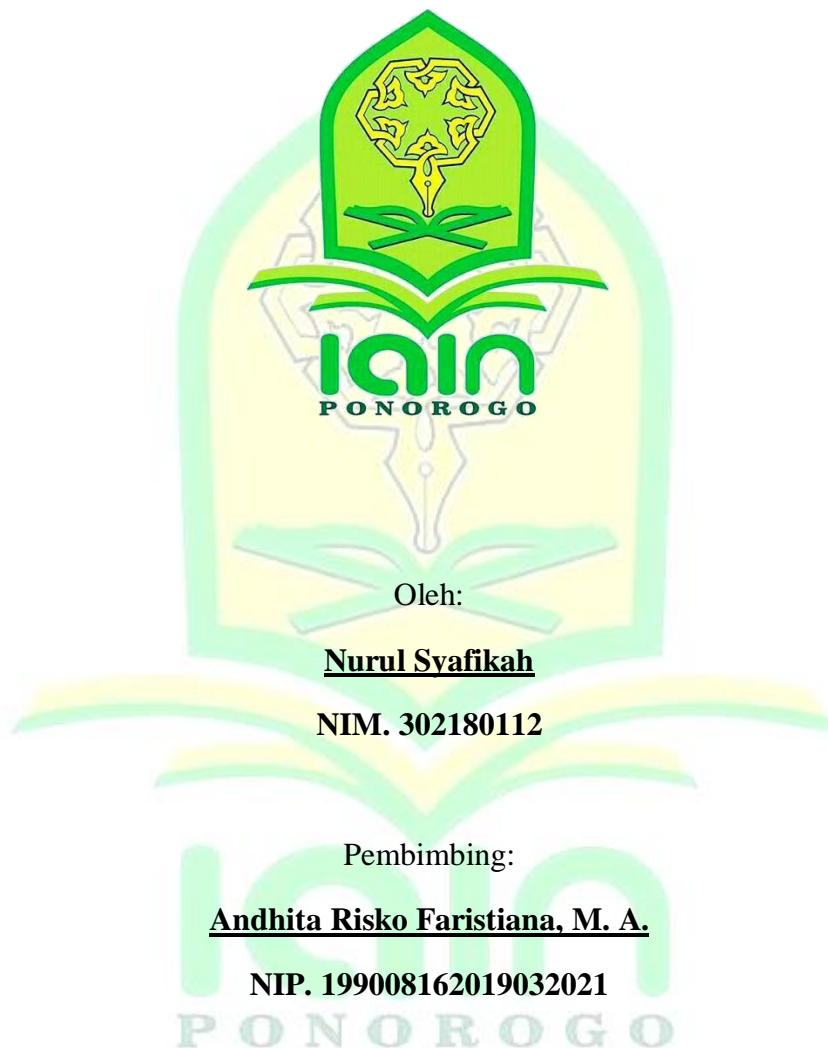


**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
KOMUNIKASI TATAP MUKA PADA SISWA KELAS XI DI
SMAN 1 BADEGAN KABUPATEN PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

Nurul Syafikah

NIM. 302180112

Pembimbing:

Andhita Risko Faristiana, M. A.

NIP. 199008162019032021

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PONOROGO**

2022

ABSTRAK

Syafikah, Nurul. 2022. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Pembimbing Andhita Risko Faristiana, M. A.

Kata kunci: Gadget, Komunikasi Tatap Muka, Siswa

Pada era globalisasi ini, semua kalangan sudah tidak asing lagi dengan teknologi super canggih yang biasa disebut dengan *gadget*. Terutama pada kalangan siswa, ada dua kemungkinan pengaruh dalam penggunaan *gadget* ini terhadap komunikasi tatap muka pada siswa, yaitu pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positifnya adalah ketika mereka berperan aktif dan menggunakan fungsi *gadget* dengan benar mereka juga akan berperan aktif ketika komunikasi tatap muka berlangsung. Pengaruh negatifnya adalah ketika komunikasi mereka menjadi tidak efektif karena lebih memilih menggunakan *gadget*.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan : (1) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, (2) seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo yang berjumlah 349 siswa dan sampel yang digunakan adalah 80 responden yang menggunakan *gadget*.

Hasil dari analisis data yang ditemukan menunjukkan bahwa: Pertama, terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, dengan analisis tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo berada pada kategori sedang yaitu 59 responden dengan presentasi sebesar 73% dan tingkat komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo berada pada kategori sedang yaitu 48 responden dengan presentasi sebesar 60%, serta hasil thitung = 5,217 dan ttabel yaitu 1,96. Maka dapat disimpulkan bahwa $t > t_{tabel}$, sehingga H_0 diterima. Kedua, penggunaan *gadget* berpengaruh sebesar 37,4% terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, dibuktikan dengan hasil uji koefisien determinasi sebesar 0,374, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo sebesar 37,4 %.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nurul Syafikah

NIM : 302180112

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 27 Maret 2022

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi dan
Penyiaran Islam

Menyetujui,

Pembimbing


Kayyis Fikri Ajhuri, M.A.
NIP. 198306072015031004


Andhita Risko Faristiana, M. A.
NIP. 199008162619032021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
Alamat : Jl. Puspita Jaya Desa Pintu, Jenangan, Ponorogo 63492
e-mail: fuad@iainponorogo.ac.id website: <http://fuad.iainponorogo.ac.id>

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nurul Syafikah
NIM : 302180112
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Badegan Ponorogo

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 12 April 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Komunikasi dan Penyiaran Islam pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 21 April 2022

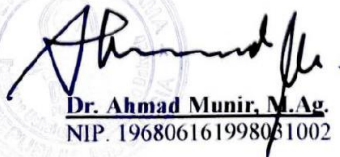
Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Irma Runtianing UH, M.S.I. ()
2. Penguji I : Asna Istya Marwantika, M.Kom.I. ()
3. Penguji II : Andhita Risko Faristiana, M.A. ()

Ponorogo, 21 April 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah


Dr. Ahmad Munir, M.Ag.
NIP. 196806161998061002

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Syafikah
NIM : 302180112
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka
Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo.

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis telah diperiksa dan di sahkan oleh dosen pembimbing, selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 29 Mei 2022



Nurul Syafikah
NIM. 302180112

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Syafikah

NIM : 302180112

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KOMUNIKASI TATAP MUKA PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 1 BADEGAN PONOROGO

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Ponorogo, 27 Maret 2021

Pembuat Pernyataan



Nurul Syafikah
NIM. 302180112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari, karena seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu berinovasi. Inovasi teknologi juga diciptakan oleh manusia dengan maksud untuk mempermudah aktivitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang kini sudah menjadi keharusan untuk memiliki dan menguasai teknologi, dengan teknologi segala aktivitas manusia menjadi mudah. Di era globalisasi ini semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua sudah familier dengan teknologi yang super canggih dan dapat dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah yang biasa disebut dengan *gadget*. *Gadget* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah.¹ *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya: komputer,

¹ Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin," *Profesi (Profesional Islam) : Media Publikasi Penelitian* 13, no. 2 (2016): 72, <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>.

handphone, game, konsole dan lainnya.² Memang sangat menguntungkan apabila dapat berselancar di dunia maya dengan sebuah teknologi yang sangat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemkominfo) Pada tahun 2021, pengguna internet di Indonesia meningkat 11 persen dari tahun sebelumnya, dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna. Sementara, pengguna smartphone ada sekitar 80 juta. Hal ini merupakan potensi yang besar untuk bisa dikembangkan industri digital marketing. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Direktur Pelayanan Informasi Internasional Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP), Selamatta Sembiring mengatakan, situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah Facebook dan Twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India.³ Sedangkan survei APJII tentang pengguna internet di Indonesia periode 2019-kuartal II 2020 menyebutkan, jumlah pengguna internet di Indonesia naik 73,7 persen dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna.

² Deslina Nainggolan, “*Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi Dan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan*” (undergraduate, UNIMED, 2016), 4, <http://digilib.unimed.ac.id/20358/>.

³ PDSI KOMINFO, “Kominfo : Pengguna Internet Di Indonesia 63 Juta Orang,” Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, diakses 12 Maret 2022

Ada peningkatan jumlah pengguna internet sebesar 8,9 persen atau setara 25,2 juta pengguna.⁴

Meningkatnya penggunaan *gadget* dikalangan remaja menyebabkan beberapa perubahan dalam diri mereka, mereka lebih cenderung berkomunikasi dengan teman-teman yang ada di grup media sosial mereka daripada orang di sebelah mereka. Mereka yang biasanya bercanda lebih banyak tertawa dengan teman sebayanya sampai mereka terlihat semakin berkurang. Dilihat dari usianya yang umumnya masih labil seharusnya sudah terbiasa bergaul atau mengobrol dengan teman sebayanya dan berkomunikasi langsung dengan teman dan orang lain di lingkungannya. Dengan perilaku atau sikap mereka yang sering menggunakan *gadget* dan berkomunikasi melalui *gadget* tersebut, secara tidak langsung mereka lebih banyak berkomunikasi melalui *gadget* dari pada komunikasi secara langsung.⁵

Gadget juga dipandang sebagai pengubah pola interaksi sosial. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan proses sosialisasi yang terjadi di masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Tidak terelakkan lagi kemajuan di bidang teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial, dimana proses komunikasi yang biasanya dilakukan secara tatap muka kini dilakukan melalui media *online* atau grup *chat* tertentu. Hampir

⁴ “Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia,” diakses 12 Maret 2022, <https://apjii.or.id/content/read/104/512/BULETIN-APJII-EDISI-78---Januari-2021>.

⁵ Neti Oktarina, “Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat” (Tanah Datar, IAIN Batu Sangkar, 2021), 3, <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/21276>.

sebagian besar remaja sangat bergantung bahkan kecanduan terhadap gadget sehingga mengubah pola interaksi sosial yang selama ini telah terbentuk. *Gadget* tidak hanya berpengaruh pada proses interaksi namun juga mengubah nilai posisi sosial. Program-program di *gadget* sangat memungkinkan untuk berhubungan dengan orang yang belum dikenal sekalipun. *Gadget* membuat interaksi sosial yang idealnya harus bertatap sekarang tidak harus bertatap muka. Kapanpun dan dimanapun orang selalu bergantung pada *gadgetnya*, banyak orang lebih asyik dengan *gadget* ketimbang melakukan komunikasi interpersonal dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Orang sekarang lebih suka mencari teman di media sosial ketimbang berkenalan dengan teman satu bangku di kendaraan umum. Terkadang kita berada dalam ruangan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah pembicaraan, semua sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing asik dengan dunia mereka sendiri.⁶

Menurut Mulyana komunikasi interpersonal diartikan sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.⁷ Komunikasi tatap muka ini menunjukkan pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat, saling mengirim dan menerima pesan, baik verbal maupun non verbal secara spontan. Sekalian dari yang lain *international communication* atau komunikasi antar

⁶ Nurudin, *Sistem komunikasi Indonesia*, Cet. 1 (Jakarta: Divisi Buku Perguruan Tinggi, RajaGrafindo Persada, 2004).

⁷ Suryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2015), 110.

pribadi adalah komunikasi antar perorangan dan bersifat pribadi, baik yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung.⁸

Komunikasi tatap muka adalah komunikasi yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain demi memenuhi kebutuhannya, seperti membujuk atau menjelaskan sesuatu. Komunikasi tatap muka ini juga mengakibatkan terjadi kontak sehingga komunikator dapat mengetahui apakah komunikannya ditanggapi positif atau negatif oleh komunikan dan hasilnya dapat dilihat dari mimik atau ekspresi wajah. Komunikasi tatap muka ini mempunyai beberapa karakteristik yaitu melibatkan didalamnya perilaku secara verbal maupun non verbal, melibatkan perilaku secara spontan, melibatkan umpan balik pribadi, dan komunikasi interpersonal saling mengubah.⁹

Seiring perkembangan remaja pada saat sekarang juga sering melakukan berkumpul sesama mereka namun mereka lebih sibuk pada kegiatan mereka masing-masing, ada juga yang duduk dan berkumpul bersama namun hanya sekedar berkumpul dan duduk saja karena mereka sibuk pada diri mereka masing-masing. Perkumpulan yang mereka lakukan hanya sekedar berkumpul dan duduk bersama yang menyebabkan tidak adanya komunikasi sesama mereka melainkan sibuk akan diri mereka masing-masing. Di lihat dari masa sekarang para remaja pada umumnya

⁸ Daryanto dan Muljo Raharjo, *Teori Komunikasi*, 1 ed., vol. 1 (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 22.

⁹ Neti Oktarina, "Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat."

lebih banyak menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dari pada berinteraksi langsung antar sesama mereka. Didalam pemakaian *gadget* mereka mudah untuk mendapatkan info-info baru atau informasi baru, salah satunya tentang tugas sekolah dan informasi-informasi lainnya terkait akademik dan kegiatan di kejuruan masing-masing siswa.

