

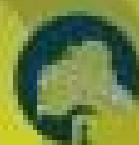
UNIVERSITAS
MAJALENGKA

e-ISSN: 2579-4442

p-ISSN: 2442-7470

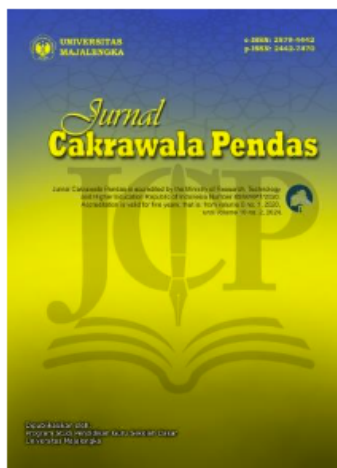
Jurnal **Cakrawala Pendas**

Jurnal Cakrawala Pendas is accredited by the Ministry of Research, Technology and Higher Education Republic of Indonesia Number 85/M/PT/2020. Accreditation is valid for five years, that is, from volume 8 no. 1, 2020, until volume 10 no. 2, 2024.



Dipublikasikan oleh:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Majalengka

Jurnal Cakrawala Pendas is an open access and peer-reviewed scholarly journal published by the Department of Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka in collaboration with [Himpunan Dosen PGSD Indonesia \(HDPGSDI\)](#). The purpose of this journal publication is to disseminate new theories and research results that have been achieved in the field of elementary education.



This journal has been indexed by Crossref, Dimensions, Google Scholar, SINTA (Science and Technology Index), PKP Index, BASE (Bielefeld Academic Search Engine), Indonesian Onesearch, Garba Rujukan Digital (Garuda), Scilit, Worldcat, OpenAire, Carolina University, Wilson College, ResearchGate, and Others.

Jurnal Cakrawala Pendas has been published since 2015, and started in 2016, has been published online. This Journal is published twice a year, in January and July. This publication is available online through open access.

Jurnal Cakrawala Pendas is **accredited** by the Ministry of Research, Technology, and Higher Education Republic of Indonesia Number [72/M/KPT/2024](#). Accreditation ([SINTA 3](#)) is valid for five years, that is: from

volume 9 no. 2 2023 until volume 14 no. 1, 2028.

This Journal has migrated from the former website at <https://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/CP>

Jurnal Cakrawala Pendas

Journal title	Jurnal Cakrawala Pendas
Initials	JCP
Frequency	4 issues per year
DOI	10.31949
Online ISSN	2579-4442
Print ISSN	2442-7470
Citation	Google Scholar Dimension
Afiliation	Universitas Majalengka
Publisher	Departement of Primary Teacher Education, Universitas Majalengka in collaboration with Himpunan Dosen PGSD Indonesia (HDPGSDI)
Editor In Chief	Budi Febriyanto

PENGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PADA SISWA USIA SEKOLAH DASAR

Annisa Firdaus^{1*}, Puri Pramudiani²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹annisafirdaus060@gmail.com

Abstract

In the 21st century today, the widespread use of smartphones in children who are still elementary school age, some people must often see children playing smartphones both at home, outside the home, or other places. Smartphones can affect social behavior, especially in terms of polite behavior, because children having fun playing smartphones often don't care about the surrounding environment, so that children become indifferent, often say harsh sentences when playing. The purpose of this study is to analyze the polite behavior of children who often use smartphones. 6 children of primary school age. This research was conducted with a descriptive qualitative approach to examine the object in real life. Here, the researcher acts as a key instrument for data collection techniques carried out by observation, interviews, and documentation (data triangulation). The results of the study show that this smartphone is very influential on the polite behavior of children in the area. This is due to the after effects of the COVID-19 pandemic, where schoolchildren rely on their smartphones to learn. This continues when the pandemic ends. Children become addicted to playing smartphones and ignore polite behavior.

