



**PENGARUH GADGET TERHADAP KOMUNIKASI TATAP MUKA
PADA REMAJA DI JORONG SIGUNANTI KECAMATAN KINALI
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Kosentrasi Jurnalistik
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Oleh:

Neti Oktarina
1630302035

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NETI OKTARINA

Nim : 1630302035

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH GADGET TERHADAP KOMUNIKASI TATAP MUKA PADA REMAJA DI JORONG SIGUNANTI KECAMATAN KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT”** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali dicantumkan sumbernya.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Januari 2021

Saya yang menyatakan



Neti Oktarina
Nim. 1630302035

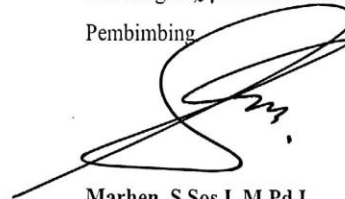
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama NETI OKTARINA, NIM 1630302035 dengan judul "PENGARUH GADGET TERHADAP KOMUNIKASI TATAP MUKA PADA REMAJA DI JORONG SIGUNANTI KECAMATAN KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasah.

Dengan demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Batusangkar, 07 Desember 2020

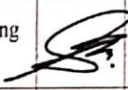
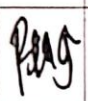
Pembimbing



Marhen, S.Sos.I.,M.Pd.I

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi yang ditulis oleh NETI OKTARINA, NIM. 1630302035 berjudul "PENGARUH GADGET TERHADAP KOMUNIKASI TATAP MUKA PADA REMAJA DI JORONG SIGUNANTI KECAMATAN KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT" telah diujikan dalam Sidang *Munaqasyah* Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negri (IAIN) batusangkar pada hari Selasa tanggal 19 Januari 2021, dan dinyatakan lulus sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Strata Satu (S1) pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Marhen, S.Sos.I.,M.Pd.I</u> NIP. -	Ketua Sidang		21/2-21
2	<u>Oktri Permata Lani,</u> <u>S.I.Kom.,M.I.Kom</u> NIP. 199110092020122014	Penguji Utama		26/1/21
3	<u>Riki Rikarno, M.Sn</u> NIP. 198404182019031003	Anggota Penguji Utama		26/1/21

Mengetahui,

Dekan



Dr. Akhvar Hanif, M.Ag
NIP.196801201994031004

ABSTRAK

Neti Oktarina, NIM 1630302035, judul skripsi **Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat** Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Jenis penelitian yang digunakan bersifat *deskriptif kuantitatif*. Data dikumpulkan melalui observasi awal dan penyebaran angket, dan diolah menggunakan *SPSS versi 22*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja sebesar 27,4%, 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.

Kata kunci: Gadget, Komunikasi Tatap Muka, Remaja

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR BAGAN.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. <i>Gadget</i>	8
1. Pengertian <i>Gadget</i>	8
2. Sejarah <i>Gadget</i>	9
3. Jenis dan Karakteristik <i>Gadget</i>	9
4. Fungsi <i>Gadget</i>	11
5. Aplikasi <i>Gadget</i>	12
6. Penggunaan <i>Gadget</i>	16
7. Efek Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	16
B. Komunikasi Tatap Muka	19
1. Pengertian Komunikasi Tatap Muka	19
2. Fungsi Komunikasi Tatap Muka.....	20
3. Tujuan Komunikasi Tatap Muka	20
4. Proses Komunikasi Tatap Muka	22

5. Aspek-aspek Keefektifan Komunikasi Tatap Muka.....	23
6. Karakteristik Komunikasi Tatap Muka.....	25
C. Remaja.....	26
1. Pengertian Remaja.....	26
2. Ciri-ciri Remaja.....	28
D. Kajian Penelitian yang Relevan.....	30
E. Kerangka Berfikir.....	34
F. Hipotesis.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian dan Desain Eksperimen.....	36
1. Jenis Penelitian.....	36
2. Desain Eksperimen.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel.....	39
D. Pengembangan Instrumen.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Data Penelitian.....	48
B. Deskripsi gadget.....	48
C. Deskripsi Data tentang Komunikasi Tatap Muka.....	50
D. Pengujian Persyaratan Analisis.....	52
E. Uji Normalitas.....	52
F. Uji Linearitas.....	53
G. Pengujian Hipotesis.....	54
H. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR KEPUSTAKAAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir	34
Bagan 3. 1 Proses penelitian eksperimen.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	30
Tabel 3. 1 Tempat dan waktu penelitian.....	38
Tabel 3. 2 Realibilitas gadget.....	41
Tabel 3. 3 Realibilitas Komunikasi Tatap Muka	42
Tabel 3. 4 Skor untuk keperluan analisis kuantitatif Skala Likert	43
Tabel 3. 5 Interval Distribusi Frekuensi.....	44
Tabel 3. 6 Interpretasi koefisien korelasi nilai r.....	45
Tabel 4. 1 Descriptive Statistic <i>Gadget</i>	48
Tabel 4. 2 Frekuensi <i>Gadget</i>	49
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Tingkat <i>Gadget</i>	50
Tabel 4. 4 Descriptive Komunikasi Tatap Muka	50
Tabel 4. 5 Frekuensi Komunikasi Tatap Muka.....	51
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Tingkat Komunikasi Tatap Muka.....	52
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test ..	53
Tabel 4. 8 Hasil Uji Linearitas ANOVA Table.....	54
Tabel 4. 9 Regresi linear sederhana	55
Tabel 4. 10 Koefisien Determinan	56
Tabel 4. 11 Hasil korelasi variabel gadget terhadap komunikasi tatap muka	57
Tabel 4. 12 Hasil Uji Pengaruh Variabel Gadget	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi. Di era globalisasi sekarang ini dimana perubahan teknologi dan arus informasi yang semakin maju cepat mendorong masyarakat untuk lebih memahami kecanggihan teknologi. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih, komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampainnya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak karena teknologi yang canggih mempermudah masyarakat untuk komunikasi untuk komunikasi secara tatap muka.

Menurut Mulyana (dalam Suryanto, 2015:110) 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. Komunikasi interpersonal ini menunjukkan pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat, saling mengirim dan menerima pesan, baik verbal maupun non verbal secara spontan. Dan sekalian dari yang lain *International communication* atau komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antar perorangan dan bersifat pribadi, baik yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung (Daryanto dan Muljo Rahardjo, 2016: 22).

Menurut penulis 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 antar pribadi 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.

Menurut KBBI pengaruh adalah berurutan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu di mana ada hubungan timbal balik hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (KBBI Online, 2010). Dampak atau pengaruh yang penulis maksud adalah adanya pengaruh yang diberikan oleh komunikator kepada komunikan yang menimbulkan hasil.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Witarsa, 2018: 12).

Gadget menurut penulis adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi yang secara modern, atau alat yang mempermudah manusia dalam berkomunikasi, tanpa harus melakukan pertemuan terlebih dahulu jika hendak mau melakukan komunikasi.

Remaja merupakan sekelompok manusia yang penuh potensi yang perlu dimanfaatkan. Secara psikologis, usia remaja adalah usia di mana individu untuk berintegrasi dengan orang dewasa, usia dimana seorang anak tidak lagi merasa di bawah tingkat dari orang-orang dewasa atau yang lebih tua dari mereka melainkan berada dalam tingkat yang sama. Respon remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal kecanggihan yaitu gadget. Walaupun belum tahu penggunaan tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka (Aziz, Nurainiah, 2018: 21). Masa remaja menurut Mappiare dalam (Ali & Muhammad Asrori 2016: 9)

bahwa remaja berlangsung pada usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria.

Penggunaan *gadget* yang semakin berkembang di kalangan remaja, menimbulkan beberapa perubahan di dalam diri mereka, mereka lebih cenderung berkomunikasi dengan teman-teman yang ada di kelompok media sosial mereka dari pada orang yang di sebelah mereka. Mereka yang biasanya lebih banyak bercanda tawa dengan teman sebaya mereka hingga semakin terlihat berkurang. Dilihat dari usia mereka yang umumnya masih labil mereka seharusnya terbiasa bergaul atau bercengkrama dengan teman sebaya mereka dan berkomunikasi secara langsung dengan teman dan orang lain yang ada di lingkungan mereka. 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.

Dari uraian di atas, pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka pada remaja semakin banyak. Hal ini sebagaimana terjadi pada remaja yang ada di jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat umumnya sekarang mereka terlalu sibuk dengan kehidupan mereka masing-masing. Bahkan untuk melakukan komunikasi secara tatap muka sudah mulai jarang mereka lakukan, hanya orang tua saja yang selalu melakukan silaturahmi secara tatap muka.

