

**PENGUNAAN GADGET DAN DAMPAKNYA
PADA PERILAKU BERKOMUNIKASI
SISWA/SISWI MTSN 3 BANDA ACEH**



**RAHMIANA
NIM. 30183831**

**Tesis Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Magister
Dalam Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGUNAAN GADGET DAN DAMPAKNYA PADA
PERILAKU BERKOMUNIKASI SISWA/SISWI MTSN 3
BANDA ACEH**

Rahmiana

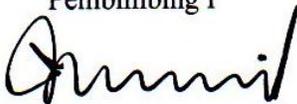
NIM. 30183831

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada
Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk diujikan dalam ujian Tesis

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Juhari, M.Si.

Pembimbing II



Teuku Zulyadi, M.Kesos., Ph.D

LEMBAR PENGESAHAN

**Penggunaan Gadget Dan Dampaknya Pada Perilaku
Berkomunikasi Siswa/Siswi MTsN 3 Banda Aceh**

RAHMIANA

NIM. 30183831

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tesis
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Tanggal : 30 Juni 2022 M
1 Dzulhijjah 1443 H

TIM PENGUJI

Ketua,


T. Zulyadi, M.Kesos., Ph.D

Sekretaris,


Wirda Amalia, M.Kesos

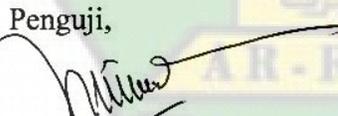
Penguji,


Dr. T. Lembong Misbah, MA

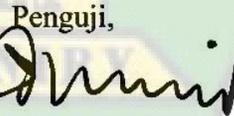
Penguji,


Ridwan Muhammad Hasan, Ph.D

Penguji,


Dr. Sabirin, M.Si

Penguji,


Dr. Juhari, M.Si

Banda Aceh, 14 Juli 2022

Pascasarjana

Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Direktur,


(Prof. Dr. H. Mukhsin Nyak Umar, M.A.)

NIP. 196303251990031005

PENYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rahmiana
Tempat Tanggal Lahir : Lampruk, 16 Juli 1976
NIM : 30183831
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Banda Aceh, 30 Mei 2022
Saya yang menyatakan,



PEDOMAN TRANSLITERASI

Tranliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan tesis ini mengacu pada pedoman Transliterasi Pascasarjana (Panduan Penulisan Tesis & Disertasi, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh 2018, hlm. 95-100), dengan keterangan berikut ini :

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	TH	Te dan Ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha (dengan titik di bawahnya)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	DH	De dan Ha
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawahnya)

ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawahnya)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Za'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawahnya)
ع	'Ain	‘-	Koma terbalik di atasnya
غ	Ghain	GH	Ge dan Ha
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه/ة	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'-	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

2. Konsonan yang dilambangkan dengan W dan Y.

Waḍ'	وضع
'iwaḍ	عوض
dalw	دلو
yad	يد
ḥiyal	حيل
ṭahī	طهي

3. Mād dilambangkan dengan ā, ī, dan ū. Contoh:

ūlá	أولي
ṣūrah	صورة
dhū	ذو
īmān	إيمان
fī	في
kitāb	كتاب
siḥāb	سحاب
jumān	جمان

4. Diftong dilambangkan dengan aw dan ay. Contoh:

awj	اوج
nawm	نوم
law	لو
aysar	أيسر
syaykh	شيخ
‘aynay	عيني

5. Alif (ا) dan waw (و) ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

Fa‘alū	فعلوا
Ulā’ika	أولئك
ūqiyah	أوقية

6. Penulisan alif maqṣūrah (ى) yang diawali dengan baris fatḥaḥ (◌◌) ditulis dengan lambang á. Contoh:

ḥattá	حتي
maḍá	مضي
kubrá	كبري
Muṣṭafá	مصطفي

7. Penulisan alif manqūṣah (ي) yang diawali dengan baris kasrah (◌◌◌) ditulis dengan ī, bukan ĩy. Contoh:

Raḍī al-Dīn	رضي الدين
al-Miṣrī	المصري

8. Penulisan ة (tā' marbūṭah)

Bentuk penulisan ة (tā' marbūṭah) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

- a. Apabila ة (tā' marbūṭah) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan ◌(hā'). Contoh:

ṣalāh	صلاة
-------	------

- b. Apabila ة (tā' marbūṭah) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (ṣifat mawṣūf), dilambangkan ◌(hā').

