

Inovasi *gadget*: menelusuri dampaknya terhadap kalangan anak muda

Alex Febryan Lazuardhi

Program Study Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 230604110001@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Gawai, Teknologi, Literasi Digital, Inovasi Pemuda, Dampak Sosial.

Keywords:

Gadget, Technology, Digital Literacy, Youth Innovation, Social Impact.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di era modern mengalami kemajuan yang sangat pesat dan merambah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang komunikasi, industri, pertanian, hingga pendidikan. Salah satu wujud nyata dari kemajuan ini adalah *gadget*, yang kini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* tidak hanya mempermudah komunikasi jarak jauh, tetapi juga memberikan akses informasi, peluang ekonomi, serta kemudahan dalam proses belajar-mengajar. Namun kemajuan ini juga membawa dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan

kesehatan, dan penurunan interaksi sosial, terutama pada anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan *gadget* secara bijak dan seimbang, serta peran aktif dari orang tua, guru, dan lingkungan dalam memberikan edukasi dan pengawasan. Masa depan *gadget* sangat menjanjikan apabila dikembangkan dan digunakan secara positif serta didukung oleh inovasi generasi muda yang beretika dan bermoral.

ABSTRACT

Technological development in the modern era has advanced rapidly, impacting nearly all aspects of human life, including communication, industry, agriculture, and education. One prominent manifestation of this progress is the *gadget*, which has become an essential part of daily life. *Gadgets* not only facilitate long-distance communication but also provide access to information, economic opportunities, and ease in teaching and learning processes. However, these advancements also bring negative impacts, such as addiction, health issues, and reduced social interaction, especially among children and adolescents. Therefore, it is crucial to use *gadgets* wisely and in a balanced manner, with active involvement from parents, teachers, and communities in providing education and supervision. The future of *gadgets* is promising if they are developed and utilized positively, supported by innovation from youth who uphold ethics and morality.

Pendahuluan

Teknologi di zaman modern ini mengalami kemajuan yang sangat cepat, hamper dari semua sektor kehidupan pada manusia pasti ada teknologi yang berkembang. Inovasi baru sering bermunculan sehingga teknologi semakin bertambah. Teknologi di zaman sekarang bukan hanya di sektor komunikasi, akan tetapi juga berkembang di sektor lain misalnya industri, pertanian, perikanan dan masih banyak yang lain. Kemajuan ini menyebabkan manusia bisa lebih mudah terkoneksi satu dengan lainnya. Salah satu peran penting adanya teknologi yaitu komunikasi, kita bisa berkomunikasi jarak jauh dengan melalui handphone, itu merupakan suatu hal yang menguntungkan bagi manusia yang ingin berkomunikasi akan tetapi terhalang jarak. Dengan adanya handphone itu sangat bermanfaat jika kita ingin berkomunikasi dengan orang yang



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

jaraknya jauh dari rumah. Selain dengan sambungan telpon suara, handphone juga bisa berkomunikasi dengan menampilkan wajah yakni melalui *video call*. Banyak sekarang Perusahaan-perusahaan yang berlomba untuk meningkatkan kualitas teknologi, ini merupakan keuntungan yang besar bagi Perusahaan dan juga keberlangsungan manusia.

Selain komunikasi sekarang juga berkembang yang namanya kecerdasan buatan, ini juga merupakan salah satu dari transformasi teknologi. Kemajuan teknologi juga banyak mengandung dampak negatif dan itu tidak boleh diabaikan. Ketergantungan teknologi juga tidak bagus salah satunya yaitu perangkat digital, Dimana itu dapat mengganggu kesehatan mental apalagi bagi anak yang belum cukup umur itu sebaiknya jangan dikasih dulu yang namanya handphone. Penting bagi kita untuk terus menyikapi perkembangan teknologi di zaman sekarang. Perlu adanya edukasi untuk para generasi muda agar tidak buta akan perkembangan teknologi di zaman yang modern saat ini. Baik itu edukasi digital maupun etika penggunaan teknologi dan juga kebijakan dari pemerintah agar tidak makan gaji buta di zaman yang sekarang, itu mencerminkan hal buruk yang dilakukan oleh pimpinan. Teknologi *gadget* bisa menambah wawasan kita, menambah teman dan lainnya. Hal ini merupakan manfaat yang bagus, kita bisa menambah wawasan dengan cara berteman melalui online seperti melalui aplikasi Instagram, game dan masih banyak lagi. Dengan kita menambah wawasan itu kita bisa mengetahui banyak hal yakni kita bisa mengakses semua hal melalui handphone. Akan tetapi jangan terlalu sering juga bermain *gadget*, itu bisa merusak kesehatan terutama mata.

