

PENGARUH PENGGUNAAN PONSEL BERLEBIH TERHADAP PERUBAHAN SIKAP REMAJA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Almyra Soumi Sinapoy¹, K. Y.S. Putri²

^{1,2} Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
Jalan Pemuda Nomor 8, RT11/14, Rawamangun, Kec. Pulogadung, Jakarta Timur 13220.

E-mail:

mseoumee@gmail.com

Abstract

This research is motivated by information and communication technology which is increasingly advanced and growing rapidly in the era of digitalization. The sophistication of technology in this era certainly provides a lot of convenience and flexibility as in doing things that we usually do in everyday life in the real world. However, although there are many positive sides that we can take from the advancement of technology in the current era, of course there are also many negative sides or shortcomings of sophisticated technological advances. This study aims to determine how much influence or impact mobile phones have on society, especially teenagers. Knowing what are the factors behind the increase in the use of cellphones in teenagers and knowing what the effects are for teenagers themselves in the current era. The method used in this study is a quantitative approach method and uses a probability sampling technique obtained from the results of the questionnaire. Based on the results, the results of this study indicate that 87% of 69 students have an influence on attitude change in adolescents by using cell phones. Thus, it can be concluded that there is an effect of excessive cell phone use on attitude change in adolescent students of Communication Studies, State University of Jakarta. Therefore, the advice that can be given is to increase awareness of the bad side of excessive use of cellphones, especially for teenagers who still have to prioritize learning and social interaction.

Keywords: *Information technology, communication, cellphones, teenagers*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh teknologi informasi dan komunikasi yang sudah semakin maju dan berkembang pesat di era digitalisasi. Canggihnya teknologi di era ini tentu memberikan banyak kemudahan dan fleksibilitas seperti dalam melakukan hal-hal yang biasa kita lakukan di kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Namun walaupun banyak sisi positif yang bisa kita ambil dari majunya teknologi di era sekarang, tentunya banyak juga sisi negatif atau kekurangan dari canggihnya kemajuan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau dampak ponsel terhadap masyarakat terutama para remaja. Mengetahui apa saja faktor dibalik peningkatan penggunaan ponsel pada remaja dan mengetahui apa saja pengaruhnya untuk remaja itu sendiri di era masa kini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode pendekatan kuantitatif dan menggunakan teknik *probability sampling* yang diperoleh dari hasil kuesioner. Berdasarkan hasil, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 87% dari 69 mahasiswa mempunyai pengaruh terhadap perubahan sikap pada remaja oleh penggunaan ponsel. Dengan demikian yang dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan ponsel berlebih terhadap perubahan sikap pada remaja mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta. maka itu saran yang dapat diberikan adalah lebih meningkatkan kesadaran terhadap sisi buruk penggunaan ponsel secara berlebihan, khususnya untuk para remaja yang masih harus mengutamakan belajar dan berinteraksi sosial.

Kata Kunci: *Teknologi informasi, komunikasi, ponsel, remaja*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Teknologi memang diciptakan untuk mempermudah segalanya, apalagi di era digital seperti sekarang ini, teknologi sudah sangat maju dan berkembang yang tentunya diciptakan untuk mempermudah masyarakat yang ingin mengakses sesuatu. Dengan majunya teknologi informasi dan komunikasi, hampir semua aktivitas dapat kita lakukan secara mobilitas dengan menggunakan media digital. Dikarenakan era yang sudah sangat maju juga, maka ponsel sudah menjadi suatu kebutuhan untuk memperoleh informasi.

Teknologi komunikasi disini diartikan sebagai cara untuk menggabungkan beberapa sumber agar mencapai dan menyiptakan produk/jasa yang dapat memenuhi kebutuhan melalui interaksi. Beberapa fungsi dari teknologi komunikasi, diantaranya adalah yang pertama untuk mempermudah pekerjaan dalam dunia bisnis dan ekonomi. Yang kedua adalah mempermudah kita untuk memindahkan data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Dan yang ketiga adalah mengatur suatu sistem agar dapat dikerjakan dengan baik dan benar

Tentunya karena majunya sistem teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang, pastinya terjadi beberapa perubahan transformasi yang cukup besar dalam kehidupan manusia. Beberapa contohnya adalah komunikasi yang biasa dilakukan dengan cara tatap muka, sekarang bahkan kita dapat melakukan pertemuan jarak jauh hanya dengan menggunakan fitur yang ada pada ponsel kita. Selain itu, hal ini juga dapat menimbulkan hilangnya hubungan antar manusia. Karena kita biasa melakukan interaksi atau bersosialisasi langsung dengan orang lain, tapi sekarang lebih ke interaksi terhadap diri sendiri, hal ini terjadi karena kita lebih sering fokus kepada ponsel daripada berinteraksi dengan orang lain di kehidupan nyata.

Dipaparkan oleh (Adiarsi, Stellarosa and Silaban, 2015: 472) bahwa hasil riset dari MarkPlus Insight dinyatakan bahwa setengah dari pengguna internet di Indonesia merupakan pengguna yang berusia muda, dimana dibawah 30 tahun, apalagi hampir 95% dari pengguna internet ialah individu yang mengakses internet melalui perangkat ponsel ataupun *smartphone*.

Seperti apa yang telah kita ketahui, ponsel di era saat ini telah menjadi suatu kebutuhan karena kegunaannya yang sangat memudahkan kita untuk beraktivitas. Ditambah dengan banyaknya fitur-fitur canggih yang ada untuk makin mempermudah aktivitas, fitur yang bermacam-macam ditawarkan, seperti voice call, mengirim pesan, ditambah lagi dengan adanya aplikasi yang ditawarkan, seperti LINE, dan yang lainnya (Adiarsi, Stellarosa and Silaban, 2015: 471). Selain itu beberapa fitur canggih lainnya adalah untuk mengabadikan momen, menjadi sarana hiburan (untuk mendengar musik, menonton video, dan bermain game). Inilah yang dapat kita sebut dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Dengan banyaknya fitur-fitur canggih yang sekarang muncul, tentu komunikasi bukanlah satu-satunya hal yang dapat kita lakukan di ponsel. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, semakin banyak juga fitur-fitur yang cenderung membuat kita melakukan hal-hal yang biasa kita lakukan di dunia nyata menjadi kita lakukan di dunia maya. Hal ini lah yang menimbulkan salah satu penyebab kurangnya interaksi sosial.

Selain itu, ponsel juga menjadikan suasana sendirian tidaklah sepi, namun ramai. Hal ini dapat terjadi dikarenakan di era pada masa kini, masyarakat bisa terhibur dan tidak kesepian jika mereka memainkan ponsel. Tetapi coba disaat tidak ada ponsel, kita menjadi bingung ingin melakukan apa. Inilah yang disebut ponsel dapat merubah suasana sendirian itu bukanlah sepi melainkan terhibur dengan fitur-fitur yang dapat kita gunakan,

seperti menonton video, mendengar musik, bermain game, dan lain-lain.

