

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

1.1 Penelitian Sebelumnya

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan analisis perilaku kesopanan pengguna handphone pada anak-anak, antara lain:

1. Penelitian yang di laksanakan oleh Sarwan Syawal Sainuddin (2021) yang berjudul “Penggunaan Gadget Terhadap Keluarga Muslim di Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare (Analisis Falsafah Hukum Islam) menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif penggunaan gadget dapat merenggut waktu para penggunanya sehingga lupa akan kerja dan kumpul dan komunikasi dengan sesama anggota keluarga.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Maulidha Fitriyah (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Darul Hikmah *Full Day School* Kota Cirebon” menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *ex post facto*. Dapat disimpulkan bahwa: Besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah *Full Day School* Kota Cirebon adalah sebesar 26,7% yang berpengaruh positif.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Shinta Meliasari dengan judul penelitian “Analisis dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku peserta didik kelas V di SDN Penumangan Baru Tulang Bawang Barat” dapat disimpulkan bahwa perilaku peserta didik di kelas V SDN 03 Penumangan Baru berperilaku baik walaupun sebagian terdapat peserta didik yang berperilaku malas, kurang disiplin dan bertanggung jawab. Terutama dalam hal ini tingkat kesopanan peserta didik dapat dikatakan baik.
4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Irva Nuril Fahmi (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung” menggunakan metode pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dari hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh negatif pada bahwa penggunaan gadget berpengaruh negatif pada ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan belajar peserta didik pada pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Pratiwi Indraswari yang berjudul “Dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku belajar siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar” Dapat disimpulkan bahwa, Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah. Sedangkan dampak

negatif dari penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh.

Tabel 2.1
Penelitian Sebelumnya

No.	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Sarwan Syawal Sainuddin (2021) “Penggunaan Gadget Terhadap Keluarga Muslim di Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare (Analisis Falsafah Hukum Islam).	a. Metode Penelitian Kualitatif Deskriptif b. Teori: Perilaku Komunikasi c. Lokasi Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare d. Output Dampak negatif penggunaan gadget dangat merenggut waktu para penggunanya sehingga lupa akan kerja dan kumpul dan komunikasi dengan sessama anggota keluarga	a. Metode Kualitatif b. Teori Kesopanan menurut People Born dan Sthepen Levinson c. Lokasi SD Negeri Bima Kota Cirebon d. Output Menubuhkan budaya sopan santun pada anak-anak pengguna handphone
2.	Maulidha Fitriyah (2022) “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi	a. Metode Penelitian : pendekatan kuantitatif dengan	a. Metode Penelitian : Kualitatif

	Belajar Siswa Kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon”	desain penelitian ex post facto b. - c. Lokasi MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon d. Output Besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon adalah sebesar 26,7% yang berpengaruh positif	b. Teori : Teori Kesopanan menurut People Born dan Sthepen Levinson c. Lokasi : SD Negeri Bima Kota Cirebon d. Output : Menubuhkan budaya sopan santun pada anak-anak pengguna handphone
3.	- Shinta Meliasari (2021) judul penelitian “Analisis dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku peserta didik kelas V di SDN Penumangan Baru Tulang Bawang Barat”	a. Metode Penelitian : Kualitatif b. Menggunakan definisi c. Lokasi : SDN Panumangan Baru Tulang Bawang Barat d. Output : perilaku peserta didik di kelas	a. Metode Penelitian : Kualitatif b. Teori Kesopanan c. Lokasi : SD Negeri Bima Kota Cirebon

		V SDN 03 Penunangan Baru berperilaku baik walaupun sebagian terdapat peserta didik yang berperilaku malas, kurang disiplin dan bertanggung jawab. Terutama dalam hal ini tingkat kesopanan peserta didik dapat dikatakan baik.	d. Output : Menubuhkan budaya sopan santun pada anak-anak pengguna handphone
4.	Irva Nuril Fahmi (2021) “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung”	a. Metode Penelitian Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen b. - c. Lokasi di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung d. Output Dari hasil penelitian maka dapat dikatakan	a. Metode Penelitian: Kualitatif b. Teori : Teori Kesopanan menurut People Born dan Sthepen Levinson c. Lokasi : SD Negeri Bima Kota Cirebon

