

DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP POLA INTERAKSI MASYARAKAT : STUDI KASUS DI DESA JANTUK LOMBOK TIMUR

Madani Putri & Lalu Sumardi

Universitas Mataram

madaniputri11@gmail.com , lalusumardi.fkip@unram.ac.id

Abstract

This study aims to find out and explain the impact of information technology on the interaction patterns of the Jantuk community. Case study in East Lombok. The approach used is through a qualitative study with a case study type of research. Sources of data in this study were obtained from informants, namely the public, sources of relevant journal books that had previously existed articles and previous research. Data collection techniques were obtained by means of interviews and observations. Comparing with data in similar journals. Data analysis techniques in this study used interactive model analysis developed by Miles, Huberman and Saldana with three techniques namely: data reduction, data display and drawing conclusions. The results of the study show that the impact of information technology, especially gadgets, can change the interaction pattern of the Jantuk village community, the Jantuk village community initially did a lot of direct interaction but now interaction can be done through gadgets. However, the impact of information technology, like gadgets, has positive and negative impacts, depending on the usage of each person. It is undeniable that gadgets can change patterns of interaction in society.

Keywords: *Information Technology, Interaction Patterns, Society*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan mengenai dampak teknologi informasi terhadap pola interaksi masyarakat jantuk. Studi kasus di Jantuk Lombok timur. Pendekatan yang digunakan melalui kajian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari informan yaitu masyarakat, sumber buku jurnal relevan yang telah ada sebelumnya artikel dan penelitian terdahulu. Teknik pengumpulan data didapatkan dengan cara wawancara dan observasi. Membandingkan dengan data pada jurnal-jurnal serupa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman dan Saldana dengan tiga teknik yaitu: reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak teknologi informasi terutama gadget dapat merubah pola interaksi masyarakat desa jantuk, masyarakat desa Jantuk yang awal mulanya banyak melakukan interaksi secara langsung namun sekarang interaksi bisa dilakukan melalui gadget. Namun dampak teknologi informasi seperti halnya gadget berdampak positif dan berdampak negatif, tergantung dari pemakaian masing-masing orang, tidak bisa dipungkiri bahwa gadget dapat merubah pola interaksi yang ada di masyarakat.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, Pola Interaksi, Masyarakat

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini telah melahirkan banyak bentuk media baru dalam komunikasi yang berbasis computer, laptop, internet dan sistem digital seperti *gadget*. Teknologi internet ini sudah digunakan oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun (Herianto, 2014). Penggunaan computer, laptop, *gadget* dan internet sebagai bagian dari teknologi Informasi kini sudah digunakan baik oleh masyarakat di kota maupun di desa. Hasil survei yang telah dilakukan oleh Kementerian Kominfo (2017) kepemilikan *gadget* dimiliki oleh 66,3% masyarakat Indonesia. Sebanyak 50,39% kepemilikan *gadget* dimiliki oleh masyarakat desa, sementara itu sebanyak 32,30% diantaranya menggunakan internet untuk berkomunikasi (Kominfo, 2017). Hasil survei tersebut menunjukkan tidak menutup kemungkinan bahwa masyarakat yang tinggal di wilayah pedesaan tidak luput dari dampak penggunaan teknologi informasi.

Dampak teknologi informasi di desa dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat desa (Fathoni, 2010). Hasil studi yang dilakukan oleh Newman, et al., (2018) menunjukkan bahwa teknologi informasi berperan besar dalam pengembangan daerah pedesaan dan sangat berkontribusi dalam bidang ekonomi dan sosial. Penggunaan teknologi informasi di daerah pedesaan juga berdampak pada perubahan pola komunikasi masyarakat. Menurut Respati (2014) perkembangan teknologi informasi diikuti dengan adanya perubahan gaya hidup masyarakatnya. Dampak dari teknologi informasi ini dapat membuat seseorang menjadi bergantungnya terhadap sesuatu, hal ini dapat menyebabkan menghabiskan waktu mereka untuk hal yang tidak produktif (Halimatussakhiah et al., 2022). Dampak teknologi informasi juga berakibat pada perubahan pola interaksi masyarakat. Hadirnya teknologi informasi seperti computer, laptop, internet dan *gadget*, memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi melalui media-media ini. Soejono seokanto (2009) mengatakan bahwa penyebab terjadinya perubahan pola interaksi masyarakat desa ada dua yaitu perubahan yang berasal dari masyarakat desa itu sendiri dan perubahan yang berasal dari luar masyarakat desa.