Dengan berkembang pesatnya teknologi, tentunya memiliki peran penting pada zaman komunikasi modern saat ini yang juga banyak pengguna teknologi ini yang mengupdate data perkembangan informasi dari periode ke periode. Yang kita ketahui juga bahwa kemajuan teknologi ini diakui karena memberi dan mengubah cara pandang terhadap masalah atau persoalan yang ada. Maka dari itu penelitian ini menggunakan teori ketergantungan (*Dependency Theory*).

Teori ini dipaparkan oleh Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roeach bahwa teori ini merupakan teori mengenai komunikasi massa yang mengutarakan bahwa semakin seseorang tergantung terhadap suatu media tertentu maka media membentuk suatu yang makin erius untuk individu. Dijelaskan juga oleh (Krisnawati, 2016: 50-51) bahwa teori ini memandang dimana individu bergantung kepada informasi yang disediakan media massa dalam tujuan memenuhi kebutuhan khalayak, disamping itu juga untuk mencapai tujuan dari teknik konsumsi media massa. Pada teori ini, audience menjadi tergantung pada kemajuan teknologi sebagai fasilitas yang diberikan demi memperoleh informasi serta pengetahuan.

Setelah membahas begitu banyaknya keuntungan dari teknologi yang sudah sangat maju ini, tapi terdapat juga sisi negatif yang ada. Bentuk komunikasi yang benar adalah dimana kita melakukan interaksi secara langsung dan nyata, namun dikarenakan Tmajunya teknologi membuat hal itu tidak harus kita lakukan lagi karena semua teknologi yang serba canggih. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung atau tatap muka.

Terdapat juga beberapa kejadian yang membuktikan sudah berkurangnya interaksi tatap muka. Bisa kita lihat ketika sedang ada kumpul keluarga, sosialisasi dengan orang-orang, dan menghadiri sebuah kegiatan, orang-

orang memilih untuk memainkan ponselnya ketimbang berinteraksi secara langsung. Mereka lebih senang mengirim pesan dan memainkan game atau menonton video daripada harus bersosialisasi secara langsung yang di anggap membosankan.

Hal negatif yang bisa diambil dari majunya teknologi komunikasi (ponsel) ini adalah muncul dan beredarnya video-video porno (Badwilan, 2004: 4), yang seharusnya tidak ditonton para remaja apalagi anak-anak yang masih pelajar dan masih dibawah umur. Lebih mirisnya lagi, video porno yang banyak beredar sudah dianggap hal yang biasa dalam data komunikasi melalui ponsel, kembali ke bagaimana pengguna ponsel tersebut bijak dalam menggunakannya.

Remaja adalah generasi yang berusia emas yang posisinya adalah mereka sudah tidak lagi merasa bahwa orang-orang dewasa berada dibawa mereka, mereka beranggapan sudah sama dengan orang dewasa, selain itu mereka juga memiliki respon yang tinggi terhadap kecanggihan komunikasi (ponsel) yang belum tentu mereka butuhkan.

Selain itu, dijelaskan juga oleh (Yuniati, Yuningsih and Nurahmawati, 2015: 442) mengenai konsep diri remaja dalam komunikasi sosial melalui "smartphone" bahwa konsep diri disebut bertindak dalam menentukan perilaku, karena konsep diri menentukan penantian individu, dimana pengharapan dapat berupa tujuan atau yang ingin dicapai oleh individu demi tercapainya keseimbangan antusiasme yang menyenangkan.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Muchlis Aziz dan Nurainiah dalam jurnal Al-Ijtima'iyah Volume 4, No 2, 2018 Mengenai Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. Dijelaskan hasil dari peneliti tersebut, bahwa handphone dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara, baik pengaruh positif, seperti memudahkan segala sesuatu dalam

berkomunikasi walau jarak jauh maupun negatif, seperti disfungsi yang dialami remaja, mengganggu kualitas interaksi langsung, remaja menjadi konsumtif, dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Ester Krisnawati dalam Jurnal Komunikatif (jurnal Ilmiah Komunikasi) volume 5, no 1, 2016 mengenai Perilaku Konsumsi Media Ole Kalangan Remaja Dalam Pencarian Informasi. Dijelaskan bahwa hasil Hasil riset ini menarangkan kalau internet ialah media yang paling kerap digunakan oleh anak muda di Salatiga dalam mencari data serta perihal ini menunjukkan kalau tingkatan ketergantungan anak muda terhadap Internet buat mencari data sangat besar dibandingkan media yang lain. Dengan tingkatan pemakaian internet yang besar, hingga butuh terdapatnya literasi internet untuk para anak muda ialah internet sehat buat pelajar.

Penelitian terdahulu lainnya merupakan “Penggunaan Smartphone Dalam Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja Di Awal” oleh Faruq Makawi. AF, 2016 yang hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membawa smartphonenya kemanapun mereka pergi, selain itu mereka juga menggunakan smartphone untuk mengakses berita serta memperoleh informasi. Dari hasil juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih sering melakukan komunikasi melalui smartphone mereka daripada melakukan komunikasi secara langsung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar beakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat kita ketahui bahwa remaja menjadi fokusnya disini terhadap penggunaan mereka terhadap kemajuan dan kecanggihan ponsel. Identifikasi masalah yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor yang mempengaruhi penggunaan ponsel terhadap para remaja
2. Apakah hadirnya ponsel mengganggu proses interaksi sosial para remaja
3. Apa akibat yang ditimbulkan dari penggunaan ponsel pada remaja.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisa faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ponsel terhadap remaja
2. Mengetahui apa hadirnya ponsel akan menggagu proses interaksi sosial para remaja atau tidak
3. Mengetahui akibat yang ditimbulkan dari penggunaan ponsel pada remaja

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan atau refrensi penulisan untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Penjabaran di atas tentu belum memberi solusi dari permasalahan, maka dari itu manfaat penelitian ini adalah:

1. Memberi pemecah masalah akibat dari yang ditimbulkan oleh remaja pengguna ponsel.
2. Mengurangi ketergantungan remaja pada ponsel.
3. Meningkatkan manfaat yang ada pada ponsel yang digunakan oleh para remaja.
4. Mengembangkan hal-hal positif yang terdapat pada ponsel untuk digunakan parar remaja secara positif.

2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

2.1 Tinjauan Literatur

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh **Dekinus Kagoya, dalam jurnal Acta Diurna Komunikasi volume 4, no 4, 2015 mengenai dampak penggunaan handphone pada masyarakat.** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna handphone memang berdampak positif terhadap masyarakat desa terutama dalam rangka menjaga tetap terjalinnya hubungan komunikasi dengan orang terdekat, kerabat, dan keluarga yang berada di luar daerah. Namun karena telah maju dan berkembangnya teknologi sehingga handphone memiliki banyak fitur sebagai sumber informasi yang dimana hal tersebut belum banyak diketahui oleh masyarakat desa.

Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh **Abdul Sakban, dalam jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan volume 4, no 2, 2016 mengenai perubahan sosial terhadap pengguna handphone di kalangan remaja Kota Mataram.** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan satu individu dengan individu lainnya dan juga hubungan suatu individu dengan lingkungan sebagai tempat untuk beradaptasi dalam kehidupan sehari-hari. Perangkat ponsel atau Handphone dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi turunnya motivasi belajar para remaja, berikut juga dengan prestasi belajar, atau bahkan dapat merusak hubungan sosial antara teman sebaya dan bahkan anggota keluarganya termasuk orang tuanya.