		bahwa penggunaan gadget berpengaruh negatif pada ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan belajar peserta didik pada pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam.	d. Output : Menubuhkan budaya sopan santun pada anak-anak pengguna handphone
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Putri Pratiwi Indraswari yang berjudul, “ Dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku belajar siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makasar”	a. Metode Penelitian: Kualitatif b. Teori: - c. Lokasi: SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makasar d. Output: Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif.	a. Metode Penelitian: Kualitatif b. Teori : Teori Kesopanan menurut People Born dan Sthepen Levinson c. Lokasi : SD Negeri Bima Kota Cirebon d. Output : Menubuhkan budaya sopan santun pada anak-anak

			pengguna handphone
--	--	--	-----------------------



1.2 Tinjauan Pustaka

1.2.1 Pengertian Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian analisis adalah penguraian suatu pokok dari berbagai bagian, penelaahan bagian itu sendiri dan juga hubungan antar bagian demi memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman secara keseluruhan.

Menurut Gorys Keraf Pengertian analisis menurut Gorys Keraf adalah suatu proses untuk memecahkan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain.

Menurut Wiradi (Hadiyanto dan Makinuddin, 2006) analisis atau analisa adalah aktifitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilih sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari maknanya dan tafsir maknanya.

Analisa atau analisis menurut Komaruddin (2002) adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga mengenali tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam suatu keseluruhan yang terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa analisa atau analisis adalah kegiatan berupa proses mengamati sesuatu dengan memilah, mengurai, membedakan dan mengelompokkan menurut kriteria tertentu untuk mengetahui informasi yang sebenarnya. Dalam hal ini peneliti analisis kualitatif adalah **metode analisis yang menggunakan wawancara dan observasi untuk menjawab pertanyaan seperti**

apa, mengapa, atau bagaimana. Data yang di analisis dengan metode ini berupa teks atau narasi. Analisis data kualitatif dimulai dari tahap pengumpulan data, reduksi dan kategorisasi data, displai data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, atau pengamatan langsung yang kemudian dinyatakan dalam bentuk uraian. Penelitian kualitatif adalah penelitian riset yang sifatnya deskripsi dan cenderung menggunakan analisis untuk memahami secara luas dan mendalam suatu masalah secara detail.

2.2.2 Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Dikutip dari buku Pengantar Ilmu Komunikasi (2016) oleh Hafied Cangara, komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Misalnya, percakapan antara dua orang yang saling mengenal dan tidak sengaja bertemu. Percakapan ini berlangsung spontan dan tanpa direncanakan. Contoh komunikasi interpersonal adalah dua orang sahabat yang saling mencurahkan isi hatinya, pertengkaran antartetangga, senda gurau kakak serta adik, perbincangan dosen dan mahasiswa saat bimbingan skripsi, dialog antara dokter serta pasien, dan lain sebagainya (Aw Suranto, 2011).

Meskipun komunikasi interpersonal merupakan kegiatan yang sangat dominan dalam kehidupan sehari-hari, namun tidaklah mudah memberikan definisi yang dapat diterima semua pihak. Sebagaimana layaknya konsep-konsep dalam ilmu sosial

lainnya. komunikasi interpersonal juga mempunyai banyak definisi sesuai dengan persepsi ahli-ahli komunikasi yang memberikan batasan penelitian.

Menurut Trenholm dan Jensen (1995:26) mendefinisikan ilmu komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka (komunikasi diadik). Sifat komunikasi ini adalah: (a) Spontan dan informal; (b) saling menerima *feedback* secara maksimal; (c) partisipan berperan fleksibel

Menurut Mulyadi dalam Mubarak, komunikasi diadik merupakan bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi, yaitu komunikasi langsung yang hanya memiliki partisipan dua orang. Ada pun beberapa contoh dari komunikasi diadik : suami dan istri, dua sahabat dekat, dua sejawat, guru dan murid, dan sebagainya. (Ronaning, Elva 2019)

Menurut Littlejohn (1999) memberikan definisi komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara individu-individu.

Menurut Agus M. Hardjana (2003: 85) mengatakan, komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.

Pendapat senada dikemukakan oleh Deddy Mulyana (2008:81) bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antarperibadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan pemahaman atas prinsip-prinsip pokok pikiran yang terkandung dalam berbagai pengertian tersebut, dapatlah dikemukakan pengertian yang sederhana, bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan (*sender*) dengan penerima (*receiver*) baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dikatakan terjadi secara langsung (*primer*) apabila pihak-pihak yang terlibat komunikasi dapat saling berbagi informasi tanpa melalui media. Sedangkan komunikasi tidak langsung (*sekunder*) dicirikan oleh adanya penggunaan media tertentu.

