

## PENGARUH KEMAMPUAN TEKNOLOGI DI ERA DIGITAL TERHADAP GAYA HIDUP PRAJURIT YON ARHANUD 3/ YUDHA BHUANA YAKCA

\*Endang Sri Kurniatun<sup>1</sup>, Rini Endang<sup>2</sup>, Paulina Siregar<sup>3</sup>

Prodi Administrasi Pertahanan Akademi Militer Magelang<sup>1,2,3</sup>

Endangsrik01@administrasihan.akmil.ac.id<sup>1</sup>,

rinifarhan70@gmail.com<sup>2</sup>, paulinasiregar71@administrasihan.akmil.ac.id<sup>3</sup>

\* Corresponding Author

---

### Abstrak

Dalam rangka menciptakan pengaruh kemampuan teknologi yang bermanfaat dan memiliki kemampuan teknologi yang baik dibutuhkan peran pemimpin. Oleh sebab itu organisasi harus menciptakan prajurit yang memiliki kemampuan teknologi yang baik dan bermanfaat dalam rangka pencapaian tujuan, karena peran pemimpin sangat penting bagi suatu organisasi, sebab tanpa peran pemimpin yang ideal tidak akan ada usaha dalam mencapai tujuan bersama. Batalyon Arhanud 3/YBY merupakan salah satu ujung tombak dalam menjaga keamanan udara NKRI khususnya di jajaran Kodam 3/Siliwangi, dibutuhkan sikap profesional dan mempunyai kemampuan teknologi yang baik dalam menghadapi perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengaruh positif guna menghasilkan dampak yang positif juga kepada batalyon maupun anggota Batalyon Arhanud 3/YBY demi mengimbangi perkembangan teknologi di masa depan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data-data melalui kuesioner, wawancara dengan narasumber, observasi, dan studi dokumen. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengaruh kemampuan teknologi memiliki dampak yang lebih positif dibanding dengan dampak negatifnya, hal ini dapat dilihat dari data hasil pengisian kuesioner dan dari hasil wawancara yang dilakukan secara mendalam kepada para informan, bahwa pengaruh kemampuan teknologi digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat, guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi di era digital yang akan datang.

**Kata kunci:** *Pengaruh Teknologi, Gaya Hidup*

## THE INFLUENCE OF TECHNOLOGICAL CAPABILITIES IN THE DIGITAL ERA ON THE LIFESTYLE OF SOLDIERS YON ARHANUD 3/ YUDHA BHUANA YAKCA

### Abstract

*In order to create the influence of beneficial technological capabilities and to possess good technological capabilities, the role of a leader is essential. Therefore, the organization must develop soldiers who possess good technological skills and are beneficial in achieving goals, as the role of a leader is very important for an organization; without the role of an ideal leader, there will be no effort in achieving common goals. The Arhanud 3/YBY Battalion is one of the spearheads in maintaining the air security of the Republic of Indonesia, especially within the ranks of Kodam 3/Siliwangi, which requires a professional attitude and good technological capabilities to face technological advancements. This research aims to provide a positive influence to produce a positive impact on both the battalion and the members of the Arhanud 3/YBY Battalion in order to keep pace with future technological developments. The method used in this study is quantitative. In this study, the researcher obtained data through questionnaires, interviews with sources, observations, and document studies. The results of this study prove that the influence of technological capabilities has a more positive impact than the negative impact, this can be seen from the data from filling out questionnaires and from the results of in-depth interviews with informants, that the influence of technological capabilities is used for useful things, in order to achieve the goals that have been set in order to keep pace with technological developments in the upcoming digital era.*