Masyarakat desa merupakan instusi sosial yang masih dipengaruhi oleh norma-norma, nilai, sistem sosial, serta budaya. Masyarakat desa selama ini masih mengandalkan cara berkomunikasi langsung karena dapat mempengaruhi kualitas silaturahmi dan dianggap lebih sopan. Adanya teknologi informasi tidak hanya mempengaruhi cara

berkomunikasi akan tetapi juga dapat mempengaruhi norma dan nilai yang di anut masyarakat desa.

Desa Jantuk yang menjadi objek penelitian ini merupakan desa yang terletak di bagian timur pulau Lombok. Desa jantuk merupakan sebuah desa kecil tepatnya berada di Lombok timur Kecamatan Sukamulia yang masih mempertahankan adat istiadat dan norma-norma yang ada dan dipertahankan pada masyarakatnya. Meski menjadi desa yang masih memegang adat istiadat, norma serta nilai yang kuat, masyarakat desa jantuk telah menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakatnya baik dalam berkomunikasi, untuk mencari informasi di internet ataupun untuk hal lainnya. Tidak dipungkiri bahwa penggunaan teknologi informasi seperti pedang bermata dua yang mempunyai manfaat positif dan negatif. Manfaat positif teknologi informasi dapat mengembangkan dan memberdayakan masyarakat desa untuk lebih maju. Menurut Sumardi & Rispawati (2020) dari banyaknya dampak negatif yang disebabkan teknologi informasi, dampak yang paling berbahaya adalah kerusakan perilaku bangsa. Hal yang sama dikemukakan oleh Sinaga (1988) teknologi informasi juga dapat mengubah perilaku masyarakat desa kearah negatif. Hal ini dikarenakan salah satu ciri khas masyarakat desa adalah kurang kritis terhadap hal-hal baru. Salah satu dampak negatif penggunaan teknologi informasi adalah dapat memepengaruhi pola interaksi di lingkungan sosial masyarakat desa (kraut, et al., 1998).

Pola interaksi masyarakat Desa Jantuk berubah seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang ditandai dengan masyarakat lebih sering berinteraksi secara online melalui *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Desa Jantuk sudah menjadi kebiasaan. (Budiman, 2016) mengatakan bahwa teknologi baru seperti media sosial sangat berpengaruh terhadap interaksi masyarakat. Bentuk-bentuk pengaruh interaksi yang di maksud meliputi pengaruh interaksi positif dan negatif. Pengaruh interaksi positif media sosial antara lain: terjalannya kepedulian terhadap sesama saat terjadi musibah atau peristiwa buruk lainnya, memperluas jaringan pertemanan di manapun seseorang itu berada sehingga membuat interaksi lebih luas lagi, dan memudahkan berkomunikasi. Sehingga memudahkan juga untuk masyarakat berinteraksi satu dengan lainnya. Namun, terdapat pengaruh negatif sosial media, diantaranya dapat membuat orang semakin malas untuk berbicara dimana berdasarkan survei didapatkan bahwa setiap bangun tidur terdapat 2 dari 5 orang di dunia akan mengecek sosial medianya terlebih dahulu sebelum memulai beraktivitas, dan rata-rata setiap orang di dunia menghabiskan waktu kurang lebih 2 jam

untuk sosial media. Hal tersebut menyebabkan orang lebih malas untuk berinteraksi dengan orang sekitar dan lebih memilih untuk berinteraksi dengan orang yang dikenalnya di sosial media dan meningkatnya pengaruh yang tidak baik atau tidak bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas maka pada penelitian ini akan dilakukan studi tentang dampak teknologi informasi di Desa Jantuk dan didapatkan Rumusan masalah yang disusun berdasarkan latar belakang adalah bagaimanakah dampak teknologi informasi terhadap pola interaksi masyarakat Jantuk Lombok Timur? Sedangkan untuk mendapatkan gambaran tentang dampak teknologi informasi terhadap pola interaksi masyarakat Desa Jantuk Lombok Timur, adalah tujuan dari penelitian ini.