Dari uraian di atas, pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka semakin banyak. Hal ini sebagaimana terjadi pada siswa di Ponorogo yang dalam penelitian ini peneliti fokus di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo. Dari hasil penelitian saat di lapangan, baik tugas sekolah maupun absen masuk kelas di SMAN 1 Badegan Ponorogo sudah menggunakan *gadget*, di dalam pelajaran pun siswa kebanyakan sudah menggunakan *gadget* dikarenakan harus mencari referensi lain dari pelajaran yang mereka dapatkan di kelas. Bahkan hasil dari observasi didapatkan hasil bahwa saat ini hampir sebagian besar keseharian siswa dipenuhi dengan *gadget* yang dimana *gadget* tersebut dapat mempengaruhi kegiatan komunikasi tatap mereka siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dimana beberapa siswa mengatakan *gadget* membuat mereka menjadi lebih aktif berkomunikasi tatap muka baik di dalam kelas maupun di luar kelas, namun beberapa siswa juga mengatakan bahwa *gadget* membuat mereka menjadi lebih pendiam dan jarang berkomunikasi dengan orang sekitar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dari pengamatan yang ada di lapangan bahwa *gadget* memengaruhi komunikasi, baik menjadikan komunikasi tatap muka meningkat ataupun berkurang, memang di dalam menggunakan *gadget* bisa untuk berkomunikasi tatap muka menggunakan *smartphone* dengan cara *video call*, akan tetapi kurang baik atau kurang bagus karena umpan balik dari tatap muka tersebut tidak berjalan dengan baik dan akan menjadi masalah ketika komunikasi mereka berjalan dengan baik ketika melalui *gadget* namun tidak berjalan dengan baik ketika berkomunikasi tatap muka. Penelitian ini akan mengamati bagaimana pengaruh *gadget* dalam kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi. Bagaimana pengaruh *gadget* ini terlihat didalam komunikasi dan sosialisasi siswa. Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian adalah:

1. Untuk menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo.
2. Untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di IAIN Ponorogo mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa.
 - b. Sebagai pijakan bagi peneliti lainnya
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi guru dan orang tua untuk selalu memperhatikan siswa dan putra atau putrinya terutama tentang pengaruh penggunaan *gadget* smartphone.

- b. Bagi pihak sekolah membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau keputusan, yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi
- c. Bagi penulis adalah untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa.
- d. Bagi pihak lain dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik, bagi para peneliti maupun orang-orang atau instansi yang menerapkan hasil penelitian tersebut.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Terdahulu

Dari hasil penelusuran peneliti, ditemukan beberapa karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang berkaitan dengan topik yang dibahas oleh penulis. Berikut adalah karya ilmiah terdahulu yang terkait dengan penelitian ini:

Pertama, Skripsi Neti Oktarina, Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, IAIN Batusangkar dengan judul "Pengaruh *Gadget* Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja, yang mana ketika remaja menggunakan *gadget* berkurangnya interaksi sosial yang sering terjadi saat mereka komunikasi tatap muka, sosialnya berkurang, dan tidak membatasi dalam penggunaan *gadget*, dan ini menunjukkan adanya pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka. Perbedaan

penelitian yang dilakukan oleh Neti Oktarina adalah komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat sedangkan peneliti meneliti komunikasi tatap muka pada siswa di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo.¹⁰

Kedua, Skripsi Muhammad Faris Kamil, Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan judul “Pengaruh *Gadget* Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* yang diberikan kepada pemuda sehingga berdampak kepada komunikasi tatap muka berkurang. Hasil dari penelitian ini bahwa *gadget* sangat berpengaruh terhadap kurangnya komunikasi tatap muka antara pemuda-pemuda di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. Ketika pemuda aktif dalam menggunakan *gadget* dan lupa akan orang sekitarnya, sampai lupa waktu akan shalat. Persamaan penelitian ini terletak pada pengaruh *gadget* pada komunikasi tatap muka. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian ini menfokuskan pengaruhnya terhadap komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Ketiga, Skripsi Farah Dina Rahma Yanti, Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

¹⁰ Neti Oktarina.

¹¹ Muhammad Faris Kamil, “Pengaruh *Gadget* Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari” (Undergraduate, Lampung, IAIN Raden Intan Lampung, 2017), <http://repository.radenintan.ac.id/437/>.

dengan judul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksi Waru Sidoarjo”. Tujuan penelitian Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap siswa, dampak positif siswa mudah menjalin komunikasi dengan orang jauh, dan memudahkan siswa dalam memperoleh informasi secara cepat, dan negatifnya siswa kurang peka dengan lingkungan sekitar, dan intensitas interaksi langsung dengan siswa lain berkurang, dan kepedulian sesama lain menjadi berkurang karena minimnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama sama membahas tentang *gadget*. Perbedaan dalam penelitian ini terletak subyek dan objek fokus penelitian, dalam penelitian ini lebih memfokuskan kepada sikap dan interaksi sosial siswa, sedangkan penulis lebih memfokuskan kepada pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka remaja.¹²

B. Landasan Teori

1. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi

¹² Farah Dina Rahma Yanti, “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo” (undergraduate, UIN Sunan Ampel, 2019), <http://digilib.uinsby.ac.id/34377/>.

manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya *smartphone* seperti Iphone dan Blackberry, serta *notebook*.¹³

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam artian umum dianggap sebagai suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.¹⁴

Gadget menurut Merriam Webster adalah “*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*” yaitu artinya dalam bahasa Indonesia penggunaan sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.¹⁵ Secara umum *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif

¹³ Ramdhan Witarso dkk., “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *PEDAGOGIK (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 6, no. 1 (17 Maret 2018): 12.

¹⁴ Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak,” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (3 Desember 2017): 318, <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.

¹⁵ Kursiwi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V(Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah” (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, 2016), 12.

kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa *gadget* merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat di bawa kemana-mana. Jadi *gadget* adalah media alat elektronik yang dipakai pada masa modern, alat yang mampu mempermudah khalayak dalam banyak hal, dan mempunyai fungsi khusus, seperti dari segi ekonomi, sosial maupun hal lainnya. *Gadget* juga bisa digunakan seseorang untuk berkomunikasi secara cepat, walaupun mereka dalam keadaan yang jauh.

b. Sejarah *Gadget*

Penemu telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper. Seorang karyawan Morotola pada tanggal 03 April 1973 walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat cooper bekerja) dengan model pertama DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.¹⁶ Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasukkan semua material elektronik kedalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram. Untuk memproduksinya,

¹⁶ Muhammad Faris Kamil, "Pengaruh Gagdet Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari," 34.

Motorola membutuhkan biaya setara dengan US\$1 juta. Pada tahun 1983, telepon genggam portabel berharga US\$4 ribu (Rp 36 juta) setara dengan US\$10 ribu (Rp 90 juta). Setelah berhasil memproduksi telepon genggam tantangan terbesar berikutnya adalah mengadaptasi infrastruktur untuk mendukung sistem komunikasi telepon genggam tersebut dengan menciptakan sistem jaringan yang hanya membutuhkan 3 MHz spektrum, setara dengan lima channel TV yang tersalur ke seluruh dunia.¹⁷

c. Jenis dan Karakteristik *Gadget*

Banyak orang yang menganggap *gadget* hanya terbatas pada *smartphone*. Pada hal *smartphone* merupakan salah satu jenis *gadget*, berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan:

1. *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi 10 perangkat elektronik. *Smartphone* pertama kali ini dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM

¹⁷ Muhammad Faris Kamil, 35.

ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*.¹⁸

2. Laptop

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *software* dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.¹⁹

3. Tablet dan Ipad

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut *PC tablet*. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulis tangan. Namun alat itu bukan sebagai *PC tablet* tetapi *Teleautograph*. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Pada tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan

¹⁸ Derry Iswiddharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Beranda Agency, 2014), 8.

¹⁹ Derry Iswiddharmanjaya, 9.

hasilnya adalah perangkat tambahan mengenai tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylish* yang melengkapi komputer.²⁰

4. Kamera digital

Kamera digital termasuk dalam kategori *gadget*. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.²¹

d. Fungsi *Gadget*

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum di antaranya:

1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.²²

²⁰ Derry Iswiddharmanjaya, 11.

²¹ Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* (Serayu Publishing, 2019), 5.

²² Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak,"

2. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.²³

3. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya berfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.²⁴

4. Akses informasi

Selain media komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

5. Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan.

²³ Puji Asmaul Chusna, 319.

²⁴ Puji Asmaul Chusna, 319.

6. Gaya hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.²⁵

e. Aplikasi *Gadget*

Sebuah fitur yang terdapat pada setiap telepon genggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya.

1. Aplikasi jejaring sosial

a. Facebook

Sejak diluncurkan pada februari 2004 lalu facebook kini telah memiliki penggunaan hingga mencapai 660 juta pengguna aktif. Pengguna dapat membuat profil pribadi, meminta dan menambahkan pengguna lain sebagai teman, melakukan pertukaran pesan lewat *chat* atau *mail box*, membuat status terbaru dan penerimaan dalam grup dengan karakteristik tertentu. Facebook memiliki fitur yang dapat berinteraksi dengan pengguna yang mengizinkan teman mereka mengirimkan pesan kepada pengguna tersebut. Salah satu kelemahan facebook ialah memungkinkan spam dan

²⁵ Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, 3.

pengguna lain memanipulasi fitur-fitur tersebut dengan membuat acara bohong demi menarik perhatian ke profil.²⁶

b. Twitter

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh Twitter Inc, semacam jejaring sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunaanya untuk mengirim dan menerima pesan yang disebut kicauan (*tweets*). Kicauan bisa dilihat secara luar, namun pengirim dapat membatasi pengiriman pesan ke datar teman-teman mereka saja. Pengguna dapat melihat kicauan penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut. Selain dapat digunakan melalui aplikasi telepon seluler, atau dengan pesan singkat yang tersedia di negara-negara tertentu, namun saat ini hampir di semua negara aplikasi sudah tersedia.²⁷

c. BBM (Blackberry Messenger)

Blackberry Messenger atau kerap dipanggil BBM adalah suatu aplikasi yang terdapat di *handphone* blackberry dan juga *smartphone* yang berfungsi mengirimkan pesan singkat dengan kualitas yang tinggi.²⁸

²⁶ Apriadi Tamburaka, *Literasi media: cerdas bermedia khalayak media massa*, Cetakan ke-1 (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 80.

²⁷ Apriadi Tamburaka, 83.

²⁸ Ayu Trisuci dan Syafruddin Ritonga, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Blackberry Messenger Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Pelajar," *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan*

d. Instagram

Instagram adalah aplikasi gratis untuk berbagi foto yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto dan selanjutnya berbagi pada layanan jejaring sosial. Media sosial ini hadir sebagai situs komunitas sosial terbesar di dunia, dimana pengguna dapat berinteraksi dengan teman lainnya di daerah atau negara lain dengan cepat melihat foto yang di posting oleh pengguna.²⁹

f. WhatsApp

Media sosial WhatsApp yang sering disingkat WA adalah salah satu media komunikasi yang dapat diinstall dalam *smartphone*. Media sosial ini digunakan sebagai sarana komunikasi *chat* dengan saling mengirim pesan teks, gambar, video bahkan telepon. Media ini dapat aktif jika telepon pengguna memiliki paket data internet.³⁰

Dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA) 4, no. 2 (1 Juni 2017): 315

²⁹ Ariestya Ayu Permata, "Pemanfaatan Media Sosial Untuk Jual Beli Online di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya Melalui Instagram," *Jurnal UNAIR*, 2017, 3.

³⁰ Edi Suryadi, Muhammad Hidayat Ginanjar, dan Muhammad Priyatna, "Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor)," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (16 April 2018): 5.

g. Snapchat

Snapchat adalah salah satu sosial media yang digunakan untuk berbagi cerita dengan menggunakan video yang berdurasi singkat. Snapchat merupakan cara yang cepat dan menyenangkan untuk berbagi pengalaman dengan teman dan dunia di sekitar. Pengguna dapat mengirim foto atau sekilas video aktivitas mereka kepada temannya, rentetan peristiwa setiap hari akan menjadi sebuah cerita dalam peristiwa-peristiwa global secara langsung.³¹

2. Aplikasi *Browsing*

Didalam gadget atau *smartphone* selain aplikasi untuk jejaringan sosial ada juga yang berbentuk aplikasi atau fitur-fitur yang berbentuk *browsing* yang bisa mengakses informasi-informasi baru, fitur-fitur tersebut diantaranya:

a. UC Browser

UC Browser memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dari unduhan yang jahat.

³¹ Mukaromah, Khusnatul, Ari Kusyanti, dan Andi Reza Perdakusuma, "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengguna Snapchat Membagikan Video dengan Menggunakan Structural Equation Modeling," Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (2018) 1582.

b. Opera Mini

Opera Mini adalah merupakan *web browser* yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnya pun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya. Aplikasi opera mini ini dikemas secara sederhana dan mudah.³²

c. Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Pada awal lahirnya google ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet. Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama yahoo, altavista, hotbot, excite, infoseek, dan lycos. Lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu didunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, video, buku, lokasi, blog, diskusi, dan masih banyak lagi.³³

d. Yahoo!

Hampir semua pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain google adalah yahoo!. Layanan yang diberikan

³² Sherief Salbino, *Buku Pintar Ipad dan Iphone untuk Pemula* (Lembar Langit Indonesia, 2015), 41.