2.2 Teori Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori perubahan sosial. Menurut (Lauer & Alimandan, 2003: 4), perubahan sosial didefinisikan sebagai “perubahan penting dari struktur sosial” dan apa yang dimaksud oleh struktur sosial adalah pola-pola perilaku dan interaksi sosial.

Menurut (Martono, 2012: 5-6), perubahan sosial didefinisikan sebagai perantian atau perubahan yang jelas tentang struktur sosial dalam waktu yang tertentu. Perubahan di dalam struktur ini mengandung beberapa tipe perubahan struktur sosial, seperti (1) Perubahan dalam personal, (2) perubahan dalam cara bagian-bagian struktur sosial perhubungan, (3) perubahan dalam fungsi-fungsi struktur, (4) perubahan dalam hubungan struktur yang berbeda, dan (5) kemunculan struktur baru.

Selain itu, menurut Veblen dalam (Lauer & Alimandan, 2003: 4), Veblen melihat bahwa perhatian pada pengaruh teknologi terhadap pikiran dan perilaku manusia, terutama dibentuk oleh cara mencari nafkah dan mendapatkan kesejahteraannya, yang selanjutnya adalah fungsi teknologi.

Namun secara sosiologis, teknologi menjadi suatu hal yang lebih mendalam daripada hanya sebuah perangkat. Karena teknologi juga menentukan suatu kerangka bagi kebudayaan nonmaterial pada suatu kelompok. Cra berpikir manusia juga akan mengalami perubahan jika teknologi suatu kelompok mengalami suatu perubahan, dan hal ini juga berdampak pada cara mereka berhubungan dengan yang lain (Martono, 2012: 278).

Inti dari teori ini adalah memahami perubahan sosial yang ada yang disebabkan adanya pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan handphone oleh para remaja.

2.3 Kerangka Pemikiran

Pengertian Teknologi Komunikasi Ponsel

Teknologi komunikasi adalah media yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Namun ponsel sendiri adalah teknologi komunikasi yang sudah sangat canggih dengan banyaknya fitur-fitur yang canggih. Teknologi Komunikasi secara garis besar merupakan media yang digunakan untuk berkomunikasi dua arah dengan orang lain berupa suara melalui perangkat telekomunikasi (Saydam, 2005: 4-7). Ponsel yang sudah berkembang menjadi sangat canggih menjadikan kita menjadikan ponsel sebuah kebutuhan sehari-hari karena fungsi dan kegunaannya, dan juga data-data yang telah tersimpan didalamnya. Selain itu, ponsel juga dijadikan sebuah tuntutan karena adanya aktivitas-aktivitas yang dapat kita lakukan melalui ponsel itu sendiri. Menurut Kadir dan Triwahyuni, selain ponsel, teknologi komunikasi lainnya betuknya beragam, mencakup telepon, radio, dan televisi. Dan berbeda dengan pemaparan pada buku *Human Communication* oleh Tubss dan Moss yang menjelaskan bahwa teknologi komunikasi bentuknya adalah dalam tingkat antarpersona, kelompok, organisasional, dan public (Makawi, 2016).

Sejarah dan Perkembangan Teknologi Komunikasi (ponsel)

Teknologi pada era digitalisasi masa kini memang sudah sangat berkembang sangat pesat yang mempermudah masyarakat untuk mengakses segala hal. Selain dapat mengakses segala hal dengan cepat, mudah, dan praktis kita juga dapat melakukan aktivitas lainnya secara mudah pada digital media. Perjalanan sejarah perkembangan teknologi komunikasi berkembang dengan seiringnya perkembangan manusia itu sendiri. Maka dari itu, perlu bagi kita untuk mengetahui sejarah berkembangnya teknologi informasi dari awal. Diawali pada tahun 1970-an, tahun dimana lahirnya ponsel di seluruh dunia. Lebih tepatnya di tahun 1973,

Martin Cooper, Direktur Motorola yang melakukan panggilan menggunakan telepon genggam yang dibuat oleh Motorola, yaitu Motorola DynaTAC (*DYNAMIC Adaptive Total Area Coverage*). Pada saat itu, telepon genggam ini bentuknya jauh berbeda dengan ponsel yang ada pada era masa kini, masih sangat besar dan tebal, dan tidak efisien untuk dibawa kemana-mana. Beratnya pun mencapai hampir 1kg.

Lanjut ke tahun 1980-an, Motorola menyempurnakan prototipe mereka agar lebih efisien. Terciptalah prototipe baru mereka, yaitu Motorola DynaTAC 8000X. Tipe baru ini tentunya masih tebal, berat, dan belum cukup efisien untuk dibawa kemana-mana, tapi fitur baru yang ada pada telepon genggam ini adalah baterainya yang tahan selama 8 jam. Beratnya pun sudah tidak seberat Motorola DynaTAC lagi, yaitu hanya 793gram saja. Langkanya telepon genggam pada masa itu, menjadikan harga telepon genggam menjadi sangat mahal, bahkan menurut masyarakat Amerika Serikat. Harganya mencapai 4.000 dolar AS.

Masih berlanjut, Motorola ingin menciptakan telepon genggam yang lebih mudah digunakan. Setelah enam tahun, akhirnya terciptalah Motorola MicroTAC 9800X. Ukurannya sudah jauh lebih kecil dengan berat yang sudah jauh lebih ringan juga, hanya mencapai 300-gram saja. Pada tipe ini, bentuknya sudah mulai berubah dari tipe-tipe sebelumnya, kali ini bentuknya adalah bentuk flip dan memiliki antena berbahan plastik. Meskipun antena berbahan plastik tersebut tidak memiliki fungsi, dan tipe kali ini juga memiliki fitur tahan baterai hanya 30 menit saja, namun masyarakat sudah cukup antusias karena mereka tidak harus lagi membawa telepon genggam yang ukurannya fantastis, berat, dan tidak efisien.

Masuk ke tahun 1990-an, terciptalah Motorola MicroTAC. Tipe ini adalah tipe ponsel yang hanya bisa melakukan sebuah panggilan dan menerima telepon. Pada era masa itu, perubahan telepon genggam sudah

sangat berubah. Memasuki tahun 1992, ponsel sudah mulai bisa digunakan untuk mengirim pesan singkat atau yang disebut SMS. Ponsel pertama di dunia ini adalah IBM Simon, yang sudah memiliki beberapa fitur yang belum dimiliki oleh telepon genggam sebelumnya. Ponsel ini dapat digunakan sebagai telepon, mesin fax, pager, dan Personal digital Assistant. Di era yang bersamaan juga, saat dimana Motorola sedang berjaya, muncullah saingannya, yaitu perusahaan dari Finlandia yang bernama Nokia. Nokia muncul dan menghadirkan ponsel genggam dengan tampilan yang lebih menarik. Yang lebih fenomenal lagi, Nokia mengeluarkan tipe baru yang berjudul Nokia 3210. Tipe ini merupakan ponsel yang paling laris sepanjang sejarah karena banyaknya pengguna ponsel Nokia tipe ini. Bahkan tipe ini sempat di juluki sebagai "handphone sejuta umat".

