

ANALISIS PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI TERHADAP POLA HIDUP MAHASISWA STFT SURYA NUSANTARA

Manogang Simanjuntak
Sekolah Tinggi Filsafat Theologia Surya Nusantara
manogangsimanjuntak@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan sejauh mana teknologi mempengaruhi pola hidup mahasiswa STFT Surya Nusantara. Dengan menyadari bahwa pesatnya kemajuan teknologi sama seperti pedang bermata dua yang dapat menimbulkan pengaruh positif dan negatif bagi kehidupan manusia secara khusus mahasiswa STFT Surya Nusantara sehingga dilakukan upaya untuk menekan dan mengatasi dampak negatif dari kemajuan teknologi dapat dilakukan dengan peranan Pendidikan dan keluarga. bahwa teknologi bukan merupakan aspek kehidupan umat manusia yang tertinggi. Sampel penelitian adalah mahasiswa STFT Surya Nusantara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan kuantitatif. Hasil temuan dalam penelitian bahwa terdapat pengaruh negatif dari gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT-SN. Selanjutnya untuk melihat sejauh mana kontribusi variabel independen yaitu gadget mempengaruhi variabel dependen (kebiasaan) didapat dengan melakukan pengujian koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,154 atau 15,4%. Artinya sebesar 15,4% pengaruh negatif yang diberikan oleh gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT-SN,selebihnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lainnya. Dengan pertimbangan walaupun hanya 15% pengaruh yang diberikan oleh gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT, tetapi lambat laun akan memberikan pengaruh negatif yang cukup besar.Sebagai manusia modern sangat tidak bijaksana serta tidak mungkin jika kita mengatakan *say no to technology*, namun yang harus kita lakukan yaitu mempertimbangkan kebutuhan kita terhadap teknologi, mempertimbangkan baik-buruknya teknologi tersebut dan tetap menggunakan etika, serta tidak terlalu berlebihan agar kita tidak kecanduan dan menjadi budak teknologi.

Kata Kunci: Kemajuan Teknologi , Pola Hidup Mahasiswa

Pendahuluan

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa pisahkan dalam kehidupan manusia dewasa ini. Kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, dan setiap inovasi dihadirkan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia, dan manusia telah memanfaatkan hasil inovasi-inovasi teknologi tersebut.

Pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi salah satu indikator atas kemajuan suatu negara. Suatu Negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi. Sementara negara-negara yang tidak dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal. Hal ini sejalan dengan (Ngafifi, 2014) yang menyatakan bahwa negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi (high technology), sedangkan negara-negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (failed country).

Kemajuan teknologi hampir mengimbangi posisi kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. Artinya bahwa kemajuan teknologi benar-benar memberikan manfaat dan kemudahan yang sangat luar biasa dalam kehidupan manusia, sejalan dengan pendapat (Dwiningrum, 2012) yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia. Kemajuan teknologi salah satunya pemanfaatan internet, dengan survei di Indonesia: Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Periode tahun 2017 bahwa jumlah pengguna Internet mencapai 143,26 juta jiwa (Auliah, 2020). Pada periode tahun 2018 bahwa jumlah pengguna Internet mencapai 171,17 Juta jiwa. Jumlah ini meningkat sebesar 27, 91 juta jiwa, atau meningkat 19% dari tahun 2017. Sementara temuan hasil survei APJII 2019-kuartal II/2020, bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Jumlah ini meningkat sebesar 25,53 juta atau 14% dibandingkan pada tahun 2018. Hal ini berarti bahwa setiap tahun pengguna internet di Indonesia cenderung meningkat.