³³ Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk Anak* (Yogyakarta: Idea World Kids, 2012), 28.

yahoo! Dalam mesin pencari hampir serupa dengan google. Pencarian situs, gambar, video. Lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh yahoo! Untuk pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia nyata.³⁴

3. Aplikasi *Game*

Didalam *gadget* atau *smartphone* selain aplikasi untuk jejaringan sosial ada juga yang berbentuk aplikasi atau fitur-fitur yang berupa berbentuk hiburan atau *game*, fitur-fitur tersebut diantaranya:

a. Free Fire

Free Fire merupakan game yang sangat populer di Android. Mereka meraih "Game Vote Populer" dari pengguna pada 2019 dan 2021. *Game* bergenre *Battle Royale* ini bahkan telah diunduh lebih dari 1 miliar kali melalui Play Store. Free Fire atau FF awalnya dikembangkan oleh sebuah dveloper asal Vietnam, yaitu 111 Dots Studio. Kita mengenal nama Garena di bagian depan karena perusahaan itu merupakan *publisher* Free Fire. Sejak diperkenalkan pada September 2017, Free

³⁴ Ibnu Aziz, 28.

Fire meledak di pasaran dan memiliki banyak pemain dari India, Indonesia, hingga China.³⁵

b. PUBG Mobile

Permainan ini dibesarkan oleh LightSpeed & Quantum Studio, suatu divisi dari Tencent Games, serta dilisensikan oleh Krafton. PUBG Mobile meluncur pertama kali pada Maret 2018. Pencipta permainan PUBG Mobile merupakan Brendan Greene. Brendan tertarik dengan DayZ yaitu mod dari simulator militer open world "Arma 2", dia mulai bekerja membuat mod sendiri untuk DayZ. Mod oleh Brendan ini termotivasi oleh Battle Royale yang ialah film Jepang. Kepribadian zombie digantikan oleh manusia di mana orang lain wajib diperjuangkan oleh gamer untuk bertahan hidup. Brendan belajar kode saat membuat mod-nya dan saat itulah versi pertama PUBG dibuat.³⁶

c. Mobile Legend

Mobile Legend merupakan *game* android yang sangat populer di Indonesia. Gim ini sangat digandrungi banyak kalangan remaja karena bergenre MOBA (Multiplayer online

³⁵ "5 Game Online Terbaik 2021 yang Harus Kamu Coba - HiTekno.com," diakses 12 Maret 2022, <https://www.hitekno.com/games/2021/10/07/073000/5-game-online-terbaik-2021-yang-harus-kamu-coba>.

³⁶ "5 Game Online Terbaik 2021 yang Harus Kamu Coba - HiTekno.com."

battle arena) ini dapat dimainkan secara *online* dengan koneksi terbatas dan spesifikasi yang tidak terlalu tinggi. Game ini juga sangat membutuhkan kerjasama tim yang baik. Dalam permainan akan dibagi menjadi 2 tim yaitu, 5 lawan 5. Di satu map terdapat 3 jalur untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss. Pemain harus menghancurkan tower utama lawan agar bisa menang.

f. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dapat diklarifikasikan secara global yaitu:

1. *Gadget* bisa dipakai sebagai alat untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi
2. Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan atau pun menolak pesan yang tidak disukai
3. *Gadget* bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian

4. *Gadget* bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyia-nyiakan waktu pemakainya.³⁷

4. Efek Negatif Penggunaan *Gadget*

Dampak penggunaan *gadget* saat anak-anak menggunakannya tanpa arahan dari orangtua. Dan menggunakannya secara berlebihan. Efek negatif penggunaan *gadget* tersebut diantaranya:

1. Membuang waktu secara percuma. Anak-anak biasanya lupa akan waktu ketika mereka sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu yang dapat mereka manfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya untuk aktifitas yang tidak terlalu penting.
2. Penggunaan *gadget* terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (untuk anak balita), serta menghambat kemampuan dalam mengungkap pikirannya.
3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak, dan diperparah dengan kurangnya nilai

³⁷ Farah Dina Rahma Yanti, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo" (undergraduate, UIN Sunan Ampel, 2019), 29, <http://digilib.uinsby.ac.id/34377/>.

norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan anak berperilaku menyimpang.

4. Semakin sering anak menggunakan *gadget* terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan *gadget* tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
5. Aplikasi dan fitur yang ada dalam *gadget* bisa menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas sosial seperti bermain atau melakukan kegiatan lain bersama teman-teman seusianya. Hal ini yang membuat mereka bersifat lebih individualis, menutup dan menarik diri dari interaksi sosialnya. Bahkan dihari libur dan diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman-temannya.³⁸

2. Komunikasi Tatap Muka

a. Pengertian Komunikasi

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah) Dari sudut etimologi, menurut Roudhonah dalam buku ilmu komunikasi, dibagi menjadi beberapa kata diantaranya “*communicare*” yang berarti berpartisipasi atau

³⁸ Dindin Syahyudin, “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa,” *Gunahumas* 2, no. 1 (2019): 277

memberitahukan, “*Communis opinion*” yang berarti pendapat umum.³⁹ Raymond S. Ross yang dikutip oleh Deddy Mulyana dalam buku *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* mengemukakan bahwa Komunikasi atau *Communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin “*Communis*” yang berarti membuat sama.⁴⁰ Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah suatu penyampaian pesan yang bertujuan untuk membuat sama persepsi atau arti antara komunikator dan komunikan.

Sedangkan secara “terminologi” ada banyak ahli yang mencoba mendefinisikan diantaranya Hovland, Janis dan Kelley seperti yang dikemukakan oleh Forsdale bahwa “komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain”.⁴¹ Menurut Laswell bahwa “komunikasi itu merupakan jawaban terhadap *who says what in which medium to whom with what effect* (siapa mengatakan apa dalam media apa kepada siapa dengan apa efeknya). John B. Hoben mengasumsikan bahwa komunikasi itu (harus) berhasil “Komunikasi adalah pertukaran verbal pikiran atau gagasan”.⁴²

³⁹ Roudhonah, *Ilmu Komunikasi* (Jawa Barat: PT RajaGrafindo Persada, 2007), 27.

⁴⁰ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, vol. 19 (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 26.

⁴¹ Dr. Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, 1 ed., vol. 14 (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 4.

⁴² Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, 19:61.

Dari beberapa pengertian diatas dapat dirangkum bahwa komunikasi adalah suatu proses dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan media tertentu yang berguna untuk membuat pemahaman yang sama diantara mereka, informasi yang disampaikan dapat memberikan efek tertentu kepada komunikan. Komunikasi adalah informasi yang disampaikan dari satu tempat lain dengan pemindahan informasi, ide, emosi, keterampilan dan lain-lain dengan menggunakan simbol seperti kata, figur dan grafik serta memberi, meyakinkan ucapan dan tulisan.

b. Pengertian Komunikasi Tatap Muka

Komunikasi tatap muka atau disebut juga dengan adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang. Agus mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.⁴³

Dikatakan komunikasi tatap muka karena ketika komunikasi berlangsung, komunikator dan komunikan saling berhadapan sambil

⁴³ Pitthaully Haomasan dan Nofharina Nofharina, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung," *Jurnal Komunikasi* 12, no. 1 (6 Maret 2018): 3, <https://doi.org/10.21107/ilkom.v12i1.3710>.

saling melihat. Dalam situasi komunikasi seperti ini komunikator dapat melihat dan mengkaji diri si komunikan secara langsung. Karena itu, komunikasi tatap muka sering kali disebut juga komunikasi langsung (*direct komunikasi*). Komunikator dapat mengetahui efeknya komunikasinya pada saat ini juga tanggapan/respon komunikan itu tersalurkan langsung kepada komunikator. Oleh sebab itu pula sering dikatakan bahwa dalam komunikasi tatap muka arus balik atau umpan balik (*feedback*) terjadi secara langsung.⁴⁴

Komunikasi tatap muka didefinisikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi antar pribadi lebih efektif berlangsung jika berjalan secara dialogis, yaitu antara dua orang saling menyampaikan dan memberi pesan secara timbal balik. Dengan komunikasi dialogis, berarti terjadi interaksi yang hidup karena masing-masing dapat berfungsi secara bersama, baik sebagai pendengar maupun pembicara. Meskipun demikian, suasana komunikasi dialogis, tidak selalu sesuai yang diharapkan bahwa akan selalu terjadi kesetaraan dan saling memberi menerima secara

⁴⁴ Muhammad Faris Kamil, "Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari," 47.

adil. Umumnya, akan terjadi kesetaraan dan kesederajatan diantara orang-orang yang memiliki kesamaan.⁴⁵

c. Fungsi Komunikasi Tatap Muka

Komunikasi tatap muka dirasa sangat penting karena melibatkan individu sebagai pribadi dengan komunikannya. Adapun fungsi dari komunikasi tatap muka menurut Cangara ini diantaranya:

1. Mengenal diri sendiri dan orang lain.
2. Komunikasi tatap muka memungkinkan kita untuk mengetahui lingkungan kita secara baik.
3. Menciptakan dan memelihara hubungan baik antar personal.
4. Mengubah sikap dan perilaku.
5. Bermain dan mencari hiburan dengan berbagai kesenangan pribadi.
6. Membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah.⁴⁶

⁴⁵ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, vol. 4 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 141.

⁴⁶ Ulin Nihaya, "Peran Komunikasi Interpersonal Untuk Mewujudkan Kesehatan Mental Bagi Knseling," *Islamic Communication Journal* 1, no. 1 (16 Desember 2016): 4, <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/icj/article/view/1244>.

d. Tujuan Komunikasi Tatap Muka

Tujuan komunikasi tatap muka diantaranya:

1. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain

Salah satu tujuan komunikasi ini adalah untuk mengungkapkan perhatian kepada orang lain.

2. Menemukan diri sendiri

Artinya seorang melakukan komunikasi tatap muka karena ingin mengetahui dan mengenali karakteristik diri pribadi berdasarkan informasi penting dan aktual.

3. Menemukan dunia luar

Dengan komunikasi tatap muka diperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi dari orang lain, termasuk informasi penting dan aktual.

4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Sebagai makhluk sosial, salah satu kebutuhan setiap orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan baik dengan orang lain.

5. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku

Komunikasi tatap muka ialah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau

mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara langsung maupun tidak langsung.

6. Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu

Ada kalanya, seseorang melakukan komunikasi sekedar mencari kesenangan atau hiburan.

7. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi

Komunikasi tatap muka dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi dan salah interpretasi yang terjadi antara sumber dan penerima.

8. Memberikan bantuan

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya.⁴⁷

Menurut De Vito tujuan komunikasi tatap muka yaitu diantaranya:

1. Mempelajari secara lebih baik dunia luar, seperti objek, wisata, dan orang lain. Komunikasi tatap muka memberikan peluang untuk belajar diri sendiri. Hal itu menarik perhatian atau mengejutkan, bahkan berguna karena yang dibicarakan

⁴⁷ Widya P Pontoh, "Peranan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak," *Acta Diurna Komunikasi* 2, no. 1 (2013): 3, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/974>.

perasaan, pemikiran, dan perilaku diri sendiri. Melalui komunikasi tatap muka, dapat mengevaluasi keadaan untuk dibandingkan dengan kondisi orang lain.

2. Memelihara hubungan dan mengembangkan kedekatan atau keakraban. Melalui komunikasi tatap muka, adanya keinginan menjalin rasa cinta dan kasih sayang. Selain mengurangi rasa kesepian atau rasa depresi, komunikasi tatap muka bertujuan membagi dan meningkatkan rasa bahagia yang pada akhirnya mengembangkan perasaan positif tentang diri sendiri.
 3. Memengaruhi sikap-sikap dan perilaku orang lain. Dalam kehidupan bermasyarakat, kita sering mengajak dan membujuk seseorang untuk menetapkan cara-cara tertentu yang lebih menguntungkan.
 4. Menghibur diri atau bermain. Kita bisa mendengarkan pelawak, pembicaraan, dan musik.⁴⁸
- e. Proses Komunikasi Tatap Muka

Proses komunikasi ialah langkah-langkah yang menggambarkan terjadinya kegiatan komunikasi. Memang dalam kenyataannya, kita tidak pernah detail mengenai proses komunikasi. Hal ini disebabkan, kegiatan komunikasi sudah terjadinya secara

⁴⁸ Suryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, 120.

rutin dalam hidup sehari-hari, sehingga kita tidak lagi merasa perlu menyusun langkah-langkah tertentu secara sengaja ketika akan berkomunikasi. Secara sederhana dapat dikemukakan suatu asumsi bahwa proses komunikasi tatap muka akan terjadi apabila pengirim menyampaikan informasi berupa lambang verbal maupun nonverbal kepada penerima dengan menggunakan medium suara manusia, maupun dengan medium tulisan. Berdasarkan asumsi ini maka dapat dikatakan bahwa dalam proses komunikasi tatap muka terdapat komponen-komponen komunikasi yang secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik komponen itu sendiri.⁴⁹

Proses komunikasi merupakan proses pelepasan dari lambang-lambang komunikasi yang disampaikan komunikator dengan komunikan. Proses komunikasi melibatkan banyak faktor atau unsur yang ada didalamnya, yaitu pelaku atau peserta, pesan (meliputi bentuk, isi, dan cara penyajiannya), saluran, media atau alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan, waktu, tempat, hasil atau akibat yang terjadi, hambatan yang muncul, serta situasi atau kondisi saat berlangsungnya proses komunikasi.⁵⁰

⁴⁹ Suryanto, 3.

