

INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI DAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

1) Adinda Ulfa Permatasari, 2) Farah Farida Tantiani

- 1) Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Malang
Email: adindaulfa.permata@gmail.com
- 2) Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Malang
Email: farah.farida.fppi@um.ac.id

Abstract

The aim of this quantitative research is to find out the correlation between smartphone usage intensity and interpersonal communication skills among 122 students of SMAN 1 Kedungadem. This research conducted by using two questionnaire instruments comprise of 25 items of intensity of smartphone usage scale with reliability of 0.780 and 48 items of interpersonal communication skill scale with reliability of 0.928. Type of data analysis used is descriptive and inferential analysis using Pearson's product moment analysis technique. The correlation coefficient obtained is -0.190 and can be considered as significant result ($p = 0.036 \leq 0.05$). Hence, it can be inferred that there is a correlation between intensity of smartphone usage and students' interpersonal communication skill.

Keywords: Intensity of Smartphone Usage, Interpersonal Communication Skill, Senior High School Students

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa SMAN 1 Kedungadem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek yang digunakan sejumlah 122 siswa kelas X - XII di SMAN 1 Kedungadem. Instrumen penelitian terdiri dari 25 aitem skala intensitas penggunaan gawai dengan reliabilitas 0,780 dan 48 aitem skala keterampilan komunikasi interpersonal dengan reliabilitas 0,928. Jenis analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial menggunakan teknik analisis *product moment pearson* dengan diperoleh koefisien korelasi ($r_{xy} = -0,190$) yang signifikan ($p = 0,036 \leq 0,05$), maka disimpulkan H1 diterima H0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa.

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan Gawai; Keterampilan Komunikasi Interpersonal; Siswa SMA

Submitted: 05 Juli 2019

Revision: 13 Oktober 2019

Accepted: 02 Desember 2019

1 PENDAHULUAN

Komunikasi interpersonal senantiasa dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari baik secara verbal maupun nonverbal supaya gagasan antara komunikator dan komunikan dapat diterima dan diterapkan. Hal ini relevan dengan penjelasan Sarwono (2002) bahwa salah satu jenis komunikasi yang efektif dilakukan oleh manusia yaitu komunikasi interpersonal atau komunikasi

secara bertatap muka. Saat ini komunikasi interpersonal banyak digunakan di bidang pendidikan terkait sistem pengajaran di sekolah. Siswa dalam menjalin komunikasi interpersonal yang baik memerlukan beberapa keterampilan yang berguna dalam menunjang kegiatan belajarnya seperti presentasi di sekolah, berdiskusi, bersosialisasi di masyarakat, serta bekal melanjutkan pendidikan di tingkat yang lebih tinggi, wawancara kerja. Akan tetapi,

komunikasi interpersonal yang dilakukan secara langsung kini bergeser seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga membawa komunikasi interpersonal banyak dilakukan secara *online* melalui media.

Komunikasi menggunakan media teknologi dapat menjadi perantara dan menimbulkan berbagai efek pada masing-masing individu (Klapper dalam Morisson, 2013). Salah satunya yaitu penggunaan media gawai telah banyak dimanfaatkan oleh semua kalangan dalam melakukan aktivitasnya, sehingga menyebabkan komunikasi interpersonal yang dilakukan secara langsung semakin menurun. Beebe dalam Maulana dan Gungum (2013) juga menyebutkan bahwa berkomunikasi menggunakan media dapat mengganggu kejelasan dalam penerimaan pesan karena terjadi penundaan umpan balik penerima pesan ketika melakukan komunikasi melalui gawai. Hal ini dapat berakibat terjadinya kesalahan dalam komunikasi dengan lawan bicara.

Maraknya komunikasi interpersonal melalui media secara *online* juga dipengaruhi perkembangan internet yang banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang khususnya pendidikan. Contohnya yaitu penerapan kurikulum berbasis IT dan fasilitas internet yang tersedia di sekolah menengah membuat siswa banyak menghabiskan waktu dengan gawai. Terlebih lagi, siswa SMA cenderung beraktivitas di luar rumah dengan temannya, sehingga untuk mempermudah komunikasi banyak menggunakan gawai. Aktivitas yang dilakukan bersama teman-teman ini juga dapat menurunkan kuantitas dan kualitas hubungan remaja dengan orangtuanya (Hurlock, dalam Santrock, 2012).

