

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital pada saat ini perkembangan dan kemajuan teknologi terjadi sebuah evolusi besar-besaran, kehadiran *new media* atau semua orang mengenalnya sebagai internet dan bukan merupakan hal yang asing bagi semua orang di dunia pada saat ini. Hampir seluruh penduduk di dunia adalah seorang pengguna internet. Dari mulai negara berkembang hingga negara maju, *new media* mengalahkan media konvensional yang sebelumnya telah dijadikan sumber referensi dalam mendapatkan sebuah informasi.

Istilah *new media* hadir pada akhir abad ke-20, istilah ini digunakan sebagai penyebutan bagi media jenis baru antara media konvensional dengan media internet. Dalam jangka waktu beberapa tahun ini, *new media* telah melahirkan macam-macam jejaring sosial, situs virtual yang mana telah menyediakan tempat didunia maya untuk membangun jejaring pertemanan ataupun komunitas yang bisa di jangkau oleh setiap orang di belahan dunia manapun. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi memunculkan istilah *E-Commerce* yaitu proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan jaringan komputer dan jaringan yang digunakan adalah jaringan internet. (Morissann, 2010)

Saat ini, hampir setiap individu dimulai dari mulai anak-anak sampai dengan orang dewasa memiliki gawai. Hal tersebut terjadi akibat daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan dengan sebelum kehadiran gawai dan teknologi lainnya. Kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi dua hal yang paling penting bagi semua lapisan masyarakat. Manusia telah memiliki gaya hidup baru yang tidak mampu dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik, teknologi sebagai sebuah indera yang dapat membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dimanfaatkan manusia untuk mengerjakan dan mengefisiensi waktu, peran krusial teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital..

Era digital adalah ketika masa informasi dapat dengan mudah diperoleh dengan cepat serta dapat disebarluaskan menggunakan teknologi digital (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Era digitalisasi merupakan masa dimana perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang membuat suasana baru yang bersifat artifisial dan maya yang bisa disebut dengan *cyberspace*. Perkembangan teknologi digital didukung juga oleh perkembangan internet yang sangat mempengaruhi perubahan yang luarbiasa terutama dalam bidang komunikasi (Anwar & Rusmana, 2017).

Sebelum era digital berkembang pada saat ini dan sebelum adanya gawai yang menjadi media komunikasi digital, komunikasi yang berjalan dengan sangat aktif kemudian berubah menjadi pasif. Ketergantungan menggunakan gawai ini telah

mempengaruhi perilaku masyarakat, anak remaja serta peserta didik dalam berkomunikasi tatap muka maupun berbagai kegiatan lainnya. Siswa yang dinilai sangat lebih mengutamakan dalam memakai gawai nya daripada berinteraksi secara eksklusif juga menjadi acuh terhadap kegiatan akademik nya. Artinya, terdapat perubahan perilaku siswa menjadi pasif setelah hadirnya gawai. Kehadiran gawai ini juga telah menghadirkan berbagai macam dampak, walaupun memiliki dampak positif, gawai juga memiliki berbagai macam dampak negatif, karena penggunaan gawai bersifat berkelanjutan dan akan berdampak pada pola perilaku siswa dalam kesehariannya, siswa yang terus menerus menggunakan gawai akan menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan terhadap gawai, dan fakta yang terjadi hari ini adalah bahwa siswa lebih cenderung mngutamakan mengoperasikan gawainya dengan bermain *game online* atupu bermain media sosial dibandingkan memanfaatkan waktu nya untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Sebuah survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 merilis hasil survey mengenai penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia. Hasil survey tersebut telah terjadi peningkatan pengguna internet di Indonesia yaitu mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa. Artinya sebanyak 54,68% penduduk Indonesia telah terpapar oleh internet. Rilis hasil survei APJII (2017) tersebut juga menghadirkan berapa informasi penting lain. Pertama, bahwa penetrasi internet di kalangan penduduk usia lebih muda ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan

penetrasi internet pada kategori usia yang lebih tinggi. Data menunjukkan bahwa penetrasi internet pada kategori usia 13-18 tahun mencapai 75,50%, dan penetrasi internet pada kategori usia 19- 34 tahun mencapai 74,23%. Kedua, dilihat dari perangkat yang digunakan, tampak bahwa sebagian besar penduduk (83.44%) menggunakan gawai (smartphone dan tablet) pribadi dibanding menggunakan komputer/ laptop dan perangkat lainnya untuk mengakses internet. Dua informasi dari hasil survei APJII (2017) tersebut memberikan gambaran betapa tingginya jumlah penggunaan gawai di kalangan generasi muda yang umumnya adalah pelajar atau siswa.

Hal ini juga dialami oleh Sekolah Menengah Pertama Negeri 50 Jakarta. Mereka telah menerapkan sebuah kebijakan bahwa setiap siswanya dilarang untuk membawa ataupun mengoperasikan gawai selama proses Kegiatan Belajar dan Mengajar berlangsung, kebijakan tersebut bertujuan agar siswa tetap fokus terhadap tujuan utama yaitu materi yang disampaikan oleh Guru Mata Pelajaran tanpa terdistraksi oleh gawainya masing-masing. Namun, masih sangat sering terlihat banyak siswa yang kedapatan membawa dan memainkan *Handphone* secara diam-diam disaat Kegiatan Belajar dan Mengajar berlangsung.