**Keywords:** *Influence of Technology, Lifestyle*



## PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi oleh manusia dimulai dengan adanya pemanfaatan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Pada masa prasejarah dengan dibuatnya kapak dari batu hingga berkembangnya teknologi terbaru seperti diciptakannya mesin cetak, telepon, dan lain-lain. Muhasim (2017) berpendapat bahwa perkembangan teknologi digital merupakan hasil rekayasa akal, pikiran dan kecerdasan manusia yang tercermin dalam kemajuan ilmu pengetahuan yang memberikan manfaat dalam segala aspek kehidupan manusia. Digital dianggap sebagai perwujudan tertinggi dari kemajuan teknologi manusia. Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Penggunaan teknologi yang semakin pesat telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan dalam kegiatan manusia sehari-hari. Teknologi juga membuat kemudahan dalam kegiatan manusia baik dari segi informasi dan komunikasi, dimana merupakan faktor penting dalam memperlancar kegiatan sehari-hari. Salah satu dari perkembangan teknologi yaitu penggunaan media sosial, tidak hanya merambah pada kehidupan sosial namun juga mempengaruhi kehidupan prajurit TNI AD beserta keluarganya.

Pengaruh teknologi ini juga telah merambah dalam sendi-sendi kehidupan prajurit, bahkan media sosial yang saat ini marak, bukan tidak mungkin suatu saat akan menjadi ancaman pada sistem kehidupan prajurit, jika seorang prajurit tidak bijak menyikapinya. Teknologi dapat memberikan pengaruh bagi seorang prajurit sehingga memiliki dampak negatif sebagai contoh maraknya pornografi, perjudian, hingga penipuan *online*, pencurian data yang bersifat pemalsuan identitas seseorang dengan tujuan kejahatan, sedangkan dampak positif teknologi sebagai contoh memudahkan mendapatkan berbagai macam informasi, memudahkan dalam mencari informasi, berkomunikasi jarak jauh, mengendalikan pekerjaan dari jarak jauh, untuk melakukan transaksi tanpa harus bertemu langsung, sehingga pengaruh kemampuan dalam berteknologi dapat menimbulkan dampak yang mempengaruhi adanya kesempatan berbuat negatif dan memanfaatkan pada hal positif.

## KAJIAN LITERATUR

Miarso dalam Ridho Hidayat (2007 : 62) mengatakan bahwasanya teknologi adalah suatu proses yang dapat meningkatkan nilai tambah, sedangkan proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, dan produk tersebut masih memiliki keterkaitan dengan produk lain yang telah ada karena itu menjadi bagian integral yang telah ada. Teknologi adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat dan membuat ampuh anggota tubuh panca indra dan juga otak manusia.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dimana penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis dari data yang telah dikumpulkan sesuai konsep dan teori yang digunakan sebelumnya. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* (mengandalkan empirisme) yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak (*random*), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian objektif, dan analisis data bersifat jumlah atau banyaknya (kuantitatif) atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun pengertian filsafat *positivisme* adalah filsafat yang mengandalkan empirisme atau penemuan dan pengamatan yang telah teralami (nyata) bukan sekedar asumsi atau logika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Batalyon Artileri Pertahanan Udara 3/Yudha Bhuna Yakca (disingkat Yon Arhanud 3/Kelelawar) adalah satuan bantuan tempur organik Kodam III/Siliwangi Yon Arhanudri 3 dibentuk dengan dasar Skep KASAD/KPTS/118/2/1961/ tertanggal 3 Februari 1961 tentang pendirian Batalyon Artileri Serangan Udara-3 dengan komandan Pertama Kapten Art Eddy M. Achir. Batalyon Arhanud 3/Yudha Bhuna Yakca tercatat telah beberapa kali berganti nama. Pada tahun 1960 memiliki nama Batalyon Penangkis Serangan Udara-3. Kemudian pada tahun 1964 berganti nama menjadi Batalyon Artileri Serangan Udara-3 dan setelah itu berubah menjadi Batalyon Artileri Pertahanan Udara Ringan 3/YBY dan pada akhir tahun 2017 di ubah menjadi Batalyon Arhanud 3/Yudha Bhuna Yakca.