1. Hakikat Komunikasi Interpersonal

Terdapat unsur hakikat yang senantiasa muncul baik tersurat maupun tersirat dalam definisi-definisi itu:

- 1) Komunikasi interpersonal pada hakikatnya adalah suatu proses. Kata lain dari proses, ada yang menyebut sebagai sebuah transaksi dan interaksi. Transaksi mengenai apa? Mengenai gagasan, ide, pesan, simbol, informasi atau message. Sedangkan istilah interaksi mengesankan adanya suatu tindakan yang berbalasan.
- 2) Pesan tersebut tidak ada dengan sendirinya, melainkan diciptakan dan dikirimkan oleh seorang komunikator, atau sumber informasi. Komunikator ini mengirimkan pesan kepada komunikan atau penerima informasi (*receiver*).
- 3) Komunikasi Interpersonal dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, meskipun komunikasi dapat disetting dalam pola komunikasi langsung maupun

tidak langsung. Namun untuk pertimbangan efektivitas komunikasi, maka komunikasi secara langsung menjadi pilihan utama.

- 4) Penyampaian pesan dapat dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Keuntungan dari komunikasi interpersonal secara lisan adalah kecepatannya, dalam arti ketika seseorang menginginkan melakukan tindak komunikasi dengan orang lain, pesan dapat disampaikan dengan segera dalam bentuk paparan ucapan secara lisan. Pada komunikasi interpersonal secara tertulis, keuntungannya bahwa pesan bersifat secara permanen, karena pesan-pesan yang disampaikan dilakukan secara tertulis.
- 5) Komunikasi interpersonal tatap muka memungkinkan balikan atau respon dapat diketahui dengan segera (*instant feedback*), artinya penerima pesan dapat dengan segera memberi tanggapan atas pesan-pesan yang telah diterima dari sumber.

2. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal, merupakan jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Apabila diamati dan dikomparasikan dengan jenis komunikasi lainnya, maka dapat dikemukakan ciri-ciri komunikasi interpersonal, antara lain:

- 1) Arus pesan dua arah. Komunikasi interpersonal menempatkan sumber pesan dan penerima dalam posisi yang sejajar, sehingga memicu terjadinya pola penyebaran pesan mengikuti arus dua arah. Artinya komunikator dan komunikan dapat bergantian peran secara cepat.
- 2) Suasana Non Formal. Komunikasi interpersonal biasanya berlangsung secara non formal. Dengan demikian, apabila komunikasi itu berlangsung dengan para pejabat

di sebuah instansi, maka para pelaku komunikasi itu tidak secara kaku berpegang pada hierarki jabatan dan prosedur birokrasi. Namun lebih memilih pendekatan secara individu yang bersifat permanen.

- 3) Umpan balik segera. Oleh karena komunikasi interpersonal biasanya mempertemukan para pelaku komunikasi secara bertatap muka, maka umpan balik dapat diketahui dengan segera.
- 4) Peserta komunikasi dalam jarak yang dekat. Komunikasi interpersonal merupakan metode komunikasi individu yang menuntut agar peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat, baik jarak dalam arti fisik maupun psikologis.
- 5) Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal maupun non verbal. Untuk meningkatkan keefektifan komunikasi interpersonal, peserta komunikasi dapat memberdayakan pemanfaatan kekuatan pesan verbal maupun non verbal secara simultan.

2.2.3 Pengertian Perilaku Kesopanan

Menurut Zuriah (2007:84) dalam Wahyudi dan I made Arsana (2014: 295) Sopan Santun adalah sikap dan perilaku yang tertib sesuai dengan adat istiadat atau norma – norma yang berlaku didalam masyarakat. Norma sopan santun merupakan suatu peraturan hidup yang timbul dari pergaulan sekelompok orang. (Nailin Fauzia Qonita, 2019)

Menurut Oetomo (2012: 20) sopan adalah sikap hormat dan beradab dalam perilaku, santun dalam tutur kata, budi bahasa dan kelakuan yang baik sesuai dengan adat istiadat dan budaya setempat yang harus kita lakukan.

Perilaku sopan mencerminkan perilaku diri sendiri, karena sopan memiliki arti hormat, takzim dan tertib menurut adat. Maka dari itu wajib kita lakukan setiap bertemu orang lain sebagai wujud kita dalam menghargai orang lain. Orang yang tidak sopan biasanya di jauhi orang lain. Kita sesama manusia mempunyai keinginan untuk dihargai, itulah alasan mengapa kita harus senantiasa sopan terhadap orang lain.