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para peneliti lainnya dalam membuat ataupun menjadi acuan mengenai dampak teknologi informasi terhadap pola interaksi masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang menghasilkan data berupa deskriptif, Bogdan dan Taylor mengatakan pendekatan kualitatif dalam (Moleong, 2005) orang-orang dari perilaku yang dapat diamati yang kemudian dihasilkan data berupa deskriptif dan kata-kata tertulis atau lisan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif peneliti akan memperoleh hasil penelitian berdasarkan laporan pengalaman sosial yang ada di Desa Jantuk dapat ditemukan melalui kajian terhadap suatu interaksi ataupun lewat situasi sosial (Danim, 2002). Kasus yang diteliti dalam penelitian ini adalah dampak teknologi informasi terhadap pola interaksi masyarakat. Sedangkan, jenis penelitian studi kasus adalah metode penelitian yang fokus meneliti sebuah interaksi, peristiwa, dan kondisi masyarakat tertentu, teknik pengambilan data dalam studi kasus menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Yin (2015) mengatakan bahwa “studi kasus merupakan strategi penelitian yang menyelidiki secara tepat dan cermat mengenai suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau interaksi sekelompok individu”.

Dalam pengumpulan data, sumber data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan melalui informan yang ada di Desa Jantuk, peristiwa dan dokumen. Informan merupakan orang yang akan dimintai informasi terkait objek penelitian yang mana, informan akan memberikan informasi terkait data dari penelitian yang dilakukan oleh

peneliti. Informan penelitian adalah orang-orang yang memberikan informasi yaitu masyarakat Desa Jantuk, dimana informan penelitian tersebut bisa berupa orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang sifatnya bisa diteliti (Sukandarumidi, 2002). Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling. Menurut Notoatmodjo (2010) Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan data yang didasarkan atas suatu pertimbangan, seperti ciri-ciri atau sifat-sifat suatu populasi. Purposive sampling adalah teknik penentuan informan yang dipilih secara sengaja hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui latar belakang dari orang-orang yang akan menjadi sumber data dari penelitian peneliti. Setelah melakukan purposive sampling atau penentuan informan, peneliti mengambil data wawancara dari 2 informan yaitu Putri Diaz dan Nazhifa. Informan ini adalah masyarakat Desa Jantuk. Menurut Haryono Suryono dalam Aria Guratma (2011:2) fenomena diartikan sebagai cara pendekatan ilmu yang mempersoalkan sebab-sebab timbulnya gejala atau kejadian yang semata-mata tanpa mencoba menerangkannya. Dengan demikian Fenomena adalah suatu objek atau peristiwa yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dokumen adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, dokumen tersebut berhubungan dengan artikel, literatur, internet serta jurnal yang relevan dan berkaitan dengan topik yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Jantuk Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat, dengan ketentuan diberikan waktu selama 2 minggu untuk melakukan pengumpulan data lapangan. Mulai dari tanggal 19 Oktober 2022 sampai tanggal 2 November 2022.

Dari sumber data diatas, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga teknik yaitu: wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang dengan tujuan untuk memperoleh informasi baik itu informasi lisan, tulisan maupun direkam secara audio. Menurut Moelong (2012:186) menjelaskan Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Jenis wawancara, ada wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu peneliti sudah menyiapkan instrumen pedoman wawancara. Teknik observasi adalah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat segala fenomena yang terjadi dilingkungan sekitar. Observasi dilakukan dengan pedoman observasi yang disusun secara

terstruktur, dan mengamati lingkungan sekitar, observasi juga didefinisikan sebagai suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara diteliti serta pencatatan secara sistematis (Basrowi, 2012). Teknik Dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi dalam bentuk dokumen yang dimaksud adalah buku, mencakup artikel, literatur, situs di internet, serta jurnal dan penelitian terdahulu (Sugiyono, 2013). Data yang akan diambil adalah data yang relevan sesuai dengan judul penelitian yang diteliti saat ini.

