

Pengaruh Digitalisasi Terhadap Sikap Remaja di Dusun Blendongan

Diah Retno Ningsih¹⁾, Fatmah K.²⁾ Aris Setiawan²⁾

^{1,2)}Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, ²⁾Universitas Yudharta

¹⁾diahningsih@iaiskjmalang.ac.id, ²⁾fatmahk01@gmail.com, ³⁾arissetiawan@yudharta.ac.id

Abstrak. Perkembangan zaman tentunya akan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah sisi digital dimana pada saat ini semua menggunakan kecanggihan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh digitalisasi terhadap sikap remaja di Dusun Blendong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei. Sampel penelitian adalah 60 remaja yang ada di Dusun Blendongan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan teknik sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi mempengaruhi sikap remaja yang ditunjukkan dari hasil survei bahwa para remaja marah ketika sedang bermain HP diminta untuk melakukan sesuatu dan menghentikan bermain Hpnya. Hal ini dianggap mengganggu kesenangan. Bahkan jam yang harus digunakan untuk belajar digunakan untuk bermain HP. Padahal dimasa remaja merupakan masa yang penting untuk belajar semua hal. Remaja di Dusun Blendong yang aktif dalam menggunakan sosial media juga aktif berinteraksi dengan mengomentari berbagai postingan yang ada. Komentar yang diberikan 70% adalah komentar yang kurang baik seperti mencela atau memberikan kata-kata yang negative dan 30% memberikan dukungan yang baik pada postingan.

Kata kunci : Digitalisasi, Sikap, Remaja

Abstract. The development of the times will certainly affect various aspects of life. One of them is the digital side where currently everything uses sophisticated technology. This research aims to determine the effect of digitalization on the attitudes of teenagers in Blendong Hamlet. This research uses a quantitative approach with a survey. The research sample was 60 teenagers in Blendongan Hamlet. The data collection process was carried out by using a saturated sampling technique. The research results show that digitalization influences teenagers' attitudes, as shown by the survey results that teenagers get angry when they are playing on their cellphones and are asked to do something and stop playing on their cellphones. This is considered to interfere with enjoyment. Even the hours that should be spent studying are used to play on the cellphone. However, adolescence is an important period for learning all things. Teenagers in Blendong Hamlet who actively use social media also actively interact by commenting on various posts. 70% of the comments given were unfavorable comments such as criticizing or giving negative words and 30% provided good support for the post.

Keywords: Digitalization, Attitudes, Teenagers

PENDAHULUAN

Digitalisasi telah mengubah wajah dunia modern secara fundamental. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, proses digitalisasi telah merambah ke hampir semua aspek kehidupan manusia, mulai dari bisnis hingga pendidikan, dari hiburan hingga kesehatan. Digitalisasi telah menghadirkan kemudahan dalam berbagai hal, seperti komunikasi yang dapat dilakukan secara instan melalui media sosial, akses cepat terhadap informasi dengan internet, dan efisiensi dalam proses bisnis dengan sistem manajemen digital. Selain itu, digitalisasi juga berbagai inovasi baru yang mengubah cara bekerja, berinteraksi, dan bahkan berpikir, seperti kecerdasan buatan, *Internet of Things* (IoT), dan *blockchain*. Menurut Sukmana (2005), digitalisasi adalah proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi dilakukan untuk membuat arsip dokumen bentuk digital, untuk fungsi fotokopi, dan untuk membuat koleksi perpustakaan digital. Digitalisasi memerlukan peralatan seperti komputer, *scanner*, operator media sumber dan *software* pendukung.¹

Digitalisasi telah memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan termasuk bagi para remaja. Dengan akses yang luas terhadap teknologi digital, remaja kini dapat mengakses informasi dengan cepat, berkomunikasi dengan teman sebaya dari seluruh dunia, dan mengeksplorasi minat mereka melalui berbagai platform online. Namun, digitalisasi juga membawa tantangan baru, termasuk peningkatan paparan terhadap konten yang tidak sesuai, risiko privasi dan keamanan online, serta tekanan dari media sosial untuk memenuhi standar yang tidak realistis yang kebanyakan terjadi dengan remaja.