Keywords: children; politeness behavior; smartphone

Abstrak

Di abad 21 sekarang ini maraknya penggunaan smartphone pada anak yang masih usia sekolah dasar, sebagian orang pasti seringkali melihat anak bermain smartphone baik di rumah, diluar rumah atau tempat yang lainnya, smartphone dapat memengaruhi perilaku sosial terutama dalam hal perilaku kesopanan santunan, sebab anak yang asyik bermain smartphone kerap kali tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya sehingga anak menjadi acuh, sering mengucapkan kalimat yang kasar ketika sedang bermain. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis perilaku sopan santun anak yang sering menggunakan smartphone. penelitian ini dilakukan di komplek perumahan Jl. Tamansari 1C dengan sampel penelitiannya yaitu 6 anak usia sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji objek secara real disini peneliti berperan sebagai instrumen kunci untuk teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi (triangulasi data). Hasil penelitian menunjukkan bahwa smartphone ini sangat berpengaruh pada perilaku kesopanan santunan anak di wilayah tersebut hal ini terjadi karena efek setelah pandemi covid 19 dimana anak-anak sekolah mengandalkan smartphonenya untuk belajar hal inipun berlanjut saat pandemi berakhir anak menjadi kecanduan bermain smartphone dan mengabaikan perilaku kesopanan santunan

Kata Kunci: anak; perilaku sopan santun; *smartphone*

Received : 2022-08-26

Approved : 2022-10-19

Revised : 2022-10-16

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Di era sekarang ini, teknologi merupakan bagian penting dari kehidupan manusia dan memberikan banyak benefit, seperti hiburan, pendidikan mendukung, dan mendukung pekerjaan agar lebih efektif dan efisien. Menurut Data dalam good stats Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna internet ponsel pintar di dunia. Hal ini sesuai dengan jumlah

pengguna internet di Indonesia dari laporan We Are Social, pada awal tahun 2022 terdapat 204,7 pengguna internet di Indonesia. Penggunaan internet di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta. Tingkat pertumbuhan adalah 1,03%. Bahkan, penggunaan internet di Indonesia meningkat selama lima tahun terakhir. Persentase terukur penggunaan internet oleh 132,7 juta pengguna pada 2018 mencapai puncaknya pada 54,25%. (Widodo & Sutisna, 2021) Penggunaan smartphone banyak digunakan oleh semua elemen masyarakat, mulai dari atas sampai menengah ataupun dari yang orang tua hingga anak muda. Termasuk juga bagi kalangan anak-anak.

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 yang dikenal dengan nama Simon Smartphone. Ini adalah terobosan besar di bidang teknologi dan untuk kebutuhan manusia. Smartphone sebagai nama itu sendiri menunjukkan sesuatu yang istimewa, memfasilitasi dunia sumber daya informasi yang mudah, cepat dan terjangkau. Smartphone merupakan Telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi fitur yang mutakhir dan selalu upgrade hampir seperti PC, Smartphone dapat juga diartikan sebagai sebuah telephone genggam yang bekerja dengan menggunakan perangkat lunak sistem operasi (OS) ataupun android dengan fitur yang menarik sesuai selera pembelinya. (Dinyanti, 2021) seiring berkembangnya zaman dan teknologi smartphone bukan hanya untuk sarana berkomunikasi saja tetapi juga bisa menjadi sarana hiburan bagi penggunanya dikarenakan fitur aplikasi yang ada pada smartphone yang semakin canggih dengan user interface yang menarik bagi penggunanya.

Kajian ilmiah penelitian lain telah mempelajari bahwa anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain smartphone Anak-anak bermain smartphone untuk berbagai kegiatan seperti main game online, streaming video, chattingan dengan teman-teman mereka melalui aplikasi chat, mengakses situs web seperti google, safari untuk memperoleh beragam informasi atau hal lain. (Michael, 2017) Smartphone yang terus berkembang dengan sistem layar sentuh canggih yang mudah dioperasikan bahkan untuk anak-anak yang tidak pandai membaca dan menulis, sehingga jumlah anak yang menggunakannya semakin banyak.