Contoh:

al-Risālah al-bahīyah	الرسالة البهية
-----------------------	----------------

- c. Apabila ة (tā' marbūṭah) ditulis sebagai *muḍāf* dan *muḍāf ilayh*, maka *muḍāf* dilambangkan dengan “t”. Contoh

wizārat al-Tarbiyah	وزارة التربية
---------------------	---------------

9. Penulisan ء (hamzah)

Penulisan hamzah terdapat dalam bentuk, yaitu:

- a. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan “a”.

Contoh:

Asad	أسد
------	-----

- b. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan “ ’ ”.

Contoh:

mas'alah	مسألة
----------	-------

10. Penulisan ء (hamzah) waṣal dilambangkan dengan “a”.

Contoh:

Riḥlat Ibn Jubayr	رحلة ابن جبير
al-istidrāk	الإستدراك
kutub iqtanat'hā	كتب أقتنتها

11. Penulisan *syaddah* atau *tasydīd* terhadap.

Penulisan *syaddah* bagi konsonan waw (و) dilambangkan dengan “ww” (dua huruf w). Contoh:

al-aṣl	الأصل
al-āthār	الآثار
Abū al-Wafā’	أبو الوفاء
Maktabat al-Nahḍah al-Miṣriyyah	مكتبة النهضة المصرية
bi al-tamām wa al-kamāl	با لتمام والكمال
Abū al-Layth al-Samarqandī	أبو الليث السمرقندي

Kecuali: Ketika huruf ل berjumpa dengan huruf ل di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis “lil”. Contoh:

Lil-Syarbaynī	للشربيني
---------------	----------

13. Penggunaan “ ’ ” untuk membedakan antara د (dal) dan ت (tā) yang beriringan dengan huruf "ه" (hā’) dengan huruf ذ (dh) dan ث (th). Contoh:

Ad’ham	مهذأ
Akramat’hā	أمركأ

14. Tulisan Allah dan beberapa kombinasinya

Allāh	الله
Billāh	بالله
Lillāh	لله
Bismillāh	بسم الله

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Al-Insyirah: 5)

“Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ucapan syukur Alhamdulillah, karya sederhana ini penulis

Persembahkan untuk:

Kedua Orang Tua Saya

Almh. Mamak, Nurwahidah dan

alm. Ayah, Abdullah Faridan serta

alm. Suami, Eliyan Ehda juga

Ananda Karim ‘Abdul Jabbar dan

Hanun Nabilah

Yang selalu memberiku doa, semangat dan kasih sayang yang tak ternilai harganya,

Serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi, bimbingan dan selalu mendoakan”

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “**Penggunaan Gadget dan Dampaknya pada Perilaku Berkomunikasi Siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh**”. Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata dua (S2) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan tesis ini tidak terlepas dari bimbingan, pengarahan, dan dukungan dari berbagai pihak yang dengan ketulusan, kasih sayang dan pengorbanannya memberikan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda tercinta Drs. H. Abdullah Faridan (alm) dan Ibunda Dra. Nurwahidah (almh), suami tersayang Eliyan Ehda, S.Pd.Kim (alm) dan kepada buah hati Kariim ‘Abdul Jabbar dan Hanun Nabilah serta Bunda Dra.Yuniar Abdullah Hanafiah dan Om Dr. Jufri Ghalib, abang Adinirwan sekeluarga, abang Muhammad Ikhsan sekeluarga serta keluarga besar, yang kesemua mereka telah memberikan doa dan dukungannya yang tidak mungkin penulis mampu membalasnya. Selanjutnya saya juga berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mukhsin Nyak Umar, M.A. selaku Direktur Pascasarjana.
2. Bapak Dr. Phil. Saiful Akmal, M.A. selaku ketua dan bapak Teuku Zulyadi, M.Kesos., Ph.D. selaku sekretaris pada prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
3. Bapak Dr. Mahmuddin, M.A. selaku Penasehat Akademik.