Namun manusia harus peka akan kenyataan bahwa teknologi mendatangkan malapetaka dan kemajuan teknologi sama seperti pedang bermata dua yang dapat menimbulkan pengaruh positif dan negatif bagi kehidupan manusia secara khusus mahasiswa STFT Surya Nusantara sehingga dilakukan upaya untuk menekan dan mengatasi dampak negatif dari kemajuan teknologi dapat dilakukan dengan peranan Pendidikan dan keluarga. Manusia saat ini benar-benar telah menjadi budak dari teknologi. Tanpa disadari manusia dihindangi perasaan cemas dan takut jika tidak bersama telepon selulernya. Survei menunjukkan, 77% usia lansia mengaku tidak bisa hidup tanpa gadget, 66 persen usia 18-24 mengaku tidak bisa hidup tanpa telepon selulernya. (<http://kampus.okezone.com/read/2012/03/26>). Sementara itu riset yang lain dilakukan Zogby International di Amerika Serikat menunjukkan 24 persen dari 1.950 responden yang terdiri dari orang dewasa menyatakan internet memberikan dampak yang signifikan dalam hidup mereka. (<http://www.tempo.co/read/news/2010/12/23>).

Kemajuan teknologi di satu sisi merupakan contoh perubahan sosial yang bersifat kemajuan karena mempermudah aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun, di sisi lain kemajuan teknologi merupakan contoh perubahan sosial yang bersifat kemunduran karena manusia menjadi tergantung dengan teknologi (budak teknologi) bukan manusia yang menguasai teknologi akan tetapi teknologi yang menguasai manusia.

Perubahan Pola Hidup

Pola hidup manusia selalu mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Kehidupan yang semakin modern membawa manusia pada pola perilaku yang unik, yang membedakan individu satu dengan individu lain dalam persoalan gaya hidup. Bagi sebagian orang gaya hidup merupakan suatu hal yang penting karena dianggap sebagai sebuah bentuk ekspresi diri. Pola hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain, yang berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh orang yang tidak hidup dalam masyarakat modern.

Masa dulu, jika ingin berkomunikasi jarak jauh memerlukan waktu yang lama, masa sekarang dengan alat komunikasi saat ini sudah canggih, antara lain telepon seluler yang saat ini satu orang tidak hanya memiliki satu alat komunikasi tersebut. Bahkan, sekarang anak remaja bahkan yang masih anak-anak sekalipun telah mengenal apa itu *facebook*, *email*, *twitter*, *instagram* dan lain sebagainya adalah merupakan contoh-contoh perubahan pola hidup manusia akibat kemajuan teknologi.

Talcott Parson (dalam Dwiningrum, 2012), menyatakan bahwa masyarakat modern

digambarkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Netralitas efektif yaitu bersikap netral, bahkan dapat menuju sikap tidak memperhatikan orang lain atau lingkungan.
- b. Orientasi diri, yaitu lebih mengutamakan kepentingan diri sendiri.
- c. Universalisme, yaitu menerima segala sesuatu dengan obyektif
- d. Prestasi, yaitu masyarakatnya suka mengejar prestasi.
- e. Spesifitas, yaitu berterus terang dalam mengungkapkan segala sesuatu.