Selain kemudahan dan kepraktisan penggunaan gawai, terdapat pula beberapa hal yang perlu diwaspadai dalam menggunakan media seperti gawai. Salah satu halnya komunikasi yang dilakukan melalui media dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam menerima pesan. Hal lain berdasarkan pendapat orang tua/ wali

murid siswa mengungkapkan bahwa akses penggunaan gawai yang diperbolehkan di sekolah dapat mempengaruhi kemerosotan prestasi belajar anak. Tidak hanya mengurangi komunikasi dalam kegiatan sosial yang dilakukan bersama saja, namun minat belajar anak juga dapat terganggu karena adanya fitur-fitur yang terdapat pada gawai.

Salah satu sekolah menengah yang telah menerapkan kurikulum berbasis IT di kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro yaitu SMAN 1 Kedungadem. Banyaknya siswa SMA yang menggunakan gawai juga tidak lepas dari kebijakan sekolah saat ini. Jika dahulu sekolah tidak membolehkan siswa menggunakan gawai di jam bersekolah, saat ini sekolah justru memanfaatkan gawai sebagai alat bantu belajarnya. Penggunaan gawai pada siswa juga semakin berlebihan didukung adanya penambahan fasilitas internet baru sekitar 2 kbps di kelas. Adanya kesempatan mengoperasikan gawai, dapat mempengaruhi intensitas penggunaan gawai pada siswa di sekolah. Hal ini dapat mempengaruhi munculnya berbagai masalah dilingkungan, contohnya perilaku anti sosial pada remaja yang dipengaruhi munculnya penggunaan gawai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di sekolah tersebut mengatakan rata-rata siswa yang diberikan kesempatan untuk belajar *online* menggunakan gawai, terkadang melewati batas aturan pemakaian yang terjadwal untuk kepentingan pribadi masing-masing. Intensitas waktu yang digunakan dalam mengoperasikan gawai menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak berjalan efektif dikarenakan siswa pasif dan tidak mendengarkan penjelasan guru di kelas.

Berdasarkan ulasan fenomena diatas, menunjukkan adanya intensitas penggunaan gawai pada siswa semakin meningkat. Selain itu, beberapa siswa di sekolah juga ditemukan memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang kurang baik, sehingga menjadikan kendala siswa dalam menjalin interaksi di lingkungan sekitarnya.

Ditinjau pula dari hasil wawancara dan observasi dengan guru di sekolah tersebut bahwa adanya penerapan kurikulum berbasis IT umumnya berdampak pada intensitas penggunaan gawai dan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa. Hal tersebut menarik untuk diteliti dengan mengetahui terdapat atau tidaknya hubungan intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa SMAN 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.

2 METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan deskriptif dan korelasional. Tujuan dari analisis korelasional untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara variabel-variabel (Azwar, 2007). Tujuan dari rancangan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa pada siswa SMAN 1 Kedungadem. Variabel bebas dalam hal ini yaitu intensitas penggunaan gawai sedangkan variabel terikat yaitu keterampilan komunikasi interpersonal.

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 1 Kedungadem tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 816. Populasi tersebut diperoleh dari jumlah seluruh siswa pada kelas X - XII. Subjek penelitian yang digunakan terdiri dari 15% jumlah populasi yaitu berjumlah 122 siswa diambil dari kelas X, XI, XII.

Metode yang digunakan untuk mengambil subjek penelitian ini adalah teknik *proportional stratified random sampling*. Penentuan sampel diambil dengan cara populasi distarakan secara proporsional (seimbang), kemudian dilakukan pengambilan sampel secara acak menggunakan cara undian. Selanjutnya peneliti dapat mengambil sampel secara

proporsional dengan menentukan jumlah sampel yang diinginkan terlebih dahulu, dan mencari proporsi atau *sample fraction (fi)*.