4. Bapak Dr. Juhari, M.Si. dan bapak Teuku Zulyadi, M.Kesos., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan dan arahan dari merencanakan hingga selesainya penelitian ini.
5. Bapak Sayuthi, S.Ag., M.Ag. selaku kepala MTsN 3 Banda Aceh.
6. Seluruh Dosen, staf dan karyawan di Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry.
7. Dewan guru, kepala TU dan staf, kepala pustaka, sekuriti serta teristimewa seluruh peserta didik MTsN 3 Banda Aceh.
8. Terima kasih juga untuk sahabat seperjuangan: Imam Dailami, Junaidi, Zikri, Fadli, Fadlan, Fahmi, Ismail dan Oji Andrian, yang sudah memberikan semangat dan menjadi tempat peneliti bertukar pikiran serta motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan tesis ini, sangat diharapkan.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banda Aceh, 30 Mei 2022
Penulis,

Rahmiana

ABSTRAK

Judul : Penggunaan Gadget dan Dampaknya Pada Perilaku Berkomunikasi Siswa/Siswi MTsN 3 Banda Aceh
Nama/ NIM : Rahmiana/ 30183831
Pembimbing I : Dr. Juhari, M.Si.
Pembimbing II : Teuku Zulyadi, M.Kesos., Ph.D.
Kata Kunci : Komunikasi Siswa, Gadget

Saat ini penggunaan gadget di kalangan siswa/i sudah biasa, bahkan sudah pada taraf kebutuhan. Begitu pula yang terjadi pada siswa/i MTsN 3 Banda Aceh. Penggunaan gadget sendiri mempunyai beberapa dampak pada perilaku yaitu dampak positif dan negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget dan dampaknya pada perilaku berkomunikasi siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi yang ada di MTsN 3 Banda Aceh yang berjumlah 336 orang, pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dan terpilih 77 orang sampel. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada 77 orang responden yang merupakan siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh. Setiap variabel mempunyai beberapa indikator/pertanyaan. Pengujian data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, asumsi klasik dan regresi linier berganda dengan menggunakan program IBM SPSS 20. Hasil penelitian baik secara simultan maupun parsial menunjukkan bahwa secara simultan Frekuensi Penggunaan gadget dan Situs yang sering dibuka berpengaruh signifikan dan positif terhadap Perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Banda Aceh, hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan dimana diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,090 dan nilai F_{hitung} sebesar 44,152, maka $F_{hitung} > F_{tabel}$; $44,152 > 3,090$ dan tingkat probabilitas 0,000. Dengan demikian maka hasil penelitian menyimpulkan bahwa frekuensi penggunaan gadget dan situs yang sering dibuka berdampak pada perilaku berkomunikasi siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh

الملخص

عنوان الرسالة : استخدام الأدوات الذكية (gadget) وتأثيرها على سلوك
التواصل لدى طالب وطالبة المدرسة الثانوية الحكومية ٣
بندا أتشيه

المؤلفة / رقم القيد : رحميانا / ٣٠١٨٣٨٣١

الإشراف : ١- الدكتور جوهري الماجستير

٢- الدكتور تيكو ذو اليدي الماجستير

الكلمات المفتاحية : تواصل طلاب، أدوات ذكية

في الوقت الحالي، يعد استخدام الأدوات الذكية (gadget) بين الطلاب أمراً شائعاً، حتى على مستوى الحاجة. وكذلك الواقع في طلاب المدرسة الثانوية الحكومية ٣ بندا أتشيه. استخدام الأدوات نفسها له تأثيرات عديدة على السلوك، وهي التأثيرات الإيجابية والسلبية. وهذه الدراسة تهدف إلى تحديد استخدام الأدوات الذكية وتأثيرها على سلوك التواصل لدى طلاب المدرسة الثانوية الحكومية ٣ بندا أتشيه. ويكون مجتمع هذه الدراسة هم طلاب المدرسة الثانوية الحكومية ٣ بندا أتشيه عددهم ٣٣٦ طالبا. أخذ العينات باستخدام عينات عشوائية بسيطة وعينة مختارة ٧٧ طالبا. تستخدم هذه الدراسة المنهج الكمي مع تقنيات جمع البيانات من خلال توزيع الاستبيانات على ٧٧ مبحوثاً من طلاب المدرسة الثانوية الحكومية ٣ بندا أتشيه. كل متغير لديه العديد من

