

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

**SKRIPSI**



diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh :**

**Chantika Putri Yenata**

**NIM 21220007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO**

**2025**

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

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
IKIP PGRI Bojonegoro  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program Sarjana

**Oleh :**

**Chantika Putri Yenata**

**NIM 21220007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Pada Siswa Kelas X SMKN Dander” disusun oleh :

Nama : Chantika Putri Yenata  
NIM : 21220007  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

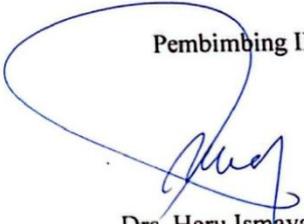
Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 23 Juni 2025

Pembimbing I

  
Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.  
NIDN. 0707019001

Pembimbing II

  
Drs. Heru Ismaya, M.H.  
NIDN. 0709126502

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Pada Siswa Kelas X SMKN Dander” disusun oleh :

Nama : Chantika Putri Ycnata  
NIM : 21220007  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025

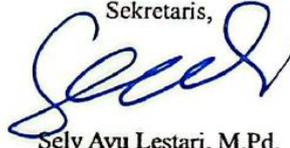
Bojonegoro, 28 Juli 2025

Ketua,



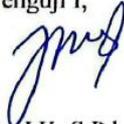
Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.  
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Sely Ayu Lestari, M.Pd.  
NIDN. 0731039701

Penguji I,



Neneng Rika J K, S.Pd., M.H.  
NIDN. 0719048901

Penguji II,



Fifi Zuhriah, M.Pd.  
NIDN. 0703048504

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd.

NIDN. 0014016501

## MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka, tetaplah berjuang dengan sabar dan semangat."

– *QS. Al-Insyirah: 6*

"Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah."

– *QS. Az-Zumar: 53*

"Belajarlaha, karena dengan belajar, engkau akan menjadi terang di tengah kegelapan."

– *Ki Hajar Dewantara*

"Jika engkau tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka engkau harus sanggup menahan perihnya kebodohan. Karena setiap perjuangan memang melelahkan, tapi menyerah hanya membuat segalanya sia-sia. Maka dari itu teruslah berjuang teruslah berusaha"

– *Imam Syafi'i*

"Perjuangan bukanlah tentang seberapa cepat kita sampai di tujuan, melainkan tentang keteguhan hati untuk terus melangkah meski lelah dan rintangan datang silih berganti. Setiap jatuh dan bangun adalah bagian dari proses yang membentuk kekuatan, dan keyakinan bahwa hasil terbaik akan hadir bagi mereka yang tidak pernah berhenti mencoba."

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, terutama kepada kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan menyemangati saya dalam setiap langkah. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Yeni Purwati dan Bapak Jariyanto, terima kasih atas semua cinta, doa, dan dukungan yang tak pernah berhenti kalian berikan sejak saya kecil hingga hari ini. Semua yang saya capai, tidak akan mungkin terjadi tanpa perjuangan, kerja keras, dan pengorbanan kalian.
2. Kakak-kakakku tersayang, Fitri Endah Nirmalasari, S.E. dan Devi Etha Widya Ayu Puspita, A.Md.Kep., Terima kasih atas nasihat, canda tawa, semangat, dan cinta yang kalian berikan.
3. Seluruh dosen Program Studi PPKn, khususnya dosen pembimbing saya, yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam membimbing saya. Terima kasih atas kesabaran dan ilmu yang telah diberikan.
4. Teman-teman seperjuangan dan keluarga besar PPKn Angkatan 2021, terutama sahabat-sahabat terdekat saya: Aisyah, Ifa, Erika, dan Latifah. Terima kasih telah menemani saya dalam suka dan duka, dalam tawa dan tangis selama empat tahun ini.
5. Seseorang yang kelak akan menjadi jodoh saya. Saya belum tahu siapa atau dimana kamu berada saat ini, tapi terima kasih karena tanpa sadar, kamu menjadi alasan saya untuk terus belajar menjadi lebih baik dan memantaskan diri.
6. Dan terakhir, namun tak kalah pentingnya: Untuk diri saya sendiri, Chantika Putri Yenata. Terima kasih telah bertahan, meski seringkali ingin menyerah. Terima kasih telah memilih untuk terus berjalan, meskipun langkah terasa berat. Ini bukan akhir, tapi awal dari perjalanan panjang lainnya. Kamu pantas bangga, dan kamu layak bahagia.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chantika Putri Yenata  
NIM : 21220007  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

