

## PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBENTUKAN WUJUD KEBUDAYAAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Laila Rahmadona<sup>1</sup>, Amir Syaifurrohman<sup>2</sup>, Rizky Fadilla Nur Wahid<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Aisyah Pringsewu

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received month dd, yyyy

Revised month dd, yyyy

Accepted month dd, yyyy

#### Abstract – Abstract in English

*This study aims to analyze the role of technology in influencing three forms of culture (ideas, behavior, and objects) in junior high school students through a literature review method. The results show that technology has a significant dual role in shaping new cultures, such as media culture and pragmatic lifestyles. In the form of ideas, technology shapes values that tend to be instant, while in the form of behavior, technology spreads trends quickly through social media. Schools are an effective environment for guiding students who are in this technological vortex to use digital devices responsibly and strengthen their character.*

**Keywords:** Culture The Cultural, Manifestations of Junior High School Students in Technology Literature review

#### Corresponding Author:

Laila Rahmadona

Email:

[lailarahmadonaa01@gmail.com](mailto:lailarahmadonaa01@gmail.com)



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

#### Abstrak

Kajian ini bertujuan menganalisis peran teknologi dalam memengaruhi tiga wujud kebudayaan (gagasan, perilaku, dan benda) pada siswa SMP melalui metode Tinjauan Pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran ganda yang signifikan dalam membentuk budaya baru, seperti budaya media dan pola hidup pragmatis. Dalam wujud gagasan, teknologi membentuk nilai-nilai yang cenderung instan, sedangkan dalam wujud perilaku, teknologi menyebarkan tren melalui media sosial dengan cepat. Sekolah merupakan lingkungan yang efektif untuk mengarahkan siswa yang berada di pusaran teknologi ini agar dapat memanfaatkan perangkat digital secara bertanggung jawab dan memperkuat karakter.

**Kata Kunci:** Culture The Cultural, Manifestations of Junior High School Students in Technology Literature review

### I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi telah menjadi faktor utama yang mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk budaya. Penguasaan teknologi, terutama media digital, dianggap sebagai pemicu keberhasilan suatu bangsa. Evolusi komunikasi, didukung oleh jaringan yang fleksibel dan luas seperti internet dan platform lainnya, membuat informasi praktis budaya menyebar dengan sangat cepat. (Koentjaraningrat, 1993) menyatakan bahwa kebudayaan erat kaitannya dengan budi dan akal manusia, sehingga perubahan dalam cara manusia berfikir akibat teknologi secara langsung akan berdampak pada perubahan budaya. sementara itu (Yasraf Amir Piliang, 2013) menegaskan bahwa teknologi bahkan mampu membentuk budaya baru seperti budaya media, budaya informasi, dan budaya virtual, yang semuanya kini hadir dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Budaya merupakan fondasi hidup yang saat ini berkembang dalam masyarakat, budaya juga bisa didefinisikan sebagai seluruh hasil cipta, karya dan rasa manusia. Secara mendasar, budaya berkaitan dengan hal-hal yang bersangkutan oleh budi dan akal manusia. Dan juga saat ini dalam perubahan jaman maupun teknologi akan mengubah cara berfikir, yang pada gilirannya akan mempengaruhi pola hubungan dan perilaku manusia. Namun, kemajuan teknologi memiliki kelebihan maupun kekurangan, Teknologi dapat menimbulkan seseorang malas dan membuat orang menjadi budak teknologi.

Dan dengan ini di sekolah, siswa berada di tengah-tengah pusaran teknologi yang secepat ini. Sekolah adalah lingkungan yang memegang peran efektif untuk menahan dampak negative kemajuan teknologi. Oleh karena itu, kajian ini menjadi penting dikarenakan untuk menganalisis bagaimana peran teknologi mempengaruhi pembentukan tiga wujud kebudayaan (gagasan, perilaku, dan benda) di sekolah.

Teknologi, yang pada mulanya hanyalah alat bantu yang diciptakan manusia untuk mempermudah kegiatan hidup sehari-hari (Ngafifi, 2014), kini telah bertransformasi menjadi kekuatan yang membentuk peradaban baru. Alih-alih hanya mencerminkan nilai-nilai budaya yang sudah ada, teknologi justru memiliki kemampuan untuk menciptakan budaya-budaya baru, seperti budaya media, budaya informasi, atau budaya virtual (Yasraf Amir Piliang, N.A.), yang saat ini sangat memengaruhi kehidupan peserta didik.