Pembahasan

Perkembangan *Sal Gadget* Dari Dulu Sampai Sekarang

Perkembangan *gadget* di zaman sekarang memang sangat pesat yakni berkembang, salah satu penyebabnya yaitu seiring perkembangan zaman, masyarakat semakin pintar. Hal ini membuat bagaimana sekarang *gadget* berkembang sangat pesat. Perkembangan *gadget* memang tidak mudah, akan tetapi sekarang *gadget* bisa berkembang dengan sangat pesat dan luas di pasaran dunia. Pada zaman dulu sendiri *gadget* yang kita hanyalah telpon selular yang dimana kita bisa mengaksesnya hanya melalui telpon bahkan dahulu juga telpon itu kita melalui telpon umum, yang mana telpon umum sendiri ada batas waktunya, untuk cara menghubungi kawan maupun kerabat, kita harus terlebih dahulu memasukkan uang koin ke dalam kotak telpon selular. Pada zaman dahulu *gadget* memang bukan merupakan komoditas utama karena pada zaman itu masyarakat lebih sering mengobrol secara langsung. Sebab hal itu masyarakat zaman dahulu bisa di bilang kurang akan hal teknologi. Ini juga disebabkan karena zaman dahulu juga kita masih merupakan jajahan dari negara barat salah satunya Inggris, Belanda, Spanyol, dan Portugis. Akan tetapi seiring lapasnya kita dari penjajah dan merdeka, Indonesia berbondong-bondong memajukan teknologi. Pada masa kita pula teknologi *gadget* sudah berkembang sangat pesat, tidak hanya bisa untuk telpon, tetapi juga bisa digunakan untuk *video call* maupun bermain game. Hal ini merupakan kemajuan teknologi *gadget* yang begitu aman pesat. Oleh karena itu, sekarang *gadget* menjadi komoditas utama terutama dalam hal fitur yang sekarang sangat maju

Kemajuan teknologi sendiri tidaklah mudah karena para pemuda sangat berperan penting akan kemajuan dan perkembangan teknologi. Penyebab kemajuan teknologi saat ini sendiri yaitu disebabkan karena banyaknya orang yang berpendidikan, berbeda dengan zaman dahulu yang kesulitan akan pendidikan. Perkembangan *gadget* juga berpengaruh penting dalam kontribusinya di dunia kerja saat ini. Kita sekarang tidak akan kebingungan saat ingin berpergian karena, di rasa lebih mudah, apalagi sekarang dimanapun dan kapanpun kita selalu membawa *handphone*, *tablet* dan *laptop* kemana-mana dengan mudah. Itu bisa memungkinkan kita bekerja secara fleksibel dan juga bisa membuat kita menjadi lebih produktif untuk mengerjakan sesuatu.

Pekembangan *gadget* juga bisa memudahkan kita untuk berinteraksi dengan keluarga, teman dan saudara. Itu merupakan salah satu keunggulan *gadget*, misalnya ketika kita lupa untuk mengabari keluarga atau siapapun saat berpergian jauh, kita bisa memberitahunya melalui ponsel yang kita gunakan sehari-hari. Akan tetapi, kemajuan ini tidak hanya membawa dampak positif saja, namun juga pengaruh buruk, seperti mengurungkan diri dan tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena kecanduan *smatphone*.