⁵⁰ Nadya Zsalsabilla Rahmania dan Indra N.A Pamungkas, “*Komunikasi Interpersonal Komunitas Online* www.rumahtaaruf.com,” *Jurnal Manajemen Komunikasi* 3, no. 1 (2018): 54, <https://doi.org/10.24198/jmk.v3i1.12032>.

f. Aspek-aspek Keefektifan Komunikasi Tatap Muka

Menurut Surya penerapan komunikasi tatap muka yang efektif adalah:

1. Keterbukaan dan empati

Yaitu kesediaan untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain serta menghayati perasaan orang lain.

2. Mendukung dan sikap positif

Yakni kesediaan secara spontan untuk menciptakan suasana yang mendukung, serta menyatakan sikap positif terhadap orang lain situasi.

3. Keseimbangan

Yakni mengikuti bahwa kedua belah pihak mempunyai kepentingan yang sama, pertukaran komunikasi secara seimbang.

4. Percaya diri

Yaitu yakin kepada diri sendiri dan bebas dari masa lalu.

5. Kesegaran

Yaitu segera melakukan kontak disertai rasa suka dan berminat.

6. Manajemen interaksi

Yaitu mengendalikan interaksi untuk memberikan kepuasan kepada kedua belah pihak, pembicaraan dengan pesan-pesan yang baik dan konsisten.

7. Pengungkapan

Yaitu keterlibatan secara jujur dalam berbicara dan menyimak baik secara verbal maupun nonverbal.

8. Orientasi kepada orang lain

Yaitu penuh perhatian, minat dan kepedulian kepada orang lain.⁵¹

g. Karakteristik Komunikasi Tatap Muka

Menurut Agus M. Hardjana ada tujuh karakteristik yang merupakan komunikasi tatap muka. Tujuh karakteristik komunikasi tatap muka tersebut yaitu:

1. Melibatkan didalamnya perilaku secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi yang pesannya dikemas dalam berbentuk verbal dan non verbal, seperti komunikasi yang mencakup dua unsur pokok, isi pesan yang disampaikan dan bagaimana isi itu dikatakan maupun dilakukan.

⁵¹ Mohamad Surya, *Psikologi Konseling* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2003), 119.

2. Melibatkan perilaku yang secara spontan, kebiasaan dan sadar. Artinya perilaku ini terjadi begitu saja tanpa direncanakan.
3. Komunikasi tatap muka adalah komunikasi yang berproses pengembangan. komunikasi interpersonal yang berbeda-beda tergantung dari tingkat hubungan pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi, pesan yang dikomunikasikan dan cara pesan dikomunikasikan. Komunikasi yang berkembang berawal dari perkenalan kemudian lama kelamaan berkelanjutan dan semakin dalam, namun tidak menutup kemungkinan untuk putus komunikasi dan saling melupakan.
4. Melibatkan umpan balik pribadi, hubungan interaksi, dan koherensi (pernyataan yang pertama harus berkaitan dengan perkataan yang sebelumnya). Komunikasi tatap muka merupakan komunikasi tatap mukanya yang kemungkinan besar sekali terhadap *feedbacknya*, yang kemudian langsung ditanggapi oleh penerima pesan.
5. Komunikasi tatap muka yang berjalan menurut peraturan tertentu. Peraturan itu ada yang bersifat instrinsik yaitu peraturan yang dikembangkan oleh masyarakat untuk mengatur cara orang harus berkomunikasi dengan orang lain. Yang mana peraturan ini dibuat oleh masyarakat atau bersifat khas. Peraturan ekstrinsik yaitu peraturan yang ditetapkan oleh situasi atau

masyarakat. Peraturan ini bersituasi misalnya perbedaan nada bicara.

6. Komunikasi yang kegiatannya aktif bukan hanya komunikasi dari pengirim kepada penerima atau sebaliknya, melainkan komunikasi timbal balik antara pengirim dan penerima pesan.
7. Komunikasi tatap muka saling mengubah. Melalui interaksi dalam komunikasi, pihak-pihak yang terkait atau terlibat dalam komunikasi yang dapat saling memberi inspirasi, semangat dan dorongan untuk mengubah pemikiran, perasaan dan sikap yang sesuai dengan topik yang dibahas.⁵²

g. Teori Komunikasi Interpersonal

R. Wayne Pace mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi atau *communication interpersonal* merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung.⁵³

Komunikasi Interpersonal juga berperan untuk saling mengubah dan mengembangkan. Dan perubahan tersebut melalui

⁵² Febri Endra Budi Setyawan, *Pendekatan Pelayanan Kesehatan Dokter Keluarga*, vol. 1 (Malang: Zifatama Jawara, 2019), 25.

⁵³ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1998), 32.

interaksi dalam komunikasi, pihak- pihak yang terlibat untuk memberi inspirasi, semangat, dan dorongan agar dapat merubah pemikiran, perasaan, dan sikap sesuai dengan topik yang dikaji bersama.

Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan. Alasannya karena komunikasi ini berlangsung tatap muka, oleh karena dengan komunikasi itu terjadilah kontak pribadi (*personal contact*), Ketika menyampaikan pesan umpan balik berlangsung seketika (*immediate feedback*) mengetahui pada saat itu tanggapan komunikan terhadap pesan yang diontarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara.

Reardon mengemukakan bahwa komunikasi Interpersonal memiliki enam ciri, yaitu:

- a. Diimplementasikan atas dorongan berbagai faktor
- b. Menghasilkan dampak yang disengaja dan tidak disengaja
- c. Sering balas membalas
- d. Petunjuk tentang hubungan interpersonal antara setidaknya dua orang
- e. Berlangsung dalam suasana bebas, bervariasi dan berpengaruh

f. Menggunakan berbagai simbol yang bermakna⁵⁴

De Vito menyatakan bahwa dalam komunikasi interpersonal agar berlangsung efektif, maka ada beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh pelaku komunikasi interpersonal tersebut.

a. Keterbukaan (*Openness*)

Keterbukaan dapat dipahami sebagai keinginan untuk membuka diri untuk berinteraksi dengan orang lain. Kualitas keterbukaan mengacu pada setidaknya ada tiga aspek komunikasi interpersonal, yaitu komunikator harus terbuka terhadap komunikasi dan sebaliknya, kesediaan komunikator untuk bersaksi dengan jujur terhadap rangsangan yang datang, serta mengakui perasaan, memikirkan dan memperhitungkannya.

b. Empati (*Empathy*)

Empati didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengetahui hal-hal yang dirasakan oleh orang lain. Ini adalah salah satu cara yang harus dilakukan untuk pemahaman terhadap orang lain.

c. Dukungan (*Supportiveness*)

Dukungan mencakup tiga hal. Pertama, deskriptif dipahami sebagai lingkungan yang tidak dievaluasi untuk bebas diucapkan

⁵⁴ Alo Liliwari, *Komunikasi Antar Personal* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).

perasaannya, tidak defensif agar orang tidak malu mengungkapkan perasaannya dan orang-orang tidak akan merasa bahwa dia terus-menerus dikritik. Kedua, spontanitas dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara spontan dan memiliki pandangan yang berorientasi ke depan, yang memiliki sikap terbuka dalam menyampaikan pikirannya. Ketiga, *provisionalism* dipahami sebagai kemampuan berpikir dengan cara tertentu terbuka (*open minded*).

d. Perasaan Positif (*Positiveness*)

Sikap positif dalam komunikasi interpersonal berarti kemampuan seseorang memandang dirinya secara positif dan menghormati orang lain. Sikap positif tidak lepas dari upaya menghargai keberadaan dan pentingnya orang lain. Dorongan positif umumnya berbentuk pujian atau penghargaan, dan terdiri dari perilaku yang biasanya kita harapkan.

e. Kesamaan (*Equality*)

Tidak ada dua orang yang benar-benar sama dalam segala hal. Terlepas dari ketimpangan ini, komunikasi antarpribadi akan lebih efektif bila atmosfernya setara. Dengan hubungan interpersonal yang ditandai dengan kesetaraan, ketidaksetujuan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk Pahami perbedaan

yang pasti ada, bukan sebagai peluang untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, atau menurut istilah Carl Rogers, kesetaraan meminta kita untuk memberi "penghargaan positif tanpa syarat" kepada orang lain.⁵⁵

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah sehingga di uji secara empiris. Sehingga hipotesis dinyatakan sebagai suatu jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.⁵⁶ Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diteliti dan dipaparkan sebelumnya, maka dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI SMAN 1 Badegan Ponorogo.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI SMAN 1 Badegan Ponorogo

⁵⁵ Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Personal* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).

⁵⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, vol. 19 (Bandung: Alfabeta, 2014), 159.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti berusaha untuk mendapatkan informasi dan hasil uji perbedaan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo, sehingga penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵⁷

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistic, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal dan dirancang sematang mungkin sebelumnya. Desain bersifat spesifik dan

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed., vol. 1 (Bandung: Alfabeta, 2019), 8.

detail karena desain merupakan suatu rancangan penelitian yang akan dilaksanakan sebenarnya.⁵⁸

Jenis penelitian ini adalah penelitian survei. Metode survei dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap komunikasi tatap muka pada siswa. Menurut Sugiyono penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.⁵⁹ Penelitian survei dilakukan untuk membuat generalisasi dari sebuah pengamatan dan hasilnya akan lebih akurat. Metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan memberikan kuesioner.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁰

⁵⁸ Ahmad Tanzeh, *Metode Penelitian Praktis*, vol. 1 (Yogyakarta: Teras, 2011), 10.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 1:56.

⁶⁰ Sugiyono, 1:67.

adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (Independen)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah pengaruh penggunaan *gadget*

2. Variabel terikat (dependen)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat adalah komunikasi tatap muka pada siswa

Dari variabel di atas maka penulis perlu menjelaskan definisi operasional sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Bagian Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator
<i>Gadget</i> (X)	1. Kepemilikan <i>Gadget</i>
	2. Komunikasi
	3. Sosial
	4. Pendidikan
	5. Akses Informasi
	6. Hiburan
	7. Frekuensi Penggunaan
Komunikasi Tatap Muka (Y)	1. Keterbukaan
	2. Empati
	3. Sikap mendukung
	4. Sikap Positif
	5. Kesetaraan atau kesamaan

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisisioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sugiyono menyatakan bahwa Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶¹ Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala Likert. Sugiyono menyatakan bahwa Skala Likert digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial.⁶²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

1. SS : Sangat setuju Diberi skor 5
2. S : Setuju Diberi skor 4
3. RR: Ragu-ragu Diberi skor 3
4. TS : Tidak setuju Diberi skor 2
5. STS : Sangat tidak setuju Diberi skor 1

⁶¹ Sugiyono, 1:156.

⁶² Sugiyono, 1:146.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Bagian Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	No Item
Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	1. Kepemilikan <i>Gadget</i>	1, 2, 3
	2. Komunikasi	4, 5
	3. Sosial	6, 7
	4. Pendidikan	8, 9, 10
	5. Akses Informasi	11, 12, 13
	6. Hiburan	14, 15
	7. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	16, 17
Komunikasi tatap muka (Y)	1. Keterbukaan dalam hal berinteraksi	18, 19, 20
	2. Memiliki empati terhadap orang lain	21, 22, 23
	3. Mampu memberikan dukungan kepada orang lain	24, 25, 26
	4. Mampu menunjukkan sikap positif	27, 28, 29
	5. Kesetaraan atau kesamaan	30, 31, 32
	Jumlah	32

Dalam penelitian ini yang di ukur adalah variabel (X) Penggunaan *Gadget* dan variabel (Y) yaitu Komunikasi Tatap Muka. Uji persyaratan instrumen penelitian digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas.

1. Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Meteran yang valid dapat digunakan untuk mengukur panjang dengan teliti, karena meteran memang alat untuk mengukur panjang. Meteran tersebut menjadi tidak valid jika di gunakan untuk

mengukur berat.⁶³ Dalam menentukan jumlah responden uji coba instrumen peneliti tidak menggunakan keseluruhan dari jumlah subjek penelitian namun hanya menggunakan 24 responden. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *person product moment* dan proses penghitungan datanya bantuan program SPSS 23 for windows.

Rumus *person product moment* adalah:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi yang dicari

N : jumlah subjek uji coba

X : jumlah skor tiap butir

Y : jumlah skor setiap responden

XY : jumlah perkalian skor dan jumlah skor setiap responden

2. Reliabilitas Instrumen

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana mengukur data memberikan hasil relatif konsisten bila dilakukan pengukuran ulang pada subyek yang sama, fungsi dari uji realibilitas adalah mengetahui sejauh mana keadaan alat ukur atau kuesioner (angket) tersebut. Menurut

⁶³ Sugiyono, 1:175.

Sugiyono instrumen yang reliabel bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda, instrument yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.⁶⁴ Uji reliabilitas kuesioner menggunakan prosedur yang sama dengan uji validitas. Reliabel artinya konsisten atau stabil, suatu alat ukur dikaitkan reliabel apabila hasil alat ukur tersebut konsisten sehingga dapat dipercaya. Reliabilitas instrumen diukur menggunakan rumus Alpha dan Cronbach. Untuk realibilitas pengujian dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 23 for windows.