Jorong sigunanti ini terletak di sebuah Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat, yang mana di jorong ini memiliki empat desa yaitu Air Meruap, Durian Kandang, Ranting Bamban dan Kampung Kurai. Disini peneliti lebih memfokuskan kepada desa Air Meruap, yang di desa ini pada umumnya masyarakat sekitar lebih mengedepankan silaturahmi dan kebersamaan di dalam bermasyarakat baik dikalangan orang tua, pemuda hingga anak-anak, baik kaum bapak-bapak maupun ibu-ibu. Namun sekarang, di kalangan para remaja silaturahmi maupun kebersamaan sesama mereka sudah semakin berkurang, seiring hadirnya teknologi yang canggih.

Kebersamaan tersebut sudah tidak lagi terwujud disebabkan kesibukannya dengan gadget.

Sebelum perkembangan teknologi di Desa Air Meruap jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat para remaja masih banyak yang belum menggunakan teknologi, yang mana para remaja lebih banyak berinteraksi sesama mereka, dan mereka lebih banyak bersosial dilingkungan mereka, namun seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, para remaja lebih banyak menggunakan yang berkembang pada masa sekarang yaitu gadget.

“Ditempat tinggal saya, sebelum adanya *gadget* para remaja masih huru hara kemana-kemana, berlarian di sekitar rumah, bermain bersama-sama. Pengaruh dari *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pasti ada dimana disini *gadget* sangat berpengaruh besar terhadap komunikasi tatap muka itu sendiri. Dampak dari gadget sendiri terhadap keluarga menurut saya ada dimana saat ini bisa memberi kabar kepada anaknya lewat *handphone*, dampak negatifnya yang saya lihat disaat dimana orang tua berbicara malah anaknya sibuk dengan gadgetnya, begitupun dengan temannya, mereka terlalu sibuk dengan gadgetnya tidak lagi memperhatikan lingkungan sekitar, dan kurang berkomunikasi dengan keluarga, teman dan orang-orang disekitarnya termasuk lingkungan tempat tinggal sendiri. sedangkan sekarang mulai sudah mulai beralih kepada game seperti aplikasi game *PUBG*, *FT*, *tik_tok*, dan lainnya. Dan sejauh yang saya lihat pada saat ini remaja sangat banyak menggunakan *gadget*. Seperti tablet orang tua memberikan tablet untuk anak usia sekolah dasar dan orang tua tersebut mengisi tabel tersebut fitur-fitur terbaru dan aplikasi-aplikasi lainnya.” (Rizka, 15/07/2020: 16.38 Wib)

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.

Perkumpulan tersebut hanya sebatas berkumpul saja, namun Mereka lebih sibuk dengan gadget mereka masing-masing, ada yang sibuk dengan permainan yang ada di gadgetnya, dan ada pula yang menyibukkan diri dengan gadgetnya sendiri. Di lihat dari masa sekarang para remaja pada umumnya 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 kegiatan Gotong Royong Bersama yang dilakukan di Desa Air Meruap Jorong Sigunanti, mereka memang ada dalam kegiatan tersebut, namun tidak ikut serta dalam melaksanakan karena mereka lebih memilih memainkan gadgetnya dari pada ikut serta dalam kegiatan tersebut.

Dari pengamatan yang ada di lapangan bahwa *gadget* mengurangi komunikasi tatap muka, dan menjadikan komunikasi tatap muka berkurang, memang di dalam menggunakan *gadget* kita bisa komunikasi 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.

Penelitian ini akan mengamati bagaimana pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka. Bagaimana pengaruh *gadget* ini terlihat didalam komunikasi tatap muka secara langsung. Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian skripsi “***Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat***”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat

2. Bagaimana pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka penulis merasa perlu menetapkan batasan masalah yang akan dibahas, agar si pembaca dapat mengerti dan memahami masalah-masalah yang penulis angkat dalam tulisan ini. Adapun batas masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi masalah pokok adalah bagaimana pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka. Bagaimana pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dapat di capai melalui penelitian ini:

1. Untuk mengetahui faktor faktor apa saja yang mempengaruhi komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai sumbangan penelitian penulis kepada Mahasiswa IAIN Batusangkar.
2. Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan memberikan informasi bagi seluruh civitas akademika IAIN Batusangkar.
3. Semoga dapat menjadi referensi dan ilmu bagi para pembaca.

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

G. Definisi Operasional

Judul yang penulis maksud disini adalah “ **Pengaruh Gadget dalam Komunikasi Tatap Muka pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat**”. Untuk lebih mudahnya memahami dan menghindari kesalahpahaman dari judul di atas maka perlu penulis jelaskan beberapa istilah antara lain:

Komunikasi interpersonal atau Komunikasi tatap muka adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. Komunikasi ini menunjukkan pihak-pihak komunikasi dengan jarak yang dekat, saling mengirim dan menerima pesan, baik verbal maupun nonverbal yang secara simultan dan spontan (Suryanto, 2015:110).

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Witarsa, 2018:12).

Remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa anak dan masa kedewasaan, mulai dari pubertas, yang ditandai dengan perubahan yang pesat dalam berbagai perkembangan, baik fisik maupun psikis. Secara harfiah *pubertas* berasal dari bahasa latin *puescence* yang berarti tumbuhnya bulu-bulu, seperti disekitar kelamin, ketiak, dan muka. Secara istilah kata *pubertas* berarti proses pencapaian kematangan sosial kemampuan untuk memproduksi (Yusuf & Sugandi, 2012: 77).

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook*. (Witarsa, 2018:12).

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 (Chusna, 2003: 318).

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 (Kursiwi, 2016: 12).

Secara umum *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif 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 menurut penulis *gadget* adalah media alat elektronik yang di pakai 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.

2. Sejarah *Gadget*

Penemu telepon genggam yang pertama adalah *Martin Cooper*. Seorang karyawan Motorola 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 (Kamil, 2016: 34).

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, 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) (Kamil, 2016: 35).

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 (Kamil, 2016: 35).

3. 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:

a. *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi

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 ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen* (Iswidharmanjaya & Beranda Agency, : 8).

b. *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 (Iswidharmanjaya & Beranda Agency, : 9).

c. *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 temua 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 hasilnya adalah perangkat tambahan mengenai tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena stylush yang melengkapi komputer (Iswidharmanjaya & Beranda Agency, : 11).

d. *Kamera digital*

Kamera digital termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video (Anggraini, 2019: 5).

e. *Iphone*

Iphone adalah telepon genggam revolusioner yang diproduksi oleh *Apple Inc*, yang memiliki fungsi kamera, pemutar multimedia, sms, dan *voicemail* (Salbino, 2015: 13).

4. Fungsi Gadget

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

a. 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 (Chusna, 2017 : 318).

b. 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 (Chusna, 2017 319).

c. 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 (Chusna, 2017 :319).

d. Akses informasi

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

e. Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan.

f. Gaya hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya (Anggraini, 2019: 3).

5. Aplikasi Gadget

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

a. Aplikasi jejaring sosial

1). 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 pengguna lain memanipulasi fitur-fitur tersebut dengan membuat acara bohong demi menarik perhatian ke profil (Tamburaka, 2013: 80).

2). Twitter

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh Twitter Inc, semacam jejaring sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya 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 (Tamburaka, 2013: 83).

3). 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 (Trisuci dan Syafruddin Ritonga, 2016: 315).

3). 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 (Permata, 2017: 3).

4). Whatshapp

Media sosial Whatsapp yang sering disingkat WA adalah salah satu media komunikasi yang dapat di install 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 (Suryadi. M. Hidayat Ginanjar. dan M. Priyatna, 2016: 5).

6). 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 (Mukaromah, Ari Kusyanti dan Andi Reza Perdanasukma. 2018: 1582).

b. 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:

1). UC Browser

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

2). 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 (Salbino, 2013: 41-43).

3). 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, excit, 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, vidio, buku, lokasi, blog, diskusi, dan masih banyak lagi (Ibnu Aziz, 2012: 28).

4). 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 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 (Ibnu Aziz, 2012: 29).

c. 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:

1). Assassins Creed

Yaitu sebuah *game* yang menceritakan tentang perjalanan seorang pembunuh bayaran bernama Altair yang mencoba mengembalikan reputasinya sebagai seorang Assasins, yaitu orang yang membunuh dengan sangat cepat dan tenang. *Game* pertualangan ini cukup seru bila dimainkan. Karena selain grafis yang lumayan bagus, suara dari game ini juga cukup memanjakan telinga. Untuk menambah kesan seram, *game* ini menampilkan efek darah bila kita berhasil membunuh lawan dan lengkingan suara kematian karena lehernya ditikam oleh Altair (Rudi, 2009: 9).

2). Missions Impossible 3

Ini adalah salah satu game pertualangan seru yang ceritanya diambil dari film missions impossible 3. Berawal dari penyelidikan senjata biokimia oleh agen wanita dari IMF mengalami kegagalan, karena agen tersebut melakukan kesalahan dan akhirnya ditawan oleh teroris. Beruntungnya alat pemandu yang berisi data kegiatan operasional agen IMF telah disembunyikan oleh agen itu sehingga agen itu tidak dibunuh.