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik analisis model interaktif yang dikembangkan oleh, Miles et al., (2018) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: kondensasi data, display data dan penarikan kesimpulan. Kondensasi data adalah penelitian berlangsung secara berulang-ulang maksudnya disini untuk lebih memperjelas segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diamati. Data ini bukan merupakan data akhir namun data ini dianalisis untuk menarik suatu kesimpulan akhir. Display data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun untuk memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Dengan mengamati display data, peneliti akan lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi. Data ini biasa disajikan dalam bentuk began, uraian singkat, grafik, chart atau tabel. Berdasarkan data yang telah dikondensasi dan didisplay, peneliti membuat kesimpulan dengan dukungan data yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah diungkapkan oleh peneliti sebelumnya pada latar belakang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desa Jantuk berada di Kecamatan Sukamulia, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Kecamatan Sukamulia merupakan salah satu dari 20 kecamatan yang ada di kabupaten Lombok Timur. Kecamatan Sukamulia terdiri dari 5 desa yang salah satunya adalah Desa Jantuk. Desa Jantuk memiliki 3 kepala dusun yaitu kepala dusun GB. Lensok, kepala dusun GB. Lauk dan kepala dusun GB. Daya. Desa Jantuk ini memiliki sarana dan fasilitas umum seperti, sarana jalan, sarana transportasi yang menghubungkan antar dusun. Berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh peneliti, pada tahun 2018 didesa jantuk hampir setiap rumah memiliki *WIFI*. Dengan demikian, adanya transportasi

dan *WIFI* disetiap rumah pola interaksi baik secara langsung maupun tidak langsung antar penduduk desa Jantuk terjalin dengan lancar.

Meskipun Desa Jantuk termasuk desa yang masih menjunjung tinggi adat istiadat dan norma-norma yang ada pada masyarakatnya. Namun masyarakat desa jantuk tidak bisa menghindari berkembangnya teknologi pada saat ini, salah satu keluaran teknologi informasi adalah *gadget* (Kamil, 2016) *gadget*, telepon genggam atau handphone adalah alat telekomunikasi elektronik yang memberikan manfaat serupa dengan telepon saluran, namun *gadget* dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan menggunakan nikabel. Masyarakat Desa Jantuk hampir disetiap rumah memiliki *gadget* mulai dari orang tua, dewasa hingga anak-anak, sehingga dari *gadget* ini dapat merubah pola interaksi masyarakat yang semula banyak melakukan interaksi secara langsung namun kini bisa dilakukan melalui teknologi informasi.

Pembahasan

Teknologi informasi menyebabkan seseorang akan lebih sering berinteraksi secara online daripada berinteraksi secara langsung. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi informasi mempengaruhi pola interaksi sosial masyarakat yang kurang bersosialisasi dengan teman bahkan keluarga. Kurangnya interaksi dapat membuat seorang pengguna teknologi informasi terasing dari lingkungannya. Menurut Marpaung, (2018) teknologi informasi mempunyai dampak negatif yaitu dapat membuat seseorang menutup diri dan enggan berinteraksi dengan teman atau lingkungannya. Kebiasaan berlebihan menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari berdampak pada hubungan antar masyarakat yang renggang karena kurangnya interaksi sosial secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa sebagian besar masyarakat Desa Jantuk mengalami perubahan pola interaksi yang semula banyak melakukan interaksi secara langsung namun kini banyak melakukan interaksi melalui *gadget*, karena interaksi yang dilakukan melalui *gadget* dirasa lebih efektif dan mudah disampaikan tanpa harus bertemu langsung. Menurut salah seorang informan di Desa Jantuk Putri Diaz “*kalaupun saya tidak menggunakan gadget itu seperti ada yang kurang aja gitu, karena kan saya terbiasa dengan gadget, seperti apa-apa harus gadget*”. Namun, banyak juga dari masyarakat Desa Jantuk yang masih melakukan interaksi secara langsung misalnya ketika ada acara begawe maka