Kebijakan yang diterapkan oleh satuan pendidikan untuk mengatur penggunaan gawai di lingkungan sekolah relatif beragam. Di DKI Jakarta, kebijakan ini berada di tingkat dinas pendidikan dimana semua sekolah di lingkungan DKI Jakarta, peserta didik dilarang membawa gawai selama proses Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM). Sementara itu, di Provinsi Banten dan Jawa Barat, kebijakan berada di tingkat satuan pendidikan. Dalam hal ini, kebijakan yang diambil oleh satuan pendidikan terbagi dalam tiga variasi. Pertama, sekolah melarang penggunaan gawai oleh peserta didik, jika ada peserta didik yang membawa gawai di lingkungan sekolah maka harus ditiptkan ke pihak sekolah. Kedua, sekolah mengizinkan siswa menggunakan gawai hanya ketika diminta oleh guru untuk kepentingan belajar. Ketiga, pihak sekolah memperbolehkan penggunaan gawai secara bebas oleh peserta didik. (Latifah, 2020)

Hal yang mendasari peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini adalah ketika observasi awal wawancara dengan guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 50 Jakarta, dijelaskan bahwa penggunaan gawai pada masa ini ternyata juga menyebabkan polemik tersendiri bagi siswa. Sebelum adanya masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa belajar *online* dari rumah, segala macam bentuk Kegiatan Belajar Mengajar masih dilakukan secara normal, tingkat keaktifan siswa dikatakan sangat baik karena metode pembelajaran yang dilakukan pada saat itu masih menggunakan cara lama yang mana tidak pernah melibatkan media gawai. Masa pandemi telah mengubah sistem pembelajaran secara keseluruhan, gawai telah

menjadi alat utama masyarakat terutama siswa untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan secara daring. Hal tersebutlah yang dianggap menjadi titik awal perubahan perilaku sosial siswa SMPN 50 Jakarta. Guru tidak dapat melakukan pengawasan secara langsung dan menyeluruh karena tidak bisa melihat langsung apa yang dilakukan oleh siswa di balik layar kameranya.

Selama pembelajaran di masa pandemi yang masih menggunakan sistem daring, tingkat kehadiran atau absensi siswa di dalam aplikasi Zoom Meeting selalu berubah-ubah pada setiap pelajarannya. Hal itu terjadi karena menurunnya semangat belajar siswa, siswa jadi lebih sulit mencerna materi yang disampaikan dan memilih bermain game online bersama teman satu kelasnya. Ada beberapa siswa yang pada awalnya memiliki rata-rata nilai yang cukup memuaskan, mereka mengalami penurunan hasil belajar karena terpengaruh oleh situasi kelas online yang tidak pernah lengkap. Munculnya media sosial seperti *Instagram* dan *TikTok* telah mengganggu konsentrasi siswa, ditambah dengan adanya *Game Online* seperti *Mobile Legends* dan *PUBG Mobile* telah mengalahkan buku pelajaran, sehingga membuat siswa lebih mengutamakan memainkan gawainya dibandingkan mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Berdasarkan observasi dan pengamatan langsung pada bulan Oktober tahun 2021. Pada saat mengajar anak-anak Kelas 9 melalui aplikasi *Google Meeting*, ketika sedang menjelaskan materi Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media Power Point, kolom komentar dipenuhi oleh 5 orang siswa yang saling berbalas pesan,

membicarakan hal yang berada diluar konteks pembelajaran yaitu dengan mengajak teman-temannya untuk bermain *Game Online Mobile Legends* atau yang lebih dikenal dengan Main Bareng (Mabar). Hal tersebut merupakan dasar penemuan yang peneliti dapatkan bahwa telah terjadi penyalahgunaan gawai dalam media pembelajaran

Permasalahan yang hadir akibat penggunaan gawai yang telah menjadi media komunikasi ini telah dialami pada masyarakat terutama peserta didik yang memiliki gawai. Hampir seluruh aktivitas sehari-hari selalu melibatkan gawai. Sistem pembelajaran pun mulai beradaptasi dengan jaman, sertadapat berinteraksi lewat platform media sosial. Keberadaan aplikasi ini dinilai sejalan dengan pola perilaku yang telah terinternalisasi kepada praktik-praktik kehidupan yang bercorak interaksi langsung yang rendah dan relasi yang berpostur organik.

Dalam pendidikan IPS peserta didik perlu menguasai pengetahuan yang berguna dalam membuat keputusan dan berinteraksi secara aktif dan efektif dalam masyarakat. Selain itu, masih memerlukan penguasaan keterampilan akademik dan keterampilan sosial sehingga peserta didik cerdas dalam aspek kognitif dan cerdas dalam aspek nilai sosial.