Remaja merupakan masa transisi yang penting dalam perkembangan, di mana individu mengalami perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan. Pada masa ini, remaja mencari identitas, mengembangkan nilai-nilai, dan mengeksplorasi minat serta bakatnya. Pada tahap perkembangan remaja berada di tahap krisis identitas sehingga cenderung ingin mengetahui banyak hal, selalu ingin melakukan hal-hal baru, bahkan mudah terpengaruh oleh teman-temannya.² Hal ini sering kali disertai dengan perubahan sikap dan perilaku yang mencerminkan upaya untuk menemukan tempat yang nyaman dimasyarakat dan dalam

¹ Erwin Raza and Aziza Leila Komala, 'Manfaat Dan Dampak Digitalisasi Logistik Di Era Industri 4.0', *Jurnal Logistik Indonesia*, 4.1 (2020), 49–63.

² Sarwono W Sarlito, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Rajawali pers, 2010).

kelompok sebaya. Meskipun sering dianggap sebagai masa yang penuh tantangan, masa remaja juga merupakan periode yang penuh potensi, di mana individu dapat belajar mengenai diri sendiri, mengasah keterampilan sosial, dan menemukan minat yang mungkin membentuk masa depan.

Selain itu, remaja juga dihadapkan pada berbagai tekanan dan tantangan, termasuk tekanan dari lingkungan sebaya, tekanan akademis, dan perubahan dalam dinamika keluarga. Media sosial menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi perilaku remaja. Oleh karena itu, penting bagi para remaja untuk memiliki dukungan yang kuat dari keluarga, teman sebaya, dan masyarakat dalam menghadapi perubahan dan tantangan ini. Dengan bimbingan yang tepat dan kesempatan untuk berkembang, remaja memiliki potensi untuk menjadi individu yang tangguh, kreatif, dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pemberian pendidikan tentang penggunaan yang bijak dan aman terhadap teknologi digital serta mendapatkan dukungan dari orang dewasa dalam menghadapi tantangan dan risiko yang mungkin timbul dari digitalisasi. Dengan pendekatan yang seimbang, remaja dapat mengambil manfaat dari teknologi digital sambil tetap menjaga kesejahteraan dan keamanan mereka.

Banyak sekali kasus-kasus kesalahan dalam digitalisasi yaitu pada penggunaan media sosial yang tidak terkendali. Kasus yang terjadi pada remaja hilang di sunter karena berkenalan dengan seseorang di media sosial.³ Dari kasus ini menunjukkan bahwa ketika seseorang tidak mampu menggunakan media dengan bijak dapat membahayakan dirinya.

Remaja di Dusun Blendongan merupakan remaja yang aktif dalam media sosial. Rata-rata para remaja disana memiliki handphone dan aktif menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram, Tiktok, dan ragam aplikasi media sosial yang ada.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data dengan menggunakan instrument.⁴ Penelitian ini dilakukan di

³ Firda Janati and Irfan Maullana, 'Fakta Seputar Dugaan Penculikan Remaja Di Sunter, Berawal Dari Kenalan Di Facebook Lalu Menghilang', *Megapolitan.Kompas.Com*, 2023
<<https://megapolitan.kompas.com/read/2023/03/18/07211501/fakta-seputar-dugaan-penculikan-remaja-di-sunter-berawal-dari-kenalan-di>> [accessed 15 January 2024].

⁴ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.

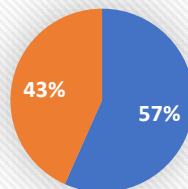
Dusun Blendong Desa Sidoluhur Kec. Lawang Kab. Malang. Populasi dalam penelitian adalah 60 remaja diusia 15 tahun sampai dengan 19 tahun dan sekaligus menjadi sampel. Pengambilan sampel dilakukan melalui sampel jenuh yang menggunakan populasi menjadi sampel. Besar sampel dalam penelitian ini adalah 60 sampel. Penelitian ini menggunakan data primer yang didapatkan dari skala pengukuran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

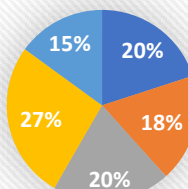
Penelitian ini bertujuan menganalisa pengaruh digitalisasi terhadap remaja yang ada di Dusun Blendongan. Karakteristik responden dalam penelitian meliputi ini 57% remaja perempuan dan 43% remaja laki-laki. Rentang usia responden ialah 14-18 tahun dengan sebanyak 20% diusia 14 tahun, 18% diusia 15 tahun, 20% diusia 16 tahun, 27% diusia 17 tahun, dan 15% diusia 18 tahun.