D. Lokasi, Populasi dan Sampel

1. Lokasi

Lokasi penelitian adalah letak dimana penelitian ini akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan atau diperlukan dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Adapun lokasi penelitian ini berada di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo, dimana sekolah ini adalah salah satu sekolah yang ingin saya teliti terkait dengan masalah yang menjadi penelitian saya. Alasan dipilih sekolah ini karena adanya permasalahan mengenai pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian

⁶⁴ Sugiyono, 1:176.

2. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan katakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi ini bukan hanya orang saja tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subyek atau obyek itu.⁶⁵ Objek yang dijadikan populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI SMAN 1 Badegan Ponorogo, dengan jumlah siswa yang dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. 3 Bagian Lokasi, Populasi dan Sampel

No	Kelas	Jumlah
1	XI MIPA 1	36
2	XI MIPA 2	36
3	XI MIPA 3	36
4	XI MIPA 4	32
5	XI MIPA 5	36
6	XI IPS 1	35
7	XI IPS 2	34
8	XI IPS 3	34
9	XI IPS 4	34
10	XI IPS 5	36
	Total	349

Sumber: Arsip Tata Usaha SMAN 1 Badegan Ponorogo

⁶⁵ Sugiyono, 1:90.

Dari sinilah peneliti menjadikan sampel untuk penelitian. Dengan tujuan yaitu untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa.

3. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶⁶ Umumnya populasi tersebut jumlahnya besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Dalam penelitian ini digunakan perhitungan sampel menurut Rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

E = Kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditoleransi

Berdasarkan rumus tersebut, diperoleh jumlah sampel dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

⁶⁶ Sugiyono, 1:285.

$$n = \frac{349}{1+349(0,10)^2}$$

$$n = \frac{349}{1+349 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{349}{1+3,49}$$

$$n = \frac{349}{4,49}$$

$n = 77,7$ dibulatkan menjadi 80 responden

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik purposive sampling, menurut Sugiyono purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁶⁷

E. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diperlukan pada penelitian ini adalah:

1. Observasi atau Pengamatan

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu

⁶⁷ Sugiyono, 1:133.

proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai biologis dan psikologis.⁶⁸

2. Angket atau Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.⁶⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *google form* sebagai angket untuk penelitian.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting, baik dari lembaga atau organisasi maupun perorangan. Dokumentasi penelitian digunakan untuk memperkuat hasil penelitian.⁷⁰

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, vol. 2 (Bandung: Alfabeta, 2019), 214.

⁶⁹ Sugiyono, 2:219.

⁷⁰ Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Penulisan Penelitian*, vol. 1 (Malang: UMM Press, 2010), 72.

Pada penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan adalah mengumpulkan data-data yang relevan di SMAN 1 Badegan Ponorogo.

F. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap tabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁷¹

1. Prasyarat Analisis

Tujuan dari pengujian persyaratan analisis adalah untuk mengetahui data yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk dianalisis dengan teknik analisis regresi linear sederhana meliputi normalitas dan linearitas.

a. Normalitas

Menurut Sugiyono, normalitas dapat dihitung untuk mengetahui data yang terkumpul dan data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal maka hasil perhitungan statistik dapat digeneralisasikan untuk populasi penelitian.⁷² Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2:226.

⁷² Sugiyono, 2:258.

Analisis normalitas data menggunakan rumus Kolmogorov Smimov SPSS 23 For Windows.

b. Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui tingkat linieritas dari variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono dan Susanto uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dilakukan melalui *test of linearity*.⁷³ Artinya, pada uji linearitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan secara linear antara variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel komunikasi tatap muka.

2. Uji Hipotesis

a. Regresi Linier sederhana

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini akan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono, analisis regresi sederhana adalah suatu alat analisis yang digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.⁷⁴ Analisis regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui arah dari hubungan antara variabel penggunaan *gadget* dengan variabel komunikasi tatap

⁷³ Sugiyono, Agus Susanto, *Cara Mudah Belajar SPSS dan Lisrel : Teori dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian*, 1 ed., vol. 1 (Bandung: Alfabeta, 2015), 323.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 1:299.

muka, apakah memiliki hubungan positif atau negatif serta untuk memprediksi nilai dari variabel komunikasi tatap muka apabila nilai variabel penggunaan *gadget* mengalami kenaikan atau penurunan.

Rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y : Variabel Dependent (Komunikasi tatap muka)

a : Konstanta

X : Potensi penggunaan gadget

b : Koefisien Regresi penggunaan gadget

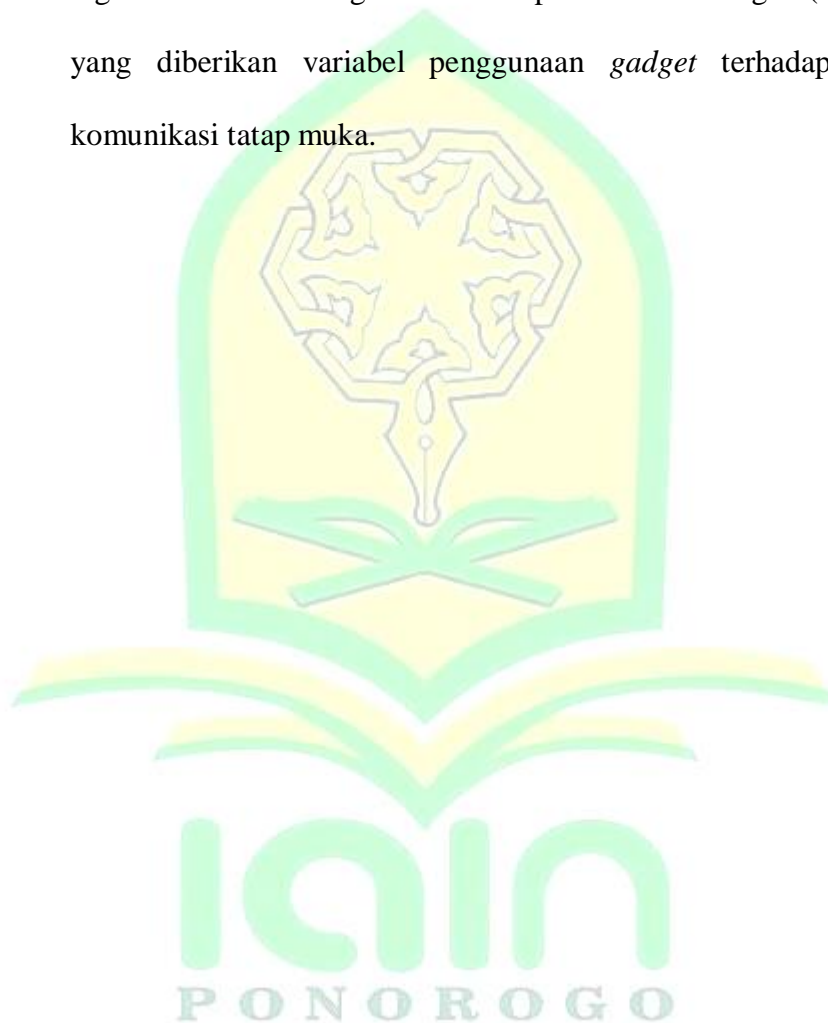
b. Uji T

Menurut Sugiyono, uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel komunikasi tatap muka, apakah berpengaruh signifikan atau tidak. Untuk mengetahui hasil signifikan atau tidak dapat dilihat dengan kriteria pengujian:

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

c. Koefisien Determinasi

Menurut Sugiyono, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Artinya, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (kontribusi) yang diberikan variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel komunikasi tatap muka.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah SMAN 1 Badegan

SMA Negeri 1 Badegan adalah salah satu SMA di wilayah Ponorogo Barat yang paling tua, berdiri diatas tanah seluas 1,5 hektar di Desa Menang (sekarang wilayah Kecamatan Jambon). SMA ini berdiri pada tahun 1984, tidak lepas atas prakarsa Kepala Desa Menang Bapak Moedjio yang waktu itu menawarkan tanah bengkok desa karena untuk pembangunan sebuah SMA di wilayah pembantu Bupati Sumoroto (Kawedanan Sumoroto), di masa pemerintahan Bupati Drs. Subarkah Putrohadiwiryono atau Bupati Ponorogo pada masa itu. tanah bengkok desa yang dulu konon hadiah Sultan Pakubuwono II atas jasanya Mbok Rondo Menang yang telah memberi inspirasi perjuangan Pakubuwono II itu, untuk meraih kemenangan kembali.

Secara geografis berbatasan dengan wilayah barat Kecamatan Badegan, wilayah utara Kecamatan Sampung, wilayah timur Kecamatan Kauman Sumoroto, dan wilayah selatan Kecamatan Balong. Sejak didirikan pada tahun 1984 hanya terdiri dari 3 kelas dan sekarang ini menjadi 24 kelas , dengan segala fasilitas lain, seperti 2 laborat IPA, 2 laboratorium komputer, perpustakaan, ruang radio, ruang PMR, ruang Pramuka, ruang Pala, ruang koperasi, masjid, lapangan basket, lapangan

volley, lapangan sepak bola, ruang BP, ruang guru, ruang TU, dan ruang Kepala Sekolah.⁷⁵

2. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMAN 1 BADEGAN

Alamat : Jalan Ki Ageng Punuk, No. 02

Desa/Kelurahan : Menang

Kecamatan : Jambon

Kota/Kabupaten : Ponorogo

Provinsi : Jawa Timur

Nomor Telepon : (0352) 751 251

Email : Info@sman1badegan.sch.id

Jenjang Akreditasi: A

Tahun Berdiri : 1984

Tahun Operasi : 1984⁷⁶

⁷⁵ "SMAN 1 Badegan," diakses 23 Maret 2022, <https://sman1badegan.sch.id/>.

⁷⁶ "SMAN 1 Badegan."

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

“Terwujudnya insan yang beriman dan bertaqwa, unggul dalam prestasi, dan berbudaya lingkungan.”

b. Misi

Untuk mencapai VISI tersebut, SMA Negeri 1 Badegan mengembangkan misi sebagai berikut:

1. Untuk mencapai VISI tersebut, SMA Negeri 1 Badegan mengembangkan misi sebagai berikut:
2. Membentuk peserta didik yang beriman, bertaqwa kepada Allah S.W.T dan menumbuh kembangkan kehidupan beragama.
3. Menciptakan pribadi unggul dalam tugas keprofesian guru dan karyawan.
4. Menciptakan peserta didik yang unggul dalam prestasi akademik dan non akademik.
5. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia warga SMAN 1 Badegan serta komitmen terhadap tugas pokok dan fungsinya.
6. Meningkatkan sistem pembelajaran dan bimbingan secara efektif, kreatif sehingga peserta didik dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki baik secara daring, luring atau tatap muka.

7. Membangun manusia yang cerdas dan terampil dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi komunikasi serta mandiri dalam berkarya.
8. Menerapkan manajemen partisipatif, transparan dan akuntabel sehingga sekolah sebagai pilihan masyarakat.
9. Menumbuh kembangkan jiwa kewirausahaan kepada seluruh warga sekolah.
10. Menerapkan program perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup yang integrasi dengan pengembangan kurikulum sekolah.
11. Menerapkan pendidikan kecakapan hidup berbasis kearifan dan keunggulan lokal yang berwawasan global.

c. Tujuan

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Secara lebih rinci tujuan SMA Negeri 1 Badegan, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya sumber daya manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Terciptanya pengelola sekolah yang berkualitas yang komitmen terhadap tugas pokok dan fungsinya.
3. Terciptanya peserta didik yang berkepribadian, cerdas, berkualitas dan berprestasi dalam akademik maupun non akademik.
4. Terbentuknya peserta didik yang ulet, cakap, terampil, dan mandiri.
5. Terbentuknya peserta didik yang berkarakter yang baik dan berbudaya literasi.
6. Tercapainya nilai ujian nasional mata pelajaran ujian nasional minimal sesuai dengan standar yang diterapkan BSNP
7. Membudayakan peran serta masyarakat, alumnus dalam pengembangan sekolah.
8. Terciptanya lingkungan sekolah yang bersih, sejuk, indah, nyaman dan sehat yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran.
9. Terwujudnya sebagai satu pilihan pertama dalam menentukan pilihan SMA oleh masyarakat ponorogo dan sekitarnya.
10. Terciptanya sistem informasi yang akuntabel.
11. Terciptanya program perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup yang integrasi dengan pengembangan kurikulum sekolah.

12. Terciptanya peserta didik yang mempunyai kecakapan hidup berbasis kearifan dan keunggulan lokal yang berwawasan global sehingga setelah lulus dapat mandiri dengan berwirausaha.⁷⁷

B. Uji Instrumen Data

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen menggunakan program SPSS versi 23 for windows. Syarat sebuah instrumen dikatakan valid apabila nilai r hitung > nilai r tabel. Adapun hasil uji validitas variabel penggunaan *gadget* sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Rekapitulasi X (Penggunaan Gadget)

No item	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1	0,384	0,404	Tidak Valid
2	0,418	0,404	Valid
3	0,457	0,404	Valid
4	0,405	0,404	Valid
5	0,681	0,404	Valid
6	0,729	0,404	Valid
7	0,532	0,404	Valid
8	0,631	0,404	Valid
9	0,554	0,404	Valid
10	0,539	0,404	Valid
11	0,438	0,404	Valid
12	0,647	0,404	Valid
13	0,552	0,404	Valid

⁷⁷ "SMAN 1 Badegan," diakses 23 Maret 2022, <https://sman1badegan.sch.id/>.