masyarakat akan menyilak atau mengundang masyarakat lainnya hal ini disampaikan secara langsung karena dirasa lebih sopan ketimbang disampaikan melalui gadget. Menurut informan Putri Diaz “ *saya lebih setuju dengan mengundang secara langsung ketika ada acara begawe dari pada melalui gadget/ alat elektronik. Karena bertemu langsung adalah cara yang sangat mulia ketika sebagai umat muslim terutama yang dimana mengundang secara langsung otomatis menyambung atau memperert tali silaturrahmi*”. Dampak yang ditimbulkan teknologi informasi adalah dapat berubahnya pola interaksi yang ada dimasyarakat, namun tidak menutup kemungkinan dampak itu bisa berupa dampak positif dan dampak negatif.

Dampak teknologi informasi memang sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama masyarakat kota, namun kini masyarakat didesa pun telah merasakan dampak dari teknologi informasi. Dampak teknologi informasi ternyata memang dapat merubah pola interaksi yang ada dimasyarakat seperti yang dikatakan oleh Nazhifa salah seorang masyarakat Desa Jantuk *dampak dari teknologi informasi ini ada dua yaitu dampak positif, yang saya rasakan dapat mencari informasi dengan mudah diinternet, mengetahui berita-berita update dan saya sebagai pelajar bisa mengakses materi dari internet dengan gratis. Begitupun sebaliknya terdapat dampak negatif dari teknologi yang saya rasakan, interaksi saya dengan orang-orang terdekat menjadi berkurang karena saya lebih memilih untuk bermain gadget tapi tergantung dari orang tersebut juga bisa membatasi dirinya dari dampak negatif gadget ini*. Bahkan sudah banyak sekolah yang memanfaatkan jaringan teknologi sebagai sarana pendukung (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar, beberapa dari mereka menggunakan aplikasi-aplikasi yang tersedia seperti Gmail, Google Meet, Zoom Meeting, WhatsApp dan lain sebagainya (Fahrurrizal et al., 2022). Dampak negatif dari teknologi dapat mengakibatkan seseorang dalam mengerjakan tugas bergantung pada internet hal ini mengakibatkan malasnya berpikir. Hal senada juga diungkapkan oleh Sumardi et al., (2017) akses informasi lebih mudah di internet serta tersedianya semua jenis informasi yang ada di internet dapat mendorong peserta didik untuk mengandalkan internet dalam pembuatan tugasnya.

Kecanduan orang terhadap *gadget* semakin hari semakin tinggi berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh perusahaan mobile furry dalam (Hanika, 2015). Pola interaksi masyarakat berubah seiring dengan berkembangnya zaman, dimasa sekarang teknologi dapat dengan mudah mengubah cara komunikasi masyarakat. Komunikasi masyarakat yang awal mulanya banyak dilakukan secara langsung namun sekarang dilakukan melalui *gadget* seperti yang dikatakan Putri Diaz masyarakat Desa Jantuk, *interaksi mengalami disfungsi yaitu interaksi langsung dengan orang lain berkurang, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas*

interaksi langsung sangat rendah, jarang melakukan komunikasi tatap muka, namun dibalik dampak itu terdapat dampak positif yang Putri Diaz rasakan yaitu, mempermudah interaksi ke orang yang berada jauh dari kita. Kita dapat mengetahui kabar serta informasi orang melalui gadget tanpa harus bertemu langsung, jadi kesimpulannya gadget mendekatkan yang jauh menjadi dekat.