Smartphone memang memiliki dampak positif, yaitu (1) mengembangkan imajinasi siswa, (2) membantu mengembangkan sistem kerja otak siswa untuk meningkatkan fungsi intelektual, dan rasa percaya diri siswa dalam memenangkan permainan yang ditawarkan di smartphone, (3) mengembangkan solusi membaca, menghitung, dan memecahkan masalah. (Rozalia, 2017). Di balik manfaat ini, bagaimanapun, adalah efek negatif seperti (1) waktu terbuang sia-sia, (2) mengganggu perkembangan otak, (3) terdapat fitur aplikasi yang kurang cocok untuk umur anak, minim akan etika, edukasi dan agama, (4) resiko gangguan kesehatan anggota tubuh, (5) hilangnya ketertarikan pada aktifitas bermain bersama teman atau bersosialisasi, hal ini akan membuat anak memiliki kepribadian yang lebih bersifat individualis atau menyendiri atau introvert. (Chusna, 2017) Selain itu, dapat mempengaruhi keterampilan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain terutama dengan orang tuanya ataupun dengan orang yang lebih tua dari umurnya.

Berdasarkan hasil observasi Anak-anak yang menggunakan smartphone menjadi lebih individual, kurang peduli dengan lingkungan sekitar dan orang lain, acuh tak acuh saat dipanggil. Sikap seperti ini berdampak besar pada perilaku sosial siswa terutama dalam hal kesopanan santunan. (Sitanggang & Saragi, n.d.) hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saniyyah et al., 2021) anak-anak yang kurang interaktif dan lebih suka bermain smartphone

sendiri. Dapat mengakibatkan sikap individualistis pada anak, kurangnya rasa kepedulian terhadap orang lain, dan rasa sopan santun terhadap yang lebih tua

Perilaku sosial adalah kegiatan fisik dan psikis seseorang kepada orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. (Novasari & Suwanda, 2016) Banyak faktor yang mempengaruhi perilaku sosial diantaranya (1) faktor perilaku dan karakteristik orang lain, (2) sosiologis, (3) faktor lingkungan dan fisik, (5) faktor budaya. (Journal & Maret, 2022) Apabila dibiarkan dalam penggunaan *smartphone* terlalu lama, kemungkinan terbentuknya sikap baru bagi siswa, yaitu sikap acuh baik terhadap lingkungan sosial sekolah maupun komunikasi antara siswa, guru dan lingkungan. Hal ini berkaitan dengan kesantunan atau kesantunan yang merupakan tata cara, adat, atau adat istiadat yang dianut dalam masyarakat. Kesopanan meliputi sopan santun dalam bersikap, berperilaku dan berbicara. (Ginanjari et al., 2018)

Secara etimologis sopan santun berasal dari dua kata yaitu sopan dan santun. (Agustyn, n.d.) menjelaskan bahwa perilaku santun merupakan aturan hidup dari interaksi sekelompok orang dalam suatu masyarakat dan menjadi pedoman dalam aktivitas masyarakat sehari-hari. Perilaku santun merupakan bagian penting dalam kehidupan bermasyarakat. Kesantunan memungkinkan seseorang dihargai dan disanjung karena keberadaannya sebagai makhluk yang senang bergaul. Dalam kesehariannya, orang memiliki norma tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain, dan perilaku mereka dapat membawa banyak benefit dan feed back yang baik bagi diri mereka sendiri maupun orang lain. (Witarsa et al., 2018)

Perilaku sopan santun ini dapat digambarkan sebagai kepedulian terhadap perasaan orang lain melalui kata-kata dan perbuatan, Keterampilan memposisikan diri secara tepat dalam berbagai situasi, kemampuan bersikap sopan dan santun, baik dalam berbicara, bertindak, maupun berhubungan dengan orang lain. (1) menghargai dan menghormati yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda, (2) bersikap baik kepada tetangga, (3) berbicara dengan sopan, (4) mengucapkan terima kasih, (5) saling membantu, dll. (Al Ulil Amri et al., 2020) seperti yang kita tahu bahwa kesopanan santunan ini merupakan etika dan sudah menjadi budaya untuk lebih mengedepankan kesopanan santunan dalam berperilaku maupun berbicara sudah menjadi budaya tersendiri di negara Indonesia ini terkenal akan kesopanan dan keramah tamahannya ini menjadi ciri khas yang jarang dimiliki atau diterapkan di negara lain maka kita patut berbangga dan harus menerapkan perilaku tersebut dimanapun kita berada. (Putriharsari & Dimiyati, 2021)

