

Analisis Dampak Penggunaan Handphone terhadap Karakter Mahasiswa Semester 6 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Yantisana Gulo¹, Juwita Putri Laia², Aventrius Zebua³,
Noveri Amal Jaya Harefa⁴**

^{1,2,3,4} Nias University, Jalan Yos Sudarso, Gunung Sitoli, Gunungsitoli City, North Sumatra

e-mail yantisana2000@gmail.com¹, juwitaputrilai03@gmail.com²,
aventrius@gmail.com³, noveriharefa@gmail.com⁴

Abstrak

Handphone merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara. Pengertian tersebut merupakan pengertian handphone secara umum. Dalam keseharian ini manusia hampir tidak bisa lepas dari handphone. Teknologi yang tersedia menjadi ancaman bagi generasi penerus bangsa, karena pada perkembangan teknologi menjadikan anak-anak memiliki karakter yang buruk. Anak-anak menjadi candu untuk bermain hp tanpa memikirkan belajar. Padahal pendidikan merupakan hal penting untuk dilanjutkan untuk keberlangsungan hidup. Karakter baik yang dimiliki seorang anak pun akan berubah seiring dengan berjalannya waktu karena pengaruh negatif perkembangan teknologi yang disalahgunakan oleh oknum-oknum tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak penggunaan handphone terhadap karakter mahasiswa semester 6 prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif teknik pengumpulan data melalui wawancara dan Observasi, penelitian ini melibatkan 15 mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan handphone terhadap karakter mahasiswa semester 6 prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Penelitian ini menekankan bahwa dampak penggunaan handphone terhadap karakter mahasiswa semester 6 prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, terdapat dua dampak yang terjadi saat penggunaan HandPhone yaitu dampak positif dan dampak negatif sehingga di kalangan mahasiswa sangat berpengaruh sekali dalam penggunaan HandPhone.

Kata kunci: *Penggunaan Handphone, Karakter, Mahasiswa*

Abstract

A cellphone is a two-way electronic telecommunications device that can be carried anywhere and has the ability to send messages in the form of sound. This understanding is the general understanding of cellphones. In everyday life, people can hardly be separated from their cellphones. Available technology is a threat to the nation's next generation, because technological developments make children have bad character. Children become addicted to playing on cellphones without thinking about studying. Even though education is an important thing to continue for survival. The good character of a child will change over time due to the negative influence of technological developments which are misused by certain individuals. This research aims to identify and analyze the impact of using cellphones on the character of 6th semester students of the Indonesian language and literature education study program. Using qualitative methods with a descriptive approach, data collection techniques through

interviews and observations, this research involved 15 students from the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) as respondents. The results of the research show that the impact of using cellphones on the character of students in the 6th semester of the Indonesian language and literature education study program. This research emphasizes that the impact of using cellphones on the character of students in the 6th semester of the Indonesian language and literature education study program, there are two impacts that occur when using cellphones, namely positive impacts and negative impacts, so that among students the use of cellphones is very influential.

Keywords: *Cellphone Use, Character, Students*

PENDAHULUAN

Gadget (smartphone) adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Menurut Sanjaya dan Wibhowo dalam Manumpil, Ismanto, dan Onibala (2015:2), meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. *Gadget* sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial mahasiswa seakan orang tidak bisa lepas dari *gadget*. Sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone* atau ponsel pintar (Rezkisari, 2014:27). Mayasari (2012:97-98) menjelaskan *smartphone* merupakan pengembangan dari telepon seluler yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas. Hal ini tentunya akan mempermudah kinerja dari manusia dengan dihidirkannya fitur-fitur atau aplikasi yang dapat menunjang kinerja dari pekerjaan penggunaannya.(Rahmandani et al., 2018)

