan gadget pada kelompok usia ini tergolong tinggi, dengan kecenderungan penggunaan untuk hiburan digital serta komunikasi berbasis media sosial. Seluruh informan mengaku menggunakan gadget setiap hari dalam durasi yang cukup panjang, yakni antara 5 hingga 8 jam per hari, terutama saat tidak ada aktivitas sekolah. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu informan,

“Iye,ku pake setiap hari, dari ku bangun tidur sampai mau ka tidur kembali”

(Informan 3), yang menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian utama dari rutinitas harian.

Dalam penggunaannya, sebagian besar informan menyebutkan bahwa mereka lebih sering mengakses konten hiburan, seperti TikTok, YouTube, video prank, cerita pendek, serta bermain game online seperti PUBG, Free Fire, dan Mobile Legends.

“game PUBG biasa ku maini ,ada juga game lain biasa ku maini ” (Informan 3), serta

“lebih ku suka nonton TikTok”

(Informan 5).

Konten-konten yang dikonsumsi sebagian besar bersifat ringan dan jarang berkaitan dengan pembelajaran atau pengembangan diri, meskipun beberapa informan mengaku kadang memperoleh informasi baru dari gadget, namun tidak menjadikannya sebagai tujuan utama. Dari sisi pengawasan, kebanyakan informan menyatakan bahwa orang tua tidak memberikan batasan tegas terhadap penggunaan gadget. Beberapa bahkan menyebut bahwa waktu penggunaan sepenuhnya bergantung pada kondisi pribadi seperti rasa bosan atau kantuk.

“Tidak ada ji batasannya, berhenti sendiri jika itu main HP kalau bosan ka atau mengantuk” (Informan 1).

Hal ini menunjukkan lemahnya kontrol dari lingkungan keluarga terhadap manajemen waktu penggunaan gadget oleh remaja. Pola penggunaan gadget ini membawa sejumlah implikasi terhadap perilaku sosial remaja. Pertama, terdapat kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Informan lebih suka menyendiri di kamar sambil menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman atau keluarga.

“jarang ka saya keluar rumahku, lebih ku suka di dalam kamar ku sambil main HP”

(Informan 1), serta

“tidak ikut ka kegiatan apa-apa”

(Informan 5).

Akibatnya, keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial di lingkungan sekitar menjadi minim. Penggunaan gadget yang tinggi turut mempengaruhi pola komunikasi remaja. Hampir semua informan mengaku lebih nyaman berkomunikasi melalui media digital dibandingkan secara tatap muka.

“ku suka saya chat daripada bicara ka langsung, karna kayak gugup ka begitu kak e”

(Informan 2).

Hal ini menunjukkan terjadinya pergeseran preferensi komunikasi yang dapat berdampak pada berkurangnya kemampuan sosial dan keberanian berbicara langsung.

Ketiga, penggunaan gadget juga berdampak pada kepekaan sosial dan empati remaja. Beberapa informan merasa tidak tahu harus berbuat apa saat berhadapan langsung dengan teman yang sedang mengalami kesedihan atau masalah.

“Kalau na chat ka ku tanggapi ji kak, tapi kalau langsung,kayak bagamaimana lek tidak ku tau bang tanggapi bicaranya”

(Informan 2),

“Jarang kak.tidak ku tau moka bilang apa begitue”

(Informan 5).

Ini menandakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan respons sosial secara langsung.Keempat, dari sisi psikologis, terdapat indikasi ketergantungan emosional terhadap gadget. Sebagian besar informan merasa cemas, gelisah, atau bahkan marah saat tidak menggunakan gadget.

“Kalau tidak pegang ka HP ku,gelisah mua ka ku rasa”

(Informan 2),

“marah ka biasa kak”

(Informan 1).

Ketika diminta untuk berhenti menggunakan gadget, informan menunjukkan penolakan atau ketidakmampuan.

“Susah sekali kak,nda bisa sekali mika jauh dari hp ku”

(Informan 2).

Terakhir, meskipun sebagian informan menyadari adanya dampak negatif dari penggunaan gadget, mereka mengaku belum mampu mengontrol atau membatasi diri.

“ku tau ji ada negatifnya, tapi susah ka mau berhenti kak bah”

(Informan 3),

“tidak ku tau pi caranya bagaimana kak”

(Informan 5).

