
PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA DI NAGARI AIA MANGGIH

Khairunnisa

Departemen Antropologi, Universitas Andalas, Padang-Indonesia
Korespondensi: *khairunnisa082000@gmail.com*

Abstract: The use of smartphones in the current era has become a necessity, due to the availability of features that facilitate human daily work. One of user is teens. Teenagers are the age that is in transition to adulthood. As one of the smartphone users, of course it also has an impact on teenagers, both positive and negative impacts and causes changes in the behavior. From this, the problems discussed in this article are how the pattern of smartphone use in adolescents and how the impact of smartphone use by adolescents. The purpose of this study is to describe the use of smartphones by adolescents and to describe the impact of smartphone use on adolescents in Nagari Aia Manggih, Lubuk Attitudeing District. The method used in this study is descriptive qualitative method, data collection techniques using in-depth interviews, and document study. The results of the study show the teenagers use smartphones as a learning media, communication tools and as a means of entertainment. While the impact of using a smartphone, the first positive impact is that it adds insight, the second makes it easier to learn, and the third makes it easier to communicate. While the negative impacts of smartphone use are addiction, lazy to work, reduce interest in learning, and affect social relations.

Keywords: *Behavior Changes, Teenagers, Smartphones*

Abstrak Penggunaan *smartphone* di era globalisasi saat ini sudah menjadi kebutuhan di dalam kehidupan masyarakat, karena ketersediaan fitur-fitur yang memudahkan pekerjaan manusia sehari-hari, salah satunya digunakan oleh masyarakat pada usia remaja. Remaja dikatakan tahap usia yang berada pada peralihan menuju dewasa. Sebagai salah satu pengguna *smartphone* tentu juga menimbulkan dampak bagi para remaja baik itu dampak yang bersifat positif maupun negatif dan menyebabkan terjadinya perubahan perilaku dari remaja tersebut. Dari hal tersebut, maka permasalahan yang dibahas dalam artikel ini adalah bagaimana pola penggunaan *smartphone* pada remaja dan bagaimana dampak penggunaan *smartphone* oleh remaja. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan penggunaan *smartphone* oleh remaja dan mendeskripsikan dampak penggunaan *smartphone* pada remaja di Nagari Aia Manggih, Kecamatan Lubuk Sikaping. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *smartphone* oleh remaja dimana remaja menggunakan *smartphone* sebagai media belajar, alat komunikasi dan sebagai sarana hiburan. Sedangkan dampak dari penggunaan *smartphone* pertama dampak positifnya pertama menambah wawasan, kedua memudahkan untuk belajar, dan ketiga memudahkan komunikasi. Sedangkan dampak negatif penggunaan *smartphone* adalah kecanduan, malas bekerja, menurunkan minat belajar, dan mempengaruhi hubungan sosial.

Kata Kunci: *Perubahan Perilaku, Remaja, Smartphone*

A. Pendahuluan

Era globalisasi sekarang ini, teknologi terus berkembang dan juga tumbuh semakin pesat dan cepat, sehingga dapat membawa suatu perubahan di dalam kehidupan masyarakat. Teknologi juga memiliki arti “pengetahuan untuk mengetahui cara untuk membuat sesuatu (*know-how of making things*) juga bagaimana untuk melakukan sesuatu hal (*know-how of doing things*), memiliki maksud arti keahlian untuk bisa mengerjakan suatu hal dengan hasil nilai yang tinggi, bisa dari segi manfaat serta juga pada nilai jual yang bisa dihasilkan. Teknologi adalah salah satu dari banyaknya wujud suatu kebudayaan di dalam masyarakat yang bersifat fisik (material).