Dampak Positif Gadget

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun di sisi kami merasa gembira karena kami dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dan biaya murah. Namun itu juga sangat jelas bahwa kemajuan IPTEK seperti ini dapat menimbulkan dampak yang merugikan bagi generasi anak bangsa, khususnya siswa. Misalnya saja perkembangan dan kemajuan IPTEK yang terlihat jelas di industri telekomunikasi, khususnya di sektor *gadget*. Dengan bantuan perangkat yang dimungkinkan oleh pemasangan jarak jauh, guru dapat mengakses informasi yang tersedia di seluruh dunia dalam waktu yang relatif singkat dan dengan biaya yang relatif rendah dari yang akan membantu siswa mengakses informasi yang terkait dengan bahan ajar yang disediakan di sekolah dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, di antara hal-hal lainnya hal-hal, perangkat dapat memiliki dampak negatif terhadap hasil belajar siswa (Syifa et al., 2019).

Gadget berdampak positif dalam hal utama ekonomi dan juga pengetahuan. Dalam hal ekonomi sendiri kita mendapatkan duit dari berbagai kegiatan di *handphone*, misalnya melakukan live streaming, jualan online maupun mengupload video di Instagram maupun youtube. Itu bisa menambah salah satu penghasilan dari sana, maka tidak heran anak zaman sekarang bisa mendapatkan duit dengan berdiam diri di kamar. Maka dari itu teknologi *gadget* sendiri bisa dengan mudah kita mendapatkan penghasilan. Tidak hanya ekonomi, kita juga mendapatkan beberapa pengetahuan yang berdampak positif, misalnya kita bingung ingin membuat masakan apa, kita bisa mencarinya di youtube, semuanya akan terasa mudah dan misal kita tidak bisa memasak, kita bisa melihat tutorial memasak dan bahan apa saja yang digunakan di youtube maupun tiktok dan aplikasi lainnya. Maka dari itu dengan seiring berkembangnya teknologi *gadget* ini kita bisa mengakses apapun melalui *gadget* dan juga bisa digunakan di mana saja, tidak hanya di rumah tetapi juga di mana saja asalkan memiliki akses internet. Dengan kemajuan teknologi itu mempermudah semua halnya dan juga kita bisa berkomunikasi melalui *gadget* yang kita miliki, *gadget* juga bisa memberikan manfaat buat kita yang suka berkomunikasi, kita bisa berkomunikasi

melalui jarak jauh dan bisa melalui whatsapp melalui tukar pesan. *Gadget* memang menjadi komoditas utama zaman modern sekarang sehingga nilai pasar *gadget* sekarang ramai akan peminatnya, seperti beberapa merek besar yaitu xiami, realme, samsung, iphone dan masih banyak lagi yang lainnya.

Dampak Negative Gadget

Dampak negative dari *gadget* sendiri yaitu banyak sekali macamnya, mulai dari sering sakit-sakitan, mata sakit, malas berolahraga, dan masih banyak yang lainnya. Jadi sangat penting untuk mencegah anak-anak menggunakan *gadget*. Jika ini tidak dilakukan, maka hal itu akan memengaruhi kemampuan kognitif yang lebih kompleks (Damayanti et al., 2020). Di tengah arus globalisasi saat ini, kecanduan *gadget* menjadi hal yang cukup menakutkan, khususnya di kalangan remaja, karena dapat memberikan dampak merugikan bagi bangsa. Kecanduan *gadget* sendiri merupakan suatu kebiasaan atau tindakan yang dilakukan secara berulang-ulang, dan bila tidak dikendalikan, dapat menimbulkan berbagai efek negative (Wahyuni et al., n.d.).

Perlu dipahami bahwa usia 1 hingga 5 tahun merupakan fase yang sangat krusial dalam perkembangan anak, sering kali disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*. Pada periode ini, berbagai aspek kecerdasan anak, termasuk kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, berkembang dengan pesat. Perkembangan yang terjadi pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap tahapan perkembangan anak di masa depan (Chusna & Al-Muslihun, n.d.). Masa ini merupakan masa penting bagi pertumbuhan anak, maka dari itu pada usia yang dini, anak jangan sampai kasi handphne. Itu bisa merusak perkembangan anak dan generasi muda yang akan datang.