2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua skala, yaitu skala intensitas penggunaan gawai dan skala keterampilan komunikasi interpersonal. Instrumen penelitian dalam hal ini disusun atas indikator yang terdapat pada variabel. Kedua skala tersebut menggunakan metode penskalaan *likert*, dimana penskalaan tersebut berdasarkan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentu nilai skalanya. Pemberian skor sama dengan skala *likert* dan terdiri dari pernyataan *favorable* dan *unfavorable*.

2.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk mengetahui validitas aitem dalam skala intensitas penggunaan gawai dan skala keterampilan komunikasi interpersonal digunakan validitas konstruk. Validitas ini dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor aitem dan skor total skala (Azwar, 2012).

Teknik yang digunakan yaitu korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson untuk mengetahui validitas setiap aitem melalui program SPSS 22.0 for Windows untuk melihat taraf signifikansi 5%. Sedangkan uji reliabilitas ini menggunakan rumus Formula Alpha *Cronbach*. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan tabulasi skor aitem yang valid. Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas 0,7 atau lebih. Berikut penjabaran perhitungan skala.

2.4.1 Skala Intensitas Penggunaan Gawai

Tabel 1.
Hasil Uji Validitas Skala IPG

Aspek	Aitem (F)		Aitem (UF)		N
	V	G	V	G	
Frekuensi	1, 2, 3, 11, 15, 16, 17	7, 8, 12	4, 5, 6, 9, 13, 14, 19, 20	10, 18	14
Durasi	22, 24, 25, 26, 27	21, 23, 28, 29	31, 32, 33, 35, 36, 38	30, 34, 37	11
Total	38		25		25

Berdasarkan hasil uji validitas diketahui bahwa skala intensitas penggunaan gawai terdiri dari 25 aitem valid dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,78. Hal ini menunjukkan bahwa skala intensitas penggunaan gawai dinyatakan reliabel.

2.4.2 Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Tabel 2.
Hasil Uji Validitas Skala KKI

Aspek	Aitem (F)		Aitem (UF)		N
	V	G	V	G	
<i>Openness</i>	1, 2, 5, 7, 11	6, 12	3, 4, 8, 9, 10, 13, 14	-	12
<i>Empathy</i>	16, 17, 21	15, 22	18, 20, 23	19, 24	6
<i>Supportiveness</i>	25, 26, 33, 34, 37, 38	29, 30	28, 31, 32, 40	27, 35, 36, 39	10
<i>Positiveness</i>	43, 47, 48	41, 42, 49	44, 46, 50, 51, 52	45	8
<i>Equality</i>	53, 55, 59, 60, 67	56, 63, 64, 68	54, 57, 58, 61, 65, 66, 69	62, 70	12
Total	38		25		25

Berdasarkan hasil uji validitas diketahui bahwa skala keterampilan komunikasi interpersonal terdiri dari 48 aitem valid. Hasil perhitungan yang diperoleh dapat diketahui bahwa skala keterampilan komunikasi interpersonal menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,928. Hal ini menunjukkan bahwa skala keterampilan komunikasi interpersonal dinyatakan reliabel.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Responden

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMAN 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro. Pengambilan data dilakukan secara langsung dengan menyebarkan kuesioner penelitian di kelas X - XII yang telah terpilih secara *random*. Penyebaran instrumen dilakukan pada tanggal 9-10 April 2019.

Variabel dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan gawai (X) dan keterampilan komunikasi interpersonal (Y). Berikut ini adalah gambaran responden yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3.
Karakteristik Responden