Peran teknologi dalam mempengaruhi perubahan pola hidup manusia bukanlah sebuah hal yang perlu dipertanyakan lagi. Pada masyarakat teknologi, manusia pada saat ini telah begitu jauh dipengaruhi oleh teknik. Gambaran kondisi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Situasi tertekan. Manusia mengalami ketegangan akibat penyerapan mekanisme-mekanisme teknik. Manusia melebur dengan mekanisme teknik, sehingga waktu manusia dan pekerjaannya mengalami pergeseran. Peleburan manusia dengan mekanisme teknik, menuntut kualitas dari manusia, tetapi manusia sendiri tidak hadir di dalamnya. Contohnya: pada sistem industri ban, seorang buruh meskipun sakit atau lelah, ataupun ada berita duka bahwa anaknya sedang sekarat di Rumah Sakit, mungkin pekerjaan itu tidak dapat ditinggalkan sebab akan membuat macet garis produksi dan upah bagi temannya. Keadaan tertekan demikian, akan menghilangkan nilai-nilai sosial dan tidak manusiawi lagi.
- b. Perubahan ruang dan lingkungan manusia. Teknik telah mengubah lingkungan manusia dan hakikat manusia. Contoh yang sederhana manusia dalam hal makan atau tidur tidak ditentukan oleh lapar atau mengantuk tetapi diatur oleh jam. Lingkungan manusia menjadi terbatas, manusia sekarang hanya berhubungan dengan bangunan tinggi yang padat, sehingga sinar matahari pagi tidak sempat lagi menyentuh permukaan kulit tubuh manusia.
- c. Perubahan waktu dan gerak manusia. Akibat teknik, manusia terlepas dari hakikat kehidupan. Sebelumnya waktu diatur dan diukur sesuai dengan kebutuhan dan peristiwa-peristiwa dalam hidup manusia, sifatnya alamiah dan konkret. Tetapi sekarang waktu menjadi abstrak dengan pembagian jam, menit dan detik. Waktu hanya mempunyai kuantitas belaka tidak ada nilai kualitas manusiawi atau sosial, sehingga irama kehidupan harus tunduk kepada waktu.
- d. Terbentuknya suatu masyarakat massa. Akibat teknik, manusia hanya membentuk masyarakat massa, artinya ada kesenjangan sebagai masyarakat kolektif. Sekarang struktur masyarakat hanya ditentukan oleh hukum ekonomi, politik, dan persaingan kelas. Proses ini telah menghilangkan nilai-nilai hubungan sosial suatu komunitas. Terjadinya *neurosa obsesional* atau gangguan syaraf menurut beberapa ahli merupakan akibat hilangnya nilai-nilai hubungan sosial. Kondisi sekarang ini manusia sering dipandang menjadi objek teknik dan harus selalu menyesuaikan diri dengan teknik yang ada (Bachtiar, 2012, p.225).

Ternyata dunia modern yang mengukir kisah sukses secara materi dan kaya ilmu pengetahuan serta teknologi, sepertinya tidak cukup memberi bekal hidup yang kokoh bagi manusia, sehingga banyak manusia modern tersesat dalam kemajuan dan kemodernannya. Manusia modern kehilangan aspek moral sebagai fungsi kontrol dan terpasung dalam sangkar teknologi. Berdasar teori perubahan sosial budaya kemajuan teknologi telah menyebabkan kemajuan sekaligus kemunduran dalam kehidupan sosial budaya.

Pengaruh Kemajuan Teknologi

Beberapa bentuk perubahan perilaku sosial budaya akibat teknologi antara lain sebagai berikut:

- 1) Perbedaan kepribadian pria dan wanita. Banyak pakar yang berpendapat bahwakini semakin besar porsi wanita yang me-megang posisi sebagai pemimpin, baikdalam dunia pemerintahan maupun dalam dunia bisnis. Bahkan perubahan perilaku ke arah perilaku yang sebelumnya merupakan pekerjaan pria semakin me-nonjol.
- 2) Meningkatnya rasa percaya diri. Kemajuan ekonomi di negara-negara Asia melahirkan fenomena yang menarik. Perkembangan dan kemajuan ekonomi telah meningkatkan rasa percaya diri dan ketahanan diri sebagai suatu bangsa akan semakin kokoh. Bangsa-bangsa Barat tidak lagi dapat melecehkan bangsa- bangsa Asia.
- 3) Tekanan, kompetisi yang tajam di berapa aspek kehidupan sebagai konsekuensi globalisasi, akan melahirkan generasi yang disiplin, tekun dan pekerja keras.

Pola interaksi antarmanusia yang berubah. Kehadiran komputer pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah ke atas telah merubah pola interaksi keluarga. Komputer yang disam- bungkan dengan telepon telah membuka peluang bagi siapa saja untuk berhubung-an dengan dunia luar. Program Internet Relay Chatting (IRC), internet, dan e-mail telah membuat orang asyik dengan kehidupannya sendiri. Selain itu tersedia-nya berbagai warung internet (warnet) telah memberi peluang kepada banyak orang yang tidak memiliki komputer dan saluran internet sendiri untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui internet. Kini semakin banyak orang yang menghabiskan waktunya sendirian dengan komputer. Melalui program *Internet Relay Chatting* (IRC) anak-anak bisa asyik mengobrol dengan teman dan orang asing kapan saja (Siti Irene, 2012: 174- 175).