Kita juga sebagai generasi muda jangan sampai kecanduan akan *gadget*, yang nanti itu bisa merusak perkembangan kita dikedepannya. Gunakanlah *gadget* dengan seperlunya saja, jangan kalian sering dan terus menerus bermain *gadget*. Keseringan bermain *gadget* bisa merusak otak dan bisa menyebabkan mata menjadi sakit dan juga berakhir menggunakan kacamata yang sangat tebal. Untuk itu gunakan ponsel saat perlu dan perbanyak aktivitas diluar dari *gadget*. Perkembangan *gadget* memanglah sangat luar biasa dan bisa dibilang dimasa puncaknya. Tetapi membawa pengaruh yang buruk bagi kalah pemuda dimana anak masa kini banyak meluapkan emosionalnya dengan membentak orang tua jika permintaan anak tersebut tidak diturutin, mengingat sekarang banyak nya game online yang menyebabkan anak sekarang pada lupa waktu akan tugas sekolah, sholat dan juga membantu orang tua, malah sekarang banyak anak yang focus sendiri akan game dan permainan onlinenya sendiri.

Masa depan Gadget Dan Penggulangan Untuk Generasi Muda

Masa depan *gadget* memanglah sangat cemerlang ditengah perkembangan zaman modern ini, tidak dapat dipungkiri semakin kesini memang semakin sempurna, Dimana banyak aplikasi yang bisa digunakan dengan berbagai manfaat dikangan anak muda. Aplikasi *gadget* tidak hanya perihal tentang komunikasi, akan tetapi juga mengenai Kesehatan, layanan jasa dan masih banyak lagi dan itu bukanlah hal mudah untuk mengembangkannya. Banyak sekali juga rintangannya, mulai dari biaya, kecerdasan dan masih banyak yang lainnya, ini mendorong kita agar selalu berinovasi. Maka dari itu sebelum benar-benar terjun kedunia elektronik, kita juga harus belajar dengan giat agar

perkembangan *gadget* juga bisa membawa pengaruh positif dikalangan anak muda. Banyak sekali dari kalangan anak muda yang berperan penting akan kemajuan teknologi zaman modern ini, jadi tidak heran mereka bisa menghasilkan pundi-pundi uang dari usahanya sendiri. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* oleh anak sangatlah penting demi menjaga masa depan mereka. Di sisi lain, peran sekolah juga tidak kalah penting dalam proses tumbuh kembang anak. Guru berperan sebagai figur pengganti orang tua di lingkungan sekolah dan perlu membantu menjalankan peran tersebut dalam dunia pendidikan, sehingga mampu memberikan dampak yang positif bagi anak (Cahayani Adha et al., n.d.). Selain itu kita sebagai generasi muda juga harus tahu akan buruknya kecanduan *gadget* tersebut. Masa depan *gadget* juga harus diseimbangkan dengan kualitas Pendidikan, yang mana seorang yang pandai akan *gadget* harus juga memiliki akhlakul karimah, Dimana nantinya *gadget* bisa bermanfaat bagi banyak, tidak hanya untuk orang kalangan atas. Fitur-fiturnya pun harus banyak dikembangkan seiring berkembangnya zaman, maka dari itu masa depan *gadget* bisa semakin bagus