Setelah itu, di tahun 2000-an, perkembangan teknologi komunikasi mulai terlihat dari terciptanya ponsel dengan kamera pertama di duni yang diciptakan oleh Sharp. Tipe ini diberi nama Sharp J-SH04. Sejak saat itu, ponsel menjadi perkembangan yang sangat cepat, semua berlomba-lomba untuk menciptakan penemuan terbaru yang lebih canggih dari penemuan sebelumnya. Perkembangan yang semakin canggih dan fitur-fitur yang tidak kalah canggih. Disaat yang bersamaan juga, Blackberry merilis tipe 5810 yang memiliki fitur koneksi data secara total. Maksud dari itu adalah ponsel ini tidak akan dapat bekerja jika tidak terkoneksi ke Internet.

Seperti yang kita ketahui bahwa Motorola dan Nokia sempat bersaing untuk menghasilkan ponsel dengan keunggulannya masing-masing, kini Motorola merilis keluaran terbarunya, yaitu tipe Motorola RAZR. Seri ini dirilis pada tahun 2004, dan dapat menembus angka penjualan yang fantastis di pertengahan tahun 2006, yaitu mencapai 50 juta buah ponsel Motorola tipe ini yang habis terjual.

Di era inilah lahirnya sebuah ponsel pintar yang sangat legendaris. Ponsel tersebut adalah Apple, buatan Steve Jobs. Disaat sponsel-ponsel lainnya yang sebelumnya menciptakan ponsel dengan tombol, Apple menciptakan suatu hal yang berbeda, yaitu fitur layar sentuh. Iphone pertama dirilis tahun 2007. Apple memang berbeda dari yang lain, selain fitur layar sentuhnya, mereka juga teguh untuk menggunakan sistem buatan mereka sendiri, yaitu iOS, dimana tidak ada di ponsel lain. Fitur-fitur di Iphone juga sudah terbilang sangat canggih, mengapa demikian? karena pada Iphone pertama, Iphone sudah dapat digunakan untuk melakukan panggilan telepon dan menerima panggilan, mengabadikan foto atau video, melakukan *browsing* (mencari sesuatu di Internet melalui ponsel), mendengar musik, dan lain-lain. Di era yang masih bersamaan dengan rilisnya Apple, muncul lagi teknologi canggih lainnya. Berbeda dengan Apple yang menggunakan sistem iOS, kali ini menggunakan sistem operasi Android. Ponsel dengan sistem Android ini diciptakan oleh HTC dengan seri Dream slider di tahun 2008. Kehadiran ponsel ini menjadikan banyak yang ingin menciptakan ponsel dengan sistem OS Android juga.

Memasuki tahun 2010-an, tahun ini adalah tahun dimana tahunnya Blackberry. Demam Blackberry dimana-mana, Indonesia menjadi negara kedua setelah Amerika Serikat dengan pengguna ponsel Blackberry terbanyak. Fitur yang diberikan Blackberry sudah sangat canggih seperti ponsel-ponsel canggih pada umumnya, bahkan mereka memiliki tipe yang sangat banyak. Beberapa di antaranya ada yang memiliki fitur keyboard, layar sentuh, dan kombinasi dari keyboard dan layar sentuh. Namun sayangnya, Blackberry masih belum bisa bersaing dengan iOS dan Android.

Seiring berkembangnya waktu, pastinya teknologi semakin canggih juga. Akses internet yang tadinya hanya bisa di akses hanya dengan jaringan 3G yang diciptakan oleh Apple, di era itu muncullah ponsel yang dapat mengakses jaringan 4G, dan penciptanya

adalah HTC lagi. Tipe ini disebut dengan HTC Evo, smartphone 4G peratma. Bukan hanya itu, fitur-fitur lainnya adalah kamera yang sudah dilengkapi dengan adanya kamera 5 MP bahkan hingga 12 MP, padahal dulu kamera ponsel hanya berada di bawah 1 MP kuaitasnya. Yang pasti adalah seiring berkembangnya media digital yang sudah berkembang sangat pesat sekarang, fitur yang diberikan juga pasti sudah sangat canggih, termasuk juga kapasitas memory dan ROM yang semakin besar.

Jenis teknologi komunikasi dan Fasilitas yang terdapat pada Ponsel

Penting untuk kita mempelajari jenis-jenis teknologi komunikasi, karena dapat memberikan kita manfaat, diantaranya adalah kita dapat mengetahui dan memahami berbagai peranan setiap alat komunikasi itu sendiri, dan kita juga dapat mengidentifikasi cara pemakaian yang benar sehingga kita dapat menjadi pengguna teknologi komunikasi yang bijak:

1. Phonebook

Fungsi dari phonebook ini adalah untuk menyimpan nomor telepon baik itu nomor telepon sendiri, teman, maupun keluarga di ponsel. Karena susah bagi kita untuk mengingat semua nomor telepon, dan akan tidak efisien jadinya jika kita menuliskannya di buku dan harus dibawa ke mana-mana tiap saat. Disinilah phonebook berguna.

2. SMS (Short Message Service)

Seperti yang kita ketahui, SMS berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi antara satu orang dengan orang lainnya, kita juga dapat menyampaikan informasi melalui pesan singkat ini. Dan fitur SMS ini sudah bisa ditemukan pada setiap HP.

3. MMS (Multimedia Message Service)

Fitur ini hampir sama namun berbeda dengan SMS, fitur MMS ini adalah untuk mengirim pesan tapi berikut gambar, suara, ataupun video. Tetapi fasilitas ini hanya bisa dilakukan jika didukung dengan perangkat ponselnya itu sendiri.

4. Telepon

Fitur telepon ini adalah peran utama dari kegunaan ponsel itu sendiri. Telepon digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain via suara. Kita dapat berhubungan dengan orang tersebut walau terpisah jarak, seperti berkomunikasi dengan orang yang sedang di luar negeri sekalipun. Fitur ini dapat ditemukan di setiap perangkat ponsel.

5. Kamera

Fitur ini merupakan fitur yang diminati hampir semua orang yang memiliki perangkat ponsel. Hal ini disebabkan karena dengan adanya kamera kita dapat mengabadikan momen-momen dalam ponsel dalam bentuk baik foto maupun video.

6. MP3 Player

Fitur ini dimiliki hampir semua perangkat ponsel, fitur ini menjadi salah satu hiburan di ponsel, dengan adanya fitur ini, kita dapat mendengarkan musik, mengunduh lagu yang kita sukai.

7. Bluetooth

Fitur ini dapat berfungsi untuk mengirim sesuatu dalam bentuk gambar, video, lagu, dokumen, dan lain-lain. Tetapi fitur bluetooth ini hanya bisa digunakan dalam jarak yang dekat seperti 10 sampai 15 meter saja.

8. *Internet*

Ini adalah salah satu fitur yang sangat dibutuhkan dan salah satu tujuan utama semua orang dalam menggunakan ponsel, apalagi di era digitalisasi ini. Dengan adanya koneksi internet, kita dapat mengakses segala informasi yang kita butuhkan. Semua informasi dapat dengan mudah kita peroleh karena berkembangnya teknologi yang sangat pesat. Semua ponsel sudah memiliki fitur Internet. Internet dapat diakses melalui *wifi* atau bisa diakses langsung menggunakan *data server*.