Ketiadaan strategi pengendalian diri ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget belum berada pada pola yang sehat, melainkan cenderung mengarah pada perilaku adiktif. Secara keseluruhan, pola penggunaan gadget oleh remaja di Kelurahan Bone Tua ditandai dengan durasi yang tinggi, konsumsi konten hiburan yang dominan, minimnya pengawasan dari orang tua, dan rendahnya kesadaran atau

kemampuan mengontrol diri. Pola ini berdampak signifikan terhadap perilaku sosial remaja, terutama dalam hal penurunan interaksi sosial langsung, melemahnya empati, perubahan kepribadian menjadi tertutup, serta munculnya ketergantungan emosional terhadap gadget. Oleh karena itu, perlu adanya intervensi yang melibatkan keluarga, sekolah, dan komunitas untuk membentuk kebiasaan digital yang lebih seimbang bagi remaja.

c. Implikasi Positif Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Bone Tua

Meskipun sebagian besar temuan menunjukkan adanya dampak negatif akibat penggunaan gadget secara berlebihan, hasil wawancara juga mengungkapkan adanya beberapa implikasi positif dari penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Kelurahan Bone Tua. Gadget memberikan akses cepat terhadap informasi dan pengetahuan baru. Beberapa informan menyatakan bahwa mereka bisa belajar hal-hal baru atau menemukan informasi terkini dari media sosial maupun video edukatif. Seperti yang diungkapkan oleh Informan 1,

“Iye, banyak ji hal baru ku dapat kalau main hp ka,”

dan Informan 2 juga menyampaikan,

“belajar jika tapi sedikit ji, lebih banyak ke hiburan jika sebenarnya.”

Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki potensi sebagai sarana belajar informal yang fleksibel dan mudah diakses. Gadget juga berperan sebagai sarana komunikasi alternatif yang mempermudah remaja untuk tetap terhubung dengan teman atau keluarga, meskipun tidak secara langsung. Dalam beberapa kasus, komunikasi digital menjadi jalan bagi remaja yang memiliki kecemasan sosial untuk tetap berinteraksi tanpa tekanan tatap muka.

“Kalau na chat ka ku tanggapi muaji, tapi kalau na datangi langsung ka, tidak se excited ku tanggapi kayak di chat karna ndaa ku tau tanggapi bagaimanai kalau na datangi langsung ka bah”

ucap Informan 2.

Dengan kata lain, penggunaan gadget dapat membantu remaja mengekspresikan diri dengan cara yang lebih nyaman, terutama bagi mereka yang masih merasa kurang percaya diri dalam komunikasi langsung.

Beberapa remaja masih menunjukkan nilai-nilai sosial seperti kepedulian terhadap teman walaupun dalam bentuk digital. Misalnya, Informan 1 mengatakan,

“peduli jika ke teman ku,” dan “Iye,ku kasi ji perhatianku kalau sedih i.”

Hal ini menandakan bahwa meskipun sebagian besar interaksi terjadi secara daring, nilai empati dan solidaritas tetap dapat muncul, bahkan berkembang melalui platform digital.

Penggunaan gadget sebagai media hiburan juga dapat membantu remaja dalam mengatur emosi mereka. Beberapa informan menyebut bahwa menonton video lucu, bermain game, atau mengedit video pendek di gadget membuat mereka merasa lebih senang dan tenang.

“iye tenang ka ku rasa, nyaman, dan lebih aman dia ku rasa dunia maya daripada di dunia nyata”

(Informan 2).

Dengan demikian, gadget dapat berfungsi sebagai alat penyaluran stres atau tekanan emosional, terutama pada masa remaja yang penuh tantangan.

Beberapa informan menyampaikan bahwa penggunaan gadget memungkinkan mereka tetap memiliki dinamika pertemanan, terutama melalui media sosial.

”bagus ji pertemanan ku kak”

ucap Informan 1, dan Informan 2 menambahkan,

“lebih banyak teman online ku saya kak.”

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun interaksi sosial secara fisik menurun, media digital membuka kesempatan bagi remaja untuk memperluas jaringan sosial mereka dalam bentuk yang lebih modern. Dengan demikian, meskipun terdapat banyak risiko dan dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan, tidak dapat diabaikan bahwa terdapat juga manfaat positif yang dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional remaja. Potensi ini akan lebih maksimal jika remaja mendapat arahan dan bimbingan yang tepat dari orang tua maupun pihak sekolah dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

d. Pola Penggunaan Gadget dan Implikasi Negatif terhadap Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Bone Tua

Pola penggunaan gadget oleh remaja di Kelurahan Bone Tua menunjukkan kecenderungan yang intens dan bersifat repetitif, dengan fokus utama pada hiburan

digital dan komunikasi media sosial. Berdasarkan wawancara terhadap lima informan, terlihat bahwa sebagian besar remaja menggunakan gadget lebih dari 5 jam setiap hari, dan mengaksesnya sejak pagi hingga malam. Sebagaimana disampaikan oleh Informan 3,

“iye ku pake i setiap hari, dari ku bangun tidur sampai ku tidur lagi,”

dan Informan 4 menyebut,

“biasa 8 jam kalau di rumah tarru ka.”

