



Hubungan Antara Adiksi Pengguna Gadget dengan Komunikasi Interpersonal pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri Jakarta

Rizka Aulia Azahra¹, Dwi Dasalinda²

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

E-mail: rizkaauliaazahra68@gmail.com, dwidasalinda@uhamka.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-06 Keywords: <i>Interpersonal Communication; Gadget Addiction; Students.</i>	This study aims to determine whether there is a relationship between gadget addiction and interpersonal communication among eighth-grade students. The study uses a quantitative method with a correlational approach. The sample consists of 81 students representing a population of 322 eighth-grade students, selected using a simple random sampling technique. Data were collected using a questionnaire, and data analysis was conducted with the Pearson correlation test. The results of the Pearson correlation test showed no relationship between gadget addiction and interpersonal communication among eighth-grade students, with a correlation coefficient (r_{xy}) of 0.088 and a significance value of 0.435 ($p > 0.05$), indicating that the correlation coefficient is not significant. Thus, after confirming with (N) 81 at a 5% significance level, it was found that the calculated r-value of 0.088 is less than the table r-value of 0.220, meaning that gadget addiction has no significant relationship with interpersonal communication among eighth-grade students in junior high school. Therefore, the alternative hypothesis (H_a) is rejected, and the null hypothesis (H_o) is accepted.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-06 Kata kunci: Komunikasi Interpersonal; Adiksi Pengguna Gadget; Siswa.	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan antara kecanduan gadget dan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel penelitian terdiri dari 81 siswa yang mewakili populasi 322 siswa kelas VIII, dengan teknik pengambilan sampel simple random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner, dan analisis data dilakukan dengan uji korelasi Pearson. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan gadget dan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII, dengan koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,088 dan nilai signifikansi sebesar 0,435 ($p > 0,05$), yang berarti koefisien korelasi tersebut tidak signifikan. Dengan demikian, setelah dikonfirmasi dengan (N) 81 dalam taraf signifikansi 5% didapat r hitung 0,088 < rtabel sebesar 0,220, artinya hal ini bahwa adiksi pengguna gadget tidak memiliki hubungan yang tidak signifikan dengan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII di SMP. Sehingga hipotesis alternatif/ H_a ditolak dan hipotesis nol/ H_o diterima.

I. PENDAHULUAN

Komunikasi adalah bagian penting dari kehidupan manusia. Manusia telah berkomunikasi dengan sangat sederhana sejak kelahirannya dan seiring dengan berkembangnya individu, komunikasi tersebut menjadi lebih sempurna sehingga terjadi proses antara pengirim pesan dan penerima pesan. Komunikasi tersebut diperlukan dalam segala aspek kehidupan, baik dalam keluarga maupun dalam masyarakat. Komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain atau kelompok lain, disertai dengan efek dan tanggapan langsung (Devito dalam Suranto, 2011). Secara etimologi, istilah komunikasi berasal dari “*communication*” dalam bahasa Inggris, yang berasal dari bahasa Latin “*communis*”, yang berarti berbagi atau memiliki

keamanan. Pada dasarnya, komunikasi melibatkan pencapaian pemahaman yang sama antara pengirim pesan dan penerima pesan yang disampaikan (Solihat et al., 2014).

Komunikasi terjadi saat seseorang mengirim dan menerima umpan balik langsung dari penerima. Proses ini melibatkan penyampaian pesan, baik secara lisan maupun non-lisan melalui interaksi antar pengirim dan penerima. Tujuan dari komunikasi ini adalah untuk mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku. Dalam jenis komunikasi ini, penting bagi komunikator dan komunikan untuk memiliki hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi. Komunikasi bisa terjadi dimana saja seperti rumah, sekolah, kantor, dan semua tempat terjadinya interaksi sosial termasuk komunikasi menggunakan alat elektronik. Faktanya, dengan

teknologi komunikasi yang kini menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, semakin jelas bahwa manusia terus-menerus berinteraksi dengan orang lain. Melalui media komunikasi yang ada, seperti gadget, seseorang dapat dengan mudah berhubungan dengan siapa saja yang diinginkan, bahkan ketika dia sedang sendirian di suatu tempat (Suranto, 2011).