Peran teknologi ini sangat krusial karena perubahan zaman maupun teknologi akan mengubah cara berfikir, yang pada gilirannya akan mempengaruhi pola hubungan dan perilaku manusia perubahan ini menciptakan sisi positif dan negatif yang dikenal sebagai berwajah ganda (Ngafifi, 2014).

Di satu sisi, teknologi mendorong masyarakat menjadi lebih efektif, efisien, dan memiliki akses ilmu pengetahuan yang tanpa batas. Namun, di lain sisi, kemajuan dari teknologi juga membawa dampak yang buruk. Misalnya, perubahan pola hidup yang menjadi lebih pragmatis, hedonis, dan melahirkan generasi instan (Ngafifi, 2014). Secara personal, teknologi yang tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan seseorang malas dan membuat orang menjadi budak teknologi. Apabila teknologi dipandang hanya sebagai pencipta makna, muncul risiko nihilisme, di mana manusia menyerahkan diri mereka pada bingkai teknologi (Yasraf Amir Piliang, N.A).

## II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah tinjauan pustaka (literature review). Metode ini dijalankan dengan cara mengumpulkan, membaca, dan melakukan analisis terhadap berbagai sumber tertulis yang memiliki kaitan erat dengan topik budaya. Artikel-artikel yang dijadikan sumber utama dalam penelitian ini berasal dari basis data ilmiah terpercaya, seperti Google Scholar, Garuda, dan sumber lain yang sudah terindeks Sinta.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Penulis	Isi Konten
1.	(Syakhrani & Kamil, 2022)	Definisi Dasar Kebudayaan (seluruh hasil karya, rasa, dan cipta manusia) dan penjelasan mengenai Tiga Wujud Kebudayaan (Gagasan, Perilaku, dan Benda).
2.	(Ngafifi, 2014)	Definisi Teknologi (alat untuk mempermudah aktivitas) dan pembahasan mengenai Dampak Ganda Teknologi (meliputi perubahan pola hidup menjadi pragmatis/instan, serta munculnya perilaku budak teknologi).
3.	(Piliang, 2013)	Peran teknologi dalam Membentuk Budaya Baru (Budaya Media, Budaya Virtual) dan peringatan mengenai risiko Nihilisme (kondisi manusia menyerahkan diri pada kendali teknologi).
4.	(Sumarto, 2019)	Penting untuk ditegaskan bahwa konsep Manusia (sebagai masyarakat) dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keduanya membentuk suatu jalinan yang sangat erat dan saling terkait (Sumarto, 2019).
5.	(Hermawan et al., 2024)	Pengaruh digital yang membuat Budaya menyebar melalui internet lebih cepat, khususnya melalui media sosial (TikTok, YouTube), dan kaitannya dengan nilai-nilai Pancasila.
6.	(Iriansyah & Hardiyanto, 2024)	

Konsep Dasar Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, yang menjadi landasan teoritis tentang pentingnya sekolah dalam membimbing dan membentuk karakter siswa.

#### **A. Konsep Wujud Kebudayaan dan Peran Teknologi**

Menurut definisi dari Koentjaraningrat, kebudayaan dapat dipahami sebagai keseluruhan sistem yang mencakup gagasan, rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan oleh manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan diperoleh melalui proses belajar. Secara ringkas, (Syakhrani & Kamil, 2022) menyimpulkan bahwa budaya pada dasarnya adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta manusia, yang mencakup keseluruhan tatanan cara kehidupan yang sangat kompleks. Lebih lanjut, kebudayaan umumnya memiliki sifat adaptif. Artinya, kebudayaan berfungsi sebagai perangkat bagi manusia untuk menyesuaikan diri dan melengkapi kebutuhan mereka, baik kebutuhan fisiologis, maupun penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan fisik di sekitarnya..