Pola interaksi yang berubah ini banyak dirasakan oleh masyarakat Desa Jantuk dari data wawancara yang telah diperoleh peneliti menunjukkan sebagian masyarakat Desa Jantuk telah berubah pola interaksinya baik itu interaksi yang dilakukan ke keluarga, teman dan masyarakat luas di Desa Jantuk, sebagian dari masyarakat Desa Jantuk melakukan komunikasi melalui gadget namun untuk menyampaikan informasi seperti contohnya begawe disampaikan secara langsung atau dalam bahasa sasak dikenal dengan istilah menyilak atau mengundang seseorang, Putri Diaz masyarakat Jantuk, juga mengatakan hal yang senada *mengundang secara langsung lebih baik dari pada mengundang melalui gadget/alat elektronik, karena bertemu langsung adalah cara yang sangat mulia yang dimana mengundang secara langsung otomatis menyambung tali silaturahmi antar sesama.* Hal yang sama pun diucapkan oleh Nazhifa, *kalaupun untuk mengundang orang tua lebih baik disampaikan secara langsung agar terlibat lebih sopan. Kalau teman sebaya bisa disampaikan lewat WhatsApp.* Pola interaksi yang berubah karena pengaruh gadget tergantung dari bagaimana masyarakat itu membatasi dirinya untuk bermain *gadget*, mengatur durasi bermain *gadget* juga sangat perlu dilakukan untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget.

KESIMPULAN

Teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini, mampu mengubah pola interaksi yang ada dimasyarakat. Berkembangnya teknologi informasi memudahkan masyarakat untuk selalu berkomunikasi jarak jauh dengan masyarakat luas tanpa memperdulikan batasan ruang dan waktu. Tidak dapat dihindari hadirnya teknologi informasi mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama dalam berinteraksi sehari-hari. *Gadget* sebagai alat komunikasi, bekerja dan sebagai alat hiburan membuat kehidupan masyarakat tidak dapat lepas dari *gadget*. Seiring dengan pesatnya teknologi saat ini, masyarakat kurang mengerti bahwa sebenarnya *gadget* juga dapat berdampak negatif namun tidak menutup kemungkinan *gadget* juga berdampak positif. Dampak negatif dari *gadget* bisa mengubah pola interaksi yang ada dimasyarakat. Kebanyakan masyarakat di Desa Jantuk baru menyadari dampak negatif teknologi informasi ketika sudah jarang lagi berinteraksi

secara langsung, karena masyarakat Desa Jantuk awalnya memang mengandalkan interaksi yang dilakukan secara langsung tanpa menggunakan *gadget*. Namun, ada juga dampak positif dari teknologi informasi yaitu dapat mengakses berbagai informasi dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12–24.
- Finali, Z., & Fitriyah, C. Z. (2017). Representasi Teknologi Komunikasi Dalam Interaksi Sosial. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 119–126.
- Halimatussakdiah, B., Sumardi, L., & Zubair, M. (2022). Penyimpangan Moral Siswa: Studi Kasus Di SMPN 2 Kediri, Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 103–112.
- Herianto, E. (2014). E-Learning, Implementasi Teknologi Di Era Belajar: Kajian Pada Mata Kuliah Kurikulum PKN di Jurusan Pips FKIP Universitas Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 20(1), 1–8.
- Hutabarat, D. T. H., Deri, A., Indraswary, A. D., Salsabila, J., Pasaribu, L. U., Irvansyah, M., Syapiq, M., Saifana, N., & Pujawati, S. A. (2022). Perubahan-Perubahan Sosial Dan Kebudayaan Yang Terjadi Di Masyarakat Pada Masa Sekarang. *Nusantara Hasana Journal*, 1(10), 50–57.
- Juditha, C. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Pola Komunikasi Masyarakat Desa. *Jurnal PIKOM; Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan*, 21(2), 131–144.
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23–30.
- Maharani, D., & Yusda, R. A. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 353–357.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 55–64.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage publications.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 45–55.
- Satriani, D. (2020). *Pola Interaksi Sosial Pecandu Gadget Di Desa Bantilang Kec. Towuti Kab. Luwu Timur*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sumardi, L., Rispawati, R., & Ismail, M. (2017). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran. *El-Hikam*, 10(2), 300–318.
- Sumardi, L., Rispawati, R., & Ismail, M. (2018). The Effect of Information Technology on

Learning (A Study on Civic and Pancasila Education Students at Mataram University). *JPP (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 24(2), 73–78.

Umam, F., Alqadri, B., & Ismail, M. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Prodi PPKn FKIP Universitas Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 9(1), 49–56.

Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94–99.