### **“PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI PADA SISWA KELAS X SMKN DANDER”**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 12 juni 2025



Chantika Putri Yenata  
NIM. 21220007

## ABSTRAK

Yenata, Chantika Putri. 2025. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Pada Siswa Kelas X SMKN Dander". Skripsi. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. Pembimbing (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.

**Kata Kunci :** *Gadget*, Etika, Etika Komunikasi

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.

## **ABSTRACT**

*Yenata, Chantika Putri. 2025. "The Influence of Gadget Use on Communication Ethics in Grade X Students of SMKN Dander". Undergraduate Thesis. Department of Civic Education, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Advisor (I) Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. Advisor (II) Drs. Heru Ismaya, M.H.*

*Keywords : Gadget, Ethics, Communication Ethics*

*The purpose of this study is to analyze the influence of gadget use on communication ethics at SMKN Dander, which is located in Sumber Tlasih Village, Dander District, Bojonegoro Regency. In this study, using a quantitative approach method with a sample of 39 grade X students, Sampling was carried out 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 about gadget use and a questionnaire about communication ethics, The instrument has passed the previous validity and reliability testing process. Data analysis using descriptive and inferential statistical techniques. The results of the simple linear regression test showed a significant influence 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 the use of gadgets has an influence on communication ethics in class X students at SMKN Dander.*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan tauladan bagi kita semua.

Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Pada Siswa Kelas X SMKN Dander” disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penulis sangatlah menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini berkat dukungan dan motivasi dari berbagai pihak baik secara material maupun psikis, jadi sudah sepantasnya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik itu dosen ataupun semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan sepuh hati dan keikhlasan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro;
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro, sekaligus pembimbing I yang dengan sabar telah membimbing dan meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan dalam penelitian ini;
3. Ibu Sely Ayu Lestari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan;

4. Bapak Drs. Heru Ismaya, M.H., sebagai pembimbing II atas kesabaran, motivasi, arahan, dan bimbingan yang diberikan kepada penulis;
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama peneliti menempuh studi.
6. Bapak Molyono, M.M.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Mardiyah M.Pd.,MM selaku wakil kepala sekolah kurikulum SMKN Dander yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMKN Dander.
7. Bapak Sumari, M.Pd selaku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMKN Dander yang telah ikut berkontribusi membantu saya dalam penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya dalam pengembangan ilmu di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Akhir kata, peneliti memohon semoga Allah SWT senantiasa membalas segala bentuk bantuan dan kebaikan dari semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan proses penelitian ini.