Kemajuan menuju era globalisasi mengharuskan manusia untuk mengenali dan memahami berbagai perubahan yang terjadi sekarang dan di masa depan. Saat ini, hampir semua orang di dunia memiliki gadget sebagai sarana komunikasi. Bahkan, banyak orang memiliki lebih dari satu gadget sesuai dengan kebutuhan mereka. Gadget merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu, seperti ponsel, iPad, laptop, *smartphone*, dan sejenisnya. Dalam bahasa Inggris, istilah "gadget" merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Gadgets adalah berbagai alat elektronik yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan atau aktivitas manusia, dengan menjalankan fungsi khusus melalui perangkat elektronik. Contohnya termasuk *smartphone* dan *netbook* (Yannuansa, 2020).

Penggunaan gadget mempengaruhi penggunaannya, baik orang dewasa maupun anak-anak, termasuk siswa sekolah, tergantung pada cara gadget tersebut digunakan dan dimanfaatkan. Beberapa dampak positif dari penggunaan gadget antara lain: 1) Mempermudah interaksi dengan banyak orang melalui media sosial. 2) Dengan adanya gadget dan media sosial saat ini, hubungan jarak jauh menjadi lebih mudah diatasi dan tidak lagi menjadi masalah. 3) Membantu siswa dalam berkonsultasi tentang pelajaran dan tugas yang belum dimengerti, biasanya dengan menggunakan aplikasi seperti Whatsapp untuk berkomunikasi dengan guru. 4) Memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan sekolah dan membagikannya, termasuk foto-foto terkait kegiatan tersebut, baik secara kelompok maupun langsung kepada orang tertentu (Harfiyanto et al., 2015).

Selain itu, penggunaan gadget juga memiliki dampak positif. Namun, ada juga dampak negatifnya bagi siswa. Menurut Fitriana et al. (2020), salah satu dampak negatif penggunaan internet adalah ketergantungan remaja pada akses internet untuk mencapai kepuasan, yang sering kali mengakibatkan kecanduan akibat waktu penggunaan yang lama. Orang yang kecanduan cenderung menggunakan gadget secara terus-menerus dalam jangka waktu lama. Remaja, yang biasanya sangat ingin tahu dan

mudah terpengaruh, sering kali merasa penasaran dan ingin mencoba hal-hal baru saat menggunakan gadget. Oleh karena itu, orang tua perlu memantau anak-anak mereka dengan cermat untuk mencegah dampak negatif pada remaja.

Dalam laporan data.ai berjudul "*The State of Mobility 2023*", terungkap bahwa masyarakat Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 5,7 jam sehari menggunakan gadget pada tahun 2022. Angka ini meningkat dibandingkan tahun lalu, yang rata-rata adalah 5,4 jam per hari. Diperkirakan bahwa penetrasi internet di Indonesia akan mencapai 78,19% pada tahun 2023, meningkat dari 77,02% pada tahun sebelumnya. Dengan total penduduk Indonesia yang berjumlah 275,77 juta jiwa, jumlah orang yang memiliki akses internet kini mencapai 215,62 juta jiwa. Ini menunjukkan peningkatan sebanyak 5 juta orang dibandingkan tahun lalu, di mana jumlah pengguna internet mencapai 210 juta orang (APJII, 2023).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "kecanduan" (adiksi) berasal dari "candu" yang berarti sesuatu yang sangat disukai dan bisa membuat ketergantungan. Secara umum, kecanduan berarti ketergantungan atau dorongan yang kuat terhadap suatu kegemaran yang dapat membuat seseorang melupakan hal-hal lain. Kecanduan ditandai dengan perilaku berlebihan atau obsesif dalam menggunakan komputer, baik secara online maupun offline, yang mengakibatkan kesulitan dan gangguan. Meskipun kontroversial, kondisi ini telah menarik perhatian media dan profesional kesehatan. Penelitian yang ada menunjukkan berbagai subtipe kecanduan, termasuk kecanduan permainan, serta penggunaan email dan pesan teks yang berlebihan (APA, 2018).