Sedangkan menurut Mustari (2014: 129) santun adalah sifat yang halus dan baik hati dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya kesemua orang. Kesantunan bisa mengorbankan diri sendiri demi masyarakat atau orang lain. Demikian karena orang – orang itu sudah mempunyai aturan yang solid, yang setiap kita hanya sebagian untuk ikut saja. Itulah inti bersifat santun, yaitu perilaku interpersonal sesuai tata norma dan adat istiadat setempat.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli disimpulkan bahwa sopan santun adalah sifat lemah lembut yang dimiliki oleh setiap orang yang dapat dilihat dari sudut pandang bahasa maupun tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari. Sopan santun merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, dan berakhlak mulia. Sopan santun bisa dianggap sebagai norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya kita bersikap atau berperilaku.

Indikator sopan santun dalam penelitian ini meliputi menghormati orang yang lebih tua, menerima segala sesuatu selalu dengan menggunakan tangan kanan, tidak berkata-kata kotor, kasar dan sombong, dan memberi salam setiap berjumpa dengan guru. Sikap sopan santun merupakan sikap seseorang terhadap apa yang ia lihat dan ia rasakan dalam situasi dan kondisi apapun. Sikap santun yaitu baik, hormat, tersenyum dan taat pada semua peraturan yang ada. Sikap sopan santun yang benar yaitu lebih menonjolkan pribadi yang baik dan menghormati siapa saja. Bahkan dari tutur bicarapun orang bisa melihat kesopanan.

Baik buruknya suatu perilaku juga dapat mempengaruhi sikap sopan santun seseorang, misalnya ketika lagi dalam situasi yang ramai dimana seseorang akan melewati jalan itu, jika seseorang memiliki perilaku sopan pasti akan mengucapkan kata "Permisi". Sebenarnya sikap sopan santun ini sudah ditanamkan sejak kecil pada setiap diri individu, tetapi semua itu tergantung bagaimana cara mereka mengembangkannya.

Teori kesopanan atau "*politeness theory*" adalah kerangka teoritis yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana orang berinteraksi secara sopan dan menghormati dalam berbagai konteks sosial. Teori ini dikembangkan oleh dua ahli pragmatik sosial, yaitu Penelope Brown dan Stephen Levinson pada tahun 1978. (Budyatna, 2015)

Menurut teori ini, ada dua prinsip kesopanan utama yang digunakan dalam interaksi sosial, yaitu prinsip kesopanan positif dan prinsip kesopanan negatif. Prinsip kesopanan positif berkaitan dengan bagaimana seseorang menunjukkan perhatian dan

penghargaan terhadap orang lain, sementara prinsip kesopanan negatif berkaitan dengan bagaimana seseorang menghindari mengganggu atau merugikan orang lain.

Selain itu, teori kesopanan juga mengidentifikasi beberapa strategi kesopanan yang digunakan dalam interaksi sosial, seperti "terima kasih", "maaf", "tolong", "sapaan", dan lain sebagainya. Strategi ini digunakan untuk menunjukkan sikap sopan dan menghormati terhadap orang lain.

2.2.4 Perilaku Kesopanan Dalam Bersosial Media

Dalam perkembangan cepatnya dunia teknologi saat ini, salah satu media sosial yang paling menonjol yang sangat populer di kalangan anak-anak maupun remaja dan mahasiswa adalah media social TikTok, Game Online (Mobile Legend, Free Fire) dan lain-lain. Hal ini akan menimbulkan suatu pola perilaku komunikasi penggunaan media sebagai perwujudan dari motif yang tinggi dalam menggunakannya.

Media sosial di nilai bisa menjadi wadah bagi karya, opini dan tanggapan, bahkan media untuk mengekspresikan keadaan yang terjadi. Sosial media mempunyai keunggulan dan ketertarikan bagi penggunanya sendiri. Media sosial banyak menawarkan kemudahan yang membuat pengguna betah berlama-lama dalam menggunakannya. Dari ketergantungan tersebut juga memberikan dampak positif maupun negatif. Adapun dampak negatifnya seperti, hoax, sarkasme, kata-kata tidak sopan, memaki, menghujat, memfitnah, cyber bullying (Febriyanti and Tutiasri, 2018; Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Cahyanti and Sabardila, 2020; Lutfiyani, Purwanto and Anwar, 2021).