Dalam merespons dampak buruk ini, maka muncullah gagasan konsep pendidikan karakter sebagai salah satu jembatan upaya menangkal pengaruh buruk tersebut. Pakar ahli Malawi menilai bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah dapat diformulasikan melalui pengalaman belajar dan proses pembelajaran (Malawi, 2016). Hal ini ditegaskan oleh Ulya, mengaktualisasikan pendidikan karakter, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 diharapkan dapat terinternalisasi dalam kehidupan bangsa Indonesia dan bahkan dapat menjadi *way of life* atau jalan hidup bangsa Indonesia (Ulya, 2017). Para praktisi pendidikan saat ini mencoba mengelaborasi serta melakukan kajian spesifik dalam mengembangkan gagasan konseptual pola pendidikan dan pengajaran yang efektif dan efisien dalam rangka meningkatkan pendidikan karakter (Badrudin, 2020; Fihris, 2018; Mudhofir, 2016; Parhan, 2018; Ramdan & Fauziah, 2019; Rohani & Syaifullah, 2012; Zulfa, 2018).

Studi penelitian ini mencoba menjawab rumusan penelitian bagaimanakah penggunaan gadget oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, hal lain yaitu bagaimanakah dampak yang ditimbulkan olehnya, dan solusi praktis seperti apakah yang harus dijalankan oleh para generasi muda untuk meningkatkan sisi positif dalam penggunaan *gadget*.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan kuantitatif. Desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan peneliti.¹ Dalam penelitian ini, desain dimulai dengan mengadakan penyelidikan dan analisis terhadap penelitian yang akan dilakukan untuk menjawab dugaan-dugaan dalam rumusan masalah dengan menggunakan angket.²

¹E. A. Suchman, *The Principle of Research Design and Administration* (New York: Appleton Centuri Crofts, 1967), 307-326

²Moh Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), 99-109

Perumusan masalah penelitian yang tepat dan terarah tentu akan memberikan kejelasan sumber informasi untuk menjawab permasalahan penelitian tersebut. Sumber informasi terdiri dari sumber utama (primer) dan sumber informasi pendukung (sekunder). Sumber informasi utama biasanya dikenal sebagai populasi. Dalam penelitian sosial, biasanya menjadi masalah apabila obyek penelitiannya adalah individual yang amat banyak corak dan cirinya. Obyek penelitian tersebut harus benar-benar diperhatikan agar data yang diperoleh benar-benar akurat. Jadi kesimpulan yang akan ditarik dari data yang diperoleh dapat memberikan gambaran tentang keadaan sesungguhnya. Obyek penelitian sebagai sumber informasi yang tentu saja dapat mewakili seluruh anggota obyek penelitian. Obyek penelitian yang merupakan sebagian anggota populasi tersebut dinamakan sampel.

Populasi yang akan menjadi obyek penelitian ini adalah mahasiswa advent di Lembaga Pendidikan Advent Surya Nusantara yang meliputi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surya Nusantara, Akademi Keperawatan Surya Nusantara dan Sekolah tinggi Filsafat Teologia Surya Nusantara. Adapun pemilihan sampel dalam penelitian ini akan menggunakan konsep “*sample non probability*.” *Sample non probability* ini tidak memberi peluang atau kesempatan sama terhadap anggota populasi untuk dapat terpilih.³ *Sample non probability* yang digunakan dengan *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* artinya bahwa dalam penelitian ini peneliti telah mempertimbangkan dan menentukan responden sebagai sampel penelitian.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Teologia. Pertimbangan pemilihan adalah mahasiswa Teologia memiliki latar belakang agama Advent.

Menurut Sasmoko, setiap penelitian baik penelitian kuantitatif maupun penelitian kualitatif selalu memiliki variabel minimal satu variabel terikat.⁴ Variabel adalah konsep yang diberi nilai lebih dari satu dan dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lainnya. Juga mengandung ciri khas yang dapat diukur dan dapat menunjukkan suatu derajat. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Sebagai Variable Bebas adalah Gadget (X); dan sebagai variabel Terikat adalah kebiasaan mahasiswa (Y).

Untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian ini, menggunakan kuesioner dengan skala Likert yang penilaiannya 1 sampai 4 tercantum pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Bobot Nilai Pernyataan

Jawaban Responden	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Prosedur yang dibuat dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

³Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Bandung. Alfabeta, 2012), 84.

⁴E. Sasmoko, *Metode Penelitian, Pengukuran dan analisa Data* (Jakarta: Press UKI, 2004),385-386

1. Menyusun kuesioner untuk mendapatkan gambaran yang jelas akan pengaruh gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT-SN.
2. Mengumpulkan data dan informasi melalui studi kepustakawan, internet, penyelidikan bacaan Alkitab serta mengevaluasi hasil data yang diperoleh dari kuesioner.
 Penyusunan data dilakukan dari perolehan seluruh kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1 menampilkan data temuan dari hasil kuisisioner. Data temuan tersebut berdasarkan kuisisioner yang dibagikan melalui *Google Form* kepada responden. Data statistik pada Tabel 1, hasil penelitian menunjukkan bahwa 40% mahasiswa menggunakan *gadget* selama kurang lebih 10 jam, 30% mahasiswa menggunakan *gadget* selama kurang lebih 7 jam, 20% mahasiswa menggunakan *gadget* selama kurang lebih 5 jam, dan 4% mahasiswa menggunakan *gadget* selama kurang lebih 2 jam.

Tabel 1. Data Temuan melalui Kuesioner

No	Instrumen Pertanyaan	Temuan
1	Literasi digital <i>gadget</i> sertafungsinya	98,60% atau mayoritas mahasiswa mengetahui apa itu <i>gadget</i> dan fungsinya
2	Intensitas dan frekuensi penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari	40% \geq lebih dari 10 jam, 30% sekitar 7 jam, 20% sekitar 2 jam, sisanya sekitar 1 jam
3	Penggunaan <i>platform</i> media sosial	WhatsApp menempati rangking 1, lalu berturut-turutselanjutnya Instagram, Twitter, Line, Facebook
4	Bermain <i>gadget</i> seharian dari padainteraksi sosial	45,90% mayoritas lebih menyukai <i>gadget</i> dari padaaktivitas sosial, 47,30% menjawab kadang-kadang, 6,80% sepakat tidak pernah
5	Bermain <i>gadget</i> daripada berbicara dengan teman	2,70% menjawab selalu, 16,20% menjawab kadang-kadang, 81,10% mayoritas tidak pernah
6	Menonton <i>webtoon</i> atau membaca buku	5,40% menjawab memilih <i>webtoon</i> , 35,10% menjawab kadang-kadang, 59,50% tidak pernah
7	Menonton tayangan film romantis atau film aksi dengan <i>gadget</i>	8,10% selalu, 74,30% kadang-kadang, 17,60% tidak pernah
8	Membawa <i>gadget</i> kemana saja	83,80% menjawab selalu, 14,90% kadang-kadang, 1,30% tidak pernah
9	Menggunakan <i>gadget</i> saat berjalanatau berkendara	7,80% selalu, 71,60% kadang-kadang, 21,60% tidak pernah
10	<i>Gadget</i> bermanfaat bagi kehidupan	73% menjawab selalu, 27% menjawab kadang-kadang
11	Penggunaan <i>gadget</i> untuk tugas-tugas perkuliahan	71,60% menjawab selalu, 28,40 kadang-kadang

12	Penggunaan <i>gadget</i> ketika dosen mengajar di kelas	9,50% menjawab selalu, 83,80% kadang-kadang, 7,70% menjawab tidak pernah
----	---	--

Pengaruh Gadget terhadap Kebiasaan Mahasiswa STFT-SN

Pada pembahasan ini diarahkan pada hubungan antara variabel independen (*gadget*) dengan variabel dependen (pertumbuhan kerohanian siswa). Namun sebelum dilakukan pengujian terlebih dahulu ditunjukkan bahwa syarat-syarat analisis telah memenuhi persyaratan seperti di bawah ini.