Organisasi rahasia IMF menemukan data tentang senjata biokimia yang dicuri dari pemerintah oleh para teroris untuk dijual pada organisasi kejahatan. Tujuannya tentu saja untuk menghancurkan dunia. Dan akhirnya dimulailah pertualangan untuk mendapatkan senjata biokimia yang akan segera dijual kepada penawar tertinggi, juga untuk menyelamatkan agen IMF yang disandera. Selain berpacu dengan waktu, kesalahan kecil dalam menjalankan misi harus dibayar dengan mahal, yaitu oleg teroris atau mati (Rudi, 2009: 16).

3). Asphalt 3D

Game racing seru dan menantang ditambah dengan grafik yang keren dan kehalusan grafis 3D. Sebelum game 3D ini terbit, game dengan grafik 2 dimensi juga telah dibuat dengan judul yang sama tapi tanpa embel-embel HD (*High Definition*). Seperti game racing pada umumnya, pemain harus menyelesaikan misi untuk menjadi yang terbaik, untuk mendapatkan uang (Rudi, 2009: 23).

6. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dapat diklarifikasikan secara global yaitu:

- a. Gadget bisa dipakai sebagai alat untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi
- b. Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan atau pun menolak pesan yang tidak disukai
- c. Gadget bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian
- d. Gadget bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyia-nyaiakan waktu pemakainya (Yanti, 2018: 28-29).

7. 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:

- a. 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.
- b. 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 mengungkapkan pikirannya.
- c. Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak, dan di paparkan dengan kurangnya nilai norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan anak berperilaku menyimpang.
- d. 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.
- e. 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 (Syahyudin, 2019: 277).

Dan adapun menurut Kusuma dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

- 1). Merusak mata

Jika anda merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel, tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus

menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan tingkat paling ekstrim bias menderita infeksi.

2). Mengubah postur tubuh

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya.

3). Kulit wajah kendur

Dr Saam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan bahwa perempuan diusia 30 tahun yang mengalami masalah kulit dibagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya.

4). Mengganggu pendengaran

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus menerus dilakukan. Apalagi dengan volume yang terlalu besar.

5). Mengganggu saat istirahat

Komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormone melation yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap hari orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent atau jauhkan dari tempat tidur (Hidayati, 5).

B. Komunikasi Tatap Muka

1. Pengertian Komunikasi Tatap Muka

Komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) pada hakikatnya adalah interaksi antara seorang individu dan individu lainnya tempat lambang-lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar manusia menggunakan bahasa.

Komunikasi interpersonal juga merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain. Menurut pengertian tersebut, komunikasi dikaitkan dengan pertukaran informasi yang bermakna dan harus membawa hasil diantara orang-orang yang berkomunikasi. Komunikasi interpersonal mengehendaki informasi atau pesan dapat tersampaikan dan hubungan diantara orang yang berkomunikasi dengan terjalin (Suryanto, 2015:110).

Komunikasi interpersonal didefenisikan 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 adil. Umumnya, akan terjadi kesetaraan dan kesederajatan diantara orang-orang yang memiliki kesamaan (Soyomukti, 2016: 141-143).

Komunikasi tatap muka atau disebut juga dengan komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang.

Agus (dalam Pitthaully Haomasan dan Nofharina, 2018: 03) 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.

Dikatakan komunikasi tatap muka karena ketika komunikasi berlangsung, komunikator dan komunikan saling berhadapan sambil 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 communication). 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 (Kamil, 2016:47).

2. Fungsi Komunikasi Tatap Muka

Komunikasi interpersonal dirasa sangat penting karena melibatkan individu sebagai pribadi, dengan komunikannya. Adapun fungsi dari komunikasi interpersonal menurut Canggara ini diantaranya:

- f. Mengetahui diri sendiri dan orang lain.
- g. Komunikasi antar pribadi memungkinkan kita untuk mengetahui lingkungan kita secara baik.
- h. Menciptakan dan memelihara hubungan baik antar personal.
- i. Mengubah sikap dan perilaku.
- j. Bermain dan mencari hiburan dengan berbagai kesenangan pribadi.
- k. Membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah (Nihayah, 2016: 4).

3. Tujuan Komunikasi Tatap Muka

Tujuan komunikasi interpersonal atau komunikasi tatap muka diantaranya:

- a. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain
- b. Salah satu tujuan komunikasi ini adalah untuk mengungkapkan perhatian kepada orang lain.

c. Menemukan diri sendiri

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

d. Menemukan dunia luar

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

e. 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.

f. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku

Komunikasi interpersonal 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.

g. Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu

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

h. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi

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

i. Memberikan bantuan

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya (Pontoh, 2013: 03).

Dan menurut Devito (dalam Suryanto, 2015:120) tujuan komunikasi interpersonal yaitu diantaranya:

- 1). Mempelajari secara lebih baik dunia luar, seperti objek, wisata, dan orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan peluang untuk belajar diri sendiri. Hal itu menarik perhatian atau mengejutkan, bahkan berguna karena yang dibicarakan perasaan, pemikiran, dan perilaku diri sendiri. Melalui komunikasi interpersonal, dapat mengevaluasi keadaan untuk dibandingkan dengan kondisi orang lain.
- 2). Memelihara hubungan dan mengembangkan kedekatan atau keakraban. Melalui komunikasi interpersonal, adanya keinginan menjalin rasa cinta dan kasih sayang. Selain mengurangi rasa kesepian atau rasa depresi, komunikasi interpersonal 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.

4. 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 rutin dalam hidup sehari-hari, sehingga kita tidak lagi merasa perlu menyusun langkah-langkah tertentu secara sengaja ketika akan berkomunikasi (Pontoh, 2013: 3).

Secara sederhana dapat dikemukakan suatu asumsi bahwa proses komunikasi interpersonal akan terjadi apabila pengirim menyampaikan informasi berupa lambang verbal maupun nonverbal kepada penerima

dengan menggunakan mediun suara manusia, maupun dengan mediun tulisan. Berdasarkan asumsi ini maka dapat dikatakan bahwa dalam proses komunikasi interpersonal terdapat komponen-komponen komunikasi yang secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik komponen itu sendiri (Pontoh, 2013: 3).

Proses komunikasi merupakan proses peleburan 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 (Rahmania, 2018: 54).

5. Aspek-aspek Keefektifan Komunikasi Tatap Muka

Menurut Devito bahwa ada beberapa aspek-aspek komunikasi interpersonal agar dapat berjalan dengan baik, antara lain:

a. Keterbukaan

Adanya kesediaan untuk membuka diri. Keterbukaan seseorang dalam komunikasi ditunjukkan adanya pengungkapan informasi mengenai diri pribadi, kesediaan untuk bereaksi secara jujur atas pesan yang disampaikan orang lain, dan perasaan dan pikiran, adanya kebebasan mengungkapkan perasaan dan pikiran, serta adanya tanggung jawab terhadap pengungkapan tersebut.

b. Empati

Empati adalah merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain tanpa kehilangan identitas diri sendiri. Empati memungkinkan seseorang untuk mengerti baik secara emosional maupun intelektual atas apa yang dirasakan orang lain.

c. Dukungan

Dukungan dipahami sebagai lingkungan yang tidak mengevaluasi (*descriptiveness*). dukungan dalam komunikasi ditunjukkan oleh

kebebasan individu dalam mengungkapkan perasaannya, tidak malu, tidak merasa dirinya menjadi bahan kritikan. individu dapat berpikir secara terbuka, mau menerima pandangan yang berasal dari orang lain, serta bersedia untuk mengubah diri jika perubahan dipandang perlu.

d. Kepositifan

Sikap positif dalam komunikasi adalah sikap saling menghormati satu sama lain dalam situasi komunikasi secara umum. Sikap positif dalam komunikasi ditunjukkan oleh adanya kejelasan dan kepuasan dalam proses komunikasi.

e. Kesetaraan/ kesederajatan

Adanya kedudukan yang sama dalam dalam suatu hal atau kondisi. Kesederajatan dalam komunikasi interpersonal, ditunjukkan oleh adanya rasa saling menghormati antara pelaku komunikasi (Aufirandra, Bunga Adelya & Syifa Ulfah, 2017: 11-12).

Menurut Surya (2003: 119) menyatakan bahwa 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.

6. Karakteristik Komunikasi Tatap Muka

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

- a. 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.
- b. Melibatkan perilaku yang secara spontan, kebiasaan dan sadar. Artinya perilaku ini terjadi begitu saja tanpa direncanakan.
- c. Komunikasi interpersonal 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.
- d. Melibatkan umpan balik pribadi, hubungan interaksi, dan koherensi (pernyataan yang pertama harus berkaitan dengan perkataan yang sebelumnya). Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi tatap mukanya yang kemungkinan besar sekali terhadap feedbacknya, yang kemudian langsung ditanggapi oleh penerima pesan.

- e. Komunikasi interpersonal 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.
- f. Komunikasi yang kegiatannya aktif bukan hanya komunikasi dari pengirim kepada penerima atau sebaliknya, melainkan komunikasi timbal balik antara pengirim dan penerima pesan.
- g. Komunikasi interpersonal 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 (Setyawan, 2019 : 25-27).