Gambar 1. Jenis Kelamin



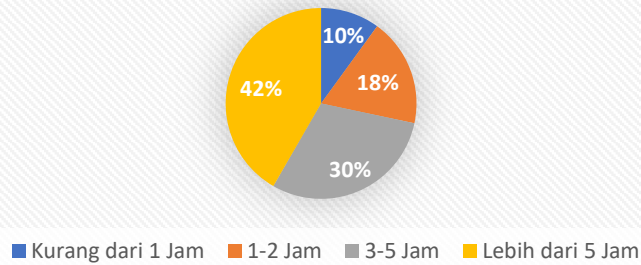
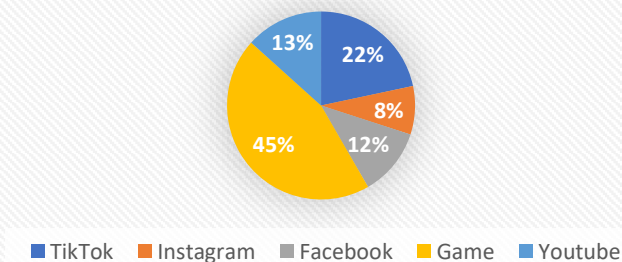
■ Laki-Laki ■ Perempuan

Gambar 2. Usia

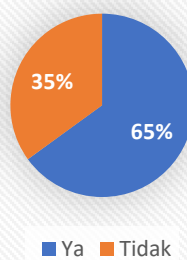


■ 14 Th ■ 15 Th ■ 16 Th ■ 17 Th ■ 18 Th

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan mengenai penggunaan media sosial, mayoritas responden menghabiskan waktu selama lebih dari 5 jam setiap harinya dengan menggunakan media sosial seperti Instagram, TikTok, Youtube, Facebook, dan Game.

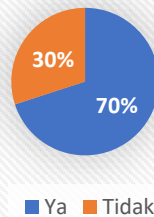
Gambar 3. Durasi Penggunaan Sosial Media**Gambar 4. Aplikasi Yang Digunakan**

Hasil survei mengenai respon berupa marah ada yang mengganggu disaat sedang bermain HP, yaitu:

Gambar 5. Marah Saat Terganggu Bermain HP

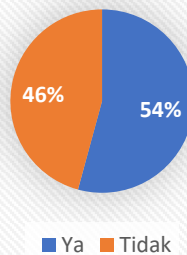
Hasil Survei mengenai kesulitan remaja dalam mengatur penggunaan HP, yaitu:

Gambar 6. Sulit Mengatur Waktu dalam Menggunakan HP



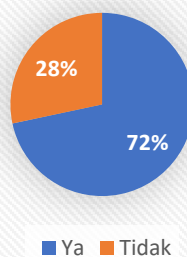
Hasil survei mengenai dampak dari menggunakan HP sehingga menjadi malas belajar atau menunda untuk belajar:

Gambar 7. Lebih suka bermain HP dari belajar

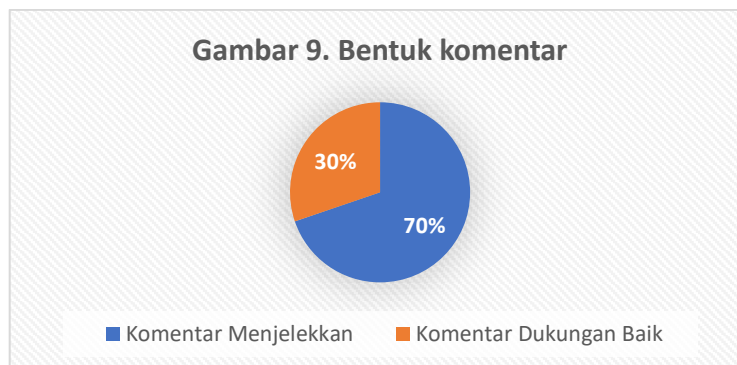


Hasil survei remaja yang aktif memberikan komentar di sosial media yaitu 72% remaja aktif memberikan komentar dan 28% tidak aktif memberikan komentar di sosial media.