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti, baik pekerjaan rumah maupun kegiatan belajar kelas di SMP Negeri 184 Jakarta yang dimana disekolah tersebut diperbolehkan membawa gadget, bahkan pada jam pelajaran sebagian siswa menggunakan gadget karena harus mencari informasi referensi lain dan mengerjakan tugas dalam mata pelajaran dikelas yang diizinkan oleh guru. Pada observasi menunjukkan bahwa saat ini sebagian besar keseharian siswa dipenuhi dengan gadget, dimana gadget tersebut dapat mempengaruhi aktivitas komunikasi interpersonal pada siswa. Karena gadget, mereka merasa terhibur dan membantu mereka berkomunikasi dengan luas dalam berbagai apapun secara online. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian guna mengetahui hubungan antara adiksi pengguna gadget dan komunikasi pada siswa kelas VIII.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode ini mengandalkan filsafat positivisme untuk mempelajari populasi tertentu, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data secara statistik untuk menguji hipotesis. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian korelasional (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016), metode kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk dapat mempelajari populasi tertentu, mengumpulkan data dengan alat penelitian, dan menganalisis data kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian korelasional.

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala likert yang memiliki empat pilihan yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. responden diminta memilih satu jawaban berdasarkan skala tersebut. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 184, yang berjumlah 322 siswa.

Tabel 1. Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 184 Jakarta

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	35
2	VIII B	35
3	VIII C	36
4	VIII D	36
5	VIII E	36
6	VIII F	36
7	VIII G	36
8	VIII H	36
9	VIII I	36
Jumlah		322

Penambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling* dengan sistem undian acak. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa *simple random sampling* adalah metode yang sederhana, di mana anggota sampel dipilih secara acak tanpa mempertimbangkan kesamaan, konsensus, atau standar tertentu. Arikunto (2013) menyebutkan bahwa jika populasi kurang dari 100 orang, seluruh populasi diambil sebagai sampel. Namun, jika populasi lebih dari 100 orang, sampel dapat diambil 10-15% atau 20%-20% dari total populasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, sampel

terdiri dari 81 siswa yang mewakili populasi 322 siswa kelas 8 SMP Negeri 184 Jakarta.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan kuesioner yang dibagikan melalui Google Formulir, berisi tentang Kecanduan (adiksi) Gadget dan Komunikasi Interpersonal yang dikembangkan oleh peneliti. Pada kuesioner ini mengacu pada konsep komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Devito, dengan lima aspek sebagai indikator yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan, yang terdiri dari 30 item (Suranto, 2011). Sementara itu, kuesioner mengenai kecanduan gadget merujuk pada Kwon dkk., yang mencakup lima aspek sebagai indikator yaitu *Daily Life Disturbance, Withdrawal, Cyberspace-Oriented Relationship, Overuse, dan Tolerance* (Kwon et al., 2013).

Metode penilaian yang diterapkan pada alat ukur ini menggunakan Skala Likert. Skala ini memiliki empat pilihan jawaban: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. responden memilih satu jawaban dari pilihan tersebut saat menjawab kuesioner. Selanjutnya, penulis melakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Uji validitas adalah cara untuk menentukan sejauh mana instrumen benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, artinya ia mengukur dengan akurat yang sesuai dengan menggambarkan data variabel yang diteliti. Uji reliabilitas, di sisi lain, adalah pengukuran yang menilai sejauh mana data yang dihasilkan memiliki konsistensi dan keandalan tinggi. Reliabilitas mencakup konsistensi, keterandalan, kepercayaan, kestabilan, dan keajegan (Arikunto, 2013). Untuk menentukan hasil skornya, peneliti dibantu dengan pengolahan korelasi *product moment* dan analisis reliabilitas *Alpha Cronbach's* dengan bantuan SPSS versi 29.0 untuk Windows.