No item	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
14	0,813	0,404	Valid
15	0,584	0,404	Valid
16	0,336	0,404	Tidak Valid
17	0,703	0,404	Valid

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Y (Komunikasi Tatap Muka)

No Item	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
18	0,713	0,404	Valid
19	0,828	0,404	Valid
20	0,816	0,404	Valid
21	0,398	0,404	Tidak Valid
22	0,545	0,404	Valid
23	0,424	0,404	Valid
24	0,581	0,404	Valid
25	0,691	0,404	Valid
26	0,420	0,404	Valid
27	0,840	0,404	Valid
28	0,740	0,404	Valid
29	0,690	0,404	Valid
30	0,578	0,404	Valid
31	0,681	0,404	Valid
32	0,769	0,404	Valid

Tabel 4. 3 Instrumen Pengumpulan Data Valid

Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan	No Angket	
			Valid	Tidak Valid
Penggunaan Gadget (X)	Kepemilikan Gadget	Kuesioner/ Angket	2, 3	1
	Komunikasi Sosial		4, 5	
	Pendidikan		6, 7	
			8, 9, 10	
	Akses Informasi		11, 12, 13	
	Hiburan		14, 15	
	Frekuensi Penggunaan		17	16
Komunikasi Tatap Muka (Y)	Keterbukaan	Kuesioner/ Angket	18, 19, 20	
	Empati		22, 23	21
	Sikap Mendukung		24, 25, 26	
	Sikap Positif		27, 28 29	
	Kesetaraan		30, 31, 32	

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk menguji apakah butir-butir pertanyaan reliabel, maka dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Cronbach's Alpha	N of Items
.714	17

Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas Variabel Y (Komunikasi Tatap Muka)

Cronbach's Alpha	N of Items
.867	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 dapat disimpulkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Batas Reliabel	Kriteria
Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	0,714	0,60	Reliabel
Komunikasi Tatap Muka (Y)	0,867	0,60	Reliabel

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, guna untuk memenuhi syarat asumsi klasik tentang kenormalan data. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.85409482
	Most Extreme Differences	Absolute
	Positive	.082
	Negative	-.062
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

4. Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependent) secara linier ataupun tidak. Uji linieritas dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Uji Linearitas Variabel X (Penggunaan *Gadget*) dengan Y (Komunikasi Tatap Muka)

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Komunikasi Tatap Muka * Penggunaan Gadget	Between Groups (Combined)	861.637	22	39.165	1.177	.003
	Linearity	6173.230	1	6173.230	1.544	.000
	Deviation from Linearity	810.251	21	38.583	1.159	.370
	Within Groups	1897.113	57	33.283		
	Total	2758.750	79			

C. Deskripsi Data

1. Data Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Data variabel Penggunaan *Gadget* (X) dari siswa kelas XI di SMAN

1 Badegan Ponorogo dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Data Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

No	Responden	Skor
1	Alviana Agustin Widiawati	62
2	Eka Puji Astuti	72
3	Ika Ardila	66
4	Mecha Dila Puspita	63
5	Muhammad Ghulam Zakiya	72
6	Ristu Adetya Pratiwi	55
7	Yatin	69

No	Responden	Skor
8	Novan Totok Wijaya	60
9	Andan Ulfia	65
10	Dicky Sahitya I. P	66
11	Khoirun Nisa	75
12	Rian Chorniawan	55
13	Rizzal Fadli	63
14	Salsa Rustika Hidayati	66
15	Widya Nur A. N	58
16	Septiana Andini	66
17	Aldi Saputra	55
18	Arya Dwi Bayu	72
19	Elys Maharani	58
20	Nia Puspitasari	67
21	Risma Dwi Maharani	71
22	Wahyu Rifqy A	69
23	Noviani	65
24	Ahmad Zaidan Musyaffa'	74
25	Aldi Jagis Putra	59
26	Cindy Febriana	69
27	Imelia Dyah Marshanda	61
28	Muhammad Rosyid Faqihan	65
29	Rina Dwi Fani	64
30	Ryan Adi Prayoga	72
31	Vida Aziza Laila	58
32	Yudha Ridlo Saifulloh	63
33	Akbar Febriansyah	68
34	Andika Syahrul Gunawan	61
35	Dimas Arishandi	62
36	Intan Novita	58
37	Meylla Melina Prasanti	69
38	Regita Bonanza	56
39	Siti Julaihah	64
40	Stevani Rahma Putri	73
41	Alya Selfi Nafilla	63
42	Astri Nuraisyah	65
43	Afrizal Surya Gemilang	75
44	Elvi Lestari	60
45	Iis Septiana	69

No	Responden	Skor
46	Ratih Alfitrian	62
47	Sintia Maulana	61
48	Shafira Aisa Anjani	65
49	Alfian Mu'iza	69
50	Antin Siswati	57
51	Firnanda	61
52	Helga Putri Aprilia	66
53	Reyno Aji Saputra	62
54	Siti Sundari	65
55	Yudha Ari Satryo	55
56	Lutvia Agustin	74
57	Arjuna Abta Imenda	52
58	Erlangga Satria Putra H	62
59	Maya Andriyani	73
60	Mita Wibiana	63
61	Rio Rahayu Pradana	66
62	Sri Wahyuni	74
63	Vita Apirila Indriyani	63
64	Sindi Sukmawati	73
65	Ahmad Saroni	62
66	Ana Tasya Novianti	60
67	Fitria Amalia	68
68	Linda Puji Rahayu	70
69	Marsela	57
70	Yogi Pradana Putra	60
71	Nesmaya Anggraini	66
72	Dian Puspita Dewi	59
73	Agnes Salma Arifianti	66
74	Anggi Novia	56
75	Ary Yuliana	70
76	Dipa Setiawan	54
77	Evi Khoironnisyah	66
78	Fadia Eka Saputri	71
79	Febri Kurniawan	61
80	Muhammad Rizal	63
	Jumlah	5150

Selanjutnya, peneliti akan memaparkan hasil skor jawaban kuesioner penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Skor Jawaban Kuisisioner Penelitian Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

No	Skor	Frekuensi
1	75	1
2	74	3
3	73	3
4	72	4
5	71	2
6	70	3
7	69	6
8	68	2
9	67	1
10	66	9
11	65	6
12	64	2
13	63	7
14	62	6
15	61	5
16	60	4
17	59	2
18	58	4
19	57	2
20	56	2
21	55	4
22	54	1
23	52	1
	Jumlah	80

2. Data Variabel Y (Komunikasi Tatap Muka)

Data variabel Komunikasi Tatap Muka (Y) dari siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Data Variabel Y (Komunikasi Tatap Muka)

No	Responden	Skor
1	Alviana Agustin Widiawati	62
2	Eka Puji Astuti	66
3	Ika Ardila	71
4	Mecha Dila Puspita	58
5	Muhammad Ghulam Zakiya	75
6	Ristu Adetya Pratiwi	55
7	Yatin	69
8	Novan Totok Wijaya	66
9	Andan Ulfia	61
10	Dicky Sahitya I. P	65
11	Khoirun Nisa	60
12	Rian Chorniawan	74
13	Rizzal Fadli	60
14	Salsa Rustika Hidayati	55
15	Widya Nur A. N	62
16	Septiana Andini	56
17	Aldi Saputra	59
18	Arya Dwi Bayu	71
19	Elys Maharani	64
20	Nia Puspitasari	62
21	Risma Dwi Maharani	66
22	Wahyu Rifqy A	71
23	Noviani	58
24	Ahmad Zaidan Musyaffa'	75
25	Aldi Jagis Putra	56
26	Cindy Febriana	69
27	Imelia Dyah Marshanda	66
28	Muhammad Rosyid Faqihan	62
29	Rina Dwi Fani	65
30	Ryan Adi Prayoga	60
31	Vida Aziza Laila	74
32	Yudha Ridlo Saifulloh	60
33	Akbar Febriansyah	55
34	Andika Syahrul Gunawan	62
35	Dimas Arishandi	56
36	Intan Novita	59

No	Responden	Skor
37	Meylla Melina Prasanti	71
38	Regita Bonanza	65
39	Siti Julaihah	62
40	Stevani Rahma Putri	66
41	Alya Selfi Nafilla	71
42	Astri Nuraisyah	57
43	Afrizal Surya Gemilang	75
44	Elvi Lestari	56
45	Iis Septiana	69
46	Ratih Alfitriani	66
47	Sintia Maulana	60
48	Shafira Aisa Anjani	65
49	Alfian Mu'iza	60
50	Antin Siswati	74
51	Firnanda	60
52	Helga Putri Aprilia	56
53	Reyno Aji Saputra	62
54	Siti Sundari	66
55	Yudha Ari Satryo	71
56	Lutvia Agustin	60
57	Arjuna Abta Imenda	75
58	Erlangga Satria Putra H	52
59	Maya Andriyani	69
60	Mita Wibiana	65
61	Rio Rahayu Pradana	62
62	Sri Wahyuni	65
63	Vita Apirila Indriyani	60
64	Sindi Sukmawati	74
65	Ahmad Saroni	59
66	Ana Tasya Novianti	55
67	Fitria Amalia	62
68	Linda Puji Rahayu	56
69	Marsela	59
70	Yogi Pradana Putra	71
71	Nesmaya Anggraini	64
72	Dian Puspita Dewi	63
73	Agnes Salma Arifianti	66
74	Anggi Novia	71

No	Responden	Skor
75	Ary Yuliana	71
76	Dipa Setiawan	66
77	Evi Khoironnisyah	62
78	Fadia Eka Saputri	65
79	Febri Kurniawan	60
80	Muhammad Rizal	61
	Jumlah	5110

Selanjutnya, peneliti akan memaparkan hasil skor jawaban kuesioner penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Skor Jawaban Kuisisioner Penelitian Variabel Y (Komunikasi Tatap Muka)

No	Skor	Frekuensi
1	75	4
2	74	4
3	71	9
4	69	4
5	66	9
6	65	7
7	64	2
8	63	1
9	62	10
10	61	2
11	60	10
12	59	4
13	58	2
14	57	1
15	56	6
16	55	4
17	52	1
	Jumlah	80

D. Analisis Data

1. Analisis Data Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Untuk mencari mean dan standar deviasi, digunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Data Perhitungan Rata-rata dan Standar Deviasi Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

No	X	F	FX	X ²	(FX) ²
1	75	1	75	5625	5625
2	74	3	222	5476	49284
3	73	3	219	5329	47961
4	72	4	288	5184	82944
5	71	2	142	5041	20164
6	70	3	210	4900	44100
7	69	6	414	4761	171396
8	68	2	136	4624	18496
9	67	1	67	4489	4489
10	66	9	594	4356	352836
11	65	6	390	4225	152100
12	64	2	128	4096	16384
13	63	7	441	3969	194481
14	62	6	124	3844	15376
15	61	5	305	3721	93025
16	60	4	240	3600	57600
17	59	2	118	3481	13924
18	58	4	232	3364	53824
19	57	2	114	3249	12996
20	56	2	112	3136	12544
21	55	4	220	3025	48400
22	54	1	54	2196	2196
23	52	1	52	2704	2704
Jumlah		80	4897	94395	1472849

Dari data diatas, kemudian dicari mean dan standar deviasinya dengan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Mean dan Standar Deviasi Variabel X (Penggunaan Gadget)

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Penggunaan gadget	80	64.37	5.693
Valid N (listwise)	80		

2. Analisis Data Variabel Y (Komunikasi Tatap Muka)

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Untuk mencari mean dan standar deviasi, digunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Data Perhitungan Rata-rata dan Standar Deviasi Variabel Y (Komunikasi Tatap Muka)

No	Y	F	FY	Y ²	(FY) ²
1	75	4	300	5625	90000
2	74	4	296	5476	87616
3	71	9	639	5041	4083231
4	69	4	276	4761	76176
5	66	9	594	4356	352836
6	65	7	455	4225	207455
7	64	2	128	4096	16384
8	63	1	63	3969	3969
9	62	10	620	3844	384400
10	61	2	122	3721	14884
1	60	10	600	3600	360000

No	Y	F	FY	Y ²	(FY) ²
12	59	4	236	3481	55696
13	58	2	116	3364	13456
14	57	1	57	3249	3249
15	56	6	336	3136	112896
16	55	4	220	3025	48400
17	52	1	52	2704	2704
Jumlah		80	5110	67673	5913352

Dari data diatas, kemudian dicari mean dan standar deviasinya dengan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 sebagai berikut:

Tabel 4. 17 Mean dan Standar Deviasi Variabel Y (Komunikasi Tatap Muka)

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Komunikasi Tatap Muka	80	63.87	5.909
Valid N (listwise)	80		

3. Analisis Pengaruh Penggunaan *Gadget* (X) Terhadap Komunikasi Tatap Muka (Y) Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo.

a. Analisis Regresi Sederhana

Dalam penelitian ini, analisis regresi linier sederhana menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 diperoleh beberapa hasil data sebagai berikut:

Tabel 4. 18 Variabel yang Diujikan

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan Gadget ^b		Enter

a. Dependent Variable: Komunikasi Tatap Muka

b. All requested variables entered.