Ada tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS, diantaranya kompetensi personal, kompetensi sosial dan kompetensi intelektual. Kompetensi personal ialah kemampuan dasar yang berkaitan dengan pembentukan dan pengembangan

kepribadian diri siswa sebagai makhluk individu yang merupakan hak dan tanggung jawab pribadi masing-masing. Kompetensi personal dalam pendidikan IPS yang perlu dikembangkan agar perilaku sosial selalu berdampak positif diantaranya dengan pembentukan konsep dan pengertian diri, sikap objektif terhadap diri sendiri, aktualisasi diri, kreativitas diri, kemandirian itu sendiri, dan lainnya. Adapun kompetensi sosial yang dikembangkan ialah kesadaran dirinya sebagai anggota masyarakat sehingga perlu saling menghormati dan menghargai dengan bentuk toleransi, pemahaman dan kesadaran atas kesantunan hidup bermasyarakat dan berbangsa dengan bentuk kemampuan berkomunikasi dan kerjasama antara sesama, dan lainnya. (Ellena, 2022)

Kemampuan dasar intelektual berkaitan dengan pengembangan jati diri siswa sebagai makhluk berpikir yang daya pikirnya untuk menerima dan memproses serta membangun pengetahuan, nilai dan sikap, serta perilaku yang baik dalam kehidupan individu maupun sosialnya. Pendidikan IPS berupaya dalam mengembangkan keterampilan dan kompetensi peserta didik agar dapat membantu pembentukan perilaku sosial yang lebih baik lagi

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik dan terdorong untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, judul penelitian yang diangkat adalah “Perubahan Perilaku Sosial di Era Digital Pada Siswa Yang Menggunakan Gawai di SMP Negeri 50 Jakarta.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang akan di teliti dalam penelitian ini adaalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk perubahan perilaku sosial pada siswa yang menggunakan gawai di SMP Negeri 50 Jakarta?
2. Mengapa terjadi perubahan perilaku sosial pada siswa yang menggunakan gawai di SMP Negeri 50 Jakarta?

C. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini dibatasi fokusnya agar lebih terpusat, terarah, dan mendalam. Fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perubahan perilaku sosial pada siswa yang menggunakan gawai di SMP Negeri 50 Jakarta :
 - a) Kecenderungan Peran
 - b) Kecenderungan Sosiometrik
 - c) Kecenderungan Perilaku Ekspresif

2. Penyebab terjadinya perubahan perilaku sosial pada siswa yang menggunakan gawai di SMP Negeri 50 Jakarta:

- a) Faktor Internal : Usia, Kontrol diri yang lemah, dan Motivasi menggunakan gawai
- b) Faktor Eksternal : Keluarga, Teman Sebaya dan Lingkungan Digital

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku sosial pada siswa yang menggunakan gawai di SMP Negeri 50 Jakarta
- b) Untuk mengetahui perubahan perilaku sosial pada siswa yang menggunakan gawai di SMP Negeri 50 Jakarta

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan terkait pembentukan perilaku siswa di era digital, serta diharapkan mampu menjadi pegangan dan referensi untuk penelitian

berikutnya yang berhubungan dengan perubahan perilaku siswa di era digital.

b) Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran yang jelas tentang Perubahan perilaku siswa di Era Digital.
- 2) Penelitian ini diharapkan sebagai upaya pengetahuan umum dan upaya memberikan wawasan terkait pentingnya untuk lebih bijak dalam menggunakan gawai di era digital.
- 3) Menambah wawasan keilmuan bagi semua khalayak terutama insan pendidikan.

E. Kerangka Konseptual

Benjamin Bloom mengklasifikasikan perilaku manusia ke dalam 3 domain ranah atau kawasan yakni: kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam perkembangannya, teori ini dimodifikasi yakni:

1) Pengetahuan

Merupakan hasil yang terbentuk setelah seseorang melakukan pengeindraan terhadap suatu obyek tertentu.

2) Sikap

Reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sedangkan menurut Newcomb, sikap merupakan

kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu.

3) Praktik atau tindakan

Manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati dari luar, praktik/tindakan ini adalah respon atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar.

1. Konsep Perubahan Perilaku

a. Definisi Perubahan Perilaku

Perilaku merupakan hasil dari berbagai macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmodjo, 2010). Perilaku merupakan fungsi karakteristik individu dan lingkungannya. Karakteristik individu meliputi berbagai variabel seperti motif, nilai-nilai, sifat, keperibadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku. Faktor lingkungan memiliki kekuatan besar dalam menentukan perilaku, bahkan kekuatannya lebih besar daripada karakteristik individu.

Perilaku manusia (*human behavior*) merupakan reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks. Pada manusia khususnya dan pada berbagai spesies hewan umumnya memang terdapat bentuk-bentuk perilaku instinktif (*species-specific behavior*) yang didasari oleh kodrat untuk mempertahankan kehidupan. Perilaku manusia merupakan hasil dari pada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. (Azwar, 2010)

b. Bentuk-Bentuk Perilaku

Bentuk perubahan perilaku terbagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut (Irwan, 2017)

- 1) *Terpaksa (compliance)* Perubahan perilaku karena terpaksa cenderung tidak baik dan bersifat tidak tahan lama. Bentuk perubahan perilaku karena terpaksa juga sering terjadi pemberontakan pikiran pada individu
- 2) *Meniru (identification)* Perubahan perilaku karena meniru merupakan cara perubahan perilaku yang banyak terjadi. Individu cenderung meniru tindakan orang lain atau bahkan meniru apa yang dilihat tanpa mencerna apa yang dilihatnya.
- 3) *Menghayati (internalization)* Manusia merupakan makhluk yang mampu berpikir tentang hidup, pandai memahami rahasia hidup, menghayati kehidupan dengan arif dan mempertajam pengalaman-pengalaman baru.