Bojonegoro, 5 Juni 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
a. Manfaat Teoritis.....	6
b. Manfaat Praktis.....	6
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Kerangka Teoritis.....	11
1. <i>Gadget</i> .....	11
2. Etika.....	15
3. Komunikasi.....	22
4. Etika Komunikasi.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Pendekatan Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Populasi, Sampel, dan Sampling .....	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel.....	33
3. Sampling .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisis Data .....	37
F. Teknik Validasi Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan .....	56
BAB V PENUTUP.....	60
A. Simpulan.....	60
B. Saran .....	61
DAFTAR RUJUKAN .....	63
LAMPIRAN.....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	8
Tabel 2. 2 Fitur <i>Gadget</i> .....	12
Tabel 2. 3 Indikator <i>Gadget</i> .....	14
Tabel 2. 4 Indikator Etika Komunikasi .....	29
Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas X SMKN DANDER.....	33
Tabel 3. 2 Teknik Pengambilan Sampel Menurut Yount (1999) .....	34
Tabel 3. 3 Variabel Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i> .....	36
Tabel 3. 4 Variabel Instrumen Etika Komunikasi .....	37
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Variabel X .....	41
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel Y .....	42
Tabel 4. 3 Uji Reabilitas Variabel X.....	43
Tabel 4. 4 Uji Reabilitas Variabel Y .....	43
Tabel 4. 5 Uji Normalitas .....	57
Tabel 4. 6 Uji Regresi Linear .....	58
Tabel 4. 7 Uji R Square .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 4. 1 Diagram Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> 1.....	44
Gambar 4. 2 Diagram Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> 2.....	44
Gambar 4. 3 Diagram Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> 3.....	45
Gambar 4. 4 Diagram Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> 1.....	46
Gambar 4. 5 Diagram Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> 2.....	46
Gambar 4. 6 Diagram Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> 3.....	47
Gambar 4. 7 Diagram Aktivitas Penggunaan <i>Gadget</i> 1.....	48
Gambar 4. 8 Diagram Aktivitas Penggunaan <i>Gadget</i> 2.....	48
Gambar 4. 9 Diagram Aktivitas Penggunaan <i>Gadget</i> 3.....	49
Gambar 4. 10 Diagram Aktivitas Penggunaan <i>Gadget</i> 4.....	49
Gambar 4. 11 Diagram Sopan Santun 1.....	50
Gambar 4. 12 Diagram Sopan Santun 2.....	51
Gambar 4. 13 Diagram Sopan Santun 3.....	51
Gambar 4. 14 Diagram Sopan Santun 4.....	52
Gambar 4. 15 Diagram Efektif dan Efisien 1.....	52
Gambar 4. 16 Diagram Efektif dan Efisien 2.....	53
Gambar 4. 17 Diagram Efektif dan Efisien 3.....	53
Gambar 4. 18 Diagram Saling Menghargai 1.....	54
Gambar 4. 19 Diagram Saling Menghargai 2.....	55
Gambar 4. 20 Diagram Saling Menghargai 3.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Paparan Data.....	68
Lampiran 2 Surat Izin Pencarian Data .....	72
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	73
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	74
Lampiran 5 Lembar Validasi Kuesioner Validator I.....	75
Lampiran 6 Lembar Validasi Kuesioner Validator II .....	77
Lampiran 7 Lembar Indikator Kuesioner.....	79
Lampiran 8 Kuesioner.....	81
Lampiran 9 Hasil Kuesioner .....	83
Lampiran 10 R-Tabel .....	84
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Variabel X (Penggunaan <i>Gadget</i> ).....	85
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Etika Komunikasi) .....	86
Lampiran 13 Surat Keterangan Dosen Pembimbing I .....	87
Lampiran 14 Surat Keterangan Dosen Pembimbing II.....	88
Lampiran 15 Dokumentasi.....	89

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang dalam kehidupannya selalu melakukan interaksi dengan manusia lainnya. Manusia memerlukan kehidupan bermasyarakat untuk menjalani kesehariannya dan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dalam hal itu memungkinkan setiap manusia harus senantiasa terlibat dalam kegiatan komunikasi. Sebagian besar kehidupan manusia berisi tentang pemenuhan kebutuhan hidupnya melalui jalinan komunikasi, seperti bertukar pendapat dan lain lain (Dan & Siswa, 2020)

Semakin berkembangnya zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu ber inovasi. Inovasi teknologi diciptakan oleh manusia untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari hari. Di era globalisasi ini semua kalangan dimulai dari anak anak, remaja, hingga dewasa sudah sangat tidak asing dengan teknologi yang canggih yang dapat digunakan untuk komunikasi dan mengakses informasi dari belahan dunia manapun. Teknologi tersebut adalah *gadget*.

*Gadget* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang sudah diketahui oleh semua kalangan. *Gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktis penggunaannya, contohnya : *computer, smarthphone, dsb*. *Gadget* memiliki banyak fungsi seperti: alat komunikasi, penggunaan internet, bermain *game*, mendengarkan music atau radio, menggunakan jejaring sosial

seperti Instagram, whatsapp, tiktok dan sebagainya. *Gadget* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet lebih mudah dimanapun dan kapanpun. Sehingga memudahkan siapapun mengaksesnya.