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa anak dan masa kedewasaan, mulai dari pubertas, yang ditandai dengan perubahan yang pesat dalam berbagai perkembangan, baik fisik maupun psikis. Secara harfiah *pubertas* berasal dari bahasa latin *pubescence* (yang berarti “*to grow hairy*”), yang berarti tumbuhnya bulu-bulu, seperti bulu di sekitar kelamin, ketiak, dan muka. Secara istilah kata pubertas berarti proses pencapaian kematangan seksual kemampuan untuk bereproduksi (Yusuf, Sugandhi, 2012:77).

Kata remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam tentang

kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi (Ali, 2016: 9).

Masa remaja adalah masa yang amat baik untuk mengembangkan segala potensi positif yang mereka miliki seperti bakat, kemampuan, dan minat. Selain itu masa ini adalah masa pencarian nilai-nilai hidup. Oleh karena itu, sebaiknya mereka diberi bimbingan agama agar menjadi pedoman hidup baginya (Willis, 2017:01).

Menurut Hurlock (1980) mendefinisikan masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, yaitu: Masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai usia yang bermasalah, sebagai masa periode perubahan, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja yang tidak realistis, dan yang terakhir yaitu masa remaja sebagai ambang masa dewasa (Aziz, Nurainiah, 2018:34).

Masa remaja menurut Mappiare (1982) dalam Mohammad Ali dan Muhammad Asrori mengatakan “berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria”. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai 21/22 tahun adalah remaja akhir (Ali dan Mohammad Asrori, 2016: 9).

Menurut Laurence Steinberg (2002) ada tiga perubahan fundamental pada masa remaja, yaitu sebagai berikut:

- a. Biologis, seperti mulai matangnya alat reproduksi, tumbuhnya buah dada pada anak wanita, dan tumbuhnya kumis pada anak pria.
- b. Kognisi, yaitu kemampuan untuk memikirkan konsep-konsep yang abstrak (seperti persaudaraan, demokrasi, dan moral), dan mampu berpikir hipotesis (mampu memikirkan hal-hal yang mungkin terjadi berdasarkan pengalamannya).

- c. Sosial, yaitu perubahan dalam status sosial yang memungkinkan remaja (khususnya remaja akhir) masuk ke peran-peran atau aktivitas-aktivitas baru, seperti bekerja, atau menikah (Yusuf & Nani M. Sughandi, 2012: 78).

2. Ciri-ciri Remaja

Menurut Hurlock masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut adalah:

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Pada periode remaja, bila akibat langsung maupun jangka panjang tetaplah penting. perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada masa awal remaja. Semua perkembangan ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

- b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga seorang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak, ia akan diajari untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berusaha berperilaku sebagaimana orang dewasa, remaja seringkali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa. Di lain pihak, status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan pola perilaku, nilai, sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

- c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalah-masalahnya sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal.

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri atau “semau gue”, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Masa remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca mata berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukannya sebagaimana adanya, terlebih dalam hal harapan dan cita-cita. Harapan dan cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks bebas yang cukup meresahkan. Mereka menganggap bahwa perilaku yang seperti ini akan memberikan citra yang sesuai dengan yang diharapkan mereka (Putro, 2017: 27-28).

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1
Penelitian yang Relevan

No	Nama pengarang	Agung Prabowo
1.	Judul	Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta
	Jenis karya	Skripsi
	Tahun penelitian	2016
	Metode penelitian	Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif
	Tempat pengesahan	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
	Tujuan penelitian	Untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim perumahan Winong Kotagede Yogyakarta
	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak diperumahan Winong Kotagede yang memiliki gadget

		berpengaruh terhadap interaksi keluarga. Anak-anak malas untuk bersosialisasi, intensitas komunikasi keluarga menjadi berkurang. Semenjak menggunakan gadget anak menjadi susah diajak komunikasi, tidak peka terhadap lingkungan
	Persamaan	Dalam penelitian ini sama sama membahas tentang gadget
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada subjek dan fokus penelitian, dalam penelitian ini lebih menfokuskan kepada pengaruh gadget terhadap interaksi sosialnya anak, sedangkan penulis lebih memfokuskan kepada pengaruh gadget dalam komunikasi tatap muka remaja
2.	Nama pengarang	Farah Dina Rahma Yanti
	Judul	Pengaruh <i>Gadget</i> Terjadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksi Waru Sidoarjo
	Jenis karya	Skripsi
	Tahun penelitian	2018
	Metode penelitian	Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif
	Tempat pengesahan	Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
	Tujuan penelitian	Untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru

		Sidoarjo
	Hasil penelitian	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	Persamaan nya sama sama membahas tentang gadget
	Perbedaan	Perbedaannya 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.
3.	Nama pengarang	Muhammad Faris Kamil
	Judul	Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari
	Jenis karya	Skripsi
	Tahun penelitian	2016
	Metode penelitian	Metode penelitian menggunakan metode

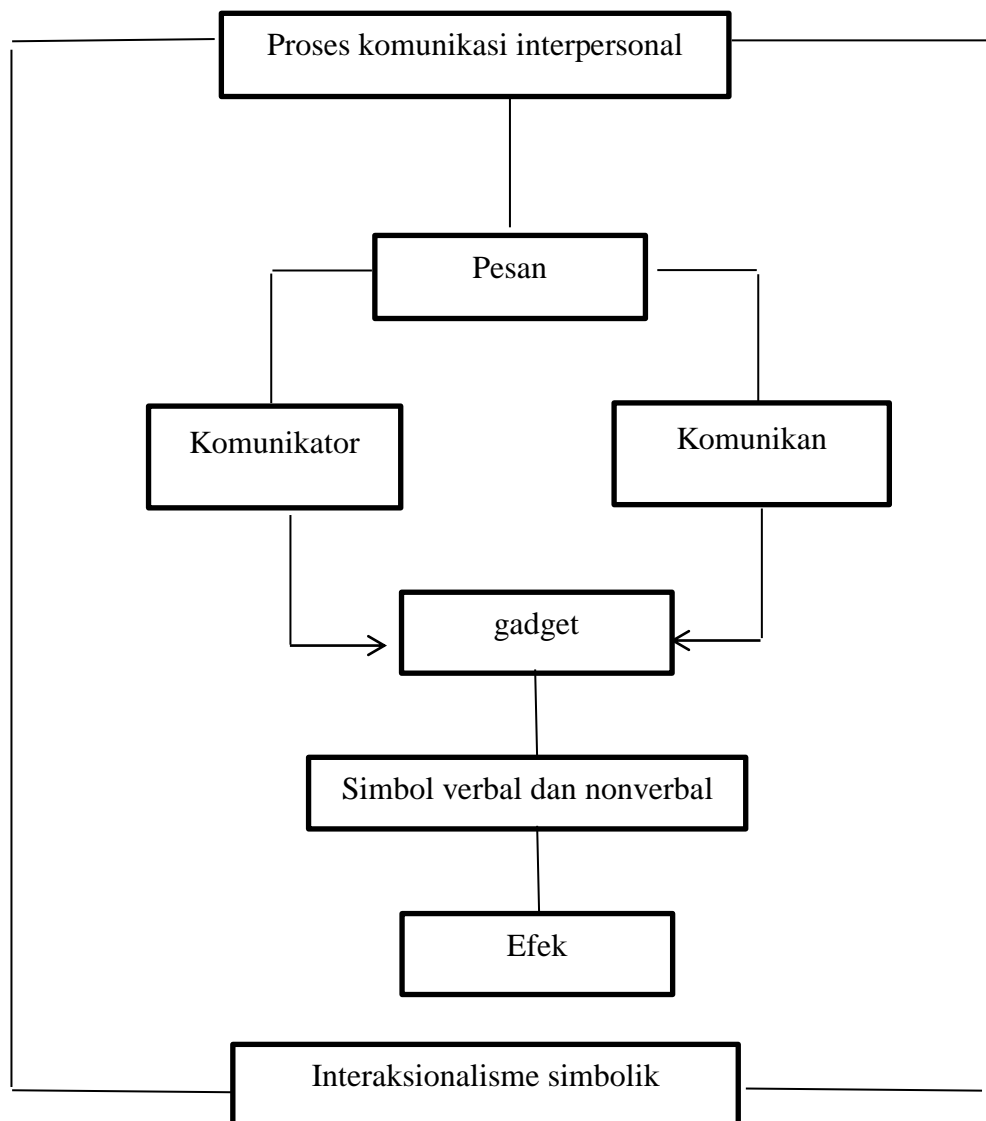
		kualitatif
	Tempat pengesahan	Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung
	Tujuan penelitian	Untuk mengetahui pengaruh gadget yang diberikan kepada pemuda sehingga berdampak kepada komunikasi tatap muka berkurang
	Hasil penelitian	Hasil dari penelitian ini 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	Persamaan terletak pada pengaruh gadget pada komunikasi tatap muka
	Perbedaan	Penelitian ini memfokuskan pengaruhnya terhadap komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari.