Durasi penggunaan gadget yang panjang ini mencerminkan tingginya ketergantungan dan minimnya kontrol diri.

Penggunaan gadget yang didominasi oleh aplikasi media sosial seperti TikTok, Instagram, YouTube, serta game online seperti PUBG dan Mobile Legends, berdampak negatif terhadap berbagai aspek perilaku sosial remaja. Salah satu dampak yang paling nyata adalah menurunnya intensitas interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Beberapa informan mengaku lebih nyaman menyendiri sambil bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman-teman di luar rumah.

“jarang ka keluar rumah ku kak,ku suka saya diam di kamar ku sambil main HP,”

ungkap Informan 1. Sementara itu, Informan 5 menyampaikan,

“tidak biasa ka saya ikuti kegiatan apa-apa.”

Pola ini menyebabkan munculnya isolasi sosial dan menghambat kemampuan remaja untuk membangun keterampilan komunikasi interpersonal. Hampir semua informan menyatakan bahwa mereka lebih nyaman berkomunikasi melalui gadget daripada berbicara langsung.

“lebih ku suka chat daripada na bicarai ka langsung, gugup ka saya kalau na bicarai ka langsung nda ku tau kenapai ”

ucap Informan 2.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berkontribusi pada penurunan keberanian sosial dan rasa percaya diri dalam menjalin relasi tatap muka.

Selain itu, gadget juga memicu gangguan dalam pengelolaan waktu dan fokus. Beberapa remaja mengaku sering terlena hingga lupa waktu ketika menggunakan gadget.

“biasa tidak sadar ka kalau malam mi pale,”

kata Informan 2,

dan Informan 3 menyatakan,

“Sering ji.kulupa waktu biasa kalau asyik sekali mika main.”

Gangguan ini juga berimbas pada kemampuan belajar dan konsentrasi.

“biasa tidak fokus ka karna mauka cepat-cepat buka HP ku,”

tutur Informan 2, serta

“Pikiranku to mau terus ka buka HP ku,”

ungkap Informan 3.

Implikasi negatif lainnya adalah munculnya ketergantungan emosional terhadap gadget. Sebagian besar informan mengaku merasa cemas, gelisah, bahkan marah jika tidak menggunakan gadget.

“Kalau tidak pegangka HP ku,gelisah ka,kayak bang ada yang hilang,” kata Informan 2, dan Informan 1 mengakui,

“Saya akan marah.”

Kondisi ini mengarah pada gejala adiksi digital yang ditandai dengan resistensi saat diminta untuk berhenti.

“Susah sekali bah.kayak bang dipaksa ka jauh dari tempat nyaman ku,” tambah Informan 2.

Dampak lain yang juga menjadi perhatian adalah penurunan kepekaan sosial dan empati terhadap sesama. Ketika ditanya mengenai reaksi saat teman mengalami kesulitan, beberapa informan mengaku tidak tahu harus bagaimana saat berinteraksi langsung.

“Kalo lewat chat ku tanggapi ji, tapi kalau langsung,tidak ku tanggapi bagaimana sekali ji karna nda ku tau mauka bagaimana,”

kata Informan 2, dan Informan 4 menambahkan,

“Kadang to kak nda ku tau harus ka respon bagaimanai.”

Hal ini menandakan bahwa kemampuan respons sosial yang seharusnya berkembang melalui interaksi langsung justru melemah karena ketergantungan pada interaksi digital.

Menariknya, walaupun sebagian remaja menyadari dampak negatif dari penggunaan gadget, mereka tetap kesulitan untuk mengontrol diri.

“ku tau ji ada negatifnya, tapi susah mentong berhenti,”

ungkap Informan 3, dan

“tidak ku tau bang pi caranya bagaimana,”

kata Informan 5.

Ketiadaan strategi pengendalian dan lemahnya dukungan dari lingkungan sekitar semakin memperparah kecenderungan penggunaan gadget yang tidak sehat.