Tabel 2. Bobot Jawaban dan Pilihan Pernyataan Tiap-Tiap Item

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebuah item dianggap valid jika nilai korelasinya melebihi nilai rtabel yang signifikan (0,329). Pada variabel kecanduan

gadget, kuesioner yang terdiri dari 36 item telah diisi oleh 36 peserta. Berdasarkan hasil korelasi, terdapat 11 item dengan nilai kurang. Dari hasil korelasi, terdapat 11 item memiliki nilai dibawah 0,329, menandakan bahwa item-item tersebut tidak signifikan dan *unvalid*. Sebaliknya, 25 item lainnya yang memiliki nilai korelasi lebih tinggi dari rtabel dianggap valid. Untuk variabel komunikasi interpersonal, kuesioner yang terdiri dari 51 item telah diisi oleh 36 responden.

Berdasarkan hasil korelasi, terdapat 21 item memiliki nilai dibawah 0,329, menandakan bahwa item-item tersebut tidak signifikan dan *unvalid*. Dengan demikian, 30 item yang memiliki nilai korelasi lebih dari rtabel dianggap valid dan akan digunakan dalam instrumen selanjutnya. Uji reliabilitas pada item kuesioner untuk variabel adiksi gadget dan komunikasi interpersonal dilakukan menggunakan analisis reliabilitas (*Cronbach's alpha*) dengan bantuan SPSS versi 29. Peneliti memilih analisis reliabilitas karena *Cronbach's alpha* lebih sesuai untuk kuesioner yang menggunakan skala penilaian hierarki 1, 2, 3, 4. Berdasarkan hasil uji reliabilitas untuk variabel adiksi gadget (X) menunjukkan nilai 0,877, yang mengindikasikan bahwa variabel X memiliki reliabilitas yang baik. Hasil yang serupa juga ditemukan untuk variabel komunikasi interpersonal (Y), dengan *Cronbach's alpha* sebesar 0,881, menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik.

2. Analisis Deskripsi Adiksi Pengguna Gadget

Tabel 3. Deskripsi Data

Descriptive Statistics								
Variabel	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
X	81	49	45	94	5475	67.59	9.432	88.969
Valid N (listwise)	81							

Berdasarkan dari analisis data untuk variabel adiksi pengguna gadget (X) dengan melibatkan 81 siswa sebagai sampel, skor yang diperoleh berkisar dari 45 sebagai skor minimum hingga 94 sebagai skor maksimum, untuk total skor kumulatif sebesar 5.475. Skor rata-rata untuk variabel ini adalah 67.59, sedangkan variansnya sebesar 88,96. Rentang skor (range) dalam distribusi data adalah 49, dan standar deviasi adalah 9,432.

Tabel 4. Kategorisasi Adiksi Pengguna Gadget

Kriteria	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	$X < 53$	4	5%
Rendah	$53 \leq 62$	23	28%
Sedang	$62 \leq 72$	33	41%
Tinggi	$72 \leq 82$	13	16%
Sangat Tinggi	$X \geq 82$	8	10%
Jumlah		81	100%

Menurut tabel yang disajikan, tingkat adiksi pengguna gadget telah dikategorikan. Hasilnya menunjukkan bahwa adiksi gadget di kalangan siswa Kelas VIII SMP Negeri 184 Jakarta berada dalam kategori sedang, dengan persentase 41% atau sebanyak 33 siswa termasuk dalam kategori tersebut.

3. Analisis Deskripsi Komunikasi Interpersonal

Tabel 5. Deskripsi Statistik

Descriptive Statistics								
Variabel	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Y	81	42	63	105	6587	81.3216	7.55498	57.146
Valid N (listwise)	81							

Berdasarkan analisis data komunikasi interpersonal (Y) dari sampel yang terdiri dari 81 siswa, skor terendah yang diperoleh adalah 63 dan skor tertinggi adalah 105, dengan total skor keseluruhan sebesar 6587. Selain itu, variabel adiksi pengguna gadget menunjukkan skor rata-rata sebesar 81,32, dengan varians sebesar 57,146. Rentang skor (range) adalah 42, dan standar deviasi sebesar 7,55498.

