



Prosiding

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

"Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI PADA SISWA KELAS X SMKN DANDER

Chantika Putri Yenata¹, Ernia Duwi Saputri², Heru Ismaya³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: chantikaputri8260@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to analyze the effect of gadget use on communication ethics at SMKN Dander, located in Sumber Tlasi Village, Dander District, Bojonegoro Regency. In this study, using a quantitative approach method with a sample of 39 class X students, Sampling was done by selecting population members randomly, namely each individual has an equal chance of being selected (simple random sampling technique). Data were collected through two questionnaires, namely a questionnaire on gadget use and a questionnaire on communication ethics, The instrument has passed the previous validity and reliability test process. Data analysis used descriptive and inferential statistical techniques. The results of the simple linear regression test showed a significant effect between the variable of gadget use (X) on communication ethics (Y), This is indicated by a significance value of 0.007, which is lower than the significance limit of 0.05, based on data processing with the SPSS program. Thus, it can be concluded that gadget use has an effect on communication ethics in class X students at SMKN Dander.

Keywords: *gadget, ethics, communication ethics.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap etika komunikasi di SMKN Dander, yang terletak di Desa Sumber Tlasi, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro. Dalam penelitian ini, menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan sampel 39 siswa kelas X, Pengambilan sampel dilakukan dengan memilih anggota populasi secara acak, yaitu setiap individu memiliki peluang yang sama untuk terpilih (teknik simple random sampling). Data dikumpulkan melalui dua kuesioner, yaitu kuesioner tentang penggunaan gadget dan kuesioner mengenai etika komunikasi, Instrumen tersebut telah melewati proses uji validitas dan reliabilitas sebelumnya. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil uji regresi linier sederhana memperlihatkan adanya pengaruh signifikan antara variabel penggunaan gadget (X) terhadap etika komunikasi (Y), Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,007, yang lebih rendah dari batas signifikansi 0,05., berdasarkan pengolahan data dengan program SPSS. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap etika komunikasi pada siswa kelas X di SMKN Dander.

Kata Kunci: *gadget, etika, etika komunikasi.*

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat menjalani hidup tanpa menjalin interaksi dengan sesama. Kehidupan bermasyarakat sangat dibutuhkan oleh manusia agar dapat menjalani aktivitas sehari-hari serta memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam hal itu memungkinkan setiap manusia harus senantiasa terlibat dalam kegiatan komunikasi. Dalam kehidupan sehari-hari, sebagian besar aktivitas

manusia berorientasi pada pemenuhan kebutuhan, yang sering kali dilakukan melalui komunikasi, seperti bertukar pendapat, berdiskusi, dan menjalin hubungan sosial lainnya (Dan & Siswa, 2020)

Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memicu adanya dampak negatif yaitu seperti meningkatnya jumlah anak yang kecanduan bermain game online, kecanduan bermain *gadget* tanpa melihat waktu, sehingga mereka menarik diri dari kehidupan sosial dan komunikasi secara langsung yang mereka jalin berkurang. Penggunaan *gadget* bisa mempengaruhi kehidupan sosial seseorang. Dulu, sebelum gadget banyak digunakan, orang lebih suka bersosialisasi langsung, ngobrol tatap muka, dan menjaga etika dalam berkomunikasi. Tetapi sekarang, ketika banyak waktu dihabiskan di depan layar, banyak orang justru jadi menarik diri dari pergaulan dan kurang terlibat dalam kehidupan sosial.

Seseorang menjadi kurang memperhatikan orang lain maupun keadaan sekitar karena perhatian mereka selalu tertuju pada layar *gadget*. Mungkin Sebagian orang akan menganggap ini hal biasa tetapi jika dibiarkan kemampuan berkomunikasi secara langsung akan berkurang dan akan berdampak bagi kehidupannya. Selain berdampak negatif, penggunaan gadget tentu juga membawa banyak manfaat. Salah satu dampak positifnya adalah membantu menambah wawasan dan mempermudah komunikasi. Melalui gadget, orang bisa tetap terhubung dan menjaga hubungan persaudaraan meskipun terpisah jarak dan waktu. Masih banyak lagi manfaat lainnya, karena dengan adanya gadget, berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari jadi lebih praktis.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi pada siswa kelas X SMKN Dander. Penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran di kalangan masyarakat, terutama para siswa sebagai generasi muda, mengenai pentingnya menjaga etika komunikasi, baik saat berinteraksi secara langsung maupun melalui *platform digital*.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif, bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X yang berjumlah 393 siswa, sebanyak 39 siswa ditetapkan sebagai responden dipilih dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berformat skala Likert kepada responden. Setiap variabel, yakni variabel X (penggunaan gadget) dan variabel Y (etika komunikasi), masing-masing terdiri dari 10 butir pernyataan.

Analisis data pada variabel X (penggunaan gadget) dan variabel Y (etika komunikasi) dilakukan melalui beberapa tahapan agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan mendalam. Tahap awal penelitian ini meliputi pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas instrumen diuji menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson, sementara reliabilitasnya diperiksa dengan metode Cronbach's Alpha. Berikutnya, dilakukan uji normalitas dengan Shapiro-Wilk karena total sampel < 50. Tahap berikutnya, dilakukan uji regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh variabel X (penggunaan gadget) terhadap variabel Y (etika komunikasi). Seluruh proses analisis data dibantu dengan perangkat lunak Microsoft Excel dan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X di SMKN Dander yang terletak di Desa Sumber Tlasi, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro. Peneliti melibatkan 39 responden dengan 64.1% atau 25 responden ber jenis kelamin laki-laki dan 35.9% atau 14 responden berjenis kelamin perempuan. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian ini.