Dari tiga penelitian relevan diatas yang dijadikan pedoman oleh peneliti bahwa terdapat perbedaan antara skripsi yang peneliti teliti, dari penelitian relevan yang diatas memang sama sama membahas tentang pengaruh gadget, namun di penelitian tersebut lebih memfokuskan interaksi anak terhadap keluarga dan ada juga yang lebih memfokuskan kepada sikap sosialnya, sedangkan peneliti lebih mendalami atau memfokuskan kepada pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ini berawal dari fenomena remaja yang aktif menggunakan gadget. Yang mana pada usia remaja sangatlah rentan terhadap dampak yang ditimbulkan gadget. Salah satunya efek terhadap komunikasi tatap muka remaja.

Bagan 2. 1
Kerangka Berfikir
(Sumber: Pin pin, 2020)



Proses komunikasi yang dilakukan oleh remaja sesama mereka, keluarga maupun lingkungan face to face atau bertatap muka dengan

menggunakan simbol-simbol komunikasi secara verbal maupun nonverbal yang mana setelah proses komunikasi itu terjadi. Dan akan menimbulkan efek bagi remaja, baik itu positif maupun negatif. Dengan tujuan merubah perilaku maupun pola komunikasi mereka secara tatap muka kepada lebih baik. Penjelasan bagan diatas atau kerangka berpikir penelitian diatas merupakan proses komunikasi interpersonal antara komunikator dan komunikan. Dimana komunikator dan komunikan merujuk pada sesama remaja yang memakai gadget.

F. Hipotesis

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 (Sugiyono, 2007: 159). Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diteliti dan dipaparkan sebelumnya, maka dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ha= Terdapat pengaruh gadget terhadap komunikasi interpersonal pada remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

Ho= Terdapat pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Eksperimen

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan bersifat deskriptif kuantitatif, yaitu menafsirkan dan memecahkan masalah penelitian dengan menggunakan pendekatan statistik, banyak dituntut menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2010: 14).

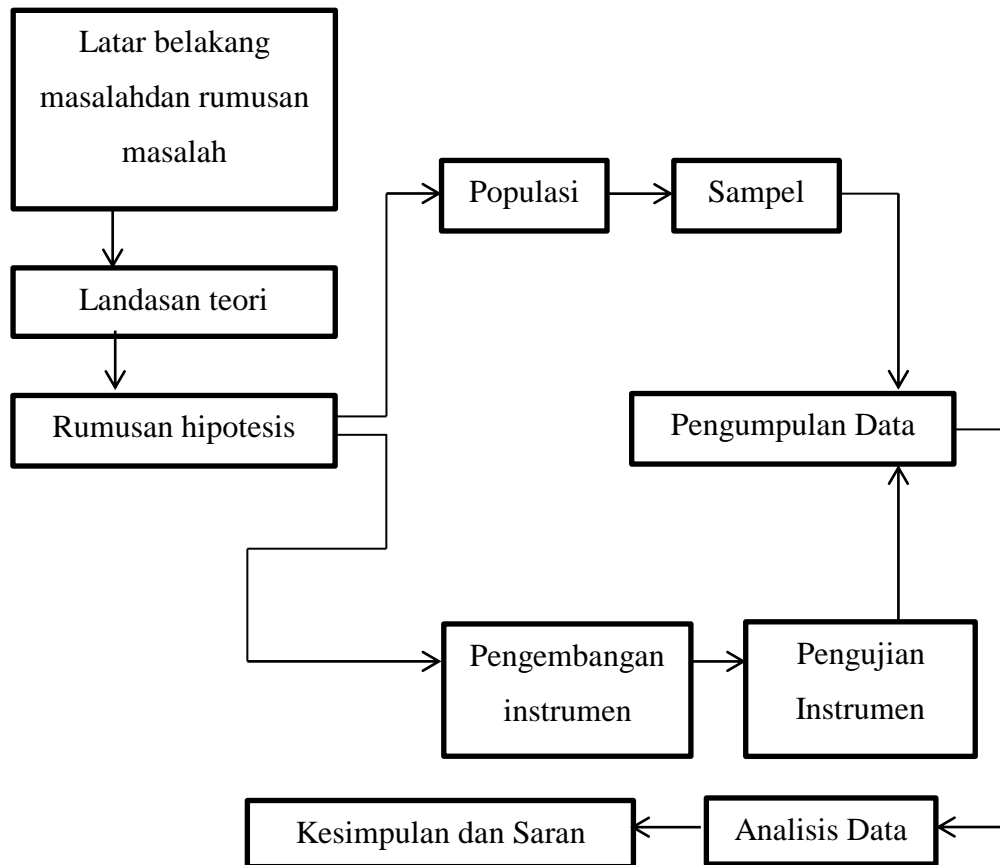
Penelitian ini menguji hipotesis yang memanfaatkan hubungan sebab akibat dari beberapa variabel yaitu pengaruh gadget dalam komunikasi interpersonal pada remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

2. Desain Eksperimen

Penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Pengendalian kondisi dimaksudkan agar tidak ada variabel lain selain variabel bebas yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Secara garis besar proses penelitian eksperimen yang menggunakan metode penelitian eksperimen serupa dengan penelitian survei (Kristanto, 2018: 19).

Adapun bagan proses penelitian eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 3. 1
Proses penelitian eksperimen



B. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian disesuaikan dengan surat izin penelitian. Tempat penelitian dilaksanakan di Desa Air Meruap, Jorong Sigunanti yang bertujuan mendiskripsikan bagaimana pengaruh *gadget* dalam komunikasi tatap muka

Tabel 3. 1
Tempat dan waktu penelitian

No	Kegiatan	Bulan												
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sep	Okt	Nop	Des
1	Keluar Bimbingan	V												
2	Bimbingan	V	V	V	V	V	V	V					V	V
3	Seminar Proposal							V						
4	Revisi Seminar Proposal								V	V				
5	Penelitian										V	V	V	

C. Populasi dan Sampel

1. 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 (Sugiyono, 2016: 90). Objek yang dijadikan populasi dalam penelitian ini remaja yang ada di Desa Air Meruap di Jorong Sigunanti, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat, dengan jumlah 154 remaja. Dari sinilah peneliti menjadikan sampel untuk penelitian. Dengan tujuan yaitu untuk mengungkapkan pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka remaja.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Umumnya populasi tersebut jumlahnya besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi (Sugiyono, 2016: 91). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *simple Random Sampling*. Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010:12), jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Maka peneliti mengambil sampel dari 10-15%, yaitu dengan rumus:

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

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:

$$n = \frac{154}{1 + 154 (15\%)^2} = 30$$

D. Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data merupakan alat ukur yang digunakan untuk melaksanakan suatu penelitian. Data yang dikumpulkan dapat berupa angka-angka, keterangan tertulis, informasi lisan dan beragam fakta yang berhubungan dengan fokus penelitian yang diteliti. Menurut bungin (2011: 103) indikator variabel berfungsi untuk mendeteksi variabel yang akan diukur, indikator variabel dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Variabel	Indikator
Gadget	1. Komunikasi
	2. Sosial
	3. Pendidikan
	4. Akses informasi
	5. Hiburan
	6. Gaya hidup
Komunikasi Interpersonal	1. Keterbukaan
	2. Empati
	3. Dukungan
	4. Rasa positif
	5. Kesetaraan atau kesamaan

1. Validitas instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006: 168). Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Pengujian validitas instrumen dapat dilakukan dengan validitas

kontruksi. Untuk mengetahui validitas konstruksi instrumen yang berupa angket maka dilakukan dengan analisa faktor. Validitas instrumen konstruksi yang diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor (X) dengan skor total (Y). Bila harga korelasi di bawah 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki dan dibuang.

2. Reliabilitas instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2014: 203). Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa cukup atau dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas instumen diukur menggunakan rumus Alpha dan Cronbach. Untuk realibilitas pengujian dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 22 for windows.

Tabel 3. 2
Realibilitas gadget
Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of Item
,729	9

Berdasarkan uji realibilitas di tabel 3.3 di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,729, kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai r tabel dengan $N = 30$, diperoleh nilai r tabel pada taraf 5% yaitu 0,361. Kesimpulan adalah $\text{Alpha} = 0,729 > 0,361$ artinya pernyataan pada angket gadget adalah realiable.

Tabel 3.3
Realibilitas Komunikasi Tatap Muka
Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of Items
,588	8

Berdasarkan uji reabilitas do tabel 3.4 di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,588, kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai r tabel dengan $N = 30$, diperoleh nilai r pada taraf 5% yaitu 0,361. Kesimpulan $\alpha = 0,588 > 0,361$ artinya pernyataan pada angket komunikasi tatap muka adalah reliable.

E. Teknik 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 teratas, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno Hadi (2986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari perbagai biologis dan psikologis (Sugiyono, 2013:235).