Kesimpulan

Perkembangan *gadget* dari masa ke masa mengalami kemajuan yang sangat pesat. Di masa lalu, *gadget* hanya berupa alat komunikasi sederhana seperti telepon umum yang memerlukan koin untuk digunakan. Kala itu, masyarakat belum terlalu mengenal teknologi karena keterbatasan akses pendidikan dan pengaruh penjajahan. Namun, seiring berjalannya waktu, terutama setelah kemerdekaan, teknologi mulai berkembang pesat. *Gadget* kini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk video call, bermain game, mencari informasi, hingga bekerja secara fleksibel. Hal ini turut didukung oleh meningkatnya pendidikan dan kreativitas generasi muda. *Gadget* memberikan banyak dampak positif, seperti kemudahan mengakses informasi, peluang ekonomi melalui media sosial dan e-commerce, serta membantu dalam proses belajar-mengajar. Namun, di sisi lain, *gadget* juga membawa dampak negatif, terutama jika disalahgunakan, seperti kecanduan, gangguan kesehatan, dan menurunnya interaksi sosial. Masa depan *gadget* sangat cerah dan menjanjikan, namun tetap harus diimbangi dengan edukasi, akhlak yang baik, dan pengawasan yang bijak dari orang tua dan lingkungan pendidikan. Penggunaan *gadget* yang bijak akan membantu menciptakan generasi yang cerdas, produktif, dan bermoral.

Saran

1. **Gunakan Gadget Secara Bijak:** Jangan gunakan *gadget* secara berlebihan. Gunakan sesuai kebutuhan, seperti untuk belajar, bekerja, atau berkomunikasi. Kurangi waktu penggunaan *gadget* untuk hal yang kurang bermanfaat.
2. **Orang Tua dan Guru Harus Aktif Mengawasi:** Pengawasan dari orang tua dan guru sangat penting agar anak-anak tidak kecanduan *gadget*, terutama pada usia dini. Mereka juga perlu memberi contoh penggunaan *gadget* yang baik.
3. **Seimbangkan Penggunaan Gadget dan Aktivitas Fisik:** Anak-anak dan remaja sebaiknya tetap aktif bermain di luar, berolahraga, dan bersosialisasi secara langsung, agar tumbuh kembang fisik dan mental tetap sehat.

4. **Manfaatkan Gadget untuk Hal Positif:** Gunakan *gadget* untuk mencari ilmu, mengembangkan bakat, memulai bisnis online, atau belajar keterampilan baru yang bermanfaat di masa depan.
5. **Pendidikan tentang Etika Digital Perlu Ditingkatkan:** Sekolah dan keluarga harus mengajarkan etika dalam penggunaan *gadget* dan internet, seperti tidak menyebar hoaks, menjaga privasi, dan berinteraksi dengan sopan di dunia maya.
6. **Kembangkan Gadget yang Ramah Anak dan Edukatif:** Pengembang teknologi sebaiknya menciptakan aplikasi atau fitur *gadget* yang mendukung pendidikan, kreativitas, dan perkembangan anak secara positif.
7. **Generasi Muda Harus Terus Berinovasi:** Anak muda diharapkan terus belajar dan berinovasi dalam bidang teknologi agar bisa berkontribusi dalam kemajuan bangsa melalui perkembangan *gadget* yang membawa manfaat.

Daftar pustaka

- Cahayani Adha, A., Hendriani, S., & Marzuki, A. (n.d.). EDUCATION ON THE DANGER OF EXCESSIVE GADGET USE IN PEKANBARU VOCATIONAL SCHOOL 2 STUDENTS EDUKASI BAHAYA PENGGUNAAN GADGET YANG BERLEBIHAN PADA SISWA SMK 2 PEKANBARU. In *Awal Bros Journal of Community Development Edisi* (Vol. 5, Issue 1).
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (n.d.). PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat : Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Mufidah, N., Suryawati, D., & Rofiki, I. (2021, April). Vlog media in Arabic learning for the pro gadget generation. In *International Conference on Engineering, Technology and Social Science (ICONETOS 2020)* (pp. 530-534). Atlantis Press. [Http://repository.uin-malang.ac.id/8493/](http://repository.uin-malang.ac.id/8493/)
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510-514.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Wahyuni, S., Murni, I., Yarni, N., & Padang, U. N. (n.d.). KECANDUAN GADGET OLEH REMAJA DALAM PERSPEKTIF SOSIOLOGI.