Salah satu teknologi itu adalah teknologi *smartphone*. Menurut perusahaan *platform* media sosial dari Kanada, *Hootsuite* bersama *We Are Social* mengatakan pengguna internet di Indonesia tahun 2021 mencapai angka 202,6 juta jiwa, jumlah *smartphone* yang terkoneksi sebanyak 345,3 juta unit, dengan persentase kepemilikan *smartphone* sebesar 98,2 % (*Hootsuite and We are Social, 2021*). *Smartphone* memiliki daya tarik sendiri bagi usia remaja karena fitur-fitur yang ditawarkannya. Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengatakan bahwa pengguna internet yang ada di Indonesia sebesar 77,02% pada tahun 2021-2022. Rentang usia pada kategori remaja merupakan rentang usia tertinggi yang terhubung dengan internet dibandingkan rentang usia lainnya. Keharusan dari pembelajaran daring ketika pandemi covid-19 mengakibatkan meningkatnya penggunaan internet pada remaja, sebanyak 76,63% dalam kelompok umur tersebut.

Penggunaan teknologi *smartphone* pada remaja bisa memberikan berbagai macam dampak baik positif maupun negatif. Dampak positif seperti kemudahan dalam mengakses informasi dan pengetahuan, sebagai media pembelajaran, alat untuk bisa menghasilkan uang, dan sebagainya. Akan tetapi jika dalam penggunaannya tidak benar dan pemakaian *smartphone* dalam waktu lama dan tidak bisa membatasi dirinya, malah nanti bisa memberikan pengaruh negatif.

Dampak buruk *smartphone* bagi remaja umumnya anak dan remaja menggunakan gawai (*smartphone*) untuk aktivitas lainnya seperti bermain *game*, berselancar sosial media, mengurangi konsentrasi, kurang sosialisasi, dan

sebagainya. Kebijakan belajar dari rumah ini menjadi salah satu alasan bagi siswa untuk memiliki *smartphone* sendiri untuk mengikuti proses belajar mengajar secara *online* atau dari rumah. Secara ideal *smartphone* yang seharusnya berfungsi untuk proses belajar, tetapi pada kenyataannya disalahgunakan oleh remaja untuk hal lain seperti hiburan, *game*, media sosial, dan sebagainya, sehingga para siswa lebih sering berinteraksi dengan *smartphone* dan khawatir bisa menjadi penyebab dari kecanduan *smartphone*.

Permasalahan yang sama seperti halnya juga ditemukan di Nagari Aia Manggih Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Nagari Aia Manggih. Penduduk Nagari Aia Manggih merupakan masyarakat dengan mayoritas petani dengan jumlah 2.137 (profil Nagari Aia Manggih, 2021) Petani merupakan orang yang bergerak pada bidang pertanian baik berupa perkebunan, perikanan, perladangan, dan juga lain sebagainya memiliki tujuan untuk berusaha memenuhi kebutuhan ekonominya. Menurut (Popkin, 1986), anak-anak di samping tujuannya adalah sebagai semacam investasi. Dengan memiliki anak pun bisa menopang kehidupan orang tuanya di masa tua, anak-anak dari masyarakat petani ini pun membantu orang tuanya dalam masa memenuhi kebutuhan rumah tangga baik itu sebagai tenaga kerja ataupun membantu secara materi jika sudah bekerja.

Budaya petani di Nagari Aia Manggih adalah dengan cara memaksimalkan hasil dan meminimalkan pengeluaran, dimana untuk meminimalkan pengeluaran ini salah satunya adalah dalam hal pengerahan tenaga kerja. Tenaga kerja yang digunakan oleh masyarakat petani ini yaitu tenaga kerja yang berasal dari anggota keluarganya sendiri yaitu anak-anak mereka, termasuk salah satunya adalah anak remaja pengguna *smartphone* yang menjadi fokus penelitian ini.

