

KECANDUAN TEKNOLOGI DAN IMPLIKASI TERHADAP PENURUNAN MORAL DIKALANGAN GEN Z

ADIWIYANTO VINCENT SURYADI¹, ANDHIKA AL-GADZA², ALDRIGE RIYANO BACHTIAR³, FREDLY KURNIAWAN ASKY⁴, DEVITA SILVIANA⁵, MUHAMMAD ARYA RAMADAN⁶, AZHARINA WOROYUANI⁷

Abstrak

Penelitian ini secara komprehensif mengkaji pengaruh kecanduan teknologi, termasuk media sosial, game online, dan internet secara umum, terhadap penurunan nilai-nilai moral pada generasi Z. Melalui studi kasus, survei, dan analisis data, penelitian ini mengidentifikasi berbagai faktor yang berkontribusi pada masalah ini, seperti kurangnya pengawasan orang tua, kurangnya pendidikan karakter, dan pengaruh lingkungan sosial. Penelitian ini menyarankan perlunya pendekatan multidisiplin untuk mengatasi masalah ini, melibatkan keluarga, sekolah, pemerintah, dan industri teknologi.

Abstract

This research comprehensively examines the influence of technology addiction, including social media, online games, and the internet in general, on the decline in moral values in generation Z. Through case studies, surveys, and data analysis, this research identifies various factors that contribute to the problem. These include lack of parental supervision, lack of character education, and the influence of the social environment. This research suggests the need for a multidisciplinary approach to address this problem, involving families, schools, government, and the technology industry.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan di dalam

kehidupan sehari-hari. Di mana teknologi di era digital pada saat ini telah menjadi tulang punggung yang memfasilitasi

berbagai aspek di dalam kehidupan manusia. Namun, kita tidak dapat mengabaikan kenyataan bahwasannya banyak dampak negatif yang datang bersamaan dari kemajuan teknologi ini.

Dimana banyak orang mungkin masih mengalami kesulitan dalam menerima perubahan ini, dan ini dapat mengakibatkan culture shock di masyarakat. Culture shock dapat terjadi ketika masyarakat tidak siap atau tidak nyaman dengan perubahan yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan karena kemajuan teknologi yang pesat. Sebagian besar orang mungkin merasa terombang-ambing oleh perubahan ini, terutama jika mereka tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang teknologi.

Masalah lain yang muncul ialah terjadinya culture lag, terutama di kalangan generasi Z. Yang mana culture lag ini merujuk pada

ketidakseimbangan antara perkembangan teknologi dengan perubahan dalam nilai-nilai sosial dan budaya. Hal ini berarti menandakan bahwa teknologi berkembang lebih cepat daripada evolusi nilai-nilai sosial dan budaya yang mengatur perilaku manusia. Akibatnya, generasi Z mungkin mengalami kemerosotan moral atau dekadensi moral dalam sikap dan perilaku mereka. Mereka mungkin terlalu terpaku pada dunia digital yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk media sosial atau permainan online, yang dapat mengaburkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai moral dan etika. Dikarenakan generasi Z ini dikenal sebagai generasi yang sejak kecil sudah akrab dengan adanya teknologi informasi khususnya internet yang telah menjadi budaya mengglobal.

KAJIAN PUSTAKA

Perkembangan zaman yang semakin pesat, menyebabkan semakin lebarnya peluang yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat mencari serta mengetahui informasi yang dibutuhkan. Hal ini menyebabkan munculnya istilah-istilah baru dalam penyebutan sebuah objek dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah istilah

untuk mengelompokkan individu-individu berdasarkan tahun kelahiran. Dimana istilah ini akan mengelompokkan individu pada rentang kelahiran pada periode tertentu, yang kemudian kelompok ini akan dianalisis serta diamati terkait dengan karakteristik, kemampuan, serta pola-pola interaksi yang terjadi pada individu

kelompok tersebut yang salah satunya disebut dengan istilah Generasi Z atau Gen Z. Di mana Gen Z merupakan individu-individu yang lahir pada rentang waktu antara tahun 1996 hingga 2009.

Generasi Z ini sering juga disebut sebagai generasi internet atau generasi teknologi digital, dimana pada periode kelahiran generasi ini, alat-alat yang berkaitan dengan teknologi dan digital telah menjadi suatu hal yang lazim. Hal ini menyebabkan generasi ini memiliki kemampuan digital yang lebih tinggi daripada generasi sebelumnya. Menurut Noordiono (2016), dimana keterbukaan informasi yang kini terjadi dan disandingkan dengan kemampuan digital yang dimiliki oleh generasi Z sejak dini akan berpengaruh pada cara pandang serta internalisasi nilai-nilai dalam Masyarakat.