Tabel. 4. 19 Hasil Analisis Koefisien Determinasi Variabel Penggunaan Gadget (X)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.584 ^a	.374	.438	9.892

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Tabel 4. 20 Hasil Uji T Variabel Penggunaan Gadget (X)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	6173.230	1	6173.230	33.292	.000 ^b
Residual	17074.360	78	185.429		
Total	23247.590	79			

a. Dependent Variable: Komunikasi Tatap Muka

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Tabel 4. 21 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Variabel Penggunaan *Gadget* (X)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.756	7.524		3.278	.003
	Penggunaan Gadget	1.142	.116	.584	5.217	.000

a. Dependent Variable: Komunikasi Tatap Muka



BAB V

PEMBAHASAN

A. Instrumen Data

1. Uji Validitas

Pada pengujian validitas instrumen penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 24 orang responden dari siswa SMA sederajat. Dalam uji validitas ini, ada 17 butir pertanyaan pada variabel Penggunaan *Gadget* (X), dan 15 butir pertanyaan pada variabel Komunikasi Tatap Muka (Y). Sehingga ada 32 butir soal yang digunakan pada uji validitas ini.

Kemudian dikonsultasikan pada tabel “r” pada taraf signifikansi 5%. Ternyata terdapat 15 butir pertanyaan yang valid untuk variabel (X), dan 14 butir pertanyaan untuk variabel Y. Pada Variabel X, butir pertanyaan yang valid terdapat pada nomor item 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17. Sedangkan pada variabel Y, butir pertanyaan yang valid terdapat pada nomor item 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32. 32 Butir-butir pertanyaan yang valid dan tidak valid tersebut kemudian dipakai untuk pengambilan data dalam penelitian ini. Tabel instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel 4.3.

2. Uji Reliabilitas

Pada pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 80 orang responden dari siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo untuk mengetahui apakah butir-butir pertanyaan reliabel atau tidak. Dari hasil penghitungan uji reliabilitas instrumen, diketahui pada variabel Penggunaan *Gadget* (X) sebesar 0,714 dapat dilihat pada tabel 4.4. Kemudian hasil penghitungan uji reliabilitas pada variabel Komunikasi Tatap Muka (Y) sebesar 0,867 dapat dilihat pada tabel 4.5. Pada instrumen penelitian ini diketahui bahwa variabel X sebesar $0,714 > 0,60$ dan variabel Y sebesar $0,867 > 0,60$ maka hasil penghitungan uji reliabilitas semua variabel adalah reliabel dapat dilihat pada tabel 4.6.

B. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, guna untuk memenuhi syarat asumsi klasik tentang kenormalan data. Uji normalitas dapat dilakukan dengan rumus Kolmogorov Smirnov menggunakan bantuan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23. Untuk lebih jelasnya dapat diketahui pada tabel 4.7.

Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi variabel penelitian $> 0,05$ maka berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji

normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) secara linier ataupun tidak. Apabila hubungan tersebut tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Pada penelitian ini, hasil penghitungan uji linieritas menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23.

Berdasarkan hasil pengujian variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan Komunikasi Tatap Muka (Y) diketahui nilai *Sig Deviation from Linearity* sebesar $0,370 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara Penggunaan *Gadget* dengan Komunikasi Tatap Muka dapat dilihat pada tabel 4.8.

C. Deskripsi Data

Data penelitian dikumpulkan dengan kuesioner dan dokumentasi. Data tersebut meliputi variabel Penggunaan *Gadget* (X) dan Komunikasi Tatap Muka (Y). Untuk memperoleh data dalam penelitian, peneliti mengambil sampel dari siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo dengan jumlah keseluruhan populasi sebanyak 349 siswa dan dengan jumlah responden sebanyak 80 siswa.

Data variabel X dan Y didapatkan dari penyebaran kuesioner penelitian dengan menggunakan bantuan *google form*. Skor jumlah angket dari responden diberi nilai berupa angka-angka agar memudahkan dalam perhitungan kuantitatif.

1. Data Variabel Penggunaan Gadget (X)

Data variabel Penggunaan *Gadget* (X) dari siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo dikalkulasi dengan memilah masing-masing skor dan menentukan jumlah frekuensi dari setiap skor yang diperoleh seperti terlihat pada tabel **4.10**.

Tabel tersebut menjelaskan hasil penjumlahan skor jawaban dari masing-masing responden terhadap setiap item pertanyaan. Jumlah item pertanyaan untuk variabel X yaitu 17 item. Selanjutnya peneliti melakukan pemaparan skor kuesioner yang dapat dilihat pada tabel **4.11**.

Dari tabel tersebut diperoleh data tentang variabel Penggunaan *Gadget* (X1) dengan nilai tertinggi yang didapat adalah 75 poin dengan frekuensi 1 responden sedangkan nilai terendah dengan skor 52 poin dengan frekuensi 1 responden.

2. Data Variabel Komunikasi Tatap Muka (Y)

Data variabel Komunikasi Tatap Muka dari siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo dikalkulasi dengan memilah masing-masing skor dan menentukan jumlah frekuensi dari setiap skor yang diperoleh seperti terlihat pada tabel **4.12**.

Tabel tersebut menjelaskan hasil penjumlahan skor jawaban dari masing-masing responden terhadap setiap item pertanyaan. Jumlah item pertanyaan untuk variabel Y yaitu 15 item. Selanjutnya peneliti melakukan pemaparan skor kuesioner yang dapat dilihat pada tabel 4.13. Dari tabel tersebut diperoleh data tentang variabel Komunikasi Tatap Muka (Y) dengan nilai tertinggi yang didapat adalah 75 poin dengan frekuensi 4 responden sedangkan nilai terendah dengan skor 52 poin dengan frekuensi 1 responden.

Setelah semua data mengenai variabel Penggunaan *Gadget* (X) dan variabel Komunikasi Tatap Muka (Y) responden sudah terkumpul, peneliti akan menghitung mean dan standard deviasi. Selanjutnya akan melakukan analisis data mengenai pengaruh dengan menggunakan analisis linier sederhana dan uji t. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat.

D. Analisis Data

1. Analisis Data Variabel Penggunaan *gadget*

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui tingkat variabel Penggunaan *Gadget* (X) pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Untuk menentukan kategori intensitas penggunaan *gadget* tersebut tinggi, sedang atau rendah, dengan menyusun urutan kedudukan atas tiga tingkatan. Maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberi skor pada kuesioner
- b. Menyusun urutan kedudukan atas tiga tingkatan.

Dalam penyusunan urutan kedudukan atas tiga tingkatan dapat disusun menjadi kelompok tinggi, sedang dan rendah. Patokan yang digunakan untuk menentukan rangking atas, tengah dan bawah adalah mencari mean dan standar deviasi, dengan menggunakan tabel yang dapat dilihat pada tabel 4.14. Untuk menentukan mean dan standar deviasi yaitu dengan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 yang terlihat pada tabel 4.15.

Data tersebut diperoleh hasil mean pada variabel X sebesar 64,37 dan standar deviasi sebesar 5,693. Untuk menentukan kategori intensitas penggunaan *gadget* tinggi, sedang dan rendah, dibuat pengelompokan dengan rumus:

- a. Skor lebih dari $Mx + 1.SDx$ adalah Penggunaan *Gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo.
- b. Skor kurang dari $Mx - 1.SDx$ adalah Penggunaan *Gadget* pada siswa di SMAN 1 Badegan Ponorogo termasuk kategori rendah.
- c. Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai dengan $Mx + 1.SDx$ adalah Penggunaan *Gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo termasuk kategori sedang.

$$\begin{aligned}
 Mx + 1.SDx &= 64,37 + 1(6,693) \\
 &= 64,37 + 6,693 \\
 &= 71,063 \\
 &= 71 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Mx - 1.SDx &= 64,37 - 1(6,693) \\
 &= 64,37 - 6,693 \\
 &= 57,677 \\
 &= 58 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Disimpulkan bahwa skor lebih dari 71 dikategorikan Penggunaan *Gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo tinggi. Sedangkan skor antara 58 – 71 dikategorikan Penggunaan *Gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo sedang. Dan skor kurang dari 58 dikategorikan Penggunaan *Gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo rendah. Kategori tersebut dapat ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 5.1 Kategori Penggunaan *Gadget*

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	>71	11	14%	Tinggi
2	58-71	59	73%	Sedang
3	<58	10	13%	Rendah
Jumlah		80	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui mengenai kategori presentase Penggunaan *Gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Pertama, pada kategori tinggi dapat diketahui untuk frekuensinya terdapat 11 siswa dengan presentase 14%. Kedua, pada kategori sedang dapat diketahui untuk frekuensinya terdapat 59 siswa dengan presentase 74%. Dan yang terakhir, pada kategori rendah dapat diketahui untuk frekuensinya terdapat 10 siswa dengan presentase 13%. Dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo termasuk dalam kategori yang sedang yang memiliki frekuensi tertinggi sebanyak 59 siswa dengan presentase 73%.

2. Analisis Data Variabel Komunikasi Tatap Muka (Y)

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui tingkat variabel Komunikasi Tatap Muka (Y) pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Untuk menentukan kategori Komunikasi Tatap Muka tersebut tinggi, sedang atau rendah, dengan menyusun urutan kedudukan atas tiga tingkatan. Maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberi skor pada kuesioner
- b. Menyusun urutan kedudukan atas tiga tingkatan.

Dalam penyusunan urutan kedudukan atas tiga tingkatan dapat disusun menjadi kelompok tinggi, sedang dan rendah. Patokan yang digunakan untuk menentukan rangking atas, tengah dan bawah adalah

mencari mean dan standar deviasi, dengan menggunakan tabel yang dapat dilihat pada tabel 4.16. Untuk menentukan mean dan standar deviasi yaitu dengan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 yang terlihat pada tabel 4.17. Data tersebut diperoleh hasil mean pada variabel Y sebesar 63,87 dan standar deviasi sebesar 5.909. Untuk menentukan kategori eksistensi diri tinggi, sedang dan rendah, dibuat pengelompokkan dengan rumus:

- a. Skor lebih dari $MY + 1.SDY$ adalah Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo termasuk kategori tinggi.
- b. Skor kurang dari $MY - 1.SDY$ adalah Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo termasuk kategori rendah.
- c. Skor antara $MY - 1.SDY$ sampai dengan $MY + 1.SDY$ adalah Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo termasuk kategori sedang.

$$\begin{aligned} MY + 1.SDY &= 63,87 + 1(5,909) \\ &= 63,87 + 5,909 \end{aligned}$$

$$= 67,779$$

$$= 68 \text{ (dibulatkan)}$$

$$\begin{aligned}
 MY - 1.SDY &= 63,87 - 1(5,909) \\
 &= 63,87 - 5,909 \\
 &= 57,961 \\
 &= 58 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Disimpulkan bahwa skor lebih dari 68 dikategorikan Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo tinggi. Sedangkan skor antara 58 – 68 dikategorikan Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo sedang. Dan skor kurang dari 58 dikategorikan Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo rendah. Kategori tersebut dapat ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 5. 2 Kategori Komunikasi Tatap Muka

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	>68	21	25%	Tinggi
2	58-68	48	60%	Sedang
3	<58	12	15%	Rendah
Jumlah		80	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui mengenai kategori presentase Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Pertama, pada kategori tinggi dapat diketahui untuk frekuensinya terdapat 21 siswa dengan presentase 25%. Kedua, pada kategori sedang dapat diketahui untuk frekuensinya terdapat 48 siswa

dengan presentase 60%. Dan yang terakhir, pada kategori rendah dapat diketahui untuk frekuensinya terdapat 12 siswa dengan presentase 15%. Dapat disimpulkan bahwa Komunikasi Tatap Muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo termasuk dalam kategori yang sedang yang memiliki frekuensi tertinggi sebanyak 48 siswa dengan presentase 60%.

E. Analisis Pengaruh Penggunaan *Gadget* (X) Terhadap Komunikasi Tatap Muka (Y) Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo.

Setelah semua data terkumpul mengenai variabel Penggunaan *Gadget* (X) dan Komunikasi Tatap Muka (Y) pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, kemudian data tersebut akan ditabulasikan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh di dalamnya. Peneliti di sini menggunakan analisis regresi linier sederhana beserta uji t untuk menguji data-data tersebut.

1. Analisis Regresi Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel bebas dengan satu variabel terikat digunakan analisis regresi linier sederhana. Dan untuk mengetahui pengaruh secara signifikan antara variabel bebas dan terikat digunakan uji t.

Dalam analisisnya menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 23 diperoleh beberapa hasil yang dapat dilihat pada tabel **4.18**. Tabel tersebut menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan

adalah variabel Penggunaan *Gadget* (X) sebagai variabel independen dan Komunikasi Tatap Muka (Y) sebagai variabel dependen serta metode yang digunakan adalah metode enter.