Biasanya perubahan perilaku karena penghayatan ini cenderung dari pengalaman pribadi individu tersebut atau mengadopsi dari pengalaman orang lain. Individu yang merasa bahwa perilaku tersebut pantas dan harus ada pada dirinya, maka dengan terbuka individu tersebut akan melakukan perubahan perilaku dalam dirinya.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku

Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku adalah sebagai berikut (Pieter & Lubis, 2017)

1) Emosi

Emosi merupakan reaksi kompleks yang berhubungan dengan kegiatan secara mendalam dan hasil dari rangsangan eksternal dan keadaan fisiologis. Melalui emosi seseorang dapat terstimulus untuk memahami sesuatu atau perubahan yang disadari sehingga memungkinkannya mengubah sifat atau perilakunya. Bentuk dari emosi yang berhubungan dengan perubahan perilaku adalah rasa marah, gembira, senang, sedih, cemas, benci, takut dan lain sebagainya.

2) Persepsi

Persepsi merupakan pengalaman yang dihasilkan melalui indra penglihatan, penciuman, pendengaran dan sebagainya. Melalui persepsi seseorang dapat mengetahui atau mengenal objek berdasarkan fungsi

pengindraan. Persepsi dipengaruhi oleh minat, kepentingan, kebiasaan yang dipelajari, bentuk, latar belakang, kontur kejelasan atau kontur letak.

3) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan untuk bertindak untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hasil dari motivasi akan diwujudkan dalam bentuk suatu perilaku, karena melalui motivasi individu terdorong untuk memenuhi kebutuhan fisiologis, psikologis serta sosial.

4) Belajar

Belajar merupakan dasar untuk memahami perilaku manusia, karena belajar berhubungan dengan kematangan dan perkembangan fisik, emosi, motivasi, perilaku sosial serta kepribadian. Melalui belajar orang mampu mengubah perilaku dari perilaku sebelumnya serta menampilkan kemampuannya sesuai kebutuhannya.

5) Inteligensi

Inteligensi merupakan suatu kemampuan seseorang dalam membuat kombinasi berpikir abstrak, atau kemampuan menentukan kemungkinan dalam perjuangan hidup. Kemampuan seseorang tersebut membuatnya dapat menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif serta memahami berbagai interkonaktif dan belajar menggunakan konsep-konsep abstrak secara efektif.

d. Tahap Perubahan Perilaku

Individu yang akan mengubah perilakunya harus melalui proses yang kompleks dan memerlukan waktu. Tahap dari perubahan perilakunya adalah sebagai berikut (Irwan, 2017) :

- 1) Pengetahuan Individu akan mengadopsi perilaku apabila ia mengetahui terlebih dahulu arti dan manfaat perilaku tersebut. Contohnya, ibu hamil akan memeriksakan kandungannya apabila ia mengetahui tujuan dan manfaat dari periksa kandungan bagi ibu, janin dan keluarga.
- 2) Sikap
Sikap adalah perilaku tertutup, setelah individu diberi stimulus atau objek, selanjutnya individu akan menilai atau bersikap terhadap stimulus atau objek tersebut.
- 3) Praktik (tindakan)
Praktik (tindakan) dalam perilaku terjadi apabila individu telah melewati terlebih dahulu tahapan dari pengetahuan dan sikap. Setelah melewati kedua tahap sebelumnya, maka individu akan mempraktikkan atau melaksanakan apa yang diketahui dan disikapinya.

e. Teori Perubahan Perilaku

Dalam perilaku terdapat beberapa hal penting, yaitu masalah pembentukan dan \perubahan perilaku. Karena perubahan perilaku merupakan

tujuan dari sebuah pemberian informasi kesehatan, maka ada banyak teori tentang perubahan perilaku ini (Notoatmodjo, 2007), antara lain :

a. Teori Stimulus Organisme (SOR)

Teori ini didasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (Stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Artinya, kualitas dari sumber komunikasi (*sources*), seperti kredibilitas kepemimpinan dan gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok, atau masyarakat. Hosland dalam buku (Notoatmodjo 2007) mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu. Stimulus (rangsang) yang diberikan kepada organisme dapat diterima atau ditolak. Apabila stimulus telah mendapat perhatian dari organisme (diterima) maka selanjutnya stimulus ini akan dilanjutkan kepada proses berikutnya. Setelah itu organisme mengolah stimulus tersebut lalu timbul kesediaan untuk bertindak (Bersikap). Dukungan fasilitas serta dorongan telah didapat dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan (perubahan perilaku).

b. Teori Festinger (*Dissonance Theory*)