Masuknya teknologi *smartphone* di kalangan para remaja ini mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, anak-anak remaja di Nagari Aia Manggih biasanya melakukan aktivitas untuk menghasilkan uang seperti membantu orang tua dalam bertani, atau menghasilkan uang dari bekerja, ada pula remaja yang menghabiskan waktu bermain bersama teman-temannya atau berkumpul bersama keluarga sambil menonton televisi, dan sebagainya, namun setelah memiliki *smartphone*, para remaja ini mulai meninggalkan aktivitasnya tersebut. Dengan adanya hal itu yakni

masuknya *smartphone* pada kehidupan remaja sehingga memunculkan perubahan perilaku dari anak remaja tersebut misalnya saja perilaku konsumtif membeli paket internet kemudian munculnya rasa malas dan lain halnya. Walaupun masih tergolong wilayah perdesaan, namun akses *internet* sudah memasuki wilayah Nagari Aia Manggih dan juga sudah tersedianya banyak *provider* telepon seluler seperti Telkomsel, Indosat, Axis, XL, dan sebagainya. Ketersediaan akses jaringan menjadi mudah dijangkau dan mendukung bagi para remaja untuk bisa menggunakan internet dan *smartphone*.

Pada penelitian yang telah dilakukan juga di Nagari Aia Manggih, para remaja saat ini sudah menggunakan *smartphone* untuk berbagai keperluan seperti untuk mempermudah proses belajar, alat komunikasi, atau sekedar hiburan dengan bermain *game mobile* dan menggunakan fitur media sosial yang ada di *smartphone* seperti *Instagram*, aplikasi *Tiktok*, *Facebook*, *Whatsapp*, dan lain sebagainya. Berbagai macam faktor yang menjadi alasan remaja di Nagari Aia Manggih dalam menggunakan *smartphone*, dampak yang dirasakan oleh para anak remaja tersebut juga terkait pada aktivitas pertanian dari orang tuanya yang mana kehilangan tenaga kerja, dan juga akhirnya memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku dan aktivitas dari remaja di Nagari Aia Manggih. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan di atas, artikel ini membahas tentang bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perubahan perilaku remaja di Nagari Aia Manggih, Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman.

B. Metode Penelitian

Pendekatan dari penelitian yang akan digunakan yakni pendekatan kualitatif tipe deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan proses penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang khas untuk meneliti suatu permasalahan sosial maupun kemanusiaan. Peneliti membangun sebuah gambaran holistik yang kompleks serta menganalisa kata-kata, melaporkan pandangan dari partisipan dan melaksanakan studi tersebut dalam setting maupun lingkungan yang alami (John W Creswell, 2012). Peneliti memilih lokasi penelitian di Nagari Aia Manggih, Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Adapun lokasi penelitian ini dipilih, karena lokasi penelitian dianggap memenuhi kriteria untuk dijadikan

tempat penelitian sesuai judul yang diangkat, karena lokasi ini merupakan lokasi dimana rata-rata mata pencaharian dari masyarakatnya adalah sebagai petani yaitu sebanyak 2.137 jiwa, dimana pada masyarakat petani ini remaja merupakan pihak yang juga turut membantu orang tua mereka, juga membantu untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga keluarganya.

Teknik pengambilan informan yang peneliti pilih adalah teknik *purposive sampling*. Adapun kriteria yang dijadikan informan pada rencana penelitian adalah pada orang tua yaitu orang tua dari remaja yang memiliki *smartphone* di Nagari Aia Manggih. Kriteria Anak Remaja adalah remaja di Nagari Aia Manggih pada rentang usia 13-17 tahun, dan remaja di Nagari Aia Manggih yang memiliki *smartphone*. Kriteria Informan Pengamat adalah anggota keluarga remaja pengguna *smartphone*, guru sekolah remaja pengguna *smartphone*, teman dari remaja pengguna *smartphone*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan Observasi maupun pengamatan yang menurut (John W Creswell, 2012) merupakan pengumpulan data kualitatif dengan memperhatikan fenomena yang ada di lapangan yang berlandaskan pada tujuan riset dan pertanyaan riset. Wawancara mendalam dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data melalui percakapan tanya jawab dengan tujuan untuk mengupas pengalaman dari informan untuk memperoleh data terkait dengan penelitian. Sehingga wawancara mendalam kepada informan sampai dengan mendalami sebuah persoalan sehingga perlu dilakukan berulang kali dengan informan untuk mengupas persoalan-persoalan dalam penelitian yang ingin peneliti temukan nantinya.