Menurut J.J. Honigsmann, yang pendapatnya juga dikukuhkan oleh Koentjaraningrat, kebudayaan memiliki tiga wujud utama. Tiga wujud tersebut adalah:

1. Wujud Gagasan (Ideal Culture) yaitu wujud gagasan bersifat abstrak, terdiri dari ide, nilai-nilai dan norma peraturan-peraturan, serta berlokasi di alam pikiran warga.
2. Wujud perilaku (Sistem social/Aktivitas) merupakan wujud perilaku berupa aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam sebuah komunitas, yang bersifat konkret dan dapat dilihat atau didokumentasikan.
3. Wujud benda hasil budaya (kebudayaan fisik) merupakan suatu wujud benda hasil budaya bersifat konkret, dapat diraba dan difoto, seperti bangunan, alat rumah tangga, atau peralatan teknologi

(Piliang, 2013) menjelaskan bahwa teknologi pada dasarnya adalah perwujudan dari imajinasi manusia yang bercita-cita untuk mewujudkan dunia yang lebih baik. Lebih dari sekadar dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya yang telah mapan, teknologi justru memiliki kemampuan untuk menciptakan jenis-jenis budaya baru, termasuk di dalamnya adalah budaya media, budaya informasi, maupun budaya virtual. Dan juga peran teknologi dalam pembentukan budaya di sekolah difokuskan pada tiga wujud kebudayaan, yaitu: gagasan, perilaku, dan benda. Perubahan zaman maupun teknologi akan mengubah cara berfikir, yang pada gilirannya akan mempengaruhi pola hubungan dan perilaku manusia.

#### **B. Peran Teknologi dalam Pembentukan Wujud Kebudayaan di Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

Saat ini, teknologi dipandang sebagai alat utama yang digunakan manusia untuk mempermudah berbagai aspek aktivitas kehidupan sehari-hari. Dengan perannya tersebut, teknologi memiliki kontribusi besar dalam mendorong perubahan yang terjadi baik di dunia maya (digital) maupun di dunia nyata.

##### **1. Wujud Gagasan (Nilai dan Karakter)**

Globalisasi dan teknologi digital menghadirkan tantangan, seperti penurunan minat generasi muda terhadap budaya lokal sebesar 35% dalam lima tahun terakhir (Adelia et al., 2024). Didalam penerapan program Pendidikan ada suatu peningkatan pemahaman nilai dalam teknologi yang dimana dalam Pendidikan berbasis seperti Project Based Learning (PjBL) telah terbukti efektif untuk mengetahui tingkat pemahaman generasi muda mengenai peran teknologi dalam pelestarian budaya. Contohnya itu

seperti hasil suatu kuessioner post-test menunjukan IPTEK bagi kebudayaan Nusantara, mencerminkan pergeseran positif antara pre-test dan post-test.

Pendidikan karakter bertujuan menumbuhkan kakuatan pribadi dengan menekankan pemahaman, kebaikan, dan prilaku, integrasi keafifan likal. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan terbukti memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa. Meskipun demikian, (Ulfa et al. 2025) mencatat bahwa sektor pendidikan masih menghadapi beberapa kendala yang perlu diatasi, seperti keterbatasan dalam pelatihan bagi guru dan tantangan dalam pengembangan kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi. Nilai-nilai kearifan lokal dapat diinternalisasi melalui pendekatan kontekstual yang menyesuaikan pengalaman Pendidikan dengan konteks sosial dan budaya siswa, serta melalui integrasi nilai loal ke konten pendidikan.

Ada sisi negatifnys yaitu manusia modern hanya ingin berfikir dan bersenang-senang tanpa memikirkan dampaknya bagi diri sendiri dan orang lain, bahkan menhakibatkan kemerosokan moral dikalangan remaja dan pelajar. Sikap terhadap produk teknologi dan kurangnya dorongan untuk inovasi adalah kebiasaan yang terjadi karena masyarakat Indonesia cenderung meniru, mengimitasi, menjiplak, atau mengopi (Piliang, 2013).