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. Kuosioner dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet

(Sugiyono, 2016:162). Jadi dalam pengumpulan data penulis menggunakan angket dengan menggunakan skala likert.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Menurut (Sugiyono, 2014: 168) dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan dan pernyataan. Berdasarkan penjelasan di atas maka skala yang peneliti gunakan dalam mengukur aspek ini adalah menggunakan skala likert, bentuk skala likert tersebut adalah:

Tabel 3. 4
Skor untuk keperluan analisis kuantitatif Skala Likert

No	Pernyataan	Skor
1.	Selalu	5
2.	Sering	4
3.	Kadang-kadang	3
4.	Jarang	2
5.	Tidak pernah	1

3. Dokumentasi

Menurut Hamidi (2004: 72) metode dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting, baik dari lembaga atau organisasi maupun perorangan. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian.

F. Teknik 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 (Sugiyono, 2014: 238).

1. Analisis Deskriptif

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari penelitian mendeskripsikan menurut masing-masing variabel dengan menggunakan bantuan SPSS 22 untuk mendapatkan mean/rata-rata (M), standar deviasi (SD), modus (MD) dan median (Me). Distribusi frekuensi data dibuat dengan membuat kelas interval.

Tabel 3. 5
Interval Distribusi Frekuensi

No	Klasifikasi	Interval
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	40-59
5.	Kurang sekali	0-39

2. Persyaratan Analisis

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

a. Normalitas

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. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Analisis normalitas data menggunakan rumus Kolmogorov Smimov SPSS 22 For Windows. Pengambilan keputusan normal atau tidaknya data diputuskan dengan melihat nilai observe (observasi) dengan nilai expected (harapan/ideal). Jika nilai Asymp, Sig lebih besar dari 0.05 maka disimpulkan data yang diuji

mempunyai distribusi normal. Sebaliknya, jika lebih kecil dari 0,05 maka data mempunyai distribusi yang tidak normal.

b. Linieritas

Linieritas diukur mengetahui linieritas hubungan antara variabel bebas dengan terikat, yaitu *gadget* (X) dan komunikasi tatap muka (asosiatif dan disosiatif) (Y). Kriteria yang dapat digunakan adalah apabila harga p pada lajur dev.from linearty lebih besar dari harga $\alpha = 0,05$ dinyatakan bahwa regresinya linier, dan sebaliknya jika p lebih kecil dari harga $\alpha = 0,05$ dinyatakan bahwa regresinya tidak linier.

Analisis ini akan digunakan dalam menguji besarnya hubungan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja. Untuk mengetahui derajat hubungan gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja dilakukan penyebaran kuesioner yang bersifat tertutup. Untuk mengetahui hubungan antara manajemen keuangan sekolah terhadap efektivitas anggaran digunakan teknik korelasi.

1). Analisis korelasi

Korelasi PMM dilambangkan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga $(-1 \leq r \leq +1)$. Apanila nilai $r = -1$ artinya korelasinya negatif sempurna $r = 0$ artinya tidak ada korelasi dan $r = 1$ berarti korelasinya sangat kuat. Sedangkan arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interprestasi nilai r sebagai berikut:

Tabel 3. 6
Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,80-1,000	Sangat kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat rendah

Sumber: Riduwan, 2005: 138

2). Uji signifikan

Uji signifikan korelasi product moment secara praktis, yang tidak perlu dihitung, tetapi langsung dikonsultasikan pada tabel r product moment. Dengan ketentuannya bila r hitung lebih kecil dari r tabel, maka H_0 diterima. Tetapi sebaliknya bila r dihitung lebih besar tabel ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$) maka H_a diterima. Dan untuk pengelolaan analisis data ini penulis menggunakan program windows SPSS 22.

3). Uji hipotesis

a). Regresi linier sederhana

teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini akan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Teknik yang digunakan adalah regresi linier sederhana, karena linier regresi sederhana merupakan suatu metode untuk mengetahui kontribusi kolektif dari dua variabel (X) terhadap variabel terikat (Y). Penelitian ini menempatkan variabel efektivitas anggaran (Y) sebagai variabel terikat, sedangkan variabel manajemen keuangan sekolah (X) sebagai variabel bebas. Persamaan regresinya untuk 2 variabel terikat adalah:

untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka dihitung terlebih dahulu harga a dan b. Cara menghitung a dan b dapat menggunakan rumus.

b). Koefisien Determinan (R Square)

koefisien determinan adalah suatu analisis untuk menguji seberapa besar pengaruh antara *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja.

c). Uji T

Uji t adalah pengujian signifikan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y, apakah berpengaruh

signifikan atau tidak. Untuk mengetahui hasil signifikan atau tidak dapat dilihat dengan kriteria pengujian:

- (1). Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima
- (2). Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil signifikan dengan kriteria sebagai berikut:

- (a). Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- (b). Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap 30 responden, untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik distribusi skor untuk setiap variabel. Berikut disajikan skor tertinggi, skor terendah, yang mencapai responden dari masing-masing variabel X dan variabel Y, menghitung mean, standar serta membuat tabel, grafik berdasarkan hasil jawaban angket yang diperoleh dari tanggapan responden. Hasil perhitungan analisis dekriptif untuk masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut:

B. Deskripsi gadget

Data *gadget* ini di ambil dengan angket tertutup dengan alternatif jawaban “selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah”. Pernyataan yang digunakan dalam angket ini adalah sebanyak 9 butir dengan 30 responden. Deskripsi data tentang *gadget* dan komunikasi tatap muka, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Descriptive Statistic Gadget

		Gadget	Valid N (listwise)
N	Statistic	30	30
Minimum	Statistic	14.00	
Maximum	Statistic	38.00	
Mean	Statistic	25.6000	
Std. Deviation	Statistic	5.93412	
Skewness	Statistic	.218	
	Std. Error	.427	
Kurtosis	Statistic	-.439	
	Std. Error	.833	

Berdasarkan tabel pada 4. 1 di atas pengolahan data mengenai *gadget* di jorong Sigunanti, hasil penelitian secara deskriptif menunjukkan

bahwa nilai minimum 14, nilai maximum adalah 38, mean 25.6000 dan standar deviasi 5.93412. Adapun distribusi frekuensi dari analisis deskriptif *gadget* adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor maximum: } 5 \times 9 = 45$$

$$\text{Skor minimum: } 1 \times 9 = 9$$

$$\text{Rentang skor: } 45 - 9 = 36$$

$$\text{Panjang kelas interval: } 36 : 5 = 7,2 \text{ dibulatkan } 7$$

Tabel 4.2
Frekuensi *Gadget*

No	Rentang skor	Klasifikasi	F	%
1	34 – 40	Sangat tinggi	3	10%
2	27 – 33	Tinggi	11	36,7%
3	20 – 26	Sedang	12	40%
4	13 – 19	Rendah	4	13,3%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa dengan rentang 34-40 adalah sangat tinggi, selanjutnya untuk mengetahui kategori hubungan tingkat pengguna *gadget* dapat dilihat sebagai terlampir. Berdasarkan tingkat skor pengguna *gadget* di atas, dapat dilihat dengan pengguna *gadget* pada table berikut:

$$\text{Rumus: } Fr = \frac{Fa}{N} \times 100 \%$$

Fr = frekuensi relative

Fa = frekuensi komulatif

N = banyak data

Tabel 4. 3
Distribusi Frekuensi Tingkat Gadget

No	Rentang skor	Klasifikasi	F	%
1	34 – 40	Sangat tinggi	3	10%
2	27 – 33	Tinggi	11	36,7%
3	20 – 26	Sedang	12	40%
4	13 – 19	Rendah	4	13,3%
	Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa penggunaan *gadget* lebih dominan dalam kategori sedang sebanyak 12 orang (40%), sangat tinggi 3 orang (10%), tinggi 11 orang (36,7%), rendah 4 orang (13,3%). Dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gadget terhadap komunikasi tatap muka berada pada rentangan 20-26 yaitu sedang.