Selanjutnya dalam pengumpulan data adalah studi dokumen, yang peneliti gunakan bersumber dari artikel maupun jurnal yang relevan dengan penelitian, internet serta arsip-arsip dokumen yang terkait dengan penelitian. Studi dokumen digunakan oleh peneliti sebagai pelengkap data dari penggunaan metode wawancara mendalam dan penelitian. Terakhir adalah melakukan analisis data, menurut (Ridder et al., 2014), analisis data pada penelitian kualitatif yaitu mereduksi data, lalu menyajikan data, kemudian juga menarik suatu kesimpulan. Reduksi data diartikan sebagai suatu kegiatan untuk memilah data yang dianggap perlu atau penting juga data yang tidak penting dari data-data yang sudah

dikumpulkan sebelumnya. Sedangkan penyajian data adalah penyajian suatu informasi yang sudah tersusun. Kesimpulan data berarti tafsiran atau juga interpretasi pada data yang sudah disajikan (Afrizal, 2019).

C. Pembahasan

1. Alasan Penggunaan *Smartphone* Oleh Remaja Di Nagari Aia Manggih

a. Media Belajar

Media belajar melalui teknologi *smartphone* menjadi alasan yang kebanyakan dimiliki oleh remaja di Nagari Aia Manggih, karena masuknya *smartphone* tersebut terkait dengan adanya aturan pemerintah yang menghimbau masyarakat untuk lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, sehingga aturan sekolah pun juga menjadi salah satunya, ketika pembelajaran dari rumah atau daring diberlakukan. Alasan dari remaja dalam memiliki *smartphone* tidak lepas dari adanya upaya untuk media belajar bagi mereka, terkait pula dengan adanya anjuran pemerintah meminimalisir interaksi diluar rumah, dan pihak sekolah yang menggunakan penunjang *smartphone* untuk menjalankan proses belajar mengajar dengan melakukan diskusi melalui grup atau aplikasi yang ada di dalam *smartphone*.

b. Sebagai Alat Komunikasi

Remaja di Nagari Aia Manggih menggunakan *smartphone* untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain secara jarak jauh baik itu dengan guru, teman, keluarga, maupun orang lain yang dikenal melalui media sosial. Untuk melakukan komunikasi melalui *smartphone* para remaja menggunakan aplikasi maupun fitur pesan yang ada di dalam *smartphone*, hal ini dilakukan apabila remaja dengan lawan bicaranya berada pada jarak yang jauh dan berbeda lokasi sehingga komunikasi lebih terasa mudah dan cepat.

c. Sebagai Sarana Hiburan

Pada penelitian yang dilakukan terlihat bahwa para remaja ketika hendak dilakukan wawancara dalam keadaan sedang bermain *smartphone* ada yang memainkan *game online* seperti *mobile legend* dan bermain sosial media seperti *tiktok*. Remaja di Nagari Aia Manggih menggunakan *smartphone* di samping sebagai alat komunikasi dan media belajar, di sela aktivitasnya para remaja menghabiskan waktu mereka bermain aplikasi yang ada pada *smartphone* sebagai hiburan.

2. Alokasi Waktu, Biaya dan Aplikasi yang Digunakan

Rata-rata penggunaan *smartphone* dalam sehari oleh remaja di Nagari Aia Manggih digunakan dalam durasi lebih kurang 8 jam pemakaian. Pada pagi hari sebelum berangkat sekolah informan remaja biasanya membuka *smartphone* hanya untuk men *check* jam atau pesan di *whatsapp*, dan untuk waktu jam sekolah remaja tersebut tidak membawanya karena ada aturan dari sekolah yang melarang membawa *smartphone* ke sekolah. Sedangkan di siang hari sepulang sekolah remaja di Nagari Aia Manggih sudah mulai menggunakan *smartphone* mereka dengan membuka aplikasi yang disukai dan biasanya sering mereka akses, dan kegiatan itu di lakukan sampai malam hari sebelum tidur, bisa sampai larut malam bahkan sampai pada pagi harinya.