Aspek	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Usia	<15-15 tahun	76	62,3
	16-18 tahun	46	37,7
	Total	122	100
Jenis Kelamin	Laki-laki	64	52,46
	Perempuan	58	44,54
	Total	122	100
Jumlah Gawai yang Dimiliki	1	75	61,47
	2	35	28,7
	3	12	9,83
	Total	122	100
Durasi Penggunaan Gawai	1 jam per hari	10	8,19
	2-3 jam/hari	89	72,96
	> 3 jam/hari	23	18,85
	Total	122	100
Frekuensi Penggunaan Gawai	< 4 kali/hari	7	5,74
	4 kali per hari	69	56,55
	> 4 kali/hari	46	37,7
	Total	122	100
Aplikasi yang aktif digunakan	WhatsApp	39	31,97
	Line	10	8,19
	Facebook	32	26,23
	Gmail	3	2,46
	Twitter	2	1,64
	Game	30	24,59
	Online	6	4,92
	Youtube	122	100
	Total		
Biaya Pemakaian Gawai per Bulan	≤ Rp. 50.000	25	20,49
	Rp. 60.000 – 100.000	77	63,11
	> Rp. 100.000	20	16,4
	Total	122	100
Tujuan Kegunaan Gawai di Sekolah	Alat Komunikasi	45	36,89
	Sarana Hiburan	26	21,31
	Ekspresi Diri	19	15,58
	Media Belajar	32	26,22
	Total	122	100

3.2 Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkategorikan variabel intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa SMAN 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.

Hasil pengolahan data melalui skala intensitas penggunaan gawai sejumlah 25 aitem pernyataan yang mengungkap durasi dan frekuensi penggunaan gawai menurut Tubb & Moss (dalam Mulyana, 2008). Skala intensitas penggunaan gawai memiliki mean 73,20 dengan standar deviasi sebesar 14,481 yang diperoleh dari 122 responden. Pada perolehan nilai responden menunjukkan skor minimum 40 dan skor maximum 98. Hasil yang diperoleh dalam penelitian telah dikategorisasikan dan terangkum pada tabel berikut:

Tabel 4.
Kategorisasi Skor Skala IPG

Rumus	Interval	Kategori	Frekuensi
$(M+1,0 SD) \leq X$	$87 \leq X$	Tinggi	29
$(M - 1,0 SD) < X \leq (M + 1,0 SD)$	$59 < X \leq 87$	Sedang	71
$X < (M - 1,0 SD)$	$X < 59$	Rendah	22

Berdasarkan tabel hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMAN 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro secara umum berada pada kategori intensitas penggunaan gawai sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari 58,2% (71 siswa) menunjukkan tingkat intensitas penggunaan gawai sedang, 23,77% (29 siswa) menunjukkan tingkat intensitas penggunaan gawai tinggi, dan 18,03% (22 siswa) menunjukkan tingkat intensitas penggunaan gawai rendah.

Hasil pengolahan melalui skala keterampilan komunikasi interpersonal sejumlah 48 aitem pernyataan yang mengungkap lima aspek yaitu keterbukaan, empati, sikap positif, sikap mendukung, dan kesetaraan menurut (Maulana dan Gumgum, 2013). Skala keterampilan komunikasi interpersonal memiliki mean 124,71 dengan standar deviasi sebesar 15,220 yang diperoleh dari 122 responden. Pada perolehan nilai responden menunjukkan skor minimum 100

dan skor maximum 160. Hasil yang diperoleh dalam penelitian telah dikategorisasikan dan terangkum pada tabel berikut:

Tabel 5.
Kategorisasi Skor Skala KKI

Rumus	Interval	Kategori	Frekuensi
$(M+1,0 \text{ SD}) \leq X$	$140 \leq X$	Baik	22
$(M - 1,0 \text{ SD}) < X \leq (M + 1,0 \text{ SD})$	$110 < X \leq 140$	Cukup	76
$X < (M - 1,0 \text{ SD})$	$X < 110$	Kurang	24

Berdasarkan tabel hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMAN 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro secara umum berada pada tingkat keterampilan komunikasi interpersonal sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari 62,3% (76 siswa) pada tingkat keterampilan komunikasi interpersonal cukup, 18,03% (22 siswa) pada tingkat keterampilan komunikasi interpersonal baik, dan 19,67% (24 siswa) pada tingkat keterampilan komunikasi interpersonal kurang.

3.3 Hasil Analisis Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk menarik kesimpulan secara keseluruhan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji korelasional *Product Moment Pearson* untuk mengetahui sejauh mana hubungan mempengaruhi variabel. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mengetahui apakah terdapat hubungan intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa SMAN 1 Kedungadem. Berikut langkah-langkah uji analisis data yang dilakukan.