## 2. Wujud Perilaku (Sistem Sosial dan Aktivitas)

Wujud kebudayaan dalam bentuk perilaku atau system social mencakup aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam sebuah komunitas yang melibatkan Tindakan dan interaksi manusia dalam pola tertentu(Iriansyah & Hardiyanto, 2024). Dalam pola hidup siswa SMP banyak berubah dikarenakan hidup lebih praktis dan cepat. Menurut (Ngafifi, 2014) Terjadinya perubahan pola hidup manusia akibat kemajuan teknologi sehingga menjadi lebih pragmatis, hedonis, sekuler, dan melahirkan generasi instan.

## 3. Wujud Benda Hasil Budaya (Kebudayaan Fisik)

Teknologi sebagai salah satu unsur kebudayaan universal, secara tidak langsung berhubungan dengan system peralatan hidup. Benda-benda seperti computer, telepon, dan gadget merupakan instrument buatan manusia yang memberikan kekayaan dan kemudahan, dan benda-benda ini termasuk kebudayaan fisik (Sofiani & Frinaldi, 2023). Bahasan tentang unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup dan teknologi merupakan bahasan kebudayaan fisik.

Teknologi digital menjadi sarana penting untuk mendokumentasikan dan memperkenalkan budaya nusantara secara reponsif, di mana informasi yang cepat menyebabkan penyebaran informasi menjadi lebih mudah di akses, terutama pada anak muda. Generasi muda menggunakan media social, aplikasi multimedia, video pendek, tulisan, dan gambar untuk mengisahkan berbagai tradisi dan artefak budaya local, menyajikan dalam cara yang modern dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Juga pengembangan media pembelajaran kontekstual berupa menggunakan cerita rakyat atau E-modul merupakan strategi untuk mengintegrasikan nilai-nilai local ke dalam konten Pendidikan (Adelia et al., 2024).

## IV. SIMPULAN

Jadi, hasil analisis yang dapat disimpulkan bahwa teknologi itu secara fundamental telah mengubah pembentukan tiga wujud kebudayaan di lingkungan Sekolah Menengah Pertama. Perubahan jaman dan teknologi secara langsung memengaruhi cara berfikir, yang pada gilirannya menciptakan ide-ide baru, perilaku yang lebih efisien namun berpotensi hedonis, serta menjadikan perangkat digital sebagai wujud benda hasil budaya yang tak terpisahkan dari aktivitas belajar. Oleh karena itu, SMP memegang peran strategis sebagai lingkungan yang efektif untuk menahan dampak negatif dan membimbing siswa, yang saat ini berada di tengah- tengah pusaran teknologi secepat ini, agar menggunakan teknologi sebagai sarana penguatan karakter dan nilai- nilai budaya yang positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, F. L., Putri, A. V., Athalia, V., Tobing, L., Pakpahan, N., Klarisa, A. W., Zulfariza, A. A., Novianto, A. R., Azzahra, I. M., Fatin, K. A., Andita, N., & Tarina, D. Y. (2024). *Peran Teknologi dalam Pelestarian Budaya di SMA SoliDEO 2023 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisipline*. 2(10), 705–710.
- Iriansyah, H. S., & Hardiyanto, L. (2024). *Konsep Dasar Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. 4(1), 661–673.
- Ngafifi, M. (2014). *KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL*

- BUDAYA. 3, 33–47.
- Piliang, Y. A. (2013). *Budaya Teknologi di Indonesia : Kendala dan Peluang Masa Depan*. April 2013, 247–262.
- Sofiani, N., & Frinaldi, A. (2023). *Dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap budaya*. XVII(02), 15–22.
- Sumarto. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya*. 1(2), 144–159.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). *BUDAYA DAN KEBUDAYAAN: TINJAUAN DARI BERBAGAI PAKAR, WUJUD-WUJUD KEBUDAYAAN, 7 UNSUR KEBUDAYAAN YANG BERSIFAT UNIVERSAL*. 5(1), 782–791.
- Ulfa, A. Y., Syam, N. I., Room, F., & Asra, A. A. (2025). *Jurnal PTI ( Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi ) Literatur Review : Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sulawesi Selatan*. 12, 37–44. <https://doi.org/10.35134/jpti.v12i1.230>
- Hermawan, N., Dewi, D. A., & Ardiansyah, M. I. (2024). *Budaya di Era Digital : Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia*. 1–6.
- Koentjaraningrat, K. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi* (Revised). Rineka Cipta.