Beberapa kajian literatur dari penelitian sebelumnya dengan topik pengaruh gadget memang sudah banyak dilakukan namun setiap tahun selalu terjadi peningkatan yang signifikan khususnya bagi pengguna anak-anak yang masih usia sekolah dasar, penelitian yang dilakukan oleh (Abdulatif & Lestari, 2021) yang membahas mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi anak-anak terutama saat masa pandemi anak-anak bergantung pada gadget untuk belajar dll, lalu penelitian yang dilakukan oleh (Agustyn, n.d.) dengan topik pengaruh media sosial terhadap perilaku sopan santun anak hasil dalam penelitian ini juga membenarkan bahwa bermain media sosial terlalu sering juga mengakibatkan krisis dan berkurangnya perilaku sopan santun terutama terhadap orang tuanya sendiri selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Witarsa et al., 2018) mengenai pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak hasil dari penelitian tersebut benar adanya bahwa gadget sangat mempengaruhi perilaku anak-anak usia sekolah dasar hal ini dibuktikan dengan penggunaan dan durasi pemakaian gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi perilaku sosial anak menjadi pribadi yang anti sosial

Adapun keterbaruan penelitian yang dilakukan ini lebih mengedapkan aspek indikator perilaku sopan santun pada anak-anak seperti 1) bagaimana berbicara dengan orang yang lebih tua, 2) sering mengeluarkan kata kasar, 3) mengucapkan kata terimakasih, 4) saling tolong menolong antar sebaya maupun yang tua, 5) memiliki rasa kepedulian terhadap sekitar. Tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan untuk mengetahui apakah pemakaian smartphone sangat mempengaruhi perilaku sopan santun anak-anak di wilayah jl. taman sari 1C ini

Berdasarkan observasi secara singkat peneliti memang melihat ada beberapa masalah. Banyak siswa sekolah dasar saat sudah waktunya pulang ke rumah hal yang pertama kali dicari adalah smartphonanya. Hal ini mengurangi hubungan sosial seperti: Siswa tidak dapat menggunakan waktu mereka secara efektif untuk belajar bahkan tidak digunakan untuk mengulang atau mengulas materi yang pada hari itu diberikan oleh gurunya. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dan mengabaikan semuanya, selanjutnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap anak atau peserta didik menggunakan bahasa kasar saat bermain smartphone bersama temannya, maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan apakah penggunaan smartphone ini berpengaruh terhadap perilaku sopan santun siswa usia sekolah dasar.

Metode Penelitian

Untuk mengembangkan penelitian ini maka peneliti mengambil penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif analitis. Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena apa saja yang ditemukan, suatu objek, sekelompok manusia atau suatu kondisi tertentu kemudian menganalisisnya berdasarkan fakta dan informasi yang diperoleh dari lapangan. Untuk memperoleh data dilakukan dengan teknik menggunakan instrumen berupa pencatatan hasil wawancara, catatan observasi dan hasil dokumentasi. Data dari penelitian kualitatif dianalisis secara induktif dalam triangulasi data tiga tahap: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) validasi data. (Pebriana, 2017)

Penelitian ini dilakukan di wilayah gang perumahan Jl. Tamansari 1C RT 06 RW 01 Jakarta Barat dengan sumber data penelitian yaitu 6 orang siswa usia sekolah dasar (kelas 5 dan 6) 3 laki-laki dan 3 perempuan yaitu (AS, MH, DA, ZSA, FAH, MJ) beserta salah satu orangtuanya bisa ibu maupun ayahnya. Diharapkan peneliti bisa mendapatkan data secara konkret karena disini peneliti merupakan instrumen kunci sehingga data yang ditemukan dapat diuraikan dengan jelas supaya hasil penelitian ini nyata keadannya sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam kurun waktu selama 2 minggu pada 6 anak-anak usia sekolah dasar di wilayah jl. taman sari 1c ini dapat dijabarkan sebagai berikut, Dalam sikap kesopanan santunan ditunjukkan dengan masih banyaknya anak-anak terutama ke 6 subjek tersebut yang masih berbicara kurang sopan. Anak-anak di gang perumahan jl. Tamansari 1C RT 06 banyak yang menggunakan smartphone. Anak-anak tersebut menggunakan smartphone sebagai fasilitas yang diberikan orangtua kepada anaknya untuk menunjang proses belajar terutama dimusim pandemi covid