9. *Microsoft*

Tidak semua perangkat ponsel memiliki fitur microsoft ini, namun fitur microsoft dapat di unduh di perangkat ponsel, terutama orang kantoran yang biasanya membutuhkan fitur ini untuk melakukan pekerjaannya di ponsel masing-masing dan tidak di depan komputer agar lebih efisien. Microsoft yang dimaksud disini adalah Ms. Word, Ms. Excel, dan Ms. Power Point.

10. *Chatting*

Ini adalah fitur untuk mengirim pesan dan berkomunikasi dengan orang lain. Semakin berkembangnya teknologi komunikasi beserta fitur-fitur lainnya, sudah semakin banyak pula aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk mengirim pesan ke orang lain atau untuk chatting.

11. *Video Call*

Seperti yang sudah dibahas pada perkembangan teknologi diatas, kita dapat mengetahui bahwa adanya fitur 3G, memudahkan kita untuk mengakses internet lebih cepat dan canggih. Lalu disini ada fitur Video Call yang dapat pengguna 3G gunakan untuk berkomunikasi dengan orang

lain via suara dan video. Jadi kita dapat bertatap muka dengan orang yang kita hubungi tanpa harus bertemu secara langsung. Fitur ini dapat diakses pengguna ponsel 3G. (Kadir dan Triwahyuni, 2003)

Mengenai fitur-fitur yang lain yang ada pada ponsel adalah seperti voice mail, locking/unlocking, call history, notes, reminder, calendar, dan lain-lain. Selain itu mengenai kecanggihan teknologi yang ada, beberapa keunggulan yang ponsel miliki antara lain adalah touch id dan face id.

Dampak Penggunaan Ponsel Terhadap Remaja

Memang dengan adanya kemajuan teknologi komunikasi dan hadirnya ponsel menjadikan segala hal dan aktivitas menjadi mudah dan instan, namun ada beberapa aspek-aspek yang terdapat dalam penggunaan ponsel terutama pada para remaja. Ponsel tentunya memiliki sangat banyak kegunaan dan manfaat, kembali kepada ke penggunaannya, bagaimana mereka menggunakan kecanggihan teknologi ini dengan bijak. Tentu saja ini akan mengakibatkan adanya dampak positif dan dampak negatif terhadap penggunaannya itu sendiri, khususnya para remaja yang masih belum bisa menentukan mana yang benar dan mana yang salah, mana yang baik dan mana yang buruk. Canggihnya dan banyaknya fitur-fitur dalam ponsel menjadikan ponsel sebagai suatu adiksi, terutama para remaja. selain menjadi suatu adiksi dan kecanduan terhadap teknologi komunikasi, ponsel juga dapat merubah pola pikir para remaja, contohnya bisa dilihat dari bagaimana remaja yang melawan perintah orang tua karena sedang sibuk dengan ponselnya, atau remaja yang tidak mau belajar atau makan karena tidak diizinkan untuk memainkan ponsel, dan lain-lain.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan ponsel tentunya adalah dampak positif dan negatif. Dampak positif dari

penggunaan ponsel adalah kita dapat berkomunikasi tanpa harus tatap muka dengan cara melakukan panggilan, baik via suara maupun via video call, bahkan cara ini dapat mempermudah kita untuk berkomunikasi jarak jauh, seperti berkomunikasi dengan orang yang berada di luar negeri. Selain itu kita juga lebih mudah mendapat informasi dan tindak ketinggalan informasi karena semua yang ada di ponsel sudah serba canggih, bisa menjalin hubungan silaturahmi dengan baik karena kita dapat selalu berhubungan melalui sosial media yang sudah sangat beragam, bisa dijadikan sebagai sarana pembelajaran karena mudahnya mengakses sesuatu melalui internet yang ada di ponsel (google) dan mendapat informasi yang kita butuhkan. Selain dampak positif, ada juga beberapa dampak negatifnya, yaitu kecanduan bermain ponsel karena bermain video games, menonton video, asik mengirim pesan. Kemungkinan lainnya adalah para remaja yang membawa ponsel kemana-mana, memainkan ponsel hingga larut malam dan terbawa tidur, atau mengeluarkan bunyi yang nyaring hingga membuat orang lain tidak nyaman (Badwilan, 2004: 80). Tidak menutup kemungkinan juga ini dapat menjadi salah satu penyebab para remaja yang tidak fokus dalam pelajaran, karena waktu belajarnya banyak diambil untuk bermain ponsel. Selain dampak negatif tersebut, ada juga hal negatif lainnya yang dapat merugikan diri sendiri, diantara lain adalah canggihnya ponsel dapat dijadikan sebagai penipuan atau kejahatan. Selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pronografi (Badwilan, 2004: 85). Maka dari itu penting untuk para remaja mengetahui hal ini, karena masih banyak korban kejahatan dari kasus kejahatan ini adalah remaja, karena remaja masih belum bisa menentukan mana yang baik dan mana yang buruk.

Pengertian dan bentuk interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan bentuk yang muncul dimana disaat seorang individu, kelompok, atau organisasi melakukan suatu

hubungan yang menengahkan lapisan sosial sebagai struktur sosial. Interaksi sosial juga bisa diartikan sebagai hubungan antara dua orang atau lebih, dimana salah satu individu dapat memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain. Walaupun terdengar sederhana, namun ternyata ini adalah suatu hal yang bisa dibayangkan sangatlah kompleks. Di perspektif lain, Interaksi sosial juga dapat diartikan sebagai suatu sistem sosial dua individu atau lebih yang didalamnya ada beberapa aturan, harapan, dan ganjaran hukuman yang berlaku.

Kebutuhan berinteraksi manusia tentunya membutuhkan manusia untuk terlibat dalam berhubungan sosial dengan orang-orang lainnya. Kebutuhan ini dapat terpenuhi jika pertukaran pesan dapat berfungsi sebagai jembatan pemersatu pemikiran manusia yang satu dengan yang lainnya. Interaksi yang dianggap paling ideal adalah interaksi tatap muka, karena dengan berinteraksi tatap muka, manusia cenderung saling terpengaruh.

Pengertian Remaja dan Rentang Usianya

Dijelaskan pada penelitian oleh (Utaminingsih, 2006: 18) bahwa Istilah remaja dalam bahasa latin dapat bermakna sebagai "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa", dimana berarti artinya lebih luas, mencakup kematangan, mental, emosional, sosial, dan fisik. Namun disisi lain, menurut ahli yang lain dijelaskan bahwa masa remaja ialah masa dimana seorang individu mengalami peralihan masa dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan-perkembangan fungsi memasuki masa dewasa atau remaja.

Ada pula definisi dari Hurlock mengenai remaja, yaitu menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakan periode sebelum dan sesudah, yaitu diataranya ada masa remaja adalah masa periode peralihan, masa remaja sebagai masa pencari identitas, masa remaja sebagai ambang masa dewasa, dan lain-lain (Utaminingsih, 2006: 18).