Dalam teori ini menyebutkan bahwa *dissonance* (ketidakseimbangan) terjadi karna dalam diri individu terdapat dua elemen kognisi yang saling bertentangan. Elemen bertentangan yaitu pengetahuan, pendapat atau keyakinan. Apabila idividu menghadapi suatu stimulus atau objek, dan stimulus tersebut menimbulkan pendapat atau keyakinan yang berbeda di dalam individu itu sendiri. Penyelesaian konflik ini adalah penyesuaian diri secara kognitif. Dengan penyesuaian diri ini maka akan terjadi keseimbangan kembali dan keberhasilan yang ditunjukkan itu dengan tercapainya keseimbangan kembali menunjukkan adanya perubahan sikap dan akhirnya akan terjadi perubahan perilaku (Notoatmodjo, 2007)

c. Teori Fungsi

Teori ini berdasarkan anggapan bahwa perubahan perilaku individu tergantung kepada kebutuhan. Hal ini berarti stimulus yang dibutuhkan adalah stimulus yang dapat dimengerti dalam konteks kebutuhan orang tersebut. Menurut Katz, perilaku dilatarbelaknagi oleh kebutuhan individu yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2007). Perilaku memiliki fungsi instrumental yaitu seseorang dapat bertindak (berperilaku) positif terhadap objek demi kebutuhannya. Perilaku berfungsi sebagai *defence macanism* atau sebagai pertahanan diri dalam menghadapi lingkunganya. Perilaku berfungsi sebagai penerima

objek dan pemberi arti. Dalam perannya dengan tindakan itu seseorang senantiasa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Perilaku berfungsi sebagai nilai ekspresif dari diri seseorang dalam menjawab suatu situasi.

d. Teori Kurt Lewin

Kurt Lewin berpendapat bahwa perilaku manusia adalah suatu keadaan yang seimbang antara kekuatan-kekuatan pendorong (*driving forces*) dan kekuatan-kekuatan penahan (*restining forces*). Perilaku tersebut dapat berubah apabila kekuatan-kekuatan dalam diri tersebut memiliki ketidakseimbangan di dalam diri seseorang maka ada tiga terjadinya perubahan perilaku, (Notoatmodjo, 2007) Kekuatan – kekuatan pendorong meningkat sehingga akan terjadinya pendorong untuk perubahan perilaku. Stimulus ini berupaya penyuluhan atau informasi yang diberikan. Kekuatan kekutan penahan melemah sehingga akan menurunkan kekuatan penahan. Kekuatan pendorong meningkat, kekuatan penahan menurun

2. Konsep Perilaku Sosial

a. Definisi Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah Tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Tanggapan atau reaksi individu tersebutlah yang

dapat menjadi pola-pola perilaku yang terbentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan (*Reinforcemen*) dengan mengkondisikan stimulus (*Conditioning*) dalam lingkungan (*Environmentalistik*). Perilaku tidak semuanya dapat diamati secara objektif atau secara indrawi oleh mata, akan tetapi perilaku juga bisa diamati dari perilaku yang tidak senyatannya atau bukan dari indrawi penglihatan saja (*Covert Behaviour*).

Menurut Hurlock (Dalam Oktaviani, 2018) Perilaku sosial memberikan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial ialah kata yang digunakan untuk mendeskripsikan perilaku umum yang ditunjukkan sang individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya menjadi respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak bisa diterima oleh kelompok sebaya seseorang. Perilaku ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, perilaku, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial ialah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau kebalikannya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai menggunakan tuntutan sosial.

Perilaku juga sering dikaitkan dengan akhlak atau moral seseorang. Moral merupakan kelakuan yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat, yang berasal dari hati nurani, bukan paksaan dari luar, yang disertai oleh rasa tanggungjawab atas kelakuan atau tindakan tersebut. (Ulfa, 2020).

b. Faktor-faktor Perilaku Sosial

Baron dan Byrne (1991) berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu :

1) Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang yang memiliki santunan karakter, ada kemungkinan besar dia akan berperilaku seperti kebanyakan orang yang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu. Pada aspek ini guru memegang peranan penting sebagai sosok yang akan mempengaruhi pembentukan perilaku sosial siswa karena ia akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam mengarahkan siswa untuk melakukan sesuatu perbuatan.

2) Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya seorang calon pelatih yang terus berpikir agar kelak dikemudian hari menjadi pelatih yang baik, menjadi idola bagi atletnya dan orang lain akan terus berusaha dan berproses mengembangkan dan memperbaiki dirinya dalam perilaku sosialnya. Contoh lain misalnya seorang karena selalu memperoleh tantangan dan pengalaman sukses siswa dalam pembelajaran penjas maka ia memiliki sikap positif terhadap aktivitas jasmani

yang ditimbulkan oleh perilaku sosialnya yang akan mendukung teman-temannya untuk beraktivitas jasmani dengan benar.

3) Faktor lingkungan

Lingkungan terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, bila berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata

4) Tatar Budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial

Misalnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan berperilaku sosial yang aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani yang terpenting adalah saling menghargai perbedaan yang dimiliki oleh setiap anak.

c. Bentuk Perilaku Sosial

Menurut Teori Krech (Dalam Sofiarini, 2019) Perilaku Sosial adalah suasana paling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup selalu membutuhkan bantuan orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya.

Sebagai makhluk sosial, seorang individu sejak lahir hingga sepanjang hayatnya senantiasa berhubungan dengan individu lainnya atau dengan kata lain melakukan relasi interpersonal. Dalam relasi interpersonal itu ditandai dengan berbagai aktivitas tertentu, baik aktivitas yang dihasilkan berdasarkan naluriah semata atau justru melalui proses pembelajaran tertentu. Berbagai aktivitas individu dalam relasi interpersonal ini biasa disebut perilaku sosial.