19 saat itu smartphone menjadi benda wajib yang bisa menunjang pembelajaran pada waktu itu.

Smartphone sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial terutama dalam hal kesopanan. Peneliti melihat anak-anak tersebut memang memiliki kurangnya kesopanan seperti kurang menghormati orang yang lebih tua, sering mengeluarkan kata kasar, kurang memperdulikan hal yang ada disekitarnya. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widya, 2020) yaitu Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan smartphone. Hal ini menjadi adiktif dan mempengaruhi perilaku anak, termasuk sikap individualistik mereka dan kurangnya rasa kepedulian terhadap teman-temannya terutama kepada orang yang lebih tua usianya. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

Melihat Anak-anak sering menggunakan smartphone di era ini merupakan hal yang sangat wajar bagi semua orang. Berdasarkan hasil wawancara kepada anak-anak tersebut mereka secara umum menggunakan smartphone untuk melihat konten di *tik-tok*, *cap cut*, *streaming di youtube*, mencari informasi di google, mengakses *instagram*, *chattingan* dengan teman sebaya maupun sanak keluarga dan bermain game online.

Dari hasil wawancara dengan orangtua, mereka yang sengaja membelikan smartphone atau sekedar meminjamkannya sebentar pada anaknya untuk menunjang proses belajar. Pemakaian smartphone anak-anak juga mengambil banyak bentuk dari waktu ke waktu. Penggunaan smartphone oleh anak-anak ini juga dikendalikan oleh orang tuanya. Seperti membatasi waktu penggunaan, memantau penggunaan smartphone, dan menegur apabila bermain terlalu lama. Akan tetapi beberapa anak ini terkadang enggan menuruti perkataan orangtuanya terutama anak yang sudah memiliki smartphone pribadi masing-masing.

Tabel 1. Penggunaan smartphone dan perilaku

No	Nama anak	Durasi penggunaan smartphone	Aplikasi yang sering dipakai	Perilaku anak
1	AS (P)	5 jam	<i>Instagram, tik tok, whatsapp, goggle</i>	1. Menurut dengan perkataan orang tuanya 2. jarang berkata kasar 3. namun sering acuh terhadap lingkungan sekitar 4. sedikit pendiam, anaknya pemalu jika berinteraksi dengan orang baru 5. Suka menolong temannya
2	MH (L)	7 jam	<i>Mobile legend, whatsapp, game online, free fire</i>	1. Kadang suka tidak menurut dengan orangtua 2. akan kesal jika dinasehati 3. sering berkata kasar sesama teman sebaya saat sedang bermain 4. terkenal sebagai anak yang bandel dilingkungan rumahnya 5. terkadang suka menolong temannya

3	DA (P)	5 jam	<i>Instagram, capcut tik Tok, whatsapp, game online</i>	1. Menurut dengan perkataan orang tuanya dan patuh 2. sedikit berkata kasar hanya keadaan tertentu saja (misalnya jika sedang bermain dengan temannya) 3. sering menolong teman dekatnya 4. terkadang suka mengabaikan sekitarnya
4	ZSA (P)	6 jam	<i>Tiktok, whatsapp, instagram</i>	1. Terkadang suka tidak nurut terhadap orang tuanya 2. sering berkata kasar dengan teman sebayanya apalagi jika sedang bermain bersama 3. senang mengucapkan terimakasih jika diberi sesuatu 4. hanya ingin menolong teman yang dekat saja
5	FAH (L)	8 jam	<i>Gameonline, freefire, mobile legend, whatsapp</i>	1. Terkadang tidak menurut kepada orang tuanya 2. sering berkata kasar 3. mengucapkan terimakasih pada orang tua dan gurunya 4. terkadang senang membantu temannya yg membutuhkan jika disekolah
6	MJ (L)	8 jam	<i>Game online, mobile legend, whatsapp, instagram, tik tok</i>	1. Terkadang tidak menurut pada orang tuanya 2. tergantung moodnnya, sering berbicara kasar 3. mengucapkan terimakasih jika diberi sesuatu 4. terkenal sebagai anak yang jahil 5. suka menolong teman juga tapi tidak sering