Selain itu, generasi ini memiliki kelebihan yang membuat generasi ini dianggap lebih unggul dari generasi sebelumnya. Kelebihan ini meliputi kemampuan untuk memperluas pengetahuan yang disokong dengan kemudahan akses terhadap informasi, mampu melakukan beberapa hal dalam satu waktu, dan terus melakukan pengembangan terkait dengan potensi yang dimiliki. Selain kelebihan, tentu generasi ini juga memiliki kekurangan khususnya pada perkembangan pribadinya. Dimana kelemahan ini berkaitan dengan ketidakmampuan untuk fokus dalam menyelesaikan suatu permasalahan, cenderung individualistis dan materialistis, lebih menyukai hal-hal instan, terlalu terburu-buru, mudah stress

METODOLOGI

Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif ini melibatkan pengumpulan data untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan tentang pendapat orang atas sebuah isu atau topik. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang didasarkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka (numerik)

untuk menjelaskan, memprediksi, dan mengontrol fenomena yang diminati. 1 Penelitian kualitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal yang diolah dengan metode statistik. Dengan metode kualitatif akan diperoleh signifikansi hubungan antar variabel.

Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis Data

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif. Menurut Kuncoro (2021), data kualitatif adalah data

Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer data sekunder.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang dikumpulkan atau didapatkan oleh penulis secara langsung. Menurut Nazir dalam buku Analisis Data Penelitian (2019),

2. Data Sekunder

Pada penelitian ini, data sekunder yang digunakan penulis diperoleh dari penelitian terdahulu, seperti buku, jurnal, artikel dan sejenisnya

dimana kriteria sampel yang diambil adalah generasi Z (yaitu orang yang lahir pada tahun 1997-2012) Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti menetapkan bahwa

yang dapat diukur dan dihitung secara langsung, mengenai informasi atau penjelasan dalam bentuk angka atau statistik.

Populasi dan sampel

1. populasi

Dalam penelitian ini target populasi yang ditetapkan secara umum adalah Siswa /i SMP Muhammadiyah Serpong.

2. Sempel

Sampel adalah suatu kelompok yang jumlahnya relatif lebih sedikit Menurut Siyoto dkk (2015), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil

penggunaan sampel sebanyak 5 -10 orang dirasa cukup untuk mewakili kriteria yang disebutkan sebelumnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara
2. Dokumentasi

Tempat dan waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian :

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Serpong

,Jl.Gg.Adil, Serpong ,kec Setu
,Kota Tangrang Selatan ,Banten.

2. Waktu Penelitian :

Waktu penelitian dilakukan mulai dari bulan september hingga november .

Kuisisioner

- Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam menggunakan gadget?
- Apa efek dari berlebihanya penggunaan gadget?
- Apakah dampak dari penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku ataupun moral beretika

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu wawancara, yang menghasilkan beberapa temuan utama serta penambahan begabai argument juga pernyataan asli.

Hasil Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan melibatkan 5 orang responden. Wawancara ini memberikan pemahaman mendalam terkait persepsi dan pengalaman mereka mengenai penggunaan gadget, baik positif maupun negatif atau dampak dari penggunaan sehari-hari.

Berapa lama waktu yang di butukan dalam menggunakan gadget:

Gadget memiliki pengaruh signifikan dalam mempengaruhi cara

Generasi Z mengekspresikan emosi, baik positif maupun negatif.

- **Responden 1** menyatakan bahwa sering kali menggunakan gawai dan tidak bisa di pungkiri lagi karna gen z tidak bisa jauhS dari gadget
- **Responden 2** mengatakan bahwa dalam waktu 24 jam saya dapat menghabiskan waktu untuk bermain gadget
- **Responden 3** menyatakan bawa Jawabannya bisa bervariasi tergantung individu. Ada yang hanya beberapa jam, ada juga yang berjam-jam bahkan hampir sepanjang waktu. Durasi penggunaan gadget ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti jenis

aktivitas yang dilakukan, usia, dan kebiasaan.

- **Responden 4** menyatakan bahwa dalam sehari menggunakan gadget biasanya 12 sampai dengan 16 jam setiap hari untuk kebutuhan pribadi
- **Responden 5** mengatakan bahwa di era gen z sangat sulit di pungkiri bahwa bahwa pemakaian gadget telah menjadi candu dan ketergantungan maka pemakaian gadget bisa mencapai 18 jam sehari

Apa efek dari berlebihannya menggunakan gadget:

- **Responden 1** menyatakan bahwa menggunakan gadget selalu membuat dirinya malas dalam mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah mempengaruhi fisik dan kecenderungan merusak mental
- **Responden 2** mengatakan penggunaan gadget membuat dirinya sulit tertidur dan menahan rasa kebergantungan pada gadget
- **Responden 3** * Masalah kesehatan fisik: Gangguan tidur, mata lelah, sakit punggung, obesitas karena kurang gerak.
* Masalah kesehatan mental: Stres, kecemasan, depresi, gangguan konsentrasi, kecanduan gadget.