Krech (1962) mengungkapkan bahwa untuk memahami perilaku sosial individu, dapat dilihat dari kecenderungan-kecenderungan ciri-ciri respon interpersonalnya, yang terdiri dari :

1) Kecenderungan Peranan (*Role Disposition*)

Kecenderungan yang mengacu kepada tugas, kewajiban dan posisi yang dimiliki seorang individu.

2) Kecenderungan Sosiometrik (*Sociometric Disposition*)

Kecenderungan yang bertautan dengan kesukaan, kepercayaan terhadap individu lain.

3) Kecenderungan Ekspresi (*Expression Disposition*)

Kecenderungan yang bertautan dengan ekspresi diri dengan menampilkan kebiasaan-kebiasaan khas (*particular fashion*).

Lebih jauh diuraikan pula bahwa dalam kecenderungan peranan (*Role Disposition*) terdapat pula empat kecenderungan yang bipolar, yaitu :

1) *Ascendance-Social Timidity*

Kecenderungan menampilkan keyakinan diri, dengan arah berlawanannya social timidity yaitu takut dan malu bila bergaul dengan orang lain, terutama yang belum dikenal.

2) *Dominace-Submissive Dominace*

Kecenderungan untuk menguasai orang lain, dengan arah berlawanannya kecenderungan submissive, yaitu mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain.

3) *Social Initiative-Social Passivity*

Kecenderungan untuk memimpin orang lain, dengan arah yang berlawanannya social passivity yaitu kecenderungan pasif dan tak acuh.

4) *Independent-Depence Independent*

Bebas dari pengaruh orang lain, dengan arah berlawanannya dependence yaitu kecenderungan untuk bergantung pada orang lain. Dengan demikian, perilaku sosial individu dilihat dari kecenderungan peranan (*role disposition*) dapat dikatakan memadai, manakala menunjukkan ciri-ciri respons interpersonal sebagai berikut :

- a) Yakin akan kemampuannya dalam bergaul secara sosial
- b) Memiliki pengaruh yang kuat terhadap teman sebaya
- c) Mampu memimpin teman-teman dalam kelompok
- d) Tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bergaul.

Sebaliknya, perilaku sosial individu dikatakan kurang atau tidak memadai manakala menunjukkan ciri-ciri respons interpersonal sebagai berikut :

- a) Kurang mampu bergaul secara sosial
- b) Mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain
- c) Pasif dalam mengelola kelompok
- d) Tergantung kepada orang lain bila akan melakukan suatu tindakan

Kecenderungan-kecenderungan tersebut merupakan hasil dan pengaruh dari faktor konstitusional, pertumbuhan dan perkembangan individu dalam lingkungan sosial tertentu dan pengalaman kegagalan dan keberhasilan berperilaku pada masa lampau.

3. Konsep Era Digital

a. Definisi Era Digital

Era digital merupakan suatu masa yang mana pada era tersebut segalanya menggunakan sistem digital dalam berbagai kegiatan sehari-harinya. Menurut *Communication Technology Timeline* (Dalam Rahayu, 2019) berbagai macam jenis media elektronik di dunia mulai hadir dan melebarkan sayapnya pada tahun 1880-an yang diawali dengan munculnya alat komunikasi telepon, tape-recorder, dan radio. Barang elektronik lainnya seperti televisi, TV kabel, telepon selular baru mulai digunakan oleh banyak masyarakat sekitar tahun 1940 – 1970an. Pada awal kehadirannya, teknologi

tersebut masih menggunakan sistem analog, dan seiring berjalannya waktu, teknologi bertransformasi ke sistem digital yang ditandai dengan hadirnya produk media seperti e-book, internet, koran digital, *e-library*, *e-shop* dan lain sebagainya. Masa ini juga disebut sebagai masa revolusi digital. Revolusi digital dimulai pada awal tahun 1990an. Dengan kata lain, era digital merupakan era dimana aliran informasi melalui media-media komunikasi bersifat cepat, jelas, dan akurat.

b. Jenis-jenis Digital

Menurut Flew (Dalam “Studi Kasus Implementasi Konsep Digital Media Dan Jurnalis Digital Di NET.,” 2018) salah satu cara untuk memahami transformasi digital dari media baru adalah melalui konsep konvergensi, istilah yang banyak digunakan akademis pada media baru, serta dalam diskusi populer.

Adapun konvergensi media dapat dipahami sebagai proses pada empat dimensi, yaitu :

1) Teknologi

Kombinasi antara komputer, komunikasi dan konten disekitar *platform* media digital.

2) Industri

Keterlibatan media diruang media digital da hadirnya perusahaan berbasis digital seperti *Google, Apple, Microsoft* dan lain-lain, sebagai perusahaan yang mewadahi konten media yang signifikan atau sebagai akses ke konten sosial yang dibuat pengguna.

3) Sosial

Munculnya media sosial seperti *Facebook, Twitter, YouTube, Tiktok,* dan *Instagram* sebagai media penyebaran konten, komunikasi dan informasi secara *peer-to-peer* serta distribusi konten yang dibuat pengguna secara besar-besaran.