3.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *KolmogorovSmirnov*. Hasil data dinyatakan berdistribusi normal jika $p \geq 0,05$. Hasil uji normalitas ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig	Keterangan	Simpulan
Intensitas Penggunaan Gawai	0,098	$P \geq 0,05$	Normal
Keterampilan Komunikasi Interpersonal	0,052	$P \geq 0,05$	Normal

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas menunjukkan nilai kedua variabel $p \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan data dari masing-masing variabel berdistribusi normal.

3.3.2. Uji linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel intensitas penggunaan gawai memiliki hubungan yang linier dengan variabel keterampilan komunikasi interpersonal. Berikut hasil uji linieritas dalam penelitian yaitu:

Tabel 7.
Hasil Uji Linieritas

Variabel	F	Sig	Keterangan
IPG * KKI	0,939	0,578	Linier

Hasil uji diatas dilihat berdasarkan *Test For Linearity*, yang diperoleh dengan nilai F sebesar 0,939 dengan nilai signifikansi sebesar 0,578 ($p \geq 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal.

3.3.3. Uji hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan melalui teknik *Product Momen Pearson* memperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}) tergolong sangat rendah sebesar 0,190, karena termasuk dalam interval korelasi 0,00 – 0,199. Hasil analisis yang diperoleh mendapatkan nilai signifikansi $p = 0,036$ ($p \leq 0,05$). Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan negatif yang kurang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa. Berikut hasil analisis korelasi antara variabel intensitas penggunaan

gawai dengan variabel keterampilan komunikasi interpersonal.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Koefisien Korelasi (r_{xy})	p	Keputusan	Tingkat Hubungan
-0,190	0,036 \leq 0,05	H0 ditolak	Sangat Rendah (0,00 – 0,199)

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh keputusan bahwa H0 ditolak, H1 diterima berarti terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal. Hasil dari tabel diatas dapat diketahui bahwa koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar -0,190, yang menunjukkan arah hubungan berlawanan. Dengan demikian koefisien tersebut mengungkap apabila intensitas penggunaan gawai rendah, maka keterampilan komunikasi interpersonal tinggi. Sedangkan apabila intensitas penggunaan gawai tinggi maka keterampilan komunikasi interpersonal rendah.

3.4. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya hubungan negatif dan kurang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa SMAN 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro. Penelitian ini mengungkapkan bahwa intensitas penggunaan gawai terbanyak pada siswa berada pada kategori sedang. Siswa pada kategori ini menunjukkan durasi penggunaan gawai selama 2-3 jam per hari, dan memiliki frekuensi penggunaan gawai 4 kali dalam sehari.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 122 subjek, peneliti mengetahui penyebaran sama rata dalam penggunaan gawai diantaranya penggunaan *WhatsApp* (31,97), *Line* (8,19), *Facebook* (26,23), *Gmail* (2,46), *Twitter* (1,64), *Game Online* (24,59), *youtube* (4,92). Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa penggunaan media sosial yang banyak terdapat dalam gawai subjek tertinggi yaitu penggunaan *whatsApp*. Sebanding dengan penjelasan Dewi (2015)

siswa perempuan lebih tinggi menggunakan gawai dibandingkan laki-laki yang cenderung menyukai kegiatan sosial atau bermain di luar. Hasilnya menunjukkan bahwa subjek perempuan lebih banyak yang menggunakan gawai sebagai media komunikasi, sementara laki-laki lebih banyak menggunakan gawai untuk *game online*.

Terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi intensitas penggunaan gawai pada siswa SMAN 1 Kedungadem, salah satunya disebabkan karena fasilitas *wifi* gratis yang memadai di sekolah. Hal ini menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengoperasikan gawai dibandingkan bermain bersama dengan teman-teman saat istirahat. Selain itu intensitas penggunaan gawai pada siswa menunjukkan biaya pengeluaran yang setara dengan uang saku yang diperoleh. Dari hasil survei rata-rata biaya dalam sebulan yang dikeluarkan siswa berkisar 50.000-100.000. Namun, terdapat siswa yang memiliki intensitas penggunaan gawai tinggi dapat mengeluarkan biaya untuk penggunaan gawai lebih dari 100.000 setiap bulan.