Menurut Kementerian komunikasi dan Informasi (kemkominfo). Pada tahun 2024, pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil survei asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) Pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 79,5%. Terdapat 221.563.479 jiwa penduduk terkoneksi dari total 278,6 juta jiwa. Terus meningkatnya peningkatan *gadget* diberbagai kalangan memberikan perubahan bagi mereka. Mereka lebih cenderung berkomunikasi dengan teman yang ada di jejaring sosial daripada orang disebelah mereka. Hampir sebagian besar orang sangat bergantung bahkan kecanduan dengan yang namanya *gadget* sehingga mengubah pola interaksi sosial yang selama ini sudah terbentuk.

*Gadget* membuat interaksi sosial yang idealnya kita harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka(Yandi et al., 2021). Kapanpun dan dimanapun banyak orang bergantung pada *gadget* nya. Terkadang Ketika kita berada dalam ruangan yang sama tidak ada terlibat suatu pembicaraan, semua sibuk dengan *gadget* nya masing-masing.

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* berdampak pada kehidupan sosial seseorang.

Sebelum adanya *gadget* di Masyarakat, seseorang senang bersosial, senang berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung, serta memperhatikan aturan komunikasi yang baik di Masyarakat. Namun ketika seseorang menghabiskan waktu terlalu banyak untuk menggunakan *gadget* mereka justru menarik diri dari 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 itu dalam penggunaan *gadget* juga mempunyai dampak positif, Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu seperti menambah pengetahuan, dan mempermudah komunikasi seperti dapat mempererat hubungan persaudaraan karena mereka dapat berkomunikasi tanpa terhalang jarak dan waktu, dan masih banyak lagi manfaat *gadget* karena dengan adanya *gadget* manusia lebih mudah menjalankan kehidupannya. Hal ini menunjukkan pentingnya memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara bijak, sambil tetap memperhatikan tantangan dalam perkembangan global.(Ernia Duwi Saputri & Kurniawan, 2022)

Dalam berkomunikasi pastinya perlu ada aturan tertentu. Apalagi kita hidup di Masyarakat, yang pasti memiliki norma atau nilai yang harus dipatuhi juga terdapat aturan hukum di negara kita. Kita harus bijak dalam berkomunikasi, memilih kata dan berinteraksi dengan baik agar dapat diterima dilingkungan. Baik lingkungan sekolah, kampus, maupun lingkungan tempat tinggal. Karena ketika kita bisa berkomunikasi dengan baik, akan banyak orang yang merasa nyaman

didekat kita dan kebutuhan sosial serta semacamnya dapat mudah kita dapat. karena manusia yang baik akan mendapat perilaku baik juga. Sebaliknya jika kita berkomunikasi kurang baik, maka banyak orang akan tidak nyaman dengan kita sehingga kita akan sulit untuk memenuhi kebutuhan. Di sekolah, dikampus, ditempat kerja, dilingkungan Masyarakat tempat tinggal jika tidak ada komunikasi maka semua tidak bisa berjalan dengan baik. Tidak adanya komunikasi juga dapat menimbulkan kesalahpahaman, kesalahpahaman itu dapat menyebabkan permusuhan. komunikasi itu penting. Seseorang seringkali dinilai dengan melihat caranya ia berkomunikasi. Bahasa yang digunakan, cara penyampaian, dan juga ekspresi wajahnya ketika berkomunikasi.

Setiap orang harus mempunyai etika. Salah satunya etika dalam berkomunikasi. kita sudah tau bahwa komunikasi itu sangat penting bagi kehidupan antar manusia, kita harus tetap berkomunikasi dengan seseorang walaupun seseorang itu berbeda agama/suku/ras/sebagainya. Berkomunikasi dengan baik, bukan saling mencela karna adanya perbedaan.