Berdasarkan catatan hasil wawancara diatas dapat dijabarkan sebagai berikut bahwa penggunaan smartphone pada anak usia sekolah dasar (kelas 5 dan 6) 3 anak perempuan dan 3 anak laki laki di gang perumahan jl. Tamasari 1C ini terlihat berbeda beda baik dalam durasi penggunaan maupun aplikasi apa saja yang sering dipakai atau dimainkan. Ketika diwawancarai hasilnya pun beragam namun pada intinya anak anak tersebut menggunakan smartphone sebagai sarana untuk (1) mencari informasi atau untuk mencari jawaban tugas sekolah, (2) sebagai hiburan seperti bermain games *online*, (3) mengasah kemampuan untuk editing video melalui aplikasi tik tok, cap cut, dan (4) untuk berkomunikasi baik dengan keluarga, guru, maupun teman sebaya.

Anak-anak tersebut bermain smartphone lebih dari 3 jam sehari ini sesuai dengan durasi lamanya penggunaan smartphone tidak terlepas dari aplikasi yang ditawarkan, yang artinya semakin menarik fitur dan aplikasi yang ditawarkan semakin siswa lupa pada waktu dan aktifitas sosial lainnya. (Syahyudin, 2020) yang mana berdasarkan wawancara bahwa mereka langsung bermain smartphone setelah pulang sekolah yang berarti dalam waktu dari siang hingga malam. Beberapa anak yang mana semuanya anak laki-laki yaitu MH, FAH, MJ yang sengaja dibelikan smartphone khusus untuk menunjang dalam pembelajaran di sekolah dan ada pula yang masih dipinjamkan oleh orangtuanya.

Perilaku sopan santun anak

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di gang perumahan Jl. Tamansari 1C RT 06 RW 01 ini dapat dijabarkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar kelas 5-6 ini belum terlihat sikap perilaku kesopanan santunnya seperti yang dijelaskan pada indikator di atas, Perilaku bicara tidak sopan menjadi hal yang biasa karena sering kali terucap dan yang mendengarkan juga sudah terbiasa dengan kata-kata yang tidak sopan tersebut. Padahal perilaku sopan santun ini bagaimanapun merupakan hal wajib yang harus diajarkan sejak dini karena menyangkut nilai norma dan karakter anak.

Bangsa Indonesia dikenal karena kesantunan dan keramah tamahannya maka dari itu sebagai generasi penerus kita sebagai guru, orang tua penting sekali mengajarkan hal ini kepada anak-anak. (Pendidikan & Volume, 2019) perkembangan zaman dan teknologi yang terus maju seiring berjalannya waktu membuat banyak perubahan salah satunya smartphone yang membuat anak-anak betah dan terus memainkannya seperti halnya ke-6 anak-anak di atas, masing-masing anak memiliki perilaku yang berbeda-beda namun berdasarkan observasi dan wawancara hal tersebut bisa saja terjadi karena smartphone, penggunaan smartphone yang berjam-jam membuat mereka lupa akan kewajibannya sebagai pelajar dan juga mengacuhkan lingkungan sekitarnya terutama keluarga mereka asyik dalam dunia touch screen smartphone hal ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya oleh (Widya, 2020).