Dalam bersosial media seharusnya tetap memperhatikan unsur etika agar tidak terjadi kerugian bagi pihak-pihak yang dirugikan dan berujung pada tindakan pelanggaran hukum. Etika berkomunikasi di internet dikenal dengan istilah Netiket (Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Afriani and Azmi, 2020).

Netiket merupakan aturan dan tata cara penggunaan internet sebagai alat komunikasi atau pertukaran informasi antar-sekelompok orang dalam sistem yang termediasi. Dengan adanya Netiket diharapkan pengguna menerapkan etikanya tersebut.

Beberapa poin yang diatur dalam netiket adalah etika dalam *one to one communication* seperti email, *one to many communication* seperti *mailing list* dan *netnews*, serta ketiga adalah *information service* yang terdapat ftp, www, dan sebagainya. Beberapa pelanggaran yang berlaku di media online yakni :

1. Etika berkomunikasi
2. Copy – Paste dan Hak Cipta
3. Cyber Bullying
4. Hoax
5. Konten Ilegal
6. Kejahatan Pornografi

Etika berkomunikasi ialah menggunakan tata bahasa yang baik dan sopan, namun lebih sering terlihat netizen yang bersosial media melakukan pelanggaran etika berkomunikasi misalnya berkomentar jahat, sarkasme, seperti “Bacot”, “Idiot”, “Kamu mengingatkanku pada receh gopean. Bermuka dua dan tidak terlalu berharga”, “Itu

badan apa karung beras sahabat?” (Afriani and Azmi, 2020; Cahyanti and Sabardila, 2020; Lutfiyani, Purwanto and Anwar, 2021).

2.2.5 Handphone

1. Pengertian Handphone

Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

2. Penggunaan Handphone terkait dengan Kemajuan IT

Gaya hidup saat ini yang bisa dikategorikan sangat modern sangat menentukan kehidupan para manusia. Diera sekarang segala hal dapat dikerjakan dengan mudah dan praktis. Hal ini merupakan dampak yang di timbulkan oleh munculnya berbagai variasi teknologi informasi dan komunikasi yang sangat bermanfaat dalam mempermudah seluruh aspek kehidupan manusia. Zaman sekarang ini manusia tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang semakin berkembang dari hari ke hari dan semakin canggih. Akses komunikasi semakin cepat dan tidak lagi dibatasi oleh ruang atau lokasi yang jauh. Tujuan awal diciptakanya teknologi informasi adalah untuk membantu pekerjaan manusia dalam segala hal dan bidang, akan tetapi beberapa periode ini penyalahgunan teknologi semakin marak terutama dikalangan masyarakat muda atau akrab dikenal dengan remaja yang kelak akan menjadi penerus bangsa kita. Perkembangan teknologi informasi yang memengaruhi kondisi moral remaja dalah maraknya penggunaan internet dan telepon selular atau akrab disebut handphone.

Era digital harus disikapi dengan bijak, menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. (Andriany, Dian 2022)

3. Fungsi dan Pengaruh dari Handphone

Handphone merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, handphone memiliki fungsi lain.

Berikut beberapa pengaruh yang di akibatkan oleh penggunaan handphone, khususnya bagi siswa:

1) Pengaruh Positif

- a. Mempermudah komunikasi. Misalnya saja ketika orang tua atau pihak keluarga akan menjemput anak ketika pulang sekolah/selesai melakukan kegiatan diluar rumah.
- b. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Karena bagaimanapun teknologi sudah merambah hingga ke pelosok-pelosok desa.
- c. Memperluas jaringan persahabatan.