Lingkungan Sosial di kalangan Remaja

Menurut (Azwar, 2011: 61), perilaku merupakan sebuah reaksi yang dapat dinilai secara sederhana maupun kompleks. Dan lingkungan yang paling dekat dengan dan berpengaruh adalah pertama, keluarga. Lalu dilanjut dengan teman sebaya atau sahabat.

Menurut Hurlock, hubungan keluarga tentunya memengaruhi konsep para remaja itu sendiri, karena remaja tentunya memiliki hubungan yang erat dengan keluarganya, dimana hal ini dapat membangun sifat yang sama ke dirinya dan dikembangkan kepada orang lain. Selanjutnya dijelaskan juga bahwa menurut Mappiare, teman sebaya adalah lingkungan sosial pertama dimana seorang individu belajar bersosialisasi dengan orang lain yang bukan anggota kelompok keluarganya. Manfaat yang dapat dipetik dengan adanya bersosialisasi dengan teman sebaya adalah dimana mereka bekerja sama demi mencapai satu tujuan yang sama dan mengisi waktu luang (Utaminingsih, 2006: 19-20).

Perilaku Remaja

Menurut (Azwar, 2011: 63), sebuah perilaku adalah tindakan yang dapat dipandang sebagai suatu hal yang sederhana maupun kompleks yang dapat dilihat dari kepribadiannya atau dari lingkungannya. Namun menurut Rakhmat seperti yang paparkan oleh (Utaminingsih, 2006: 20), terdapat dua faktor yang bisa memengaruhi perilaku manusia, yaitu

1. Faktor personal, yaitu faktor biologis dan sosio-psikologis
2. Faktor situasional, yaitu ekologis

3. Objek dan Metode Penelitian

3.1 Penelitian Kuantitatif

Metode penelitian kali ini saya akan menggunakan data kuantitatif karena data yang terkumpul lebih bersifat kuantitas. Pada

penelitian kali ini, yaitu dengan cara pengumpulan data:

a) Lokasi penelitian

Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial

b) Sumber Data

Agar dapat menyusun penelitian dengan baik dan benar, harus adanya pengumpulan data-data baik sekunder maupun primer.

c) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama). Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling*.

d) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada, seperti buku-buku, jurnal, dan internet.

3.2 Subyek Penelitian

Subyek Penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta tahun angkatan 2019.

3.3 Populasi dan Sampel

Untuk penelitian kali ini, pengambilan Sampel menggunakan rumus *Slovin*. Populasi mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta tahun angkatan 2019 berjumlah 83 orang, maka dari itu sampel yang diambil adalah sebanyak 69 orang.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Deskripsi Responden

Pada penelitian ini menggunakan data primer yang merupakan hasil kuesioner yang telah diisi oleh 69 responden melalui Google Form. Keterangan yang didapat berdasarkan kuesioner ini adalah sebagian besar responden merupakan mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2019.

Dapat dilihat dari indikator penelitian ini yang pertama adalah faktor apa yang memengaruhi penggunaan ponsel terhadap para remaja, dan dari hasil yang diperoleh adalah perangkat ponsel itu sendiri yang dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi turunnya motivasi belajar para remaja, termasuk dengan prestasi belajar, atau bahkan dapat merusak hubungan sosial atau interaksi sosial antara teman sebaya, bahkan tidak menutup kemungkinan juga dengan anggota keluarganya yang mencakup orang tuanya sendiri. Selain itu, faktor situasional atau faktor pribadi (individual) juga tentunya berpengaruh terhadap para remaja, dan setelah itu faktor ekologis dimana ini faktor yang merupakan melibatkan interaksi yang tentunya memengaruhi kehidupan sosial remaja.

Selanjutnya adalah apakah hadirnya ponsel mengganggu proses interaksi sosial pada remaja, yang dapat dilihat pada hasil bahwa remaja merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang asyik menggunakan *smartphone*, setuju bahwa dengan menggunakan *smartphone* dapat menggantikan teman ketika merasa kesepian, yang dimana pernyataan ini merupakan hal yang tentunya dapat mengganggu proses interaksi sosial pada remaja itu sendiri.

Berikutnya terkait akibat yang ditimbulkan dari penggunaan ponsel berlebih pada remaja adalah penggunaannya itu sendiri. Khususnya para remaja yang masih bisa menentukan mana yang benar dan mana yang salah, lalu mana yang baik dan mana yang buruk. Ponsel yang hadir dengan sangat

canggih dan memiliki beragam fitur dalam ponsel menjadikan ponsel sebagai suatu adiksi, terutama para remaja. Selain menjadi suatu adiksi dan kecanduan terhadap teknologi komunikasi, ponsel juga memungkinkan merubah pola pikir remaja.

4.2 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sampel yang dipakai pada penelitian ini yaitu mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi angkatan tahun 2019 Universitas Negeri Jakarta, via instrumen penelitian angket yakni unsur-unsur penggunaan ponsel terhadap remaja.

Pada dikala data untuk melaksanakan penelitian telah terkumpul, berikutnya dilaksanakan pembuatan instrumen penelitian berupa survey (kuesioner). Langkah-langkah yang dilaksanakan merupakan membikin kisi-kisi instrumen penelitian, membentuk instrumen penelitian berupa survey (kuesioner) yang lalu disajikan terhadap responden. Responden yang diandalkan untuk memberikan pengevaluasian pada instrumen penelitian ini berjumlah 69 responden yang berasal dari sampel penelitian yang merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi tahun angkatan 2019 Universitas Negeri Jakarta. Kemudian dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas instrumen, untuk mengenal apakah data yang diperoleh valid atau tidak.

Langkah terakhir yaitu perhitungan statistik dan pelaporan hasil. Data hasil angket yang sudah didapat dari responden kemudian ditabulasi ke dalam tabel yang bisa mendeskripsikan seluruh poin dan jumlah dari data tanggapan (respon). Tabulasi data ini dihasilkan untuk memudahkan perhitungan statistik selanjutnya, yang merupakan guna mengenal poin kecenderungan. Berikutnya, hasil perhitungan yang sudah dianalisa dituangkan dalam hasil pembahasan penelitian.