Ditinjau berdasarkan usia, siswa SMAN 1 Kedungadem rata-rata berada di usia pertengahan (15-18 tahun), dimana usia tersebut menunjukkan siswa telah memasuki usia remaja (Santrock, 2012). Dalam hal ini banyak aktivitas yang cenderung dilakukan bersama dengan teman di lingkungannya. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata siswa memiliki gawai pribadi dan mengoperasikan selama di sekolah karena dipengaruhi teman-teman di lingkungannya. Hal lain juga didukung, adanya sistem pembelajaran *online* yang telah diterapkan sekolah membuat siswa tertarik untuk memanfaatkan gawai selama kegiatan belajar. Namun hal tersebut juga membawa pergeseran komunikasi interpersonal secara bertatap muka semakin jarang dilakukan siswa. Maulana dan Gungum (2013) menjelaskan penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan hambatan dalam melakukan komunikasi interpersonal.

Deal, dalam KPPA (2018) menyebutkan penggunaan gawai lebih unggul dimanfaatkan oleh generasi milenial seperti halnya siswa SMA. Pemanfaatan gawai saat ini tidak hanya

digunakan sebagai media komunikasi saja, melainkan sebagai alat untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Gawai menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

Terkait keterampilan komunikasi interpersonal rata-rata siswa berada pada kategori sedang. Hal tersebut bisa terjadi secara naik turun tergantung kondisi masing-masing individu. Siswa yang memiliki keterampilan komunikasi sedang termasuk subjek yang memiliki intensitas penggunaan gawai sedang, yang artinya siswa tersebut memiliki waktu dalam melakukan komunikasi interpersonal secara langsung. Mereka juga memiliki kemampuan yang baik dalam menyesuaikan diri di lingkungannya termasuk mengikuti pelajaran di kelas secara efektif. Siswa yang termasuk memiliki kategori sedang memiliki kemampuan yang cukup untuk membuka diri terhadap orang lain, cukup mampu untuk mengelola emosi dan menghargai orang lain, cukup mampu untuk merespon perkataan lawan bicara, mampu berpikiran positif menilai orang lain, serta memiliki kemampuan yang cukup untuk menyesuaikan diri dengan lawan bicara.

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal salah satunya yaitu saluran komunikasi (DeVito, 2013). Saluran komunikasi yang banyak digunakan generasi milenial khususnya siswa yaitu melalui penggunaan gawai. Komunikasi interpersonal yang dilakukan melalui media menjadikan perasaan aman dan lebih bebas dalam menjalin hubungan interpersonal sehingga komunikasi secara bertatap muka semakin menurun. Adanya intensitas penggunaan gawai dapat menghambat proses komunikasi interpersonal yang efektif. Pendapat tersebut relevan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa siswa SMAN 1 Kedungadem saat menjalin komunikasi interpersonal banyak memanfaatkan gawai sebagai perantara. Hal tersebut terlihat dalam kegiatan pembelajaran selama di kelas siswa dapat mengoperasikan gawai sebagai sumber belajar, selain itu tugas-tugas dan referensi yang disampaikan guru juga terhubung melalui gawai, serta adanya

jangkauan internet yang tersedia di sekolah menjadikan siswa tertarik dalam menggunakan gawai lebih meningkat.

Komunikasi interpersonal yang terjadi melalui media dapat menyebabkan kesalahpahaman komunikasi dengan orang lain, ketidaksesuaian maksud pembicaraan, dan menjadikan komunikasi kurang terbuka satu sama lain. Adapun keterampilan komunikasi interpersonal dapat menurun ketika banyak siswa yang mengisi waktu luang atau saat istirahat dengan memainkan gawai dibandingkan berkumpul dengan teman-temannya. Dengan demikian sesuai teori *uses and gratification* diketahui bahwa intensitas penggunaan gawai dapat menimbulkan ketertarikan dan kepuasan tersendiri, yang dimanfaatkan untuk menjalin hubungan interpersonal dalam menjalin pertemanan atau kegunaan sosial siswa selama di sekolah (McQuail, 2011).