2) Pengaruh Negatif

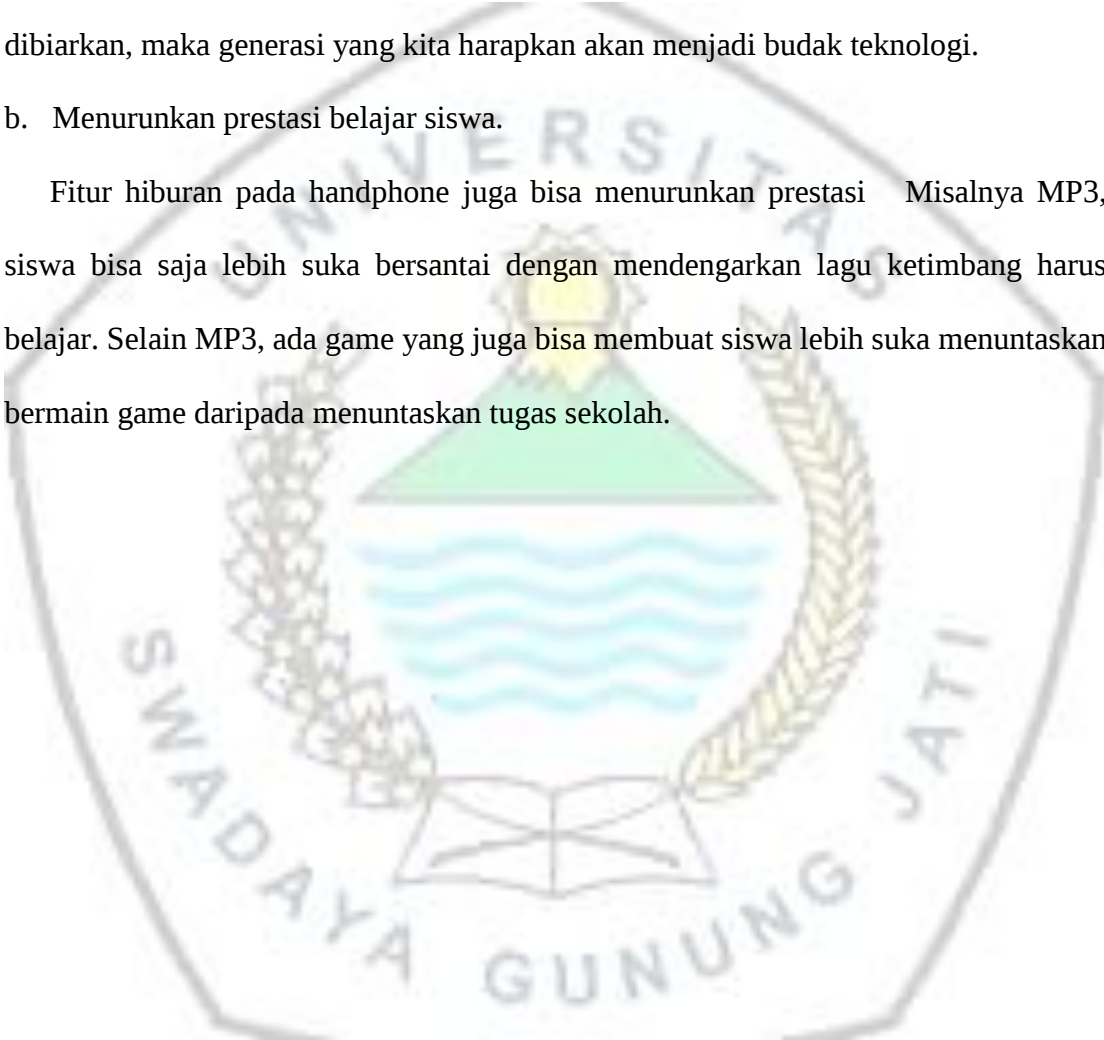
- a. Mengganggu Perkembangan Anak.

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di handphone seperti kamera, permainan (*games*) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah.

Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, SMS, miscalled dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Lebih parah lagi ada yang menggunakan handphone untuk mencontek (curang) dalam ulangan/ujian. Bermain handphone saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

b. Menurunkan prestasi belajar siswa.

Fitur hiburan pada handphone juga bisa menurunkan prestasi. Misalnya MP3, siswa bisa saja lebih suka bersantai dengan mendengarkan lagu ketimbang harus belajar. Selain MP3, ada game yang juga bisa membuat siswa lebih suka menuntaskan bermain game daripada menuntaskan tugas sekolah.



c. Menurunkan Konsentrasi

Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar, berarti tingkat perhatian siswa terhadap segala penjelasan dan bimbingan belajar sang guru. Seharusnya, seluruh perhatian siswa diarahkan pada apa yang sedang mereka pelajari, tetapi seringkali handphone menyita sebagian besar waktu mereka.