Gambar 8. Berkomentar di sosial media



Hasil survei bentuk komentar yang dituliskan ada 70% berkomentar untuk menjelekkan dan 30% memberikan komentar yang positif.

Gambar 9. Bentuk komentar

Pembahasan

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, masa remaja merupakan masa pencarian jati diri dimana seseorang tidak dapat disebut sebagai anak-anak lagi dan menjadi seorang dewasa.⁵ Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah.⁶ Masa remaja merupakan masa yang penting menuju masa dewasa. Kematangan dimasa remaja akan membuat individu siap

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 60 responden menunjukkan bahwa remaja di Dusun Belndongan termasuk remaja yang aktif menggunakan teknologi. Tingkat penggunaan dalam satu hari lebih dari 5jam/harinya. Penggunaannya pun beragam mulai dari intagram, tiktok, facebook, youtube, dan beragam game. Dimasa remaja belajar dan menerima informasi dapat membantu perkembangan dan proses berfikirnya agar lebih cepat. Apalagi dengan kecanggihan dimasa sekarang ini setiap anak memiliki handphone sendiri bahkan disetiap rumah memiliki wifi sendiri sehingga tidak ada kendala dalam mengakses internet. Interaksi sosial juga sudah mulai terjadi perubahan, dimana interaksi sosial pada saat ini lebih banyak dilakukan secara online.

Pada penelitian Diah bahwa sosial media instagram dapat berpengaruh terhadap perilaku keagamaan siswa karena perubahan fokus ketika berinteraksi dengan orang-rang sekitar. Mereka lebih fokus pada handphone dari pada melaksanakan kewajiban sebagai umat muslim

⁵ Sarlito.

⁶ Amita Diananda, 'Psikologi Remaja Dan Permasalahannya', *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1.1 (2019), 116–33.

untuk menjalankan ibadah.⁷ Hal tersebut menunjukkan bahwa media sosial mempengaruhi perilaku seseorang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Robbins bahwa perubahan perilaku individu merupakan tindakan seseorang terhadap suatu (rangsangan/tanggapan) yang menunjukkan reaksi dan intraksi yang dipengaruhi oleh banyak hal diantaranya kebiasaan, faktor ekonomi, pembelajaran, dan persepsi.⁸

Tidak hanya dampak positif yang terjadi karena adanya digitalisasi. Ada juga dampak positif yang terjadi karena digitalisasi ini seperti yang disampaikan oleh Cahyono bahwa dengan adanya perkembangan digital seperti saat ini dapat mempermudah berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak, dan waktu yang tidak menjadi masalah lagi, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, memudahkan kita untuk berinteraksi, penyebaran informasi yang dapat berlangsung dengan cepat, dan dapat menghemat biaya.⁹

Dari hasil penelitian remaja marah ketika sedang bermain HP diminta untuk melakukan sesuatu dan menghentikan bermain Hpnya. Hal ini dianggap mengganggu kesenangan. Hp membuat penggunaanya menjadi fokus dan asik sendiri. Sehingga terkadang membuat ia marah ketika fokusnya dialihkan. Kesulitan dalam mengatur waktu juga terjadi pada remaja. HP dapat membuat penggunaanya menjadi lupa waktu sehingga tugas-tugas yang seharusnya dilakukan menjadi terabaikan. Bahkan jam yang harus digunakan untuk belajar digunakan untuk bermain Hp. Padahal dimasa remaja merupakan masa yang penting untuk belajar semua hal. Belajar pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan.¹⁰ Dimasa remaja menjadi masa penunjang untuk masa berikutnya sehingga mampu mencapai tujuan hidup yang maksimal. Remaja di Dusun Blendong yang aktif dalam menggunakan sosial media juga aktif berinteraksi dengan mengomentari berbagai postingan yang ada. Komentar yang diberikan 70% adalah komentar yang kurang baik seperti mencela atau memberikan kata-kata yang negative dan 30%

⁷ Diah Retno Ningsih, 'Pengaruh Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja', *Coution: Journal of Counseling and Education*, 4.1 (2023), 50–56.