C. Deskripsi Data tentang Komunikasi Tatap Muka

Data komunikasi tatap muka diambil dari penyebaran angket dengan alternatif jawaban “selalu, sering, kadang-kadang, pernah, tidak pernah. Pernyataan yang digunakan dalam angket ini adalah sebanyak 8 butir pertanyaan dengan 30 responden. Deskripsi data tentang aktivitas anggaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4
Descriptive Komunikasi Tatap Muka

		<i>Gadget</i>	Valid N (listwise)
N	Statistic	30	30
Minimum	Statistic	16.00	
Maximum	Statistic	37.00	
Mean	Statistic	26.5333	
Std. Deviation	Statistic	4.34490	
Skewness	Statistic	-.365	
	Std. Error	.427	

Kurtosis	Statistic	.827	
	Std. Error	.833	

Berdasarkan tabel 4.3 pengolahan data di atas mengenai komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti, hasil penelitian secara deskriptif menunjukkan nilai minimum 16, maximum 37, mean 26.5333, dan standar deviasi 4.34490. adapun distribusi frekuensi dari analisis deskriptif komunikasi tatap muka adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor maximum: } 5 \times 8 = 40$$

$$\text{Skor minimum: } 1 \times 8 = 8$$

$$\text{Rentang skor: } 40 - 8 = 32$$

$$\text{Panjang kelas interval: } 32 : 5 = 6,4 \text{ dibulatkan } 6$$

Tabel 4. 5
Frekuensi Komunikasi Tatap Muka

No	Rentang skor	Klasifikasi	F	%
1	34 – 39	Sangat tinggi	1	1,3%
2	28 – 33	Tinggi	14	46,7%
3	22 – 27	Sedang	10	33,3%
4	16 – 21	Rendah	5	16,7%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa diatas dengan rentang 34-40 adalah sangat tinggi, selanjutnya untuk mengetahui hubungan tingkat komunikasi tatap muka dapat dilihat sebagai terlampir, berdasarkan dengan menggunakan

$$\text{Rumus: } Fr = \frac{Fa}{N} \times 100 \%$$

Fr = frekuensi relative

Fa = frekuensi komulatif

N = banyak data

Tabel 4. 6
Distribusi Frekuensi Tingkat Komunikasi Tatap Muka

No	Rentang skor	Klasifikasi	F	%
1	34 – 39	Sangat tinggi	1	1,3%
2	28 – 33	Tinggi	14	46,7%
3	22 – 27	Sedang	10	33,3%
4	16 – 21	Rendah	5	16,7%
	Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa komunikasi tatap muka lebih dominan dalam kategori tinggi sebanyak 14 orang (46,7%), sangat tinggi 1 orang (1,3%), sedang 10 orang (33,3%), rendah 5 orang (16,7%). Dapat disimpulkan bahwa komunikasi dominan pada rentangan 28-33 yaitu tinggi.

D. Pengujian Persyaratan Analisis

Guna mendapatkan suatu kesimpulan yang berarti diperlukan suatu analisis data. Analisis data dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang telah diajukan dalam melakukan analisis terhadap variabel *gadget* dan komunikasi tatap muka Uji persyaratan yang dimaksud adalah:

E. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak rumus yang digunakan adalah rumus *Kolmogorof Smirnov*. Untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing variabel normal atau tidak dapat dilihat dari nilai *Asymp Sig*. Jika nilai *Asymp Sig (2-Tailed) < 0,05* maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai *Asymp Sig (2-Tailed) > 0,05* maka data berdistribusi normal. Dengan bantuan perangkat untuk komputer pengelola data statistik SPSS *verst 22 for Windows* hasil uji normalitas ditunjukkan tabel berikut:

Tabel 4. 7
Hasil Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal	Mean	,0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	3,70206371
Most	Extreme Absolute	,108
Differences	Positive	,093
	Negative	-,108
Test Statistic		,108
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.5 *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* di atas adalah diperoleh nilai signifikan 0,200 lebih besar dari 0,05, maka hipotesis diterima dan dengan demikian variabel dependen berdistribusi normal. Sehingga dapat dikemukakan bahwa data variabel *gadget* dan komunikasi tatap muka.

Selanjutnya berdasarkan grafik *P-Plot of Regression Stand*, data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, sehingga model regresi memenuhi asumsi normalitas. Adapun secara lengkap dan rinci gambar tebaran data sebagaimana pada gambar dibawah ini.

F. Uji Linearitas

Uji linearitas dapat dinilai dari nilai signifikansi dan *deviations of linerty*. Uji lineritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linear atau tidak. Jika harga sig tersebut $<0,05$ maka hubungannya tidak linier, sedangkan jika nilai sig $>0,05$ maka hubungannya bersifat linier. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan SPSS *versi 22*. Hasil uji linearitas ditunjukkan pada tabel

Tabel 4. 8
Hasil Uji Linearitas ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Komunikasi tatap muka* gadget	Between Groups	(combined)	426.800	17	27.224	3.858	0.11
		Linearity	150.014	1	150.014	21.262	.011
		Deviation from linearity	312.786	16	19.549	2.771	0,40
	Within groups		84.667	12	7.056		
	Total		547.467	29			

Dari tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa nilai sig 0,40 dimana $> 0,05$ maka dari hasil pengolahan data tersebut dapat dikemukakan bahwa antara variabel (x) *gadget* dan variabel (y) komunikasi tatap muka mempunyai hubungan linear.

G. Pengujian Hipotesis

1. Regresi linear sederhana

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini akan menggunakan persamaan regresi linear sederhana. Teknik analisis sederhana yang digunakan adalah regresi linear sederhana, karena linear sederhana merupakan metode untuk mengetahui pengaruh yang signifikan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Output dari Program SPSS versi 22 diperoleh nilai regresi yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9
Regresi linear sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	16,722	3,096		5,402	,000
Gadget	,383	,118	,523	3,251	,003

a. Dependent Variable: Komunikasi Tatap Muka

Berdasarkan tabel 4.8 di atas output dari hasil regresi linear sederhana, diperoleh arah regresi b sebesar 0,383 dan konstanta atau a sebesar 16,722. Maka dapat digambarkan bentuk hubungan antara kedua variabel tersebut oleh persamaan regresi:

$$Y = a+Bx$$

$$Y = 16,722+0,383X$$

Arti dari persamaan regresi ini adalah:

- a. Nilai konstanta (a) adalah 16,722; artinya jika variabel independen yaitu *gadget* nilainya 0 maka komunikasi tatap muka nilainya 16,722
- b. Nilai koefisien regresi variabel komunikasi tatap muka (b) 0,383 mengidentifikasi bahwa adanya pengaruh positif *gadget* terhadap komunikasi tatap muka di mana peningkatan 1% *gadget* akan mengakibatkan peningkatan komunikasi tatap muka sebesar 0,383

Berdasarkan hasil dari nilai konstanta dan koefisien di atas bahwa pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka artinya semakin tidak baik pula komunikasi tatap muka.

2. Menghitung Koefisien Determinan

Koefisien determinan adalah suatu analisis untuk menguji seberapa besar pengaruh simultan antara *gadget* terhadap komunikasi

tatap muka berdasarkan tabel dibawah ini diolah dengan SPSS versi 22 maka dapat dilihat:

Tabel 4. 10
Koefisien Determinan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,523 ^a	,274	,248	3,76759

a. Predictors: (Constant), Gadget

b. Dependent Variable: komunikasi tatap muka

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat dilihat bahwa nilai R menunjukkan korelasi sederhana antara variabel X terhadap Y angka R didapat 0,523 artinya korelasi antara variabel gadget dengan komunikasi tatap muka sebesar 52.3%. hal ini berarti terjadi hubungan erat karena nilai mendekati 1%. Sedangkan koefisien determinan sebesar 0,272. Hal ini mengidentifikasikan bahwa adanya pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka sebesar 100%-52,3% sedangkan sisanya 47,7% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini..

3. Uji t

Pengujian t adalah pengujian signifikansi untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap Variabel Y. Apakah berpengaruh signifikansi atau tidak. Variabel independen dikatakan berpengaruh signifikan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkatan signifikan sebesar 0,05.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara :

H_0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat

Dasar pengambilan keputusan adalah bahwa diterima H_0 jika nilai signifikan $> \alpha$ 0,05 dan H_a jika nilai signifikan $< \alpha$ 0,05 hasil perhitungan korelasi *gadget* berpengaruh secara signifikan

terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 11
Hasil korelasi variabel gadget terhadap komunikasi tatap muka

		Gadget	Komunikasi Tatap Muka
Gadget	Pearson Correlation	1	,523**
	Sig. (2-tailed)		,003
	N	30	30
Komunikasi Tatap Muka	Pearson Correlation	,523**	1
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 4.10 di atas diperoleh signifikansi (sig 2-tailed) sebesar 0,003. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal ini maka dapat dijelaskan bahwa *gadget* berkorelasi secara signifikansi terhadap komunikasi tatap muka. Sesuai dengan pengambilan keputusan diatas bahwa H_0 ditolak dan H_0 diterima. Ini berarti terdapat korelasi yang signifikansi antara *gadget* terhadap komunikasi tatap muka, dengan korelasi 0,523 atau 52,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *gadget* dengan komunikasi tatap muka berkorelasi cukup kuat.