Aplikasi unduhan yang digunakan oleh remaja di Nagari Aia Manggih dan banyak di akses adalah seperti *mobile legend*, *whatsapp*, *tiktok* dan *snack video*, *facebook* atau Messenger. Pada dasarnya alasan dalam membeli *smartphone* adalah sebagai salah satu media belajar bagi para remaja sebagai siswa di sekolah, aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh para siswa dalam menunjang aktivitas belajar atau aplikasi yang memang diperlukan untuk aktivitas pendidikan adalah seperti *whatsapp* dan juga *Google meet*. Namun pada kenyataannya, para remaja di Nagari Aia Manggih lebih sering mengakses aplikasi yang sama sekali tidak berhubungan dengan pendidikan, yaitu seperti yang telah di paparkan baik itu *mobile legend*, *facebook*, dan *tiktok*, sedangkan akses pada aplikasi pendidikan kenyataannya sangat sedikit sekali mereka akses.

Alokasi biaya adalah proses yang dilakukan seseorang untuk menetapkan suatu biaya terhadap suatu objek biaya, objek biaya disini adalah untuk *smartphone*, baik itu biaya pembelian *smartphone*, dan berapa biaya yang dikeluarkan untuk membeli paket internet untuk *smartphone*. Untuk pembelian data atau paket internet oleh remaja di Nagari Aia Manggih berbeda-beda. Pada informan S biasa membeli paket voucher internet dengan harga Rp44.000 untuk waktu satu minggu, kemudian informan D sebanyak Rp100.000 untuk waktu 3 bulan, Informan R membeli paket dengan harga Rp11.000 untuk 1.5 GB data, Informan Z membeli paket internet dengan harga Rp12.000 untuk seminggu atau Rp48.000 untuk sebulan, pada informan A membeli voucher Rp40.000 untuk sebulan, lalu informan

Rp11.000 untuk seminggu, dan terakhir pada informan SR Rp11.000 untuk seminggu.

3. Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Remaja; Positif dan Negatif

a. Menambah wawasan

Wawasan yang mereka dapatkan dari berita-berita atau informasi yang didapatkan dari akses mereka kepada aplikasi yang dibuka baik itu seperti *facebook* dan *tiktok*. Pada aplikasi *facebook* misalnya, dimana *platform* ini merupakan tempat seseorang untuk membagikan mengenai dirinya, baik itu berupa foto, video, berita tentang sesuatu, video-video yang bermacam-macam, dan sebagainya. Bahasa Inggris contohnya, pada aplikasi game online memuat begitu banyak kosakata bahasa Inggris, diharapkan dari hal tersebut nantinya bisa menimbulkan atau memunculkan ketertarikan pada remaja untuk mempelajari bahasa Inggris lebih dalam dan memanfaatkan kemampuannya tersebut ke arah yang lebih positif lagi.

b. Memudahkan untuk belajar

Penggunaan *smartphone* nyatanya juga bisa memberikan dampak positif bagi para remaja di Nagari Aia Manggih, terdapatnya perilaku baru yang muncul dari pengetahuan baru yang dimiliki, sesuai dengan pemikiran dari Spradley tentang kebudayaan kognitif, dimana pengetahuan itu dijadikan cara untuk menginterpretasikan dunia sekelilingnya, dimana remaja Nagari Aia Manggih mengadopsi pengetahuan tersebut dan memunculkan suatu perilaku, mereka menggunakan serta memanfaatkannya sebagai cara untuk memudahkan mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan cara yang baru.

c. Memudahkan Komunikasi

Smartphone pada dasarnya merupakan alat komunikasi, dan alat komunikasi ini begitu banyak digunakan di dalam kehidupan masyarakat dan digunakan oleh segala kalangan baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga kalangan orang tua, sehingga membuat *smartphone* menjadi barang yang cukup penting bagi kehidupan mereka. Anak remaja di Nagari Aia Manggih kebanyakan sudah memiliki *smartphone* dengan tujuan memudahkan mereka dalam melakukan kegiatannya, baik itu dalam urusan belajar dan juga berkomunikasi dengan teman atau saudara. Sebagaimana hasil kajian (Timbowo, 2016) yang menyatakan bahwa manfaat

smartphone dengan berbagai fitur yang dimilikinya dapat menjadi media berkomunikasi secara intensif dengan orang lain.