* Dampak sosial: Kurang interaksi sosial, kesulitan membangun hubungan, penurunan produktivitas

- **Responden 4** mengatakan bahwa sering kali melibatkan gadget terlalu berlebih dan tidak membiarkan otak bekerja semestinya dimana dalam keseharian selalu mengandalkan gadget
- **Responden 5** sering merasa malas, pusing, gelisah di karenakan serlalu sering menggunakan gadget

Apakah dampak dari penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku ataupun moral beretika:

- **Responden 1** menyatakan bahwa menggunakan gadget selalu membuat dirinya malas dalam mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah
- **Responden 2** mengatakan penggunaan gadget membuat dirinya sulit untuk menahan sesuatu perkataan maupun sikap tidak sopan yang di timbulkan saat bermain gadget
- **Responden 3** mengatakan bahwa Ya, penggunaan gadget bisa memengaruhi perilaku dan moral seseorang. Konten yang dikonsumsi di gadget bisa membentuk pola pikir dan perilaku. Paparan konten yang

tidak sesuai usia atau mengandung kekerasan, pornografi, atau hoaks bisa berdampak buruk pada perkembangan moral dan perilaku seseorang. Selain itu, kecanduan gadget juga bisa membuat seseorang menjadi lebih individualistis dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar.

- **Responden 4** mengatakan bahwa sering kali tidak mendengarkan lawan bicara, teman dan keluarga dan tetap berfokus pada gadget pribadi miliknya
- **Responden 5** mengatakan sering kali mengatakan hal hal negatif di lingkungan sekolah dan di rumah di karenakan tontonan yang di lihat pada gadget.

Pembahasan

Pembahasan ini mencakup beberapa tema yang muncul dari data wawancara.



- **Waktu yang di butuhkan dalam menggunakan gadget**

Berdasarkan pendapat para responden, dapat diambil bahwa durasi penggunaan gadget di

kalangan Generasi Z umumnya cukup lama setiap hari. Meskipun terdapat perbedaan, sebagian besar responden mengungkapkan bahwa mereka menggunakan gadget antara 12 hingga 18 jam dalam sehari. Faktor-faktor seperti jenis aktivitas yang dilakukan, kebiasaan, usia, dan kebutuhan pribadi mempengaruhi lamanya waktu yang dihabiskan dengan gadget. Gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan Generasi Z, sebagai sosial, dengan durasi yang cukup panjang.

- **Efek berlebihan menggunakan gadget**

Berdasarkan pendapat para responden, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial. Beberapa efek fisik yang sering dialami antara lain gangguan tidur, kelelahan mata, sakit punggung, dan obesitas akibat berkurangnya aktivitas fisik. Dari segi kesehatan mental, banyak responden yang merasakan stres, kecemasan, depresi, serta gangguan konsentrasi dan kecanduan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan juga mempengaruhi interaksi sosial,

seperti menurunnya hubungan sosial dan penurunan produktivitas. Beberapa responden juga merasa malas, gelisah, dan bergantung pada gadget. negatif yang signifikan

- **Dampak perilaku dan moral dari penggunaan gadget**

Berdasarkan pendapat para responden dapat dijelaskan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif yang signifikan terhadap perilaku dan etika moral individu. Hal ini tercermin dari kecenderungan untuk menjadi malas dalam menyelesaikan tugas, munculnya sikap dan ucapan yang tidak sopan, serta pengaruh konten yang tidak sesuai usia yang dapat merusak perkembangan moral. Selain itu, kecanduan gadget dapat mengurangi perhatian terhadap interaksi sosial dan meningkatkan perilaku negatif di lingkungan sekitar secara keseluruhan

terhadap perilaku dan etika moral individu. Hal ini tercermin dari kecenderungan untuk menjadi malas dalam menyelesaikan tugas

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kami, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kecanduan teknologi yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku, pola pikir, interaksi sosial, bahkan dapat memunculkan tindakan yang melanggar hukum. Selain itu, terjadinya penurunan moral dikarenakan adanya pergeseran nilai moral akibat terpapar konten digital dapat terjadi. Hal ini meliputi kurang dapatnya Gen Z mengontrol diri, menurunnya etika, dan buruknya komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Deglarasi Moral Pelajar . *Jurnal pendidikan dan konseling* , vol. 5 hal 1- 10 .
- Fudia puja ainun, H. s. (1 maret 2024). Peran Pendidikan Sebagai Pondasi Utama Dalam Menyikapi Dekadensi Moral Pada Denerasi Z. *Jurnal pendidikan humaniora* , vol.3 hal 1- 11.
- Khotimah, D. (2019). BAB III METODE PENELITIAN . hal 1- 28.