Untuk melihat pengaruh variabel *gadget* secara persial terhadap komunikasi tatap muka dan seberapa besar pengaruhnya, akan dianalisis dengan regresi sederhana, agar dapat menentukan pengaruh dan seberapa besar pengaruhnya variabel independen terhadap variabel dependen, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan model regresi (persamaan regresi). Adapun hasilnya sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 4. 12
Hasil Uji Pengaruh Variabel Gadget

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	16,722	3,096		5,402	,000
Gadget	,383	,118	,523	3,251	,003

a. Dependent Variable: Komunikasi Tatap Muka

Berdasarkan pada tabel 4. 11 diatas, maka dapat diketahui nilai signifikansi *gadget* terhadap komunikasi tatap muka yang diperoleh sebesar 0,003. Hal ini lebih kecil dari 0,05 dan hasil pengujian uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{table}$, dimana untuk menentukan t tabel dapat dilihat statistik pada signifikansi $0,05/2 = 0,025$ dengan derajat kebebasan $df = N-2$, $df = 30-2 = 28$, nilai t hitung sebesar 3,251 dan nilai t tabel sebesar 1.701 pada taraf 0,05, karena t hitung lebih besar dari t table dikemukakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh antara *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

H. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Adapun pembahasan yang lebih rinci mengenai analisis regresi dalam penelitian ini adalah:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Berdasarkan pada hasil nilai regresi sederhana dengan bantuan *SPSS versi 22 for Windows* diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,523 dengan signifikan 0,003. Nilai koefisien determinan (R^2) sebesar 0,274 yang menunjukkan bahwa variabel *gadget* memiliki pengaruh terhadap

komunikasi tatap muka sebesar 27,4%, sedangkan sisanya 72,6% 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 3,251 dan t_{tabel} 5% sebesar 1701. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *gadget* terhadap komunikasi tatap muka.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Muhammad Kamil Faris (2016) yang berjudul “pengaruh gadget berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field reseach*) yang bersifat penelitian deskriptif dengan teknik purposive sampling. Jadi penelitian ini menyebutkan bahwa gadget berpengaruh pada komunikasi tatap muka pada pemuda, jika pemuda telah aktif dalam menggunakan gadget mereka lupa akan orang sekitarnya, sampai lupa waktu shalat.

Penelitian ini peneliti meneliti tentang pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali kabupaten Pasaman Barat, sedangkan perbedaan yaitu pengaruh gadget berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penelitian didapatkan hasil sebesar 27,4% yang merupakan hasil dari pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti kecamatan Kinali kabupaten Pasaman Barat, dari hasil tersebut dapat dijabarkan, bahwa masih banyak diantara remaja yang tidak mengingat waktu dan tempat dalam pemakaian gadget yang memungkinkan komunikasi tatap muka sangat berkurang, dan ketika remaja itu berkumpul sesama mereka hanya sebatas perkumpulan saja, yang menyebabkan komunikasi tatap muka antara mereka tidak terjalin dengan baik. Dan kebiasaan-kebiasaan lama mereka saat komunikasi tatap muka secara langsung sudah berkurang, yang biasanya tidak ada

batas dalam komunikasi tatap muka dan interaksi sesama mereka selalu berjalan dengan baik, namun karena para remaja pada saat sekarang ini lebih sering menggunakan gadget, yang menyebabkan komunikasi tatap muka sesama para remaja berkurang. Seharusnya para remaja lebih bisa memberi batasan dalam pemakaian gadget sehingga komunikasi tatap muka di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat berjalan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, pembahasan dan tujuan penelitian mengenai pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Dapat disimpulkan bahwa perlunya kesadaran dari remaja dalam penggunaan gadget atau membatasi dalam pemakaian gadget, agar komunikasi dapat terjalin dengan baik dan hubungan sosial diantara remaja pun tidak menjauh dikarenakan pemakaian alat teknologi yang canggih pada zaman modern ini. Komunikasi yang berhasil itu komunikasi yang dilakukan secara tatap muka dan melalui komunikasi tatap muka kita mengetahui respon yang diterima oleh penerima pesan. Sehingga respon yang didapat melalui komunikasi tatap muka tersebut dapat ditangkap oleh pemberi pesan.

Kurangnya sikap peduli sesama mereka yang menyebabkan komunikasi tatap muka yang biasanya terjalin kini seakan tidak terjadi karena pemakaian mereka terhadap gadget yang berlebihan dan tidak tepat waktu, dan tidak sesuai kondisi maupun keadaan dimana mereka harus menggunakan gadget.

Dari hasil olahan data penelitian tentang *gadget* terdapat skor paling tinggi 38 skor dan yang paling rendah 14 skor. Sedangkan hasil pengelolaan data tentang komunikasi tatap muka dengan rentang skor tertinggi 37 dan yang paling rendah 16 skor. Dan hasil akhir menunjukkan hasil yang diperoleh oleh pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka adalah 27,4%. Artinya pengaruh *gadget* terhadap komunikasi tatap muka pada remaja sebanyak 27,4%.

B. Saran

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

1. Agar komunikasi tatap muka para remaja berjalan dengan baik dan lancar, diharapkan para remaja untuk menjaga silaturahmi sekitar lingkungan mereka. Dan diharapkan para remaja-remaja tersebut dapat menjaga dalam menggunakan gadget dengan seperlunya saja, dan tidak menggunakan gadget secara berlebihan.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melanjutkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas ataupun mendalam, karena peneliti merasa masih terdapat kekurangan

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aufirandra, F. Bunga Adelya, dan Syifa Ulfah. 2017. Komunikasi Mempengaruhi Tingkah Laku Individu. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia. JPGI* 2(2): 9-15.
- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chusna, Puji Asmaul. 2013. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17(02): 315-330.
- Aziz, Muchlis, dan Nurainah. 2018. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Al-ijtimayyah* 4(2): 19-39.
- Ali, Mohammad. 2016. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya Edisi Pertama Cetakan ke 5*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. Muljo Raharjo. 2016. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayati, Rahma. Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *Jurnal Ilmu Komunikasi* : 1-10.
- Haosoman, Pitthaully. 2018. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung. *Jurnal Komunikasi XII* (01): 1-7.

- Hamidi, 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Pratis Pembuatan Poposal dan Laporan*. Malang:UMM Pres.
- Ibnu Aziz. 2012. *Situs Internet untuk Anak-anak*. Yogyakarta: Idea World Kids.
- Iswiddharmanjaya, BerandaAgency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Orang Tua Agar Memahami Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Gadget*.
- Kristanto, Vigih Hery. 2018. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kamil, Muhammad Faris. 2016. *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri. Raden Intan Lampung (skripsi).
- Kursiwi. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V(Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah* (skripsi).
- Mukaromah, Khusnatul, Ari Kusyanti, dan Andi Reza Perdakusuma. 2018. *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengguna Snapchat Membagikan Video dengan Menggunakan Structural Equation Modeling*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 2(4): 1582-1591.
- Nihayah, Ulin. 2016. *Peran Komunikasi Interpersonal Untuk Mewujudkan Kesehatan Mental bagi Konseling*. Jurnal Islamic Communication 01(01): 1-13.
- Pin, Pin. 2020. *Peranan Keluarga Tjong Yang Hian Terhadap Pembangunan Indonesia*. Malang: CV Liberasi Nusantara Abadi.
- Pontoh, Widya P. 2013. *Peranan Komunikasi Interpersonal Guru dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak*. Jurnal Acta Diurna. 1(1) :1-11.

- Permata, Ariestya Ayu. 2017. *Pemanfaatan Media Sosial untuk Jual Beli Online di Kalangan Mahasiswa Fisip Universitas Airlangga Surabaya Melalui Instagram*. Jurnal Unair.
- Putro, Khamim Zarkasi. 2017. *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. APLIKASIA Jurnal Aplikasi Ilmu- ilmu Agama. 17(1): 25-32.
- Rahmania, Nadya Zsalsabilla. 2018. *Komunikasi Interpersonal Komunitas Online*. Jurnal Manajemen Komunikasi 3(1): 51-66.
- Rudi, R. 2009. *Game Ponsel Paling Populer*. Yogyakarta: Mediakom.
- Riduwan, 2005. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, M. 2003. *Psikologi Konseling*. Bandung Maestro.
- Soyomukti, Nurani, 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jawa Barat: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Yogyakarta: Alfabeta CV.
- _____, 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2016. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Salbino, Sherief. 2015. *Buku Pintar Ipad dan Iphone untuk Pemula*. Kunci Komunikasi.
- _____, 2013. *Buku Pintar Gadget Untuk Pemula*. Kunci Komunikasi.
- Setyawan, Febri Endra Budi. 2019. *Pendekatan Pelayanan Kesehatan Dokter Keluarga*. Malang: Zifatama Jawara.

- Suryadi, E, M. Hidayat Ginanjar, dan M. Priyatna. 2016. *Penggunaan Sosial Media Whatshapp dan Pengaruhnya Terhadap Displin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Islam 7(1): 1-22.
- Syahyudin, Dindin. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa*. Jurnal Kehumasan Vol 2, No 1 Edisi Agustus.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Mediai: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Trisuci, Ayu, dan Syafruddin Ritonga. 2016. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Blacberry Messenger Terhadap Interasksi Sosial di Kalangan Pelajar*. Jurnal Ilmu Pemerintahandan Sosial Politik UMA 4(2): 134-149.
- Witarsa, Ramdhan. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal PEDAGOGIK* 6 (1): 9-20.
- Willis, Sofyan S. 2017. *Remaja dan Masalahnya*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf L.N.Syamsu, Nani M.Syughandi. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Yanti, Faarah Dina Rahma. 2018. *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Wau Sidoarjo*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (skripsi).