4. Dampak negatif dari penggunaan *smartphone*

a. Kecanduan

Kecanduan *smartphone* diartikan sebagai perilaku kecanduan, hilangnya kontrol karena terlalu terbawa suasana dan adanya obsesi berlebih pada saat menggunakan *smartphone*, memunculkan keadaan tidak teratur, adanya rasa cemas dan gugup, dan merasa terlalu nyaman dengan dunia virtual atau media sosial pada *smartphone*. Dari penjelasan oleh Spradley, terlihat bahwa para remaja dengan pengetahuannya akan aplikasi-aplikasi pada *smartphone*, memunculkan suatu perilaku baru pada diri remaja dan bahkan aktivitas mereka mengalami perubahan. Pada penelitian yang dilakukan juga terlihat remaja ketika didatangi pun sibuk dengan *smartphonanya*, bahkan saat wawancara dimulai, informan tetap fokus dengan *smartphone* di tangan dan sedikit sekali menatap mata pewawancara saat menjawab, tentu dari hal ini pula menunjukkan hilangnya kepedulian dengan sekitar akibat candunya remaja menggunakan *smartphone*.

b. Malas Bekerja

Malas bekerja maksudnya disini adalah ketika seseorang tidak memiliki kemauan atau keinginan yang sungguh dalam melakukan sesuatu, jika rasa malas ini berlarut maka akan memunculkan akibat yang buruk pula. Pada masyarakat Nagari Aia Manggih yang menggunakan anak mereka untuk membantu pekerjaan dalam bertani tentu sangat berpengaruh apabila anaknya jarang bahkan sama sekali tidak lagi membantu sama sekali.

c. Menurunkan Minat Belajar

Minat Belajar adalah sesuatu hal ketika adanya rasa suka dan juga ketertarikan terhadap sesuatu hal maupun aktivitas. Minat muncul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap sesuatu objek, dimana disertai dengan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, dan juga membuktikan lebih lanjut, ini berkaitan dengan keinginan maupun kebutuhan diri sendiri. perubahan akibat penggunaan *smartphone* sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar dari remaja. Dari yang dulu masih suka belajar dan berprestasi menjadi hilang minat belajarnya dan menyebabkan turunnya prestasi di sekolah. Karena aktivitasnya juga

berubah, maka kesibukan dalam aktivitasnya sehari-hari juga berubah, aktivitas atau kegiatan yang awalnya masih banyak waktu luang sehingga bisa diisi dengan aktivitas untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

d. Hubungan Sosial Remaja

Hubungan Sosial adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghubungkan kepentingan-kepentingan yang ada antara individu, individu dengan kelompok, antar kelompok, baik itu terjadi secara langsung maupun tidak untuk memunculkan rasa saling pengertian. Hubungan ini memberikan pengaruh terhadap hubungan sosial dalam kehidupan manusia, segala hubungan yang terjadi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Adanya suatu perbedaan yang terjadi di dalam komunikasi dan juga kontak sosial dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan *smartphone* bisa mempengaruhi interaksi yang berakibat pada hubungan yang tidak intens dan cuek. Pada hubungan sosial yang terjadi dengan keluarga oleh remaja di Nagari Aia Manggih mengalami kerenggangan interaksi, dimana ketika remaja yang menggunakan *smartphone* menjadi lebih jarang dalam berinteraksi.