Adapun hasil analisis koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel **4.19**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan Penggunaan *Gadget* (X) Komunikasi Tatap Muka (Y) kuat positif. Yaitu diperoleh nilai R sebesar 0,584. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan Penggunaan *Gadget*. Arti positif di sini adalah hubungan antara variabel X dan Y searah. Yang berarti semakin sering dalam menggunakan *gadget*, maka semakin meningkat pula aspek-aspek komunikasi tatap muka yang baik pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo.

Adapun kontribusi (R Square) yang disumbangkan kepada variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel komunikasi tatap muka (Y) sebesar 0,374 atau sama dengan 37,4%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap komunikasi tatap muka (Y) pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo sebesar 37,4%.

Sedangkan hasil perhitungan pada tabel **4.20**, diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 33,292$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel komunikasi tatap muka (Y) atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima.

Artinya terdapat hubungan yang berarti antara penggunaan *gadget* (X) terhadap komunikasi tatap muka (Y).

Adapun pada tabel 4.21. diketahui persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 24,756 + 1,142x$$

Penjelasan persamaan tersebut sebagai berikut:

- 1) Konstanta sebesar 24,756 mengandung arti bahwa nilai koefisien variabel Komunikasi Tatap Muka (Y) adalah sebesar 24,756.
- 2) Koefisien regresi variabel Penggunaan *Gadget* (X) sebesar 1,142 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Intensitas, maka nilai Komunikasi Tatap Muka bertambah sebesar 1,142. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Selanjutnya hasil perhitungan uji t adalah sebagai berikut:

$$t_{\text{tabel}} = t_{(\alpha/2) (n-2)}$$

$$t_{\text{tabel}} = t_{(0,05/2) (80-2)}$$

$$= t_{(0,025) (78)}$$

$$= 1,95$$

Berdasarkan nilai t , diketahui nilai t_{hitung} sebesar $5.217 > t_{tabel}$ sebesar 1,95. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan *Gadget* (X) berpengaruh terhadap variabel Komunikasi Tatap Muka (Y).

Berdasarkan hasil data tersebut, peneliti menemukan bahwa aspek-aspek komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI sedikit banyak dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*. Komunikasi tatap muka atau disebut juga dengan adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang. Komunikasi tatap muka yang baik adalah komunikasi tatap muka yang aspek-aspeknya terpenuhi secara baik. Pemenuhan aspek-aspek komunikasi tatap muka yang baik didukung oleh komunikasi yang baik dalam penyampaian pesannya serta dapat membaca keadaan saat berkomunikasi.

Menurut teori Komunikasi Interpersonal, agar komunikasi tatap muka yang dilakukan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif dan kerjasama bisa ditingkatkan maka kita perlu meningkatkan sikap, kepercayaan diri, opini dan perilaku yang kemudian mendorong timbulnya sikap yang paling memahami, menghargai, dan saling mengembangkan kualitas. Dari penelitian ini, penggunaan *gadget* dinilai mampu digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kepercayaan diri dan opini, artinya ketika siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo mampu berkomunikasi aktif dengan *gadget*, mereka juga

mampu menciptakan aspek-aspek positif dalam komunikasi tatap muka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Berdasarkan pada hasil nilai regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 23 for Windows diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,584 dengan signifikan 0,003. Nilai koefisien determinan (R^2) sebesar 0,374 yang menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap komunikasi tatap muka sebesar 37,4%, sedangkan sisanya 62,6% terdapat pada faktor atau variabel lain yang mempengaruhi *gadget* atau variabel lain yang mempengaruhi komunikasi tatap muka. Pengujian dengan signifikansi uji t di peroleh t_{hitung} sebesar 5,217 dan t_{tabel} 5% sebesar 1,95. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka.

Dari penelitian didapatkan hasil sebesar 37,4% yang merupakan hasil dari pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, dari hasil tersebut dapat dijabarkan, bahwa banyak diantara siswa kelas XI yang memenuhi aspek-aspek komunikasi tatap muka secara baik disebabkan oleh penggunaan *gadget*, ketika siswa dapat mengerti jenis dan fungsi *gadget* dan memanfaatkan fungsi *gadget* dengan baik maka berpengaruh pada

komunikasi tatap muka pada siswa saat bersama teman-temannya maupun saat berada di dalam kelas. Komunikasi yang baik saat bersama teman-temannya yaitu seperti mereka dapat terbuka dengan teman-teman, mampu menunjukkan empati dan rasa positif serta dapat mendukung teman-temannya dan merasa setara dengan teman-temannya, kemudian untuk komunikasi tatap muka yang baik saat di dalam kelas atau dengan guru adalah mereka mampu menyampaikan pendapat saat ada maupun tidak ada guru, mampu bersikap aktif dalam diskusi dan pembelajaran serta menunjukkan komunikasi yang baik dan sopan santun terhadap guru.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, peneliti memiliki kesimpulan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan dalam bab pendahuluan pada skripsi ini yaitu:

1. Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, dengan hasil perhitungan yaitu tingkat penggunaan *gadget* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo berada pada kategori sedang yaitu 59 responden dengan presentasi sebesar 73% . Hal ini dapat dibuktikan melalui analisis data yang telah dilakukan yaitu sebanyak 11 responden (14%) mengalami tingkat penggunaan *gadget* tinggi, sebanyak 59 responden (73%) mengalami tingkat penggunaan *gadget* sedang, dan sebanyak 11 responden (13%) mengalami tingkat penggunaan *gadget* rendah. Tingkat komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo berada pada kategori sedang yaitu 48 responden dengan presentasi sebesar 60%. Hal ini dapat dibuktikan melalui analisis data yang telah dilakukan yaitu sebanyak 21 responden (25%) mengalami tingkat komunikasi tatap muka tinggi, sebanyak 48 responden (60%) mengalami tingkat komunikasi tatap muka sedang, dan sebanyak 12 responden (15%) mengalami tingkat komunikasi tatap

muka rendah. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan data penggunaan *gadget* secara signifikan berpengaruh terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Hasil tersebut didapatkan melalui analisis data yang ditemukan dari rumus uji regresi linier sederhana dengan hasil $t_{hitung} = 5,217$ dan dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,95$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_a diterima artinya ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo.

2. Penggunaan *gadget* berpengaruh sebesar 37,4% terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, dibuktikan dengan hasil koefisien determinasi sebesar 0,374 atau sama dengan 37,4%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap komunikasi tatap muka (Y) pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo sebesar 37,4%, Sedangkan sisanya 62,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

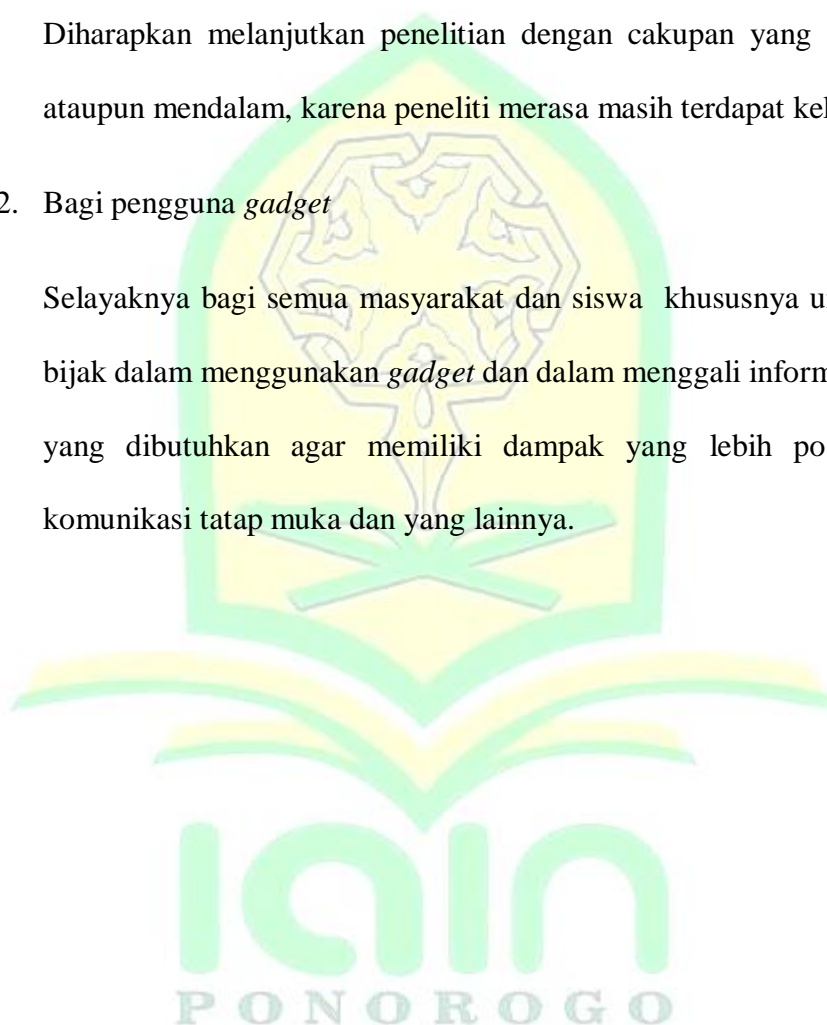
Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan melanjutkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas ataupun mendalam, karena peneliti merasa masih terdapat kekurangan

2. Bagi pengguna *gadget*

Selayaknya bagi semua masyarakat dan siswa khususnya untuk lebih bijak dalam menggunakan *gadget* dan dalam menggali informasi sesuai yang dibutuhkan agar memiliki dampak yang lebih positif pada komunikasi tatap muka dan yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- “5 Game Online Terbaik 2021 yang Harus Kamu Coba - HiTekno.com.” Diakses 12 Maret 2022. <https://www.hitekno.com/games/2021/10/07/073000/5-game-online-terbaik-2021-yang-harus-kamu-coba>.
- Anggraini, Eka. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing, 2019.
- “Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.” Diakses 12 Maret 2022. <https://apji.or.id/content/read/104/512/BULETIN-APJII-EDISI-78---Januari-2021>.
- Aziz, Ibnu. *99 Situs Internet untuk Anak*. Yogyakarta: Idea World Kids, 2012.
- Chusna, Puji Asmaul. “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak.” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (3 Desember 2017): 315–30. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Daryanto dan Muljo Raharjo. *Teori Komunikasi*. 1 ed. Vol. 1. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Edi Suryadi, Muhammad Hidayat Ginanjar, dan Muhammad Priyatna. “Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor).” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (16 April 2018): 1–22.
- Firsty Aufirandra, Bunga Adelya, dan Syifa Ulfah. “Komunikasi mempengaruhi tingkah laku individu.” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 2, no. 2 (1 Oktober 2017): 9–15. <https://doi.org/10.29210/02219jpgi0005>.
- Hamidi. *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Penulisan Penelitian*. Vol. 1. Malang: UMM Press, 2010.
- Iswiddharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Beranda Agency, 2014.

- Kamil, Muhammad Faris. "Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari." Undergraduate, IAIN Raden Intan Lampung, 2017. <http://repository.radenintan.ac.id/437/>.
- KOMINFO, PDSI. "Kominfo : Pengguna Internet Di Indonesia 63 Juta Orang." Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Diakses 12 Maret 2022. http://index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker.
- Kursiwi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V(Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah." UIN Syarif Hidayatullah, 2016.
- Laksmi. "Teori Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi." *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*. Diakses 24 Maret 2022. <https://pustabiblia.iainsalatiga.ac.id/index.php/pustabiblia/article/view/95>.
- Liliweri, Alo. *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Muhammad, Arni. *Komunikasi Organisasi*. 1 ed. Vol. 14. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Mukaromah, Khusnatul, Ari Kusyanti, dan Andi Reza Perdakusuma. "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengguna Snapchat Membagikan Video dengan Menggunakan Structural Equation Modeling." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2018.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Vol. 19. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nadya Zsalsabilla Rahmania, dan Indra N.A Pamungkas. "Komunikasi Interpersonal Komunitas Online www.rumahtaaruf.com." *Jurnal Manajemen Komunikasi* 3, no. 1 (2018): 51–66. <https://doi.org/10.24198/jmk.v3i1.12032>.
- Nainggolan, Deslina. "Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi Dan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan." Undergraduate, UNIMED, 2016. <http://digilib.unimed.ac.id/20358/>.

- Nihaya, Ulin. "Peran Komunikasi Interpersonal Untuk Mewujudkan Kesehatan Mental Bagi Knseling." *Islamic Communication Journal* 1, no. 1 (16 Desember 2016).
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/icj/article/view/1244>.
- Nurudin. *Sistem komunikasi Indonesia*. Cet. 1. Jakarta: Divisi Buku Perguruan Tinggi, RajaGrafindo Persada, 2004.
- Oktarina, Neti. "Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat." IAIN Batu Sangkar, 2021.
<http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/21276>.
- Permata, Ariestya Ayu. "Pemanfaatan Media Sosial Untuk Jual Beli Online di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya Melalui Instagram." Skripsi, Universitas Airlangga, 2016. <http://lib.unair.ac.id>.
- P Pontoh, Widya. "Peranan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak." *Acta Diurna Komunikasi* 2, no. 1 (2013).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/974>.
- Pitthaully Haomasan, dan Nofharina Nofharina. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung." *Jurnal Komunikasi* 12, no. 1 (6 Maret 2018): 1–7.
<https://doi.org/10.21107/ilkom.v12i1.3710>.