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahunya memaksa manusia perlu berkomunikasi. Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lainlainyang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang muncul dari lubuk hati. Komunikasi sebagai suatu proses dapat dibedakan menjadi duamacam, yaitu proses primer dan proses sekunder. Proses primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Everett M. Roger (1986:4) menilai peristiwa ini sebagai generasi pertama kecakapan manusia berkomunikasi sebelum mampu mengutarakan pikirannya secara tulisan. Usaha-usaha manusia berkomunikasi lebih jauh, terlihat dalam berbagai bentuk kehidupan mereka di masa lalu. Memang jelas manfaat *handphone* terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga sesuai dengan fungsi awalnya dan selain fungsi di atas *handphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, dan *handphone* tersebut juga bisa sebagai media hiburan, media social dan sebagai sarana jendela dunia dalam menemukan berbagai informasi yang kita inginkan, ditambah dengan *feature handphone* yang beragam seperti kamera. Memang jelas manfaat *handphoneterbesar* yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, yaitu sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *handphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan.(Muafiah, n.d.)

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis secara mendalam dampak penggunaan perangkat Android terhadap aktivitas pembelajaran mahasiswa. Fokus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan

Android mempengaruhi pola belajar, produktivitas, dan interaksi sosial mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga mencoba menggali persepsi mahasiswa terhadap dampak positif dan negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan intensif perangkat Android dalam konteks pendidikan. Analisis mendalam tentang dampak penggunaan Android pada aktivitas pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik bagi lembaga pendidikan, dosen, dan mahasiswa untuk memahami cara mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ini dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar bagi pengembangan kebijakan dan pedoman bagi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi mobile dengan bijak dan produktif. Dalam bab selanjutnya, penelitian ini akan membahas landasan teoritis, tinjauan literatur, serta metodologi penelitian yang digunakan untuk mendalami dampak penggunaan Android terhadap aktivitas pembelajaran pada mahasiswa. Pengaruh penggunaan android terhadap aktivitas pembelajaran pada mahasiswa pada era digital ini, teknologi telah memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perangkat teknologi yang sangat umum digunakan adalah smartphone dengan sistem operasi Android. Android telah membawa kemudahan akses informasi, komunikasi, dan pendidikan ke ujung jari penggunanya. Namun, penggunaan Android juga membawa dampak yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran mahasiswa. Android dapat membantu memfasilitasi akses ke sumber belajar secara instan dan mudah. Mahasiswa dapat mengunduh buku elektronik, jurnal ilmiah, dan aplikasi pembelajaran di Android mereka. Hal ini memungkinkan akses cepat dan fleksibel ke materi-materi pembelajaran tanpa harus terbatas pada lokasi atau waktu tertentu. Dengan begitu, Android memudahkan mahasiswa untuk memperluas pengetahuan mereka dan meningkatkan keterampilan akademik. Namun, dampak positif tersebut juga disertai dengan potensi dampak negatif. Ketersediaan informasi yang melimpah di Android dapat mengganggu fokus dan konsentrasi mahasiswa dalam belajar. Seringkali, mahasiswa tergoda untuk bermain game, menggunakan media sosial, atau melakukan kegiatan non-pembelajaran lainnya saat seharusnya mereka fokus pada materi belajar. Hal ini dapat mengurangi efektivitas waktu yang seharusnya untuk kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan Android juga dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Meskipun Android memfasilitasi komunikasi dengan sesama mahasiswa dan dosen, terlalu banyak menggunakan smartphone dapat mengurangi interaksi sosial yang lebih mendalam. Mahasiswa mungkin cenderung lebih banyak berinteraksi dengan layar ponsel daripada berkomunikasi langsung dengan rekan-rekan mereka. Ini dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk berkolaborasi dan membangun hubungan interpersonal yang kuat. Android ini sangat mempengaruhi fokus dan konsentrasi mahasiswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran dan juga karakternya contohnya ketika dosen itu menjelaskan tentang lebih detail apa yang dimaksudkan dalam materi pada hari itu, mahasiswa malah lebih fokus terhadap handphonenya daripada mendengarkan, hal ini justru malah akan menimbulkan efek negatif yang nanti ke depannya mahasiswa itu tidak mengetahui apa yang disampaikan oleh dosennya pada hari itu. Kemudian efek lain dari pada Android ini terhadap fokus mahasiswa ini adalah ketika temannya berinteraksi dengan dia, dia juga terlalu fokus terhadap handphonenya jadi juga tidak terlalu paham apa yang disampaikan oleh si temannya itu tadi dan juga dengan adanya android ini kebanyakan mahasiswa lebih aktif berinteraksi di dalam handphone daripada berinteraksi di dunia nyata. Android ini ada dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif terhadap efisiensi waktu belajar mahasiswa contoh dari positif yaitu mahasiswa lebih mudah dalam mengakses informasi yang telah diberikan oleh dosen ataupun teman mahasiswanya mengenai jadwal perkuliahan pada hari itu nah jadi mereka bisa mengkondisikan jadwal kuliah mereka dengan aktivitas mereka sehari-hari contoh mereka sedang melakukan PPL kemudian dosen itu meminta untuk masuk kelas di jam yang bertabrakan dengan PPL kemudian mereka bisa mengatur rencana atau mengatur strategi jadwal masuk bisa diganti dengan online melalui Android tersebut. (Fadillah et al., n.d.)

Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter mahasiswa yaitu kebiasaan mahasiswa dalam bermain *gadget*. Karena penggunaan *gadget*

yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku mahasiswa dalam kesehariannya (Alifiani et al, 2019; Boiliu, 2020). Hilangnya karakter religius mahasiswa, ditandai dengan mahasiswa mengabaikan teman bahkan bermalas malasan, dikarenakan siswa asik bermain gadget sehari-hari. Hilangnya karakter tanggung jawab mahasiswa seperti belajar, membantu orang tua, yang disebabkan rasa malas akibat bermain gadget. Dalam proses pembelajaran mahasiswa kurang fokus memperhatikan dosen ketika menjelaskan materi pelajaran yang diberikan dikarenakan mahasiswa asik bermain handphone. Penyalahgunaan terhadap *gadget* oleh mahasiswa akan berpengaruh pada sikap dan karakter mahasiswa yang cenderung menjadi pemalas khususnya dalam belajar. mahasiswa terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain saja sehingga dalam diri mereka tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang dalam proses pembelajaran. Karena dengan bermain *Gadget* tersebut dapat menghilangkan rasa bosan mahasiswa karena bagus dan menarik daripada mengerjakan kewajibannya sendiri yaitu belajar, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak yang kurang baik. (Sauri et al., 2022)

Handphone merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara. Pengertian tersebut merupakan pengertian handphone secara umum. Dalam keseharian ini manusia hampir tidak bisa lepas dari handphone. Apalagi dengan semakin berkembangnya handphone sehingga handphone memiliki berbagai fungsi sekaligus. Bukan hanya sebagai alat komunikasi saja namun telah berkembang menjadi alat dengan fungsi lainnya seperti sebagai media hiburan, media bisnis, dan sebagainya. Kini kita mengenal istilah *smartphone* atau *ponsel pintar*. Sebutan untuk handphone yang bisa digunakan untuk melakukan banyak hal. Sebelum handphone memiliki fungsi seperti sekarang ini, handphone telah mengalami perjalanan yang panjang sejak awal kemunculannya. Hal tersebut akan dibahas dalam sejarah handphone berikut ini. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi yang umum (kamus oxford online, 2013). jadi, penelitian ini berfokus pada pencarian dampak penggunaan handphone terhadap karakter mahasiswa program studi bahasa Indonesia. (Melati & Dwijayanti, 2020)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa. Objek penelitiannya yaitu Dampak dari penggunaan Handphone. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara dan Observasi. Analisis dampak penggunaan handphone terhadap karakter mahasiswa semester 6 prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Hasil penelitian dapat digunakan untuk memahami tren, pola, dan dampak serta penggunaan Handphone memberikan masukan untuk pengembangan aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah disebut pula metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2014: 13). (Arumsari et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Handphone merupakan sarana komunikasi yang praktis, ringan, dan mudah dibawa kemana-mana. Sebelum handphone ditemukan, untuk menyampaikan pesan, manusia membutuhkan waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun agar pesan yang ingin disampaikan tersebut sampai ditujuan. Pentingnya pendidikan karakter diajarkan sejak dini karena akan mempengaruhi kehidupannya yang akan datang. Pendidikan merupakan sebuah proses aktivitas yang berupaya untuk membentuk, mengarahkan, dan mengembangkan manusia ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan yang telah dirancang. Tujuan pendidikan karakter Mengacu pada fungsi pendidikan Nasional. UU RI No 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa

1. Deskripsi responden

Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa universitas nias yang berjumlah 15 orang. Semuanya adalah mahasiswa yang menggunakan HandPhone di lingkungan universitas nias, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan (FKIP).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan HandPhone di kalangan mahasiswa sangat mempengaruhi karakter di dalam kepribadian mahasiswa misalnya, menurunnya interaksi atau relasi antar sesama mahasiswa, sehingga komunikasi tidak berjalan dengan baik. selanjutnya banyak sekali dampak yang telah terjadi dari penggunaan HandPhone ini, seperti terhambatnya aktivitas keseharian yang sering di lakukan oleh mahasiswa baik itu belajar, olahraga, ibadah, dan sebagainya.

SIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat di simpulkan bahwa penggunaan Handphone di kalangan mahasiswa sangat berdampak buruk. di karenakan banyak sekali hal-hal negative dari penggunaan Handphone ini. Misalnya, menurunnya interaksi atau relasi antar sesama mahasiswa, sehingga komunikasi tidak berjalan dengan baik. selanjutnya banyak sekali dampak yang telah terjadi dari penggunaan HandPhone ini, seperti terhambatnya aktivitas keseharian yang sering di lakukan oleh mahasiswa baik itu belajar, olahraga, ibadah, dan sebagainya. HandPhone merupakan sarana komunikasi yang praktis, ringan, dan mudah dibawa kemana-mana. Sebelum handphone ditemukan, untuk menyampaikan pesan, manusia membutuhkan waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun agar pesan yang ingin disampaikan tersebut sampai ditujuan

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. A. (2022). *Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital*.
- Arumsari, N., Septina, W. E., & Saputro, I. H. (2020). Peran Media Sosial Dalam Meningkatkan Partisipasi Pemilih Pemula Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 5(1), 12–16. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i1.40271>
- Fadillah, H., Masita, M., Ningsih, S. R., Hamsa, A., Al-Fatih, M., Munthe, A. D., Mulyani, S., Yontino, M., Puspita, M. T., Farhana, L., Lubis, M. K., Bayani, N., Bancin, N. Z., Salam, P., Yanti, A., Syafiq, Z. Z., & Saputra, D. A. (n.d.). *Dampak Penggunaan Android Terhadap Aktivitas Pembelajaran Pada Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (n.d.). *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*.
- Indrasari, Y. (2020). Efisiensi Saluran Distribusi Pemasaran Kopi Rakyat di Desa Gending Waluh Kecamatan Sempol (Ijen) Bondowoso. *Journal Manajemen Pemasaran*, 14(1), 44–49. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.14.1.44>
- Melati, R. S., & Dwijayanti, R. (2020). *Pengaruh Harga Dan Online Consumer Review Terhadap Keputusan Pembelian Case Handphone Pada Marketplace Shopee (Studi Pada Mahasiswa Surabaya)*. 8(2).
- Muafiah, A. F. (n.d.). *Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Biologi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*.
- Powa, G. A. (2018). *The Influence Of Quality Products, Prices And Word Of Mouth To Interest In Buying Consumers Handphone On Student Unsrat Feb*.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>

- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Susanti, E., & Rahman, R. (2023). Dampak Penggunaan Handphone terhadap Karakter Tanggung Jawab kepada Diri Sendiri Peserta Didik di SMK Negeri 1 Rao Selatan. *AS-SABIQUN*, 5(2), 379–402. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.2925>
- Ulandari, N., Yunus, M., & Fahmi, R. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Ppkn Siswa Sma Negeri 1 Teupah Selatan*.
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 342–351.