4) Tekstual

Penggunaan kembali dan penggunaan ulang media kedalam apa yang disebut sebagai model 'transmedia', di mana cerita dan konten media (misalnya suara, gambar, teks tertulis) tersebar di berbagai platform media.

c. Konvergensi Media di Era Digital

Konvergensi media menurut Henry Jenkins (Dalam Derviana & Fitriawan, 2019) adalah sebuah kata yang menggambarkan teknologi, industri, budaya, dan sosial yang merupakan cara media bersirkulasi dalam budaya kita. Beberapa gagasan atau referensi dalam istilah tersebut meliputi jenis-jenis konten di sebuah platform, bekerja sama dengan industri media, pencarian struktur pembiayaan baru media yang semuanya ada di antara media lama dan baru, dan perilaku migrasi khalayak media yang akan pergi ke

mana saja untuk mencari jenis pengalaman hiburan yang mereka inginkan. Konvergensi media mengacu pada situasi dimana beberapa sistem media hidup berdampingan dan berbagai konten media mengalir dengan lancar di antara mereka. Sejumlah media lama seperti media cetak dan media siaran berbasis elektronik pun melakukan berbagai perubahan dan menciptakan berbagai inovasi baru seperti konten versi online di internet. Hal tersebut dilakukan guna mempertajam persaingan dalam ranah digital. Hampir semua media cetak di Indonesia berbondong-bondong melakukan transformasi dan mendirikan portal berita daring guna mencapai pasar masyarakat digital pada era ini. Media online secara umum adalah berbagai macam bentuk media yang hanya bisa di akses menggunakan internet. Sedangkan secara khusus yang dimaksud dengan media online adalah segala jenis media massa yang dipublikasikan melalui internet, baik itu segala jenis media cetak maupun media elektronik. (Ahmad, 2013)

d. Dampak Era Digital

Menurut Setiawan (2017) Dalam fase perkembangan teknologi digital saat ini, tentu akan ada dampak yang dirasakan, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif era digital antara lain :

- 1) Tumbuhnya inovasi dan kreatifitas baru ddalam berbagai macam bidng yang berorientasi pada teknologi digital yang dapat memudahkan proses pekerjaan kita
- 2) Akses informasi menjadi lebih masif dan cepat
- 3) Munculnya *e-commerce* atau *online shop* sebagai media yang memudahkan kita dalam melakukan transaksi jual/beli
- 4) Munculnya berbagai platfom atau media belajar online seperti Ruang Guru, Quipper, dll yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia
- 5) Munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat
- 6) Meningkatnya kualitas Sumber Daya Manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapaun dampak negatif era digital yanga harus diantisipasi dan dicari solusinya untuk menghindari yang dapat menyebabkan kerugianmateri ataupun merusak moral , antara lain:

- 1) Berpotensi menyalahgunakan pengetahuanvdengan melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem sebuah perusahaan (*Hacking*)

- 2) Tidak mengefektifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana belajar, malah mengakses situs-situs pornografi, judi online, dan berbagai macam situs negatif lainnya. Hal ini dapat merusak moral siswa
- 3) Ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiatis akan melakukan kecurangan.
- 4) Ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi

4. Konsep Gawai

a. Definisi Gawai

Dikenal sebagai gadget, gadget adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut “gawai”. Gawai selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunaannya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis

Menurut Merriam Webster (Dalam Kursiwi, 2016) Gawai adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, saat ini gawai lebih dikenal sebagai media (alat) yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Gawai

sangat mempermudah komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang dan semakin lebih maju dengan munculnya gawai.

b. Fungsi Gawai

Secara umum gawai memiliki fungsi sebagai media komunikasi dan lainnya. Berikut merupakan beberapa fungsi dari gawai :

1) Memperlancar Komunikasi

Fungsi gawai yang paling banyak dirasakan oleh penggunanya adalah sebagai media komunikasi. Prinsipnya adalah mendekatkan yang jauh karena seseorang bisa dengan mudah berkomunikasi walaupun terhalang oleh jarak yang sangat jauh.

2) Menambah Wawasan

Akses informasi sangat mudah didapatkan, komunikasi lancar, informasi mudah tentu akan menambah wawasan.

3) Mengakses Informasi

Informasi bisa kita dapatkan saat kita memegang gawai seperti *smartphone*, *smartwatch* dan lain sebagainya.

4) Gaya Hidup

Hadirnya gawai saat ini tentu dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang. Disisi lain, fitur-fitur yang ditawarkan pada smartphone semakin berkembang dan menjadi ajang gengsi antarsesama pengguna.

5) Hiburan

Gawai juga dengan mudah mengantarkan setiap penggunanya untuk melihat dunia secara lebih luas melalui dunia maya, dengan hadirnya berbagai macam konten yang di buat oleh kreator di berbagai macam platform media sosial.

c. Jenis-Jenis Gawai

Gawai terdiri dari beberapa jenis perangkat, berikut merupakan jenis-jenis gawai, yaitu :

1) *Handphone/Smartphone*

Handphone merupakan salah satu gawai yang paling banyak dimiliki oleh semua manusia pada saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman, sudah ada berbagai macam fitur yang di tawarkan. Bahkan kini sudah eranya smartphone dan meninggalkan featuredphone. Handphone ada yang menggunakan OS android dan ada yang iOS. Ada pula yang windowsphone, Titan dan lain-lain.