Secara keseluruhan, pola penggunaan gadget yang intensif tanpa batasan yang jelas menyebabkan berbagai implikasi negatif terhadap perilaku sosial remaja di Kelurahan Bone Tua. Penurunan kualitas interaksi sosial langsung, meningkatnya isolasi sosial, gangguan konsentrasi, hingga lemahnya empati dan kontrol diri merupakan dampak yang saling berkelindan dan berpotensi menghambat perkembangan sosial-emosional remaja di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus dari orang tua, guru, dan masyarakat untuk memberikan arahan serta membentuk kebiasaan digital yang lebih sehat dan seimbang.

Pembahasan

a. Gambaran Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian di lingkungan sosial remaja di kelurahan bone tua dengan 5 informan dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap perilaku sosial remaja. Pertama, terjadi penurunan interaksi sosial tatap muka karena remaja lebih memilih berkomunikasi melalui media sosial daripada secara langsung, sehingga melemahkan kemampuan komunikasi, empati, dan rasa percaya diri. Kedua, meningkatnya ketergantungan pada gadget menyebabkan terganggunya aktivitas harian seperti belajar, tidur, dan bersosialisasi, yang berujung pada kecenderungan isolasi sosial. Ketiga, penggunaan gadget tanpa kontrol memunculkan pola perilaku sosial yang negatif, seperti *cyberbullying*, sikap konsumtif, individualisme, dan pencitraan diri yang tidak sesuai realitas, serta melemahkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan kepedulian.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu diawasi dan diarahkan agar tidak berdampak buruk terhadap perkembangan sosial remaja.

Penggunaan gadget menggambarkan bagaimana individu berinteraksi dengan perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fitur-fitur canggih, seperti ponsel pintar, tablet, laptop, dan alat digital lainnya. Interaksi ini mencakup berbagai bentuk pemanfaatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Secara umum, gadget dimanfaatkan untuk menunjang berbagai aktivitas harian. Fungsi utamanya mencakup komunikasi, sarana hiburan, pencarian informasi, serta mendukung produktivitas dalam kegiatan belajar maupun pekerjaan. Gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan modern yang memengaruhi cara manusia menjalani rutinitasnya (Hartina, 2019).

Tingkat penggunaan gadget di Indonesia tergolong sangat tinggi dan terus mengalami peningkatan, khususnya di kalangan anak-anak, remaja, dan generasi muda. Gadget telah menjadi elemen yang tidak terpisahkan dalam aktivitas sehari-hari. Meski begitu, penggunaan yang berlebihan perlu mendapat perhatian serius karena berpotensi menimbulkan dampak buruk terhadap kesehatan fisik, mental, dan interaksi sosial (Palupi et al., 2024).

b. Gambaran Pola Penggunaan Gadget dan Implikasinya terhadap Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pola penggunaan gadget oleh remaja menunjukkan kecenderungan intensitas yang tinggi, terutama untuk aktivitas seperti komunikasi melalui media sosial, menonton video hiburan, bermain game, dan mengakses informasi. Gadget telah menjadi bagian dari rutinitas harian remaja, dengan frekuensi penggunaan yang cenderung melebihi 3 jam per hari. Implikasi dari pola penggunaan tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial remaja. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat dalam memperluas jaringan komunikasi dan memudahkan akses informasi. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial langsung. Remaja menjadi lebih tertutup, mengalami penurunan empati, kurang percaya diri dalam berkomunikasi tatap muka, serta menunjukkan gejala ketergantungan digital. Selain itu, muncul pola perilaku individualistik, konsumtif, hingga pencitraan diri berlebihan di media sosial yang melemahkan nilai-nilai sosial

seperti kerja sama dan kepedulian. Dengan demikian, penggunaan gadget di kalangan remaja perlu mendapatkan pengawasan dan bimbingan agar manfaat teknologi dapat dioptimalkan tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Pola penggunaan gadget mencerminkan bagaimana seseorang terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun laptop dalam menjalani aktivitas hariannya. Hal ini mencakup bagaimana individu memanfaatkan teknologi tersebut, baik untuk berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, maupun menyelesaikan tugas. Selain itu, pola ini juga mencakup aspek frekuensi dan durasi penggunaan, serta konteks waktu dan tempat saat gadget digunakan. Dengan kata lain, pola penggunaan gadget menggambarkan sejauh mana teknologi digital menjadi bagian dari rutinitas hidup seseorang, dan bagaimana hal tersebut memengaruhi perilaku serta kebiasaan sehari-hari (Rini et al., 2021).