Sebelum dilakukan analisis, instrumen penelitian di uji validitas dan reabilitas. Uji validitas dilakukan dengan rumus Korelasi Pearson (*Correlation Product Moment*) dengan bantuan Microsoft Excel dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada skala likert memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan nilai r_{tabel} untuk jumlah 39 sampel adalah 0,316. Dengan demikian, semua item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Untuk menguji reliabilitas, penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha yang dibantu oleh program SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha-nya melebihi 0,60. Hasil perhitungan uji reabilitas angket yaitu sebesar 0,748 pada variabel X (penggunaan *gadget*) dan sebesar 0.918 pada variabel Y (etika komunikasi). Artinya semua item pada pernyataan tersebut adalah reliabel, jadi responden menunjukkan bahwa angket memiliki konsistensi.

Pengujian normalitas dilakukan untuk memastikan data memenuhi asumsi distribusi normal. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50, maka digunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,250, dan variabel etika komunikasi sebesar 0,053. Kedua nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,050. Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dianalisis menggunakan metode statistik parametrik.

Hasil penyebaran angket(kuesioner) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X SMKN Dander menggunakan *gadget* untuk menambah pengetahuan dan berkomunikasi. Namun, penggunaan yang berlebihan menyebabkan kurangnya perhatian terhadap etika, kelelahan, dan gangguan tidur. Meski begitu, mayoritas siswa telah menggunakan bahasa yang sopan dan baik, menandakan etika komunikasi mereka cukup baik meski masih ada yang perlu diperbaiki.

Hasil analisis data menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan etika komunikasi pada siswa kelas X SMKN Dander. Hal ini dibuktikan melalui uji regresi linier sederhana, Hasilnya menunjukkan koefisien regresi untuk penggunaan *gadget* adalah 0.494, yang berarti setiap peningkatan penggunaan *gadget* akan meningkatkan etika komunikasi sebesar 0.494 satuan. mempunyai tingkat signifikansi sebesar $0.007 < 0.05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel penggunaan *gadget*(x) terhadap variabel etika komunikasi (y) pada siswa kelas x SMK N Dander.

Tabel 1 Uji Normalitas (Sapiro-Wilk)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
penggunaan gadget	.122	39	.151	.964	39	.250
etika komunikasi	.178	39	.003	.944	39	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 Uji Regresi Linear

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	22.274	6.060		3.676	.001
penggunaan gadget	.494	.174	.422	2.834	.007

a. Dependent Variable: etika komunikasi

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap etika komunikasi pada siswa kelas X SMKN Dander. Berdasarkan hasil pengolahan data, ditemukan adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* dan etika komunikasi. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa Apabila nilai signifikansi (sign) berada di bawah 0,05, maka variabel X (penggunaan gadget) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (etika komunikasi). Sebaliknya, jika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara kedua variabel tersebut. Hasil analisis menggunakan bantuan program SPSS menunjukkan koefisien regresi untuk penggunaan gadget adalah 0.494, yang berarti setiap peningkatan penggunaan *gadget* akan meningkatkan etika komunikasi sebesar 0.494 satuan. Hasil signifikansi yaitu 0.007 lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, temuan menunjukkan H_0 yang memiliki arti tidak adanya pengaruh ditolak, sedangkan H_1 yang memiliki arti adanya pengaruh diterima. Temuan penelitian ini menguatkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh baik positif maupun negatif terhadap etika komunikasi siswa. Pengaruh positif terlihat dari meningkatnya kemampuan berkomunikasi secara digital dan akses terhadap informasi, sedangkan pengaruh negatif muncul ketika penggunaan tidak terkontrol, yang dapat menurunkan etika dalam berinteraksi langsung. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan serta bimbingan dari orang tua dan guru agar penggunaan gadget lebih bijak, serta pentingnya penguatan pendidikan karakter guna membentuk etika komunikasi yang sehat.

DAFTAR RUJUKAN

- Afna, sari ftria. (2020). Menanamkan Pemahaman Etika Komunikasi Kepada Mahasiswa. *Journal of Education and Teaching*, 1.
- Dan, S., & Siswa, K. (2020). PENGARUH GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI A .
PENDAHULUAN Manusia adalah makhluk sosial yang dalam kehidupan sehari-harinya tidak pernah lepas dari interaksi dengan manusia lain dan lingkungan disekitarnya .
- Juwita, R., Taqiyuddin, M., Syarifah, S., Sunata, I., Chairiyah, U., Hapsari, D. C., Lusianawati, H., Pratiwi, E. A., & Hamidah, E. (2024). TEORI-TEORI Komunikasi.
- Siti Mudmainah, Ernia Duwi Saputri, H. I. (2023). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PPKn Kelas VII SMP Unggulan Al-Falah Pacul Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 2(4), 340–353.