⁸ Stephen P Robbins, *Perilaku Organisasi (Alih Bahasa Drs. Benjamin Molan)*, Edisi Bahasa Indonesia (klaten: PT. Intan Sejati, 2008).

⁹ Anang Sugeng Cahyono, 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia', *Publiciana*, 9.1 (2016), 140–57.

¹⁰ Rindra Risdiantoro and Mahasiswa Magister Sains Psikologi UMM, 'Belajar Dan Ekspresi Diri: Kajian Subyektif Wellbeing Pada Mahasiswa', *Psychology*, 2015.

memberikan dukungan yang baik pada postingan. Dapat disimpulkan bahwa sikap remaja Dusun Blendong dipengaruhi oleh digitalisasi.

PENUTUP

Simpulan

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, masa remaja merupakan masa pencarian jati diri dimana seseorang tidak dapat disebut sebagai anak-anak lagi dan menjadi seorang dewasa. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 60 responden menunjukkan bahwa remaja di Dusun Blendongan termasuk remaja yang aktif menggunakan teknologi. Dari hasil penelitian remaja marah ketika sedang bermain HP diminta untuk melakukan sesuatu dan menghentikan bermain Hpnya. Kesulitan dalam mengatur waktu juga terjadi pada remaja. HP dapat membuat penggunaanya menjadi lupa waktu sehingga tugas-tugas yang seharusnya dilakukan menjadi terabaikan. Bahkan jam yang harus digunakan untuk belajar digunakan untuk bermain Hp. Padahal dimasa remaja merupakan masa yang penting untuk belajar semua hal. Belajar pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan. Dimasa remaja menjadi masa penunjang untuk masa berikutnya sehingga mampu mencapai tujuan hidup yang maksimal. Remaja di Dusun Blendong yang aktif dalam menggunakan sosial media juga aktif berinteraksi dengan mengomentari berbagai postingan yang ada. Komentar yang diberikan 70% adalah komentar yang kurang baik seperti mencela atau memberikan kata-kata yang negative dan 30% memberikan dukungan yang baik pada postingan. Dapat disimpulkan bahwa sikap remaja Dusun Blendong dipengaruhi oleh digitalisasi.

Saran

Perkembangan teknologi tidak akan pernah berhenti, akan selalu ada keterbaharuan. Perubahan zaman tentunya akan mempengaruhi segala aspek. Sebagai seorang remaja memang harus peka terhadap keterbaharuan akan tetapi juga harus tetap dapat menjaga sikap sehingga mampu memanfaatkan perkembangan digital secara positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, Anang Sugeng, 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia', *Publiciana*, 9.1 (2016), 140–57
- Diananda, Amita, 'Psikologi Remaja Dan Permasalahannya', *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1.1 (2019), 116–33
- Janati, Firda, and Irfan Maullana, 'Fakta Seputar Dugaan Penculikan Remaja Di Sunter, Berawal Dari Kenalan Di Facebook Lalu Menghilang', *Megapolitan.Kompas.Com*, 2023 <<https://megapolitan.kompas.com/read/2023/03/18/07211501/fakta-seputar-dugaan-penculikan-remaja-di-sunter-berawal-dari-kenalan-di>> [accessed 15 January 2024]
- Ningsih, Diah Retno, 'Pengaruh Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja', *Coution: Journal of Counseling and Education*, 4.1 (2023), 50–56
- Raza, Erwin, and Aziza Leila Komala, 'Manfaat Dan Dampak Digitalisasi Logistik Di Era Industri 4.0', *Jurnal Logistik Indonesia*, 4.1 (2020), 49–63
- Risdiantoro, Rindra, and Mahasiswa Magister Sains Psikologi UMM, 'Belajar Dan Ekspresi Diri: Kajian Subyektif Wellbeing Pada Mahasiswa', *Psychology*, 2015
- Robbins, Stephen P, *Perilaku Organisasi (Alih Bahasa Drs. Benjamin Molan)*, Edisi Bahasa Indonesia (klaten: PT. Intan Sejati, 2008)
- Sarlito, Sarwono W, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Rajawali pers, 2010)
- Sugiyono, D., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013