c. Pola Penggunaan Gadget dan Implikasi Negatif terhadap Perilaku Sosial Remaja

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pola penggunaan gadget oleh remaja umumnya menunjukkan intensitas yang tinggi, dengan dominasi aktivitas seperti bermain media sosial, game online, dan menonton konten hiburan. Gadget sering digunakan secara berlebihan, baik di rumah, sekolah, maupun tempat umum, tanpa batasan waktu dan fungsi yang jelas. Implikasi negatif dari pola ini terlihat pada perubahan perilaku sosial remaja, seperti menurunnya interaksi tatap muka, melemahnya empati, munculnya sikap individualistik, serta kecenderungan untuk menyendiri dan menghindari komunikasi langsung. Selain itu, paparan terhadap konten negatif juga memengaruhi sikap dan nilai sosial remaja, termasuk meningkatnya konsumtivisme dan penggunaan bahasa yang tidak sesuai norma. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak buruk terhadap perkembangan sosial dan karakter remaja, sehingga diperlukan pengawasan dan edukasi digital yang lebih intensif.

Pola penggunaan gadget menggambarkan kebiasaan dan cara remaja memanfaatkan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, maupun laptop dalam kehidupan sehari-hari. Pola ini mencakup berbagai aspek, seperti lama waktu penggunaan, seberapa sering digunakan, tujuan penggunaannya, serta konteks atau situasi saat gadget digunakan. Umumnya, remaja menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas

digital, seperti bermain game, mengakses media sosial, menonton video hiburan, serta berkomunikasi secara daring. Pola ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian penting dari rutinitas harian remaja dan memengaruhi cara mereka berinteraksi, menghibur diri, serta memperoleh informasi (Putri et al., 2024).

Pola penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan berlebihan di kalangan remaja dapat memicu berbagai dampak negatif terhadap perilaku sosial mereka. Beberapa di antaranya meliputi berkurangnya kemampuan dalam bersosialisasi secara langsung, meningkatnya sikap individualistik, serta gangguan dalam menjaga konsentrasi saat beraktivitas. Selain itu, penggunaan yang berlebihan juga dapat menyebabkan ketidakstabilan emosi, seperti mudah marah, cemas, atau menarik diri dari lingkungan sosial (Sihotang & Manalu, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelurahan Bone Tua terhadap lima informan remaja, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial remaja. Penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan penurunan kualitas interaksi sosial secara langsung, lemahnya empati, serta rendahnya rasa percaya diri. Ketergantungan terhadap gadget juga berdampak pada terganggunya aktivitas harian seperti belajar, tidur, dan bersosialisasi, yang kemudian memicu kecenderungan isolasi sosial. Selain itu, penggunaan tanpa kontrol turut membentuk pola perilaku negatif seperti cyberbullying, konsumtivisme, individualisme, dan pencitraan diri yang tidak sesuai kenyataan. Hal ini turut melemahkan nilai-nilai sosial seperti kepedulian dan kerja sama. Namun demikian, penggunaan gadget juga memiliki dampak positif. Dengan pengawasan yang tepat, gadget dapat menjadi sarana untuk memperluas jaringan sosial, meningkatkan keterampilan komunikasi digital, serta mendukung kegiatan edukatif dan pengembangan diri. Oleh karena itu, penting untuk mengarahkan penggunaan gadget agar membawa manfaat bagi perkembangan sosial dan kognitif remaja.

REFERENSI

- Hartina. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Kendari. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy* (2014) 58(12) 7250-7257, 9–31.
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- Palupi, E., Prawesti, I., & Sari, I. Y. (2024). Gambaran Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Kelas 5 Dan 6 Sekolah Dasar. *SBY Proceedings*, 154–159. <https://jurnal.stikesbethesda.ac.id/index.php/p/article/view/561>
- Pangestu, FA & Rahayu, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Yunariyah, B., Surabaya, P. K., & Perilaku, P. (2024). Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku. 376–383.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Sihotang, J., & Manalu, A. (2024). Strategi Pengawasan Orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak di Desa Pancurbatu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 2(2), 65–72. <https://doi.org/10.35335/nauli.v2i2.141>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Ulfatur Rizko, M. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS IV DI MI IHYAUL ISLAM I Ulfatur Rizko Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Marno Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendi. *AL-Madrasah:Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1641–1654. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.3800>