2.3 Kerangka Pemikiran

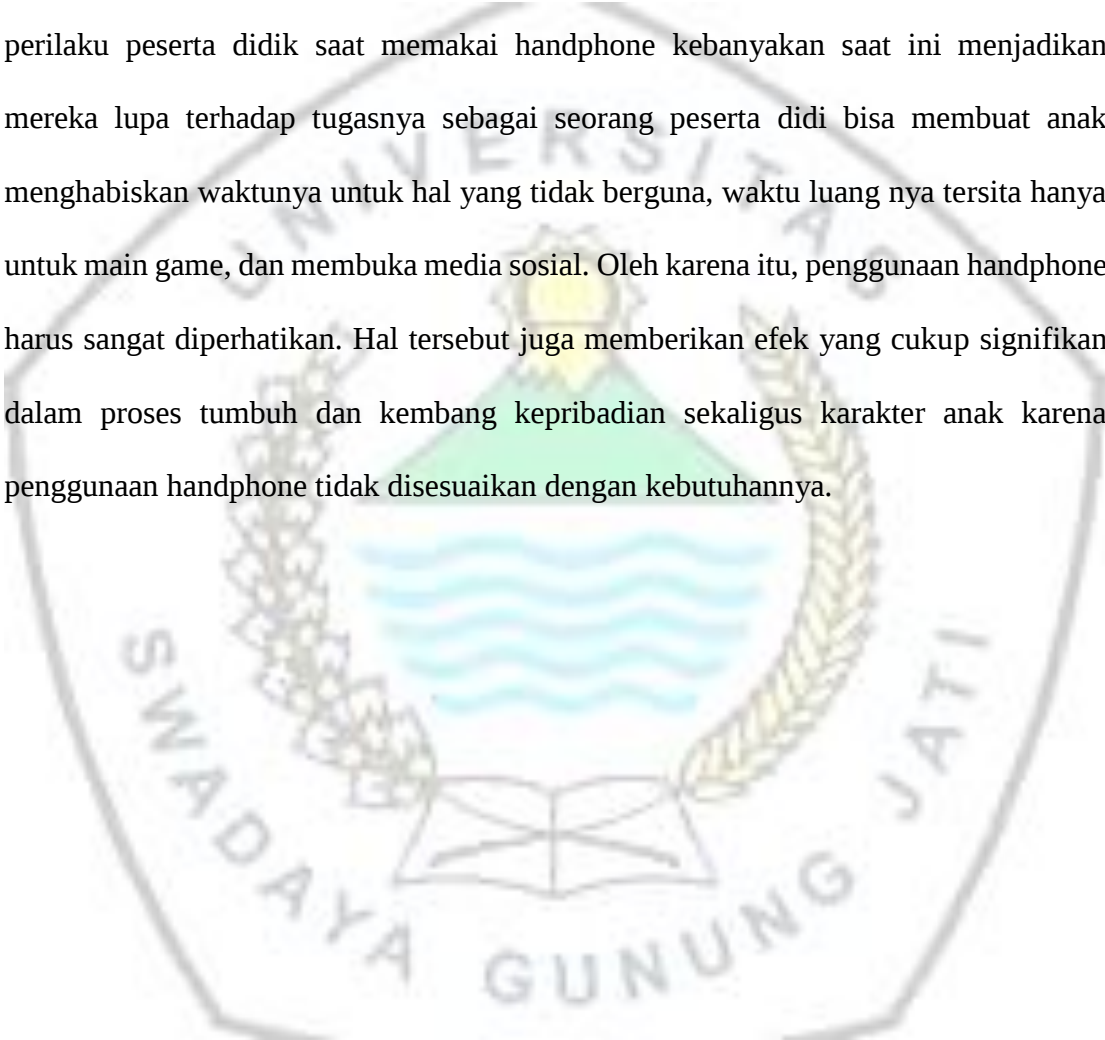
Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang cepat sehingga mampu menciptakan alat-alat yang modern, mulai dari sistem komunikasi sampai dengan alat komunikasi yang searah ataupun dua arah (interaktif). Kebutuhan teknologi menjadi kebutuhan yang penting pada saat ini. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digemari saat ini ialah Handphone. Handphone merupakan sebuah media yang diperuntukkan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan pada era perkembangan IPTEK yang pesat saat ini.