Dalam penelitian ini juga dicantumkan keterangan yang berbeda pada setiap skala. Keterangan yang dimaksud berupa:

1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4= Sangat Setuju

Cara demikian dilakukan untuk memudahkan responden dalam mengisi kuesioner sesuai dengan pengalaman dan apa yang ia pikirkan sekaligus juga mempermudah peneliti dalam mengolah data yang tersaji. Pernyataan yang terdapat pada kuesioner adalah sebagai berikut:

Q1 = Anda memeriksa smartphone di sela-sela pelajaran berlangsung

Q2 = Anda mendahulukan melihat smartphone daripada mengerjakan tugas

Q3 = Anda merasa kesal jika ada yang mengganggu anda ketika asyik menggunakan smartphone

Q4 = Anda merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan smartphone

Q5 = Anda merasa cemas ketika tidak menggunakan smartphone

Q6 = Anda merasa menggunakan smartphone bisa menggantikan teman ketika merasa kesepian

Q7 = Anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan smartphone

Q8 = Anda merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan smartphone

Q9 = Anda merasa komunikatif ketika menggunakan smartphone

Q10= Anda lupa waktu ketika menggunakan smartphone

Instrumen yang digunakan memiliki latar belakang tersendiri dalam penetapannya sebagai data utama dalam suatu penelitian, khususnya pada penelitian ini. Setiap pernyataan yang diberikan dalam kuesioner yang telah diberikan telah mewakili berbagai aspek penting dalam rangka menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Dengan kata lain, pernyataan yang terdapat pada kuesioner ini membantu peneliti dalam menemukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan ponsel terhadap perubahan sikap pada remaja. Keterkaitan yang terdapat pada setiap pernyataan yang disebutkan akan dijabarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Keterkaitan pertanyaan kuesioner

No.	Keterkaitan
Q1	Penggunaan Ponsel
Q2	Penggunaan Ponsel
Q3	Pengaruh Ponsel
Q4	Pengaruh Ponsel
Q5	Pengaruh Ponsel
Q6	Pengaruh Ponsel
Q7	Pengaruh Ponsel
Q8	Penggunaan Ponsel
Q9	Penggunaan Ponsel
Q10	Penggunaan Ponsel

Sumber: Kuesioner Penelitian

Dari keterkaitan yang dilampirkan diatas, data yang diperoleh bisad di analisis untuk dapat menarik kesimpulan mengenai apa pengaruh dari perubahan sikap pada remaja yang disebabkan oleh penggunaan ponsel.

4.2.1 Data Kuesioner

Setelah menyebar kuesioner kepada 69 responden, diperoleh data primer sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel r hitung

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Q1	0,64	0,198	VALID
Q2	0,58	0,198	VALID
Q3	0,46	0,198	VALID
Q4	0,72	0,198	VALID
Q5	0,61	0,198	VALID
Q6	0,62	0,198	VALID
Q7	0,79	0,198	VALID
Q8	0,57	0,198	VALID
Q9	0,65	0,198	VALID
Q10	0,66	0,198	VALID

Sumber: Google

4.2.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk melihat sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya yang mana dalam penelitian ini menggunakan alat ukur berupa kuesioner. Dengan menggunakan rumus Korelasi Produk Moment, dihasilkan validitas sebagai berikut yang termuat pada tabel 1.3
2. Uji Reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memperoleh informasi yang digunakan untuk melakukan suatu analisa dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya. Untuk dapat menemukan reliabilitas instrumen pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{Qn}{Qn-1} \times \left(1 - \frac{\Sigma Varians}{\Sigma Varians Total}\right)$$

$$\frac{10}{9} \times \left(1 - \frac{6,06}{24,02}\right) = 3,33$$

Dari rumus diatas menghasilkan r hitung reliabilitas sebesar 3,33 yang menandakan bahwa instrumen penelitian reliabel dengan penelitian dan bisa digunakan sebagai data dalam analisis.

4.3 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu X dan Y dimana X adalah Penggunaan Ponsel dan Y adalah Perubahan Sikap.

Untuk mempermudah dalam melakukan analisis data, peneliti membuat sebuah tabel yang berisi tentang dasar dalam menganalisis yang akan ditampilkan pada penjabaran dalam bentuk table frekuensi per pernyataan yang dijabarkan pada **Lampiran I** dan penjelasan secara deskriptifnya adalah sebagai berikut:

Q1 = Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel diatas pada pernyataan (Q1) terdapat 87% respon dari responden (SS, S). Sehingga didapat 13% persentase respon (KS, TS) dari pernyataan (X1). Sehingga responden menilai bahwa memeriksa smartphone di sela-sela pelajaran berlangsung masih sering dilakukan.

Q2 = Pada pernyataan (Q2) persentase respon positif responden adalah 62,3%. Sehingga diketahui bahwa 62,3% responden menggunakan masih mendahulukan melihat smartphone daripada mengerjakan tugas.

Q3 = Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa pernyataan (Q3) mendapat respon sebanyak 49,2% untuk responden (SS, S). Sehingga sebanyak 34 dari 69 (49,2%) responden menyatakan bahwa responden merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang asyik menggunakan smartphone.

Q4 = Pada pernyataan (Q4) persentase respon (SS, S) yang diperoleh adalah 49,2%,

sedangkan respon (KS, TS) yang didapat adalah 50,7%. Sehingga 35 dari 69 (50,7%) responden mengakui tidak nyaman berinteraksi dengan teman menggunakan smartphone.

Q5 = Pada pernyataan (Q5) persentase respon (SS, S) adalah 59,4% sedangkan respon (KS, TS) adalah 40,6%. Sehingga 41 dari 69 responden (59,4%) mengakui masih merasa cemas ketika tidak menggunakan smartphone.

Q6 = Pada pernyataan (Q6) respon positif dari responden adalah 78,3%, sehingga 54 orang dari 69 responden setuju bahwa dengan menggunakan smartphone bisa menggantikan teman ketika merasa kesepian.

Q7 = Pada pernyataan (Q7) respon (SS, S) dari responden adalah 33,3%, sehingga respon (KS, TS) adalah 66,7%. Ini berarti lebih banyak responden setuju bahwa masih banyak yang dapat berhenti jika sudah menggunakan smartphone, namun sebagian yang lain kurang setuju.

Q8 = Berdasarkan tabel, pernyataan (Z1) memperoleh persentase respon (KS, TS) sebesar 66,7%, hal itu berarti respon positif dari pernyataan (Z1) lebih banyak. Sehingga dapat diketahui bahwa responden mengakui merasa tidak efektif untuk menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan smartphone.

Q9 = Pada pernyataan (Q9) persentase respon positif adalah 60,9%, sedangkan respon negatif diperoleh 39,1%. Sehingga 42 dari 69 responden (60,9%) mengakui merasa komunikatif ketika menggunakan smartphone.

Q10 = Pada pernyataan (Q10) persentase respon positif responden adalah 60,9%. Sehingga diketahui bahwa 60,9% responden lupa waktu ketika menggunakan smartphone.

Uji Reliabilitas dan Validitas

Untuk penghitungan Reliabilitas, berikut hasil penghitungannya:

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.756	11

Berdasarkan uji reliabilitas, diketahui pengujian reliabilitas, menunjukkan bahwa semua variable menghasilkan nilai *Cronbach Alpha if item Deleted* > 0,6. Dengan demikian dapat dilihat dari tabelnya untuk hasilnya, dapat dinyatakan bahwa seluruh item pernyataan yang berhubungan dengan variabel x dan y adalah reliabel.

Berdasarkan uji validitas diketahui bahwa nilai validitas menunjukkan semua butir pernyataan (10 pernyataan) valid atau benar dalam mengukur variabel, hasil ini dilihat dari hasil koefisien 2 tail (significant) yang menunjukkan < 0,05.