2) Laptop, *Notebook*, dan Komputer

Selain *Handphone*, gawai lain yang banyak penggunaannya adalah laptop, komputer atau *notebook*. Jenis gawai ini adalah jenis yang paling sering digunakan untuk mendukung pekerjaan, OS yang mendukung gawai jenis ini juga beragam, ada windows, Mac, Linux, Unix, Solaris dan lain-lain

3) Tablet

Bisa dikategorikan ke dalam Smartphone, Tablet memiliki fisik yang sedikit lebih besar.

4) Ipad

Apple mengeluarkan perpaduan antara tablet dan komputer yang kemudian disebut dengan iPad. Segala bentuk pekerjaan yang ada di komputer, tersedia di dalam iPad, iPad lebih fleksibel dan sudah dibawa kemana saja dibandingkan dengan jenis komputer.

d. Dampak Penggunaan Gawai

Menurut Derry Iswidharmanjaya (Dalam Oktavia & Mulabbiyah, 2019) Gawai memiliki banyak dampak bagi penggunaannya, baik positif ataupun negatif, yaitu :

- 1) Berkembangnya imajinasi, seperti melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- 2) Melatih kecerdasan, dalam hal ini siswa dapat terbiasa dengan tulisan, angka, dan gambar yang membantu melatih proses belajar
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri, saat siswa memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, dalam hal ini akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat siswa akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gawai yaitu :

- 1) Menjadi Pribadi Yang Mudah Cemas

Ketika seseorang sudah menganggap bahwa gawai merupakan bagian penting dalam hidupnya, dan apabila perangkat tersebut dijauhkan dari mereka atau hilang, maka mereka akan merasa cemas dan merasa kehilangan

- 2) Kesehatan mata terganggu.

Ketika seseorang membaca pesan teks atau browsing di internet melalui smartphone cenderung memegang gawai ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras.

3) Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan gadget misalnya video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kelelahan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut dengan nama sindrom vibrasi.

4) Gangguan tidur.

Seseorang yang sudah kecanduan akan gawai, biasanya akan lupa waktu ketika sudah memainkan ponsel atau gawai mereka, sehingga hal inilah yang menyebabkan jam tidur mereka terganggu

5) Perilaku kekerasan

Kerap kali muncul sebuah kasus kekerasan yang dilakukan oleh seseorang, salah satu pemicu hal tersebut terjadi adalah banyaknya materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan.

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan berfungsi untuk mendukung berjalannya proses penelitian, dalam hal ini peneliti merujuk kepa beberapa referensi serta penelitian yang relevan.

Penelitian relevan tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Penelitian Relevan

No	Nama	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Antonius Simamora	Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar	Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendid di dasardari variabel dan penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar (komunikasi anak dengan orang tua berkurang) sebanyak 46% orang tua setuju bahwa gadget memiliki dampak negatif pada anak	Persamaan dalam penelitian ini di antaranya mengkaji tentang penggunaan gadget oleh siswa	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kuantitatif, selain itu juga yaitu lokasi penelitian, subjek penelitian, dan jumlah informan
2	Nurmalasari & Devi Wulandari	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang (Artikel Jurnal)	semakin sering menggunakan gadget akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasi siswa	Persamaan dalam penelitian ini di antaranya mengkaji tentang penggunaan gadget oleh siswa	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif, selain itu juga yaitu lokasi penelitian, subjek penelitian, dan jumlah informan
3	Mukhlis Aziz	perilaku sosial anak remaja korban broken home dalam berbagai	Berdasarkan data hasil temuan dari dokumen dan wawancara dengan dua (2) orang guru BP, serta wawancara langsung dengan sebagian anak-anak yang bermasalah sebagai subjek	Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama	Perbedaan dalam penelitian ini adalah lokasi penelitian, subjek penelitian, informan dan jumlah

		perspektif (Artikel Jurnal, 2015)	penelitian, menunjukkan hasilnya bahwa rata-rata perilaku social anak-anak yang bermasalah adalah dilatar belakangi oleh factor keluarga yang broken home	mengkaji tentang perubahan perilaku di era digital	informan
4	Rosalinda Palit, Alden laloma & Very Y Londa	Perilaku Masyarakat di Era Digital (Artikel Jurnal)	Terciptanya perilaku masyarakat modern yang memiliki pemikiran dan pemahaman yang cukup baik dalam memanfaatkan teknologi digital.	Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang perubahan perilaku di era digital	Perbedaan dalam penelitian ini adalah lokasi penelitian, subjek penelitian, informan dan jumlah informan
5	Sirajul Fuad Zis, Nursyirwan Effendi & Elva Ronaning Roem	Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital (Artikel Jurnal)	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas bersama teori yang digunakan dalam penelitian ini dapat ditarik beberapa kesimpulan. Perilaku milenial dan generasi Z yang semula interaktif sebelum menggunakan gawai, setelah menggunakan gawai proses komunikasinya menjadi pasif, tidak terjadi komunikasi efektif.	Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang perubahan perilaku di era digital	Perbedaan dalam penelitian ini adalah lokasi penelitian, subjek penelitian, informan dan jumlah informan