Tabel 6. Kategorisasi Komunikasi Interpersonal

Kriteria	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	$X < 70$	4	5%
Rendah	$70 < X \leq 78$	18	22%
Sedang	$78 < X \leq 85$	40	49%
Tinggi	$85 < X \leq 93$	13	16%
Sangat Tinggi	$X \geq 93$	6	7%
Jumlah		81	100%

Pada hasil tabel di atas, kategori komunikasi interpersonal telah ditentukan. Hasilnya menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa Kelas VIII tergolong dalam kategori sedang, dengan persentase sebesar 49% dan jumlah siswa sebanyak 40.

4. Uji Normalitas

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			81
Normal Parameters ^{a, b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		7.53019405
Most Extreme Differences	Absolute		.074
	Positive		.074
	Negative		-.047
Test Statistic			.074
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.332
	99 %	Lower	
	Confidence	Bound	.319
	Interval	Upper	
		Bound	.344

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000

Hasil dari tabel output SPSS, nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) adalah 0,200, lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal menurut kriteria normalitas Kolmogorov-Smirnov. Oleh karena itu, baik variabel adiksi pengguna gadget dan variabel komunikasi interpersonal telah memenuhi asumsi normalitas atau prasyarat untuk model regresi.

5. Uji Linearitas

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
		(Combined)	1338.242	33	40.553	.589	.943
Komunikasi Interpersonal * Pengguna Gadget	Between Groups	Linearity	35.349	1	35.349	.514	.477
		Deviation from Linearity	1302.894	32	40.715	.592	.940
		Within Groups	3233.412	47	68.796		
		Total	4571.654	80			

Hasil uji linearitas antara komunikasi interpersonal dan adiksi pengguna gadget menunjukkan deviasi nilai linearitas lebih besar dari alpha 0,05 (0,940 > 0,05). Ini berarti ada hubungan linear yang signifikan antara komunikasi interpersonal dan adiksi pengguna gadget

6. Uji Korelasi Product Moment

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: Ha (hipotesis alternatif) menyatakan ada hubungan antara adiksi pengguna gadget dan komunikasi interpersonal pada siswa SMP. Ho (hipotesis nol) menyatakan tidak ada hubungan antara adiksi pengguna gadget dan komunikasi interpersonal

pada siswa SMP. Hipotesis ini diuji dengan metode korelasi *product moment*.

Untuk mengetahui hasil uji hipotesis ini, dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan tingkat kesalahan yang ditetapkan. Jika $P > 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara adiksi dengan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII. Sebaliknya, jika $P < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya ada hubungan signifikan antara adiksi pengguna gadget dengan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII. Setelah data dikumpulkan dan diuji validitas serta reliabilitasnya, kemudian dengan menguji dua prasyarat yaitu normalitas dan linearitas, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis menggunakan SPSS versi 29 for Windows. Hasil uji hipotesis dengan SPSS berikut dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji Korelasi dengan menggunakan SPSS

Correlations			
		Pengguna Gadget	Komunikasi Interpersonal
Pengguna Gadget	Pearson Correlation	1	.088
	Sig. (2-tailed)		.435
	N	81	81
Komunikasi Interpersonal	Pearson Correlation	.088	1
	Sig. (2-tailed)	.435	
	N	81	81

Hasil uji korelasi antara adiksi pengguna gadget dan komunikasi interpersonal menunjukkan koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,088 dengan nilai signifikansi 0,435 ($P > 0,05$). Ini berarti tidak ada hubungan antara adiksi pengguna gadget dan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 184 Jakarta. Jadi, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa pada variabel adiksi pengguna gadget siswa kelas VIII di SMP Negeri 184 Jakarta termasuk dalam kategori sedang, dengan proporsi sebesar 41% atau sebanyak 33 siswa. Ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki kendali dalam penggunaan gadget sehari-hari. Sementara itu, hasil analisis data variabel Y pada komunikasi interpersonal menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa kelas VIII di SMP Negeri 184 Jakarta juga termasuk dalam kategori sedang, dengan persentase sebesar

49% atau sebanyak 40 siswa. Ini berarti siswa masih memiliki komunikasi yang baik.