Uji Normalitas

Uji distribusi normal adalah uji untuk mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik (statistik inferensial). Dengan kata lain, uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data empirik yang didapatkan dari lapangan itu sesuai dengan distribusi teoritik tertentu. Dalam kasus ini, distribusi normal. Dengan kata lain, apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji dengan program SPSS maka pengujian menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, hasilnya seperti tertera pada Tabel 2 di bawah ini.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Gadget	Kerohanian
N		134	134
Normal Parameters ^a	Mean	60.4179	68.2687
	Std. Deviation	7.33136	7.83588
Most Extreme Differences	Absolute	.090	.074
	Positive	.090	.043
	Negative	-.074	-.074
Kolmogorov-Smirnov Z		1.041	.862
Asymp. Sig. (2-tailed)		.229	.447
a. Test distribution is Normal.			

Dari Tabel 2 terlihat bahwa probability signifikansi value (p. sig. value) *gadget* dan pertumbuhan kerohanian berturut-turut 0,229 dan 0,447 lebih dari 0,05, artinya bahwa kedua data adalah terdistribusi dengan normal. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa distribusi data dari masing-masing variabel adalah berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05.

Tabel 3
ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	Sig.
Y * X Between Groups (Combined)	2474.499	32	77.328	.269
Linearity	269.111	1	269.111	.046
Deviation from Linearity	2205.389	31	71.142	.376
Within Groups	7123.373	108	65.957	
Total	9597.872	140		

Dari Tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar 0,046. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel gadget dan variabel pertumbuhan kerohanian siswa di tiga SMP memiliki hubungan yang linear.

Uji Signifikansi

Setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan program SPSS maka didapat koefisien korelasi ($R = 0,392$) seperti tertera pada Tabel 4.

Tabel 4
 Uji Signifikansi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.392 ^a	.154	.209	7.58781
a. Predictors: (Constant), X				

Harga koefisien korelasi variabel independent (gadget) terhadap variabel dependen (pertumbuhan kerohanian) sebesar 0,392 adalah dalam kategori rendah, namun demikian akan diuji dengan menggunakan pengujian parametrik dalam hal ini uji t (*t test*), hasilnya tertera pada Tabel 4.

Tabel 5
 Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai					
Equal variances assumed	.820	.366	-7.140	280	.000
Equal variances not assumed			-7.140	278.005	.000

Dengan pengujian hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh adget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT-SN

H_a : Terdapat pengaruh gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT-SN

Hasil pengujian *t test* seperti tertera pada Tabel 5, diperoleh p . sig. value = 0,00 kurang dari 0,05 ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh negatif dari gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT-SN..

Selanjutnya untuk melihat sejauh mana kontribusi variabel independen yaitu gadget mempengaruhi variabel dependen (kebiasaan) didapat dengan melakukan pengujian koefisien determinasi (R Square) seperti tertera pada Tabel 5. Dari tabel tersebut tampak besar R Square adalah 0,154 atau 15,4%. Artinya sebesar 15,4% pengaruh negatif yang diberikan oleh gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT-SN, selebihnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lainnya. Dengan pertimbangan walaupun hanya 15% pengaruh yang diberikan oleh gadget terhadap kebiasaan mahasiswa STFT, tetapi lambat laun akan memberikan pengaruh negatif yang cukup besar. Kecenderungan mahasiswa meniru dan mengikuti gadget yang dapat membawa kebiasaan negative.

SIMPULAN

Secara sosiologis, teknologi merupakan salah satu aspek yang turut mempengaruhi setiap aktivitas, tindakan, serta perilaku manusia. Teknologi mampu mengubah pola hubungan dan pola interaksi antar manusia. Kehadiran teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Aktivitas manusia sedikit banyak akan dipengaruhi oleh kehadiran teknologi. Kemajuan teknologi dewasa ini ditandai dengan semakin canggihnya alat-alat di bidang informasi dan komunikasi, satelit, bioteknologi, pertanian, peralatan di bidang kesehatan, dan rekayasa genetika. Munculnya masyarakat digital dalam berbagai bidang kehidupan merupakan bukti dari kemajuan teknologi. Masyarakat dan negara-negara di dunia berlomba-lomba untuk dapat menguasai teknologi tinggi (*high tech*) sebagai simbol kemajuan, kekuasaan, kekayaan dan prestise. Dalam masyarakat *Postmodern* berlaku hukum “barang siapa yang menguasai teknologi maka ia akan menguasai dunia”.

Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi berlangsung sangat cepat sehingga kadangkala manusia tidak sempat untuk beradaptasi dengan kemajuan tersebut. Akibatnya terjadi *anomi* dalam masyarakat karena mereka tidak mempunyai pegangan hidup yang jelas. Masyarakat yang tidak mampu menguasai teknologi akan mengalami *cultural lag* dan akan terancam eksistensinya.

Kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata uang, di mana di satu sisi kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat positif bagi manusia untuk mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun demikian disisi yang lain kemajuan teknologi menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri terutama terkait pola hidup manusia dalam dimensi sosial budaya. Teknologi mengancam kematian melalui berbagai penyakit, kerusakan lingkungan, pemanasan global, menciptakan ketegangan, memberikan berbagai resiko, belenggu atas diri manusia melalui sistem kontrol yang tersembunyi. Satu hal yang perlu kita ingat, teknologi selalu berwajah ganda, di satu saat ia menjadi teman, di saat yang lain, ia juga bisa menjadi lawan.

Upaya-upaya yang dapat kita lakukan sebagai solusi untuk menanggulangi dampak negatif dari kemajuan teknologi adalah dengan menanamkan kesadaran kepada setiap individu tentang pentingnya memahami dampak negatif kemajuan teknologi. Dengan analisa SWOT secara sederhana kita dapat menjadikan tantangan dan dampak negatif dari teknologi menjadi peluang untuk memajukan suatu masyarakat dan negara. Untuk itulah diperlukan peran serta aktif dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara dalam mencegah, mengurangi, dan menanggulangi dampak negatif dari kemajuan teknologi. Sebagai manusia

modern sangat tidak bijaksana serta tidak mungkin jika kita mengatakan *say no to technology*, namun yang harus kita lakukan yaitu mempertimbangkan kebutuhan kita terhadap teknologi, mempertimbangkan baik-buruknya teknologi tersebut dan tetap menggunakan etika, serta tidak terlalu berlebihan agar kita tidak kecanduan dan menjadi budak teknologi. Kita harus menyadari bahwa teknologi bukan merupakan aspek kehidupan umat manusia yang tertinggi. Tidak juga merupakan puncak kebudayaan dan peradaban umat manusia di dalam evolusinya mencapai kesempurnaan hidup (*perfection of existence*). Namun teknologi merupakan suatu alat yang digunakan manusia untuk mempermudah dalam melakukan sesuatu dalam aktivitas kehidupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, Mohammad. (2011). *Filsafat ilmu: onto-logi, epistemologi, aksiologi, dan logika ilmu pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bachtiar, Amsal. (2012). *Filsafat ilmu edisi revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buhal. (2000). *Visi Iptek memasuki milenium III*. Jakarta: UI Press.
- Dwiningrum, S. I. A. (2012). *Ilmu sosial & budaya dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Martono, Nanang. (2012). *Sosiologi perubahan sosial: perspektif klasik, modern, postmodern, dan postkolonial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Meinita, Hanna. (Diambil pada tanggal 1 Februari 2013). Mahasiswa tak bisahidup tanpa smartphone. <http://kampus.okezone.com/read/2012/03/26/373/599857/mahasiswa-tak-bisa-hidup-tanpa-smartphone>.
- Rini K. (Diambil pada tanggal 1 Februari 2013). *Survei: tak bisa hidup tanpa internet*. <http://www.tempo.co/read/news/2010/12/23/072301058/Survei-Tak-Bisa-Hidup-Tanpa-Internet>.
- Soerjono Soekanto. (1990). *Sosiologi suatu pengantar: edisi baru keempat*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukplang, Sukree. (Diambil pada tanggal 3 Februari 2013). *10 Negara terhebat didunia*. <http://top10newsworld.blogspot.com/2012/11/10-negara-terhebat-di-dunia.html>.
- Zamroni. (2008). *The socio-cultural aspects of technological diffusion a reader volume IV*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.