Seperti yang sudah dijelaskan dalam pendahuluan bahwa perilaku sopan santun merupakan perilaku yang menjaga pekataan dan perbuatan, budi pekerti yang baik sesuai norma yang berlaku dimasyarakat, ke-6 subjek penelitian ini memiliki perilaku yang berbeda-beda akan tetapi sebagian besar hampir sama yaitu masing-masing anak AS, MH, DA, FAH, ZSA, MJ berdasarkan wawancara dengan mereka sering berkata kasar terutama jika sedang bermain seperti contoh (bego, gobl*k dll) hal ini sama dengan penelitian (Youarti & Hidayah, 2018) karena larut dalam asyiknya bermain dengan smartphone sehingga tanpa sadar terucap kalimat tersebut, sebagai orang tua atau orang lain yang lebih tua akan beranggapan bahwa anak tersebut tidak diajarkan di sekolahnya padahal terkadang sikap anak bisa berubah sesuai lingkungannya cara bagaimana anak berinteraksi dengan teman sekolah dan teman rumah sangat berbeda, faktor lingkungan, teknologi smartphone yang jarang terfilter ini membuat anak-anak mengucapkan kalimat kasar tersebut. (Hidayat et al., 2021)

Perilaku sopan santun baik kepada orang tua maupun orang lain yang lebih tua masih minim sekali beberapa anak laki-laki MH, FAH, MJ berdasarkan wawancara dengan orangtuanya dinilai masih kurang, terkadang masih tidak mau menurut dan patuh, jarang untuk mengatakan kalimat pemisi dihadapan orang lain yang usianya lebih tua hal ini membuat kurang rasa kepedulian dan rasa sosial pada diri anak jika terlalu lama bermain smartphone. (Sani & Adiansha, 2021) dalam penelitian terlihat berbeda dengan anak perempuan yang lebih menurut dan patuh kepada perkataan orangtuanya, jarang terlihat berbicara kasar namun beberapa anak masih ada yang suka berbicara seperti itu, penggunaan teknologi tanpa batasan dari orang tua membuat anak menjadi adiktif maka dari itu sebagai orang tua harus lebih aware

terhadap pembatasan penggunaan smartphone pada anak meskipun banyak manfaat namun diiringi juga dengan dampak buruknya

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dijelaskan bahwa penggunaan smartphone memang sangat berpengaruh terhadap perilaku kesopanan santunan anak anak diwilayah Jl Tamansari 1C ini hal ini terjadi karena adanya efek setelah pandemi COVID 19 yang mengharuskan anak belajar lewat daring melalui smartphonanya ,ada juga beberapa faktor lainnya seperti orang tua sengaja membelikan smartphone untuk menunjang pembelajaran anaknya,hal ini membuat anak memiliki kecanduan berlebihan pada smartphone dan penggunaannya pun dalam durasi yang lama sehingga anak anak membatasi pergaulannya, sering acuh terhadap lingkungan sekitar ,sering mengeluarkan kata kasar saat bermain bersama temannya ,kurang menghargai orang lain

Daftar Pustaka

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Agustyn, I. N. (n.d.). *Dampak Media Sosial (Tik-Tok) Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Abstrak*.
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 7, 2.
- Dinyanti, S. (2021). Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. *Digital Repository Universitas Jember*, September 2019, 2019–2022.
- Ginanjari, G. G., Kosasih, & Elan. (2018). Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar . *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 372–379.
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X.' *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Journal, D., & Maret, U. S. (2022). *The Influence Of Gadget On The Moral Development Of*. 4, 9–14.
- M, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Novasari, T., & Suwanda, I. made. (2016). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku sosial (studi pada siswa kelas X SMKN 5 Surabaya). *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*,

03(04), 1991–2005.

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pendidikan, J., & Volume, I. (2019). *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 8 Tahun 2019 P-ISSN: 2087-0678X*. 4.
- Putrihapsari, R., & Dimyati, D. (2021). Penanaman Sikap Sopan Santun dalam Budaya Jawa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2059–2070. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1022>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Sani, K., & Adiansha, A. A. (2021). Smartphone: Bagaimana Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar? *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 175–182. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i2.1961>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sitanggang, R., & Saragi, D. (n.d.). *Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik Sd Negeri 6 Sideak*.
- Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). *Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child*. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2021). Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–45. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/3090>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. ... *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* ..., 9–20.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143. <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>