Penurunan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa juga dirasakan oleh guru di sekolah tersebut. Penjelasan bahwa siswa saat ini lebih susah diterangkan, dan mulai tidak mengerti batasan menggunakan gawai di sekolah, seperti halnya saat pembelajaran mereka kurang memperhatikan guru di kelas, dan lebih fokus memainkan gawai. Ketika diskusi di kelas rata-rata siswa cenderung diam dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar siswa di sekolah.

Dari penelitian ini terlihat bahwa keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa mengalami penurunan karena cara berkomunikasi beralih dengan menggunakan gawai, sehingga intensitas penggunaan gawai yang tinggi berdampak negatif dan menyebabkan keterampilan komunikasi interpersonal menjadi rendah. Akan tetapi hal tersebut tidak begitu menjadi kendala terhadap komunikasi siswa di sekolah. Sehingga intensitas penggunaan gawai kurang signifikan mempengaruhi komunikasi interpersonal yang berlangsung di sekolah.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hipotesis yang telah dilakukan peneliti, diperoleh hasil analisis yaitu terdapat hubungan yang signifikan tetapi arah hubungannya negatif antara intensitas penggunaan gawai dengan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa SMAN 1 Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.

4.1 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi pihak sekolah

Sebaiknya tetap mempertahankan kurikulum belajar berbasis IT dengan menggunakan gawai. Tetapi alangkah baiknya sekolah dengan membuat pengaturan jadwal pertemuan yang dilakukan secara bertatap muka, supaya komunikasi dapat terjalin dengan baik serta mengerti kekurangan dan evaluasi bahan ajar selanjutnya. Sehingga dalam kegiatan belajar memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik selama pembelajaran di sekolah.

Selain itu, menindak lanjuti hasil penelitian, menunjukkan banyaknya siswa yang menggunakan media sosial *whatsApp*. Hal ini dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran IT seperti halnya membuat *whatsApp group* sebagai forum diskusi pada setiap mata pelajaran yang menggunakan *online*.

Terkait banyaknya siswa yang melebihi batasan penggunaan gawai di luar kegiatan belajar, pihak sekolah dapat mengatur *setting* jaringan internet pada *wifi* dengan memblokir konten *game online*. Hal ini bertujuan supaya siswa memanfaatkan waktunya bermain bersama teman-temannya dan mampu menjalin komunikasi interpersonal lebih efektif selama di sekolah.

2. Peneliti Selanjutnya

Perlunya menambah pernyataan terkait data orang tua seperti kedekatan anak dengan orang tua, kegiatan yang dilakukan bersama

anak pada alat ukur supaya menambah kelengkapan data. Hal lain yang diperlukan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel lain yang diperoleh dari hasil penelitian seperti melihat perbedaan intensitas penggunaan gawai berdasarkan gender, melihat perbedaan komunikasi interpersonal pada siswa yang aktif organisasi maupun non-aktif organisasi, sehingga penelitian semakin beragam dan dapat menjadi referensi di bidang psikologi.

5 DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S. (2007). *Tes prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.

Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.

DeVito, J. A. (2013). *The interpersonal communication book 13th edition*. Hunter College of the City University of New York: Pearson Education.

Dewi, I. C. (2015). *Pengantar psikologi media*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPA). (2018). *Profil 2018 generasi milenial Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Maulana, H & Gungum G. (2013). *Psikologi komunikasi dan persuasi*. Jakarta: Akamedia Permata.

McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa (McQuail's Mass Communication Theory) Edisi 6 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.

Morissan, M.A. (2013). *Psikologi komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mulyana, D. (2008). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Reber, A. S & Emily S. R. (2010). *Kamus psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Santrock, J. W. (2012). *Life- span development perkembangan masa hidup edisi ketigabelas jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Sarwono, S. W. (2002). *Psikologi sosial: Individu dan teor-iteori psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.

Suranto, A. W. (2011). *Komunikasi interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.