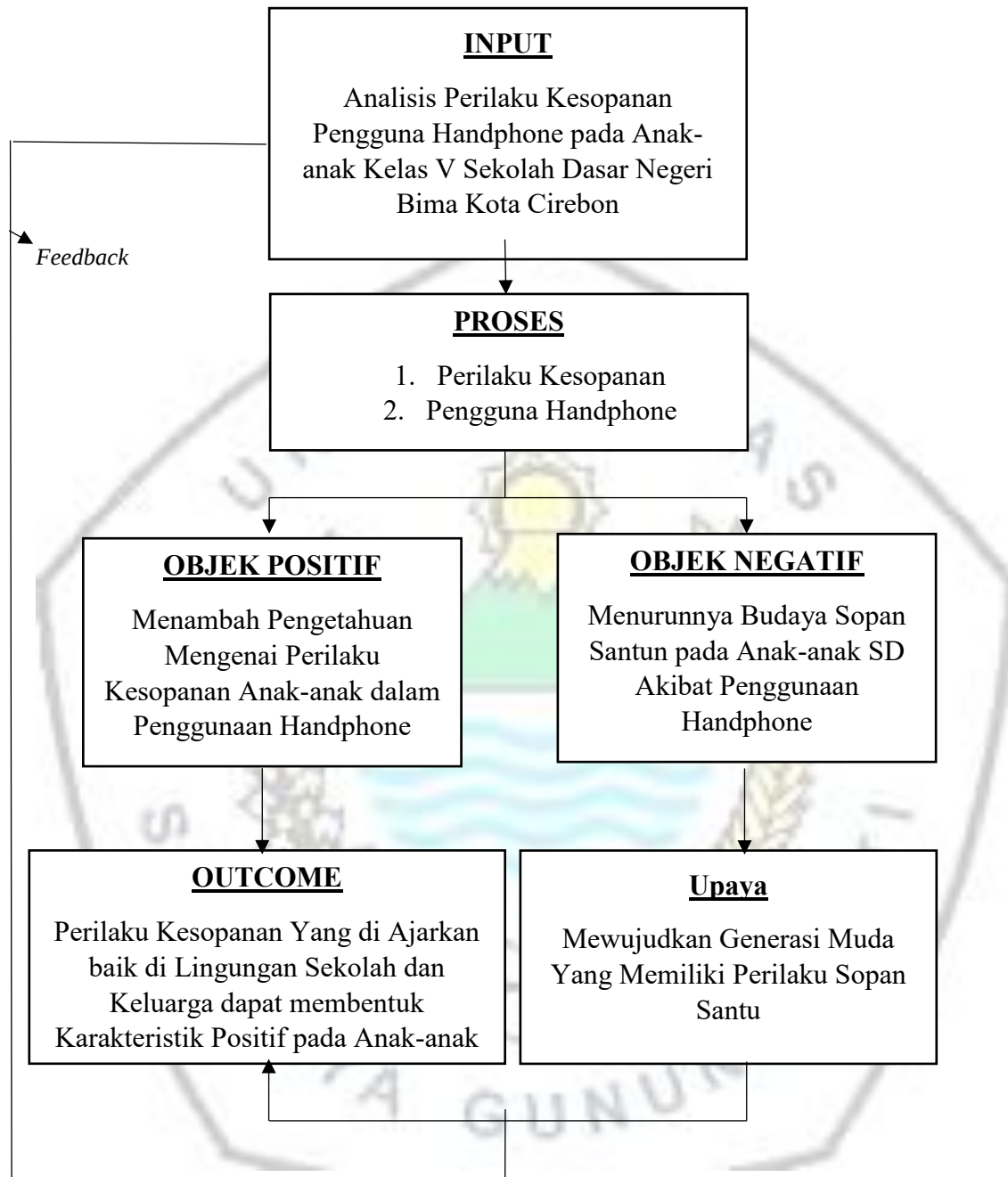
Perkembangan IPTEK juga sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial masyarakat dan merubah bentuk gaya hidup, pola pikir, bahkan perilaku dalam berkomunikasi. Selain itu, Handphone juga memberikan keringanan dan kemudahan bagi masyarakat untuk melaksanakan aktivitas sebagai bantuan teknologi saat ini. (Putri Hana Pebriana, 2017)

Perhatian masyarakat terpusat kepada keberagaman jenis handphone semakin diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang

canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan. (Fahdian Ramadhani dkk, 2018)

Generasi abad ke-21 merupakan pengguna teknologi lebih banyak dari pada generasi periode lalu. Handphone mempunyai berbagai dampak bagi peserta didik, perilaku peserta didik saat memakai handphone kebanyakan saat ini menjadikan mereka lupa terhadap tugasnya sebagai seorang peserta didik bisa membuat anak menghabiskan waktunya untuk hal yang tidak berguna, waktu luangnya tersita hanya untuk main game, dan membuka media sosial. Oleh karena itu, penggunaan handphone harus sangat diperhatikan. Hal tersebut juga memberikan efek yang cukup signifikan dalam proses tumbuh dan kembang kepribadian sekaligus karakter anak karena penggunaan handphone tidak disesuaikan dengan kebutuhannya.





Gambar 2.1
Kerangka Teori