Hasil dari uji hipotesis, menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara adiksi gadget dengan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 184 Jakarta. Koefisien korelasi yang diperoleh adalah 0,088 dengan nilai signifikansi 0,435 ($p > 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya, tidak ada hubungan antara adiksi gadget dengan komunikasi interpersonal. Jika komunikasi interpersonal meningkat, maka kecanduan gadget menurun pada siswa. Sebaliknya, jika komunikasi interpersonal menurun, maka adiksi gadget meningkat pada siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya hubungan yang sangat rendah antara tingkat adiksi pengguna gadget dan juga komunikasi interpersonal. Ini mengindikasikan bahwa siswa mampu mengontrol diri dan memanfaatkan gadget mereka dengan baik. Penggunaan gadget tidak mempengaruhi interaksi mereka, karena mereka tetap aktif berinteraksi dengan teman-teman dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, meskipun gadget diperbolehkan di sekolah hanya untuk keperluan tertentu seperti mencari informasi atau menyelesaikan tugas dari guru.

Penelitian ini didasarkan pada studi sebelumnya yang mendukung temuan dari penelitian Ariani & Aulia (2018) berjudul "Adiksi Penggunaan *Smartphone* dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa." Penelitian tersebut menunjukkan nilai P sebesar 1,000 ($P > 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan tidak ada hubungan signifikan antara kecanduan *smartphone* dan keterampilan komunikasi interpersonal. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa tidak terpengaruh dengan penggunaan *smartphone* dan memiliki keterampilan komunikasi yang baik. Karena didukung dengan adanya larangan membawa *smartphone* di sekolah dan siswa aktif berinteraksi dalam mengikuti kegiatan di lingkungan sekolahnya.

Penelitian ini berbanding terbalik dengan Feriyanto & Pakiding (2020) teliti yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja di Gereja Toraja". Hasilnya menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan remaja untuk

berkomunikasi secara langsung. Ini berarti bahwa remaja akan lupa orang-orang di sekitarnya karena mereka sering menggunakan gadget. Namun, hal ini pasti tidak akan terjadi jika generasi muda bijak dalam menggunakan gadget dan belajar lebih banyak tentang manfaatnya. Ini dapat dicapai dengan mengurangi dampak negatif dan mendorong dampak positif untuk pemuda. Ini dapat dicapai dengan menetapkan batasan pada penggunaan dan memantau kondisi waktu penggunaan. Oleh karena itu, temuan ini menunjukkan bahwa remaja menggunakan gadget lebih banyak, dan dampaknya terhadap komunikasi interpersonal lebih rendah.

Menurut Devito (dalam Suranto, 2011), ada lima aspek sikap positif yang penting untuk dipertimbangkan dalam perencanaan komunikasi interpersonal, yaitu: keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Keterbukaan memungkinkan komunikasi yang jujur dan transparan, sementara empati membantu memahami perasaan orang lain. Sikap mendukung dan sikap positif menciptakan lingkungan yang suportif dan konstruktif. Kesetaraan memastikan bahwa semua siswa merasa dihargai dan diperlakukan dengan adil. Dengan mengembangkan dan menerapkan aspek-aspek ini, siswa dapat membangun hubungan yang lebih kuat, mengurangi konflik, dan menciptakan lingkungan belajar yang harmonis dan efektif.

Selain itu, menurut Suranto (2011), efektivitas komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kredibilitas pengirim pesan, daya tarik, kemampuan intelektual, sikap dan perilaku, tingkat kepercayaan, kepekaan sosial, kematangan intelektual, dan kondisi psikologis pengirim pesan. Semua faktor di atas sangat penting untuk menjadi komunikator yang efektif. Kredibilitas, daya tarik, dan keterpercayaan membantu siswa mendapatkan perhatian dan kepercayaan dari orang lain. Kemampuan intelektual dan kematangan berpikir membuat siswa bisa menjelaskan ide-idenya dengan jelas dan logis. Integritas dan kepekaan sosial memastikan siswa bisa berinteraksi dengan jujur dan penuh empati. Kondisi psikologis yang baik membantu siswa tetap tenang dan fokus dalam berkomunikasi. Dengan memahami dan mengembangkan semua aspek ini, siswa bisa menjadi komunikator dan komunikasi yang lebih baik