Etika dapat dipahami sebagai ajaran yang menjelaskan larangan dan anjuran dalam perilaku manusia, yang membedakan mana yang dianggap baik dan mana yang buruk. Etika juga mengandung perintah yang harus dijalankan serta larangan yang wajib dihindari. Pada dasarnya, norma semacam ini mencerminkan upaya untuk mempertahankan dan menghargai nilai-nilai yang dianggap penting dan baik oleh masyarakat. (Fifi Zuhriah & Heru Ismaya, 2025)

Kita harus saling menghargai dan menghormati sesuai dengan Semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang artinya berbeda beda tetapi tetap satu jua. Walaupun

berbeda beda tetapi kita tetap saling membutuhkan satu sama lain. Apalagi di negara kita ini memiliki banyak suku dan budaya, jadi kita menjadi warga Indonesia harus tetap satu walau banyaknya perbedaan. Kita juga tidak boleh mencela orang yang sedang kekurangan, karena semua manusia tidak ada yang sempurna. semua manusia diciptakan pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan tersendiri. Dalam berkomunikasi kita juga harus memperhatikan dengan siapa kita berkomunikasi, cara kita berkomunikasi dengan teman, saudara, orang tua, guru, dosen, dan sebagainya pasti memiliki perbedaan. Dengan orang yang lebih tua pastinya harus mengedapankan sopan santun.

*Gadget* memang dapat membantu seseorang melakukan aktivitas dengan mudah. Namun tidak sedikit pula dampak negatif penggunaan *gadget* yang dapat mengakibatkan seseorang merasa menjadi tidak membutuhkan orang yang ada disekitarnya, menganggap bahwa bisa untuk melakukan apapun tanpa bantuan orang sekitar. *gadget* terkadang dapat membuat orang tidak fokus pada sekitarnya, ada juga seseorang meniru perilaku orang lain, atau bisa meniru cara berkomunikasi orang lain yang ada di dalam *gadget* seperti di jejaring sosial, ada yang baik dan ada yang kurang baik tergantung pribadi diri bisa menyaringnya atau tidak. Hal ini yang membuat peneliti tertarik melakukan penelitian penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi, yang akan dilakukan pada siswa kelas X SMKN Dander.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Pada siswa kelas X SMKN Dander?

### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Pada Siswa Kelas X SMKN Dander.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait penggunaan *gadget* yang dapat memengaruhi etika komunikasi, baik dalam komunikasi verbal maupun non-verbal.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang membahas isu serupa.

#### **b. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pentingnya menjaga etika komunikasi ditengah perkembangan teknologi dengan lebih bijak dalam menggunakan *gadget*.

### **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan definisi garis besar dari penelitian yang diambil. Selain itu, Gambaran yang jelas tentang pengertian judul serta istilah yang dipakai oleh peneliti. Tujuan dari definisi operasional untuk menghindari kesalahpahaman karena ini adalah sebuah penelitian yang bersifat ilmiah, maka berikut beberapa istilah yang terdapat pada judul ini:

#### **a. Pengaruh**

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Pengaruh

merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa apa yang ada disekitarnya.

b. Penggunaan

Penggunaan adalah aktivitas atau frekuensi pemanfaatan *gadget* oleh individu untuk berbagai tujuan seperti komunikasi, hiburan, belajar yang diukur melalui intensitas ( durasi penggunaan perhari), jenis aplikasi yang digunakan, serta tujuan penggunaannya.

c. *Gadget*

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia. Salah satu *gadget* yang sering digunakan adalah *smarthphone*, kegunaan *smarthphone* salah satunya untuk berkomunikasi.

d. Komunikasi

Komunikasi adalah proses berbagi informasi, ide, pikiran atau perasaan antara dua orang atau lebih melalui interaksi verbal maupun nonverbal, baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui media *digital (gadget)*. yang diukur berdasarkan aspek kualitas interaksi, efektivitas penyampaian pesan, dan kesesuaian dengan norma atau etika komunikasi.