Remaja di Nagari Aia Manggih dalam hubungan pertemanan begitu kuat, karena kebiasaan yang dilakukan selain di sekolah adalah dengan bermain bersama teman sebayanya, interaksi yang dilakukan ada yang sudah sangat jarang, ada yang bertemu tapi tetap lebih memprioritaskan penggunaan *smartphone* dibandingkan dengan melakukan komunikasi lebih banyak. Hubungan pertemanan dapat terganggu apabila seseorang lebih memilih menghabiskan waktu dengan *smartphone* dan tidak melakukan komunikasi maupun interaksi dengan temannya, dikhawatirkan pula dari sikap seperti itu lama-lama akan memunculkan sifat anti sosial pada diri remaja.

Hasil kajian di atas serupa dengan apa yang didapatkan dari kajian (Hidayanto et al., 2021) yang bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan berdampak negatif pada aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Dampak negatif lainnya yang berkaitan dengan perilaku akibat dari adiksi *smartphone* juga terlihat pada beban pikiran berlebihan, perhatian, perilaku aksi anti sosial, serta kesulitan dalam membangun identitas diri yang positif (Utami, 2019).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan bahwa mayoritas remaja di Nagari Aia Manggih menggunakan *smartphone* karena adanya kebijakan belajar di rumah saat pandemi, orang tua membelikan anaknya *smartphone* untuk menunjang aktivitas belajar. Namun pada kenyataannya, remaja di Nagari Aia Manggih lebih banyak mengakses aplikasi yang tidak berhubungan dengan pendidikan, dan dalam durasi akses waktu yang lebih lama dibandingkan dalam mengakses aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan. Hal ini terlihat pada lama penggunaan mencapai lebih kurang 8 jam, dari aplikasi yang sering digunakan seperti *facebook*, *mobile legend*, *tiktok* dan sebagainya, sedangkan aplikasi pendidikan seperti *whatsapp group* dan *google meet* yang hanya digunakan rata-rata lebih kurang 2 jam. Terjadinya perubahan perilaku remaja yang terjadi di Nagari Aia Manggih disebabkan oleh adanya penggunaan dari teknologi *smartphone*.

Penggunaan dari *smartphone* ini dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap remaja di Nagari Aia Manggih. Dampak negatif muncul karena penggunaan dari *smartphone* oleh remaja di Nagari Aia Manggih menjadi salah satu kebiasaan maupun budaya baru yang masuk dalam kehidupan serta aktivitas mereka sehari-hari dimana para remaja menggunakannya untuk mengakses berbagai macam aplikasi-aplikasi yang tersedia di dalam *smartphone* yang kemudian lebih banyak dijadikan sebagai sarana hiburan oleh para remaja dengan alokasi waktu penggunaan yang cukup lama. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terjadinya perubahan perilaku pada remaja, seperti kebiasaan remaja yang dahulu bekerja untuk bisa menambah uang jajan dengan bekerja mencari kayu, membuka pinang, mencari pasir, menolong orang tua ke sawah dan sebagainya juga untuk membantu ekonomi rumah tangga keluarganya, lalu terjadinya pengaruh pada perubahan perilaku remaja di Nagari Aia Manggih. dampak lainnya adalah kepada komunikasi yang kurang secara lisan yaitu pada hubungan sosial remaja di lingkungannya, serta banyak dari para remaja lebih memilih untuk menikmati menggunakan *smartphone* mereka dengan bermain *game mobile legend* atau *tiktok* dan aplikasi dalam *smartphone*, dibandingkan memilih untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Daftar Pustaka

- Afrizal. (2019). *Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. PT RajaGrafindo Persada.
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Nur Ajijah, A. H., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73–79. <https://doi.org/10.37858/publisitas.v8i1.67>
- Hootsuite and We are Social. (2021). Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta. *Global Digital Insights*, 103.
- John W Creswell. (2012). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Memilih diantara lima pendekatan. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Popkin, S. L. (1986). Petani Rasional. In *Jakarta: Yayasan Padamu Negeri*.
- Ridder, H. G., Miles, M. B., Michael Huberman, A., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis. A methods sourcebook. *Zeitschrift Fur Personalforschung*, 28(4), 485–487.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi). *E-Journal "Acta Diurna," V(2)*, 1–13. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/11719>
- Utami, A. N. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/pip.331.1>