dan lebih efektif dalam berbagai situasi walaupun dibarengi dengan penggunaan gadget setiap harinya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada hasil penelitian mengenai hubungan antara adiksi gadget dan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Semakin baik (tinggi) komunikasi interpersonal siswa, semakin rendah kecanduan mereka terhadap gadget, dan sebaliknya semakin buruk komunikasi interpersonal maka semakin tinggi kecanduan gadget pada siswa. Ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal tidak terpengaruh oleh kecanduan gadget pada siswa.
2. Tidak ada hubungan yang signifikan antara komunikasi interpersonal dengan adiksi pengguna gadget pada siswa kelas VIII. Hal ini ditunjukkan dengan uji korelasi pearson dengan koefisien korelasi sebesar 0,088 dan nilai signifikan sebesar 0,435 ($P > 0,05$). Oleh karena itu, H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak ada hubungan antara adiksi pengguna gadget dengan komunikasi interpersonal.
3. Berdasarkan hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa kelas VIII berada dalam kategori sedang, dengan tingkat sebesar 41% atau sebanyak 33 siswa. Ini berarti siswa masih memiliki kendali atas penggunaan gadget sehari-hari. Sementara itu, analisis data variabel Y menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa kelas VIII SMP Negeri 184 Jakarta juga berada dalam kategori sedang, dengan sebesar 49% atau sebanyak 40 siswa. Ini berarti siswa masih memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

B. Saran

1. Kepada siswa agar menyadari dan menguraikan dampak negatif dari kecanduan gadget, seperti penurunan prestasi akademik dan kesehatan; memperbanyak aktivitas yang menyenangkan dan edukatif agar tidak terpacu dengan gadget saja.
2. Kepada sekolah dan guru BK dapat menyelenggarakan program edukasi tentang dampak negatif kecanduan gadget dan pentingnya keseimbangan dalam penggunaan teknologi. Menetapkan kebijakan penggunaan gadget yang jelas di

lingkungan sekolah. Selain itu, guru dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya komunikasi di lingkungan sekolah. Agar siswa yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang tinggi, guru dapat memberikan instruksi dan layanan tentang cara mengatasi kecanduan gadget.

3. Kepada peneliti selanjutnya, penulis mengharapkan agar dapat mengkaji yang berhubungan dengan mengenai adiksi (kecanduan) gadget dan komunikasi interpersonal sehingga pembahasan dalam penelitian ini dapat diperdalam.

DAFTAR RUJUKAN

- American Psychological Association. (2018) *Dictionary: Addiction*. Diunduh pada tanggal 28 April 2024 <https://dictionary.apa.org/addiction>
- APJII. (2023). Pengguna Internet Indonesia 215 Juta Jiwa pada 2023, Naik 1,17%. Diunduh pada tanggal 28 April 2024 <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Ariana, Fitriana. & Aulia, N. L. D. (2018), Adiksi Penggunaan Smartphone dengan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa/i SMAN 8 Kota Batam. *Jurnal Online*, 8(3), 29-33.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A.W. Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Feriyanto, & Pakiding, N.Y. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Makale Selatan. *MASOKAN: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(1), 40-55.
- Fitriana et al. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Remaja di Lingkungan Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Harfiyanto et al. (2015). Pola Interaksi Sosial pada Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1-5.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kwon, M., Kim, D-J., Cho, H., & Yang, S. (2013). Skala Kecanduan Smartphone: Pengembangan dan Validasi Versi Singkat untuk Remaja. *PLoS ONE*, 8(12), 1-7. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Solihat, Manap, Purwaningwulan, M.M., & Soihin, Olih. (2014). *Keterampilan Interpersonal: Tips Membangun Komunikasi dan Relasi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Yannuansa, dkk. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-anak*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.