5. Kesimpulan dan Rekomendasi

5.1 Kesimpulan

Menurut hasil analisa dan pembahasan data, didapat simpulan yang bisa diambil dari penelitian mengenai analisa unsur-unsur yang memengaruhi perubahan sikap pada remaja oleh pengaruh penggunaan ponsel, yaitu hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 87% dari 69 mahasiswa yang berusia 18 tahun masih memeriksa smartphone di sela-sela pelajaran berlangsung yang mempunyai pengaruh terhadap perubahan sikap pada remaja oleh penggunaan ponsel.

Variabel tentang penggunaan ponsel terhadap perubahan sikap memiliki pengaruh negatif, dapat dilihat pada variabel (Y) dimana masih ada 34 dari 69 orang yang merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang asyik menggunakan smartphone.

Variabel tentang yang lainnya memiliki respon yang positif dan signifikan terhadap perubahan sikap pada remaja oleh penggunaan ponsel. Seperti yang terdapat pada variabel (Z) dimana 54 dari 69 orang mengakui bahwa dengan menggunakan smartphone bisa menggantikan teman ketika merasa kesepian.

Variabel pernyataan tentang penggunaan ponsel memiliki respon yang positif dan signifikan terhadap perubahan sikap pada remaja oleh penggunaan ponsel. Terlihat pada tabel tentang penggunaan ponsel, ada 62,3% responden yang masih mendahulukan melihat smartphone daripada mengerjakan tugas.

Variabel tentang pengaruh ponsel memiliki respon yang positif dan signifikan terhadap perubahan sikap pada remaja oleh penggunaan ponsel. Dapat dilihat dari presentase yang menunjukkan ada 42 dari 69 responden (60,9%) mengakui merasa komunikatif ketika menggunakan smartphone.

5.2 Saran

Hasil penelitian ini diinginkan bisa menambah wawasan pengetahuan berhubungan dengan perubahan sikap para remaja oleh penggunaan ponsel serta unsur-unsur yang mempengaruhinya. Terutama yang tertarik untuk mengenal lebih jauh seputar perubahan sikap pada remaja oleh penggunaan ponsel (mengerjakan penelitian) karenanya perlu modifikasi variabel-variabel independen untuk menambah variabel atau menambah time series datanya. Sehingga akan lebih objektif dan bervariasi dalam melaksanakan penelitian. Lebih meningkatkan kesadaran terhadap sisi buruk penggunaan ponsel secara berlebihan, khususnya untuk para remaja yang masih harus mengutamakan belajar dan berinteraksi sosial secara langsung atau tatap muka, yang artinya tidak semua aktivitas dapat dijalani melalui ponsel. Selain itu diharapkan para orang tua untuk lebih memerhatikan dan mengawasi putra putrinya dalam penggunaan ponsel agar ponsel tidak dijadikan suatu hal yang membuat ketagihan dan tidak

mengganggu proses pembelajaran untuk para remaja itu sendiri.

Bagi peneliti berikutnya, hendaknya untuk memperluas penelitian sehingga didapat berita yang lebih komplit seputar elemen-elemen yang memberi pengaruh baik untuk para remaja pengguna ponsel.

Daftar Pustaka

- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, 6(4), 470. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3376>
- Azwar, S. (2011). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya (Edisi 2)*. Pustaka Pelajar.
- Badwilan, R. A. (2004). *Rahasia di balik Handphone* (A. Y. Djamil (ed.)). Darul Falah.
- Krisnawati, E. (2016). PERILAKU KONSUMSI MEDIA OLEH KALANGAN REMAJA DALAM PENCARIAN INFORMASI. *KOMUNIKATIF Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 5(1).
- Lauer, R. H., & Alimandan, T. (2003). *Perspektif tentang perubahan sosial*. Rineka Cipta.
- Makawi, F. (2016). Penggunaan Smartphone dalam Interaksi Sosial di Kalangan Remaja Awal. *Skripsi Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 1–91.
- Martono, N. (2012). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Raja Grafindo.
- Saydam, G. (2005). *Teknologi telekomunikasi : perkembangan dan*

aplikasi. Alfabeta.

Utaminingsih, I. A. (2006). Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Program Studi Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor*.

Yuniati, Y., Yuningsih, A., & Nurahmawati, N. (2015). Konsep Diri Remaja dalam Komunikasi Sosial melalui “Smartphone.” *MIMBAR, Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 31(2), 439. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v31i2.1552>

LAMPIRAN 1

TABEL FREKUENSI PER PERNYATAAN

Anda memeriksa smartphone di sela-sela pelajaran berlangsung

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KS	9	13.00	13.00	13.00
	S	48	69.06.00	69.06.00	82.06.00
	SS	12	17.04	17.04	100.00.00
	Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel Pernyataan 1 (Q1)

Anda mendahulukan melihat smartphone daripada mengerjakan tugas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	5	07.02	07.02	07.02
	KS	20	29.00.00	29.00.00	36.02.00
	S	36	52.02.00	52.02.00	88.04.00
	SS	8	11.06	11.06	100.00.00
	Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel pernyataan 2 (Q2)

Anda merasa kesal jika ada yang mengganggu anda ketika asyik menggunakan smartphone

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	01.04	01.04	01.04
	KS	33	47.08.00	47.08.00	49.03.00
	S	31	44.09.00	44.09.00	94.02.00
	SS	4	05.08	05.08	100.00.00
	Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel Pernyataan 3 (Q3)

Anda merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	7	10.01	10.01	10.01
KS	27	39.01.00	39.01.00	49.03.00
Valid S	28	40.06.00	40.06.00	89.09.00
SS	7	10.01	10.01	100.00.00
Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel Pernyataan 4 (Q4)

Anda merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	7	10.01	10.01	10.01
KS	27	39.01.00	39.01.00	49.03.00
Valid S	28	40.06.00	40.06.00	89.09.00
SS	7	10.01	10.01	100.00.00
Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel Pernyataan 5 (Q5)

Anda merasa menggunakan smartphone bisa menggantikan teman ketika merasa kesepian

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	6	08.07	08.07	08.07
KS	9	13.00	13.00	21.07
Valid S	42	60.09.00	60.09.00	82.06.00
SS	12	17.04	17.04	100.00.00
Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel pernyataan 6 (Q6)

Anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	8	11.06	11.06	11.06
KS	37	53.06.00	53.06.00	65.02.00
Valid S	17	24.06.00	24.06.00	89.09.00
SS	7	10.01	10.01	100.00.00
Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel pernyataan 7 (Q7)

Anda merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	18	26.01.00	26.01.00	26.01.00
KS	28	40.06.00	40.06.00	66.07.00
Valid S	17	24.06.00	24.06.00	91.03.00
SS	6	08.07	08.07	100.00.00
Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel pernyataan 8 (Q8)

Anda merasa komunikatif ketika menggunakann smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	3	04.03	04.03	04.03
KS	24	34.08.00	34.08.00	39.01.00
Valid S	34	49.03.00	49.03.00	88.04.00
SS	8	11.06	11.06	100.00.00
Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel pernyataan 9 (Q9)

Anda lupa waktu ketika menggunakan smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TS	7	10.01	10.01	10.01
KS	19	27.05.00	27.05.00	37.07.00
Valid S	31	44.09.00	44.09.00	82.06.00
SS	12	17.04	17.04	100.00.00
Total	69	100.00.00	100.00.00	

Tabel pernyataan 10 (Q10)