### 1. Data.

Data personil Batalyon Arhanud 3/YBY

Tabel 4.1 Data personil

NO	PANGKAT	TOP DSPP	KET
1	PAMEN	2	-
2	PAMA	29	7
3	BINTARA	171	85
4	TAMTAMA	313	14
JML		515	106

Sumber : Data satuan batalyon.

Berdasarkan tabel di atas jumlah personel sesuai TOPDSS Berjumlah 515. Namun masih kekurangan personil sebanyak 106.

Data Personil pelanggaran

Tabel 4.2 Data Personil pelanggaran

NO	NAMA	PANGKAT/NRP	JABATAN	AKUN TRANSFER
1	Dwi Saputra	Pratu/31112368xxx	Bamak Rai C	Slot
2	Ryan Hanafiah Bachtiar	Praka/31216735xxx	Tabak R 2	Judi Bola
3	Rahmat Herman Susanto	Prada/31224563xxx	Ta Raimer Cobra	Togel Online
4	Marselus Julius Harum	Pratu/172234227xxx	Ta Raimer Cobra	Qiu Qiu

Sumber : Data staf personel.

### 2. Fakta

Tabel 4.4 Data Jumlah Kemampuan Teknologi.

NO	UMUR	Jumlah		APLIKASI YANG SERING DIGUNAKAN
		MAHIR	MAMPU	
1	36 - 48	-	7	Wa, Youtube
2	26 - 35	5	4	Wa, Ig, Youtube, Telegram
3	20 - 25	12	2	Tiktiok, Wa, Ig, Youtube, Telegram, Apk Belanja Online, Game Online

Sumber : Olah data penelitian.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa personil dengan usia 20 sampai 25 lebih mahir menguasai aplikasi media sosial maupun belanja online, usia 26 sampai 35 hanya sebagian yang mahir dalam menguasai media sosial tersebut, umur 36 sampai 48 tahun hanya menggunakan media sosial. Untuk menganalisis pengaruh kemampuan teknologi di era digital terhadap gaya hidup prajurit Yon Arhanud 3/YBY, kita harus memahami terlebih dahulu dua komponen utama yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu kemampuan teknologi dan gaya hidup. Kemampuan teknologi di era digital merujuk pada sejauh mana prajurit menguasai dan menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik dalam tugas profesional maupun kegiatan pribadi. Ini meliputi kemampuan untuk menggunakan perangkat digital, aplikasi, dan berbagai alat berbasis teknologi untuk mempermudah pekerjaan dan meningkatkan efisiensi.

a. Hasil uji validitas.

Hasil uji validitas pada penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas sangat penting dalam penelitian karena memastikan bahwa kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang dikumpulkan adalah sah dan akurat. Gaya hidup prajurit mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari prajurit, seperti pola makan, olahraga, komunikasi, kebiasaan beristirahat, hiburan, serta cara mereka berinteraksi dengan lingkungan digital dan sosial. Dalam konteks ini, gaya hidup mencerminkan kesejahteraan fisik dan mental prajurit yang dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam mengelola teknologi. Langkah-langkah dalam analisis: Berdasarkan hasil uji validitas dari faktor gaya hidup seperti tabel diatas dapat dilihat bahwa hal tersebut menyatakan pengujian valid,  $r$  hitung  $>0,361$ . Untuk mengetahui  $r$  hitung didapat dari  $r$  tabel dengan jumlah populasi kuisisioner sebanyak 30. Berdasarkan hasil uji validitas dari faktor kebutuhan penggunaan seperti tabel diatas dapat dilihat bahwa hal tersebut menyatakan pengujian valid,  $r$  hitung  $>0,361$ . Untuk mengetahui  $r$  hitung didapat dari  $r$  tabel dengan jumlah populasi kuisisioner sebanyak 30.

b. Hasil uji reliabilitas.

Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan saat digunakan dalam kondisi yang sama atau berulang. Dengan kata lain, uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana alat ukur (seperti kuesioner, tes, atau instrumen lain) memberikan hasil yang stabil dan konsisten sepanjang waktu, tanpa dipengaruhi oleh faktor luar atau kesalahan acak. Berdasarkan hasil uji validitas diatas dapat dilihat bahwa reliability statistik  $>0,6$  yaitu sebesar 0,766. Hasil uji menunjukkan nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,7, maka instrumen tersebut dianggap cukup reliabel.

c. Hasil uji normalitas.

Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk memeriksa apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Distribusi normal (sering disebut juga distribusi Gaussian) adalah distribusi data yang simetris dan berbentuk lonceng, di mana sebagian besar nilai berkumpul di sekitar rata-rata dan jumlah nilai yang sangat tinggi atau rendah sangat sedikit.

### Tests of Normality

Statis tic	Shapiro-Wilk	
	df	Sig.
,857	30	,126

Lilliefors Significance Correction  
(sumber data : olah data penelitian.)

Dari hasil uji normalitas nilai sig ( $\alpha$ ) sebesar 0,126. Maka Jika p-value  $> 0,05$ : Gagal menolak  $H_0$ , artinya data berdistribusi normal. Dalam hal ini, p-value = 0,12  $> 0,05$ , jadi kita gagal menolak  $H_0$ . Data dianggap berdistribusi normal. Hasil uji normalisasi menunjukkan bahwa data distribusinya mengikuti distribusi normal dan

dapat dilanjutkan dengan uji analisis lebih lanjut.

d. Hasil uji korelasi person.

Hasil uji korelasi person adalah untuk mengukur derajat kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel kuantitatif. Dalam kata lain, uji korelasi Pearson digunakan untuk menentukan seberapa erat dua variabel terkait satu sama lain dan apakah hubungan tersebut bersifat positif, negatif, atau tidak ada hubungan sama sekali.

		P11	P12
P11	Pearson Correlation	1	,723**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	30	30
P12	Pearson Correlation	,723**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(sumber data : olah data penelitian.)

Hasil Korelasi person menunjukkan hubungan yang signifikan antara kemampuan teknologi dan gaya hidup prajurit dengan nilai korelasi sebesar 0,723 ( $p < 0,05$ ) yang ditunjukkan pada bilai signifikan, yang mengindikasikan hubungan moderat antara dua variabel. Koefisien Korelasi ( $r$ ) menunjukkan kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel. Nilai  $r$  antara -1 hingga +1 memberi gambaran tentang seberapa kuat dan arah hubungan tersebut.

e. Hasil uji regresi liner sederhana.

Hasil uji regresi liner sederhana adalah untuk menganalisis hubungan linier antara satu variabel independen (X) dengan satu variabel dependen (Y), serta untuk memahami bagaimana perubahan pada variabel independen memengaruhi variabel dependen. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk memodelkan hubungan antara dua variabel kuantitatif dengan tujuan untuk prediksi dan penjelasan.

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	312,687	1	312,687	30,744	,000 <sup>b</sup>
	Residual	284,779	28	10,171		
	Total	597,467	29			

a. Dependent Variable: P11

b. Predictors: (Constant), P12

(sumber data : olah data penelitian.)

Berdasarkan data diatas nilai regresi anova menunjukkan sebesar 312,687 dengan signifikan 0,000 maka nilai sig ( $\alpha$ )  $< 0,05$  p-value Koefisien X. = 0,000: Signifikan, artinya koefisien X (10.171) berbeda dari nol secara statistik. Nilai F yang tinggi dan p-value yang sangat kecil menunjukkan bahwa model regresi ini signifikan secara keseluruhan.

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,562	4,362		,358	,723
	P12	,790	,143	,723	5,545	,000

Dependent Variable: P11

(sumber data : olah data penelitian.)

Berdasarkan uji analisis linear sederhana menunjukkan bahwa kemampuan teknologi memiliki pengaruh positif terhadap gaya hidup prajurit, dengan koefisien regresi sebesar 0,723. artinya setiap peningkatan satu unit dalam kemampuan teknologi akan meningkatkan gaya hidup prajurit sekitar 72%.

## KESIMPULAN

Pengaruh kemampuan teknologi prajurit batalyon Arhanud 3/YBY tidak sepenuhnya mempengaruhi gaya hidup prajurit dalam sehari-hari dan tidak berdampak pada lingkungan batalyon yang dimana kegiatan di batalyon masih tetap berjalan seperti biasanya. Hal ini terlihat dari aktivitas kegiatan pada hari libur dan waktu pada sore hari tetap terlaksanakan dalam kegiatan yang ada di satuan. Pengaruh teknologi hanya perlu diwaspadai untuk para anggota yang cenderung masih muda karena kemampuan menggunakan teknologi mereka lebih mahir yang akan berdampak negatif apabila tidak diingatkan dan tidak diawasi dan akan berdampak positif dan bermanfaat bagi satuan apabila digunakan dengan bijak. Dihadapkan dengan dampak negatif yang akan bisa terjadi kapan saja adanya tugas seorang danton dalam mengawasi dan lebih mengetahui bagaimana kepribadian setiap anggota agar tidak sampai menyalahgunakan kemampuan berteknologi dan tetap memiliki gaya hidup seorang prajurit yang dimana prajurit memiliki gaya akan kesederhanaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Ardiansyah, D., & Wibowo, A. (2022). Dampak Kemampuan Teknologi terhadap Pola Gaya Hidup Masyarakat Digital. *Jurnal Pengembangan Teknologi*, 3(4), 98-112.
- BAKTI. (2019, Mei 10). BAKTI - Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi Komunikasi Di Era Digital. Retrieved from [batikominfo.com](http://batikominfo.com): [https://www.batikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/dampak\\_positif\\_dan\\_negatif\\_perkembangan\\_teknologi\\_komunikasi\\_di\\_era\\_digital-806](https://www.batikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/dampak_positif_dan_negatif_perkembangan_teknologi_komunikasi_di_era_digital-806)
- Brennen, S.; Kreiss, D. (2016). Digitalization and Digitization. online: <http://culturedigitally.org/2014/09/digitalization-and-digitization> Available
- Dewi, F., & Putra, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Gaya Hidup Sehat di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Kesehatan dan Teknologi*, 4(2), 77-89.
- Muhasim. (2017). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Putri, V. K., & Gischa, S. (2022, Februari 22). Dampak Kemajuan Teknologi di Bidang Sosial dan Budaya. Retrieved from [kompas.com](https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/09/142234669/dampak-kemajuan-teknologi-di-bidang-sosial-dan-budaya?page=all): <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/09/142234669/dampak-kemajuan-teknologi-di-bidang-sosial-dan-budaya?page=all>
- Pratama, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Teknologi terhadap Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 5(2), 145-159
- S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ( Jakarta: Pt. Rineka Cipta, 2010)
- Setiawan, R., & Kurniawan, A. (2021). Teknologi dan Perubahan Sosial: Implikasi terhadap Gaya Hidup. *Jurnal Socius*, 8(1), 45-58.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, H., & Andriani, M. (2019). Peran Kemampuan Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Gaya Hidup Remaja. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 7(1), 52-60.

- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Bandung: ALFABETA.
- Taufik, M., & Lestari, I. (2020). Kemampuan Teknologi dan Pola Hidup: Studi Kasus Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi dan Teknologi*, 6(2), 85-98.
- Widodo, E. (2021). Hubungan antara Penguasaan Teknologi dengan Perubahan Gaya Hidup Masyarakat Urban. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(3), 112-130.
- Yulianto, S., & Marwan, F. (2019). Analisis Pengaruh Kemampuan Teknologi terhadap Gaya Hidup Ekologis di Era Digital. *Jurnal Ekologi dan Sosial*, 15(1), 35-50.
- Zuhairi (2016) Zuhairi. (2016). Pedoman penulisan karya ilmiah. PT. Raja Grafindo Persada