المؤشرات/ الأسئلة. واختبار البيانات باستخدام اختبارات الصلاحية والموثوقية والافتراضات الكلاسيكية والانحدار الخطي المتعدد باستخدام برنامج IBM SPSS 20. تظهر نتائج الدراسة، بشكل متزامن وجزئي، أن تكرار استخدام الأدوات والمواقع التي يتم فتحها بشكل متكرر في وقت واحد له تأثير هام وإيجابي على سلوك التواصل لدى المراهقين في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ بندا أتشيه. يظهر هذا من نتائج الحساب حيث تكون قيمة F_{table} هي ٣.٠٩٠ وقيمة F_{count} هي ٤٤١٥٢ ، ثم $F_{count} > F_{table}$ ؛ ٤٤١٥٢ < ٣.٠٩٠ ومستوى الاحتمال ٠.٠٠٠٠ . وبالتالي، خلصت نتائج الدراسة إلى أن تكرار استخدام الأدوات والمواقع التي يتم فتحها غالبًا يكون لها تأثير على سلوك التواصل لدى طلاب المدرسة الثانوية الحكومية ٣ بندا أتشيه.

ABSTRACT

Thesis Title : Use of Gadgets and Its Impact on Student Communication Behavior at MTsN 3 Banda Aceh
Author/NIM : Rahmiana/ 30183831
Supervisors : 1. Dr. Juhari, M.Si
2. Teuku Zulyadi, M.Kesos., Ph.D
Keywords : Student Communication, Gadgets

Gadgets have been commonly used among students nowadays and even become a necessity. This is also a usual occurrence among the Islamic secondary school students of MTsN 3 Banda Aceh. Nevertheless, the use of gadgets itself has a number of influences on behavior, both positive and negative. In this study, the aim was to investigate the use of gadgets and its impact on the communication behavior of students at MTsN 3 Banda Aceh. The population in this study were all students at MTsN 3 Banda Aceh, totaling 336 students. The sample was taken using simple random sampling, obtaining 77 students. This study used a quantitative method. Data were collected by distributing a questionnaire to 77 respondents. Each variable of the questionnaire contained several indicators/questions. The data testing included validity and reliability tests, classical assumptions, and multiple linear regression, calculated using the IBM SPSS 20 program. The results of both simultaneous and partial studies showed that the frequency of using gadgets and websites that were frequently opened had a significant and positive effect on adolescent communication behavior at MTsN 3 Banda Aceh. This was shown from the calculation results in which the F_{table} value was 3.090 and the F_{count} value was 44.152, indicating that $F_{count} > F_{table}$ ($44.152 > 3.090$) at the probability level of 0.000. Thus, the study concludes that frequently using gadgets and opening websites have an impact on the communication behavior of students at MTsN 3 Banda Aceh.

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PENYATAAN KEASLIAN	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Kegunaan Hasil Penelitian	6
1.7 Kajian Pustaka	6
1.8. Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Perilaku Komunikasi	12
2.1.1 Pengertian Perilaku Komunikasi	12
2.2.2 Model Perilaku Komunikasi	16
2.2.3 Perilaku Komunikasi Dunia Maya	18
2.3 Komunikasi Massa	22
2.3.1 Pengertian Komunikasi Massa	23
2.3.2 Fungsi dan Proses Komunikasi Massa	28
2.3.3 Karakteristik Komunikasi Massa	29
2.4. Gadget	30
2.4.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget	33

2.4.3. Dampak positif penggunaan gadget	36
2.4.4. Dampak negatif Penggunaan Gadget	37
2.4.4. Frekuensi Penggunaan Gadget	38
2.5 Teori Kultivasi (<i>Cultivation Theory</i>)	40
2.6. Remaja	42
2.6.1. Definisi remaja	42
2.6.2. Perkembangan Perilaku Remaja.....	43
2.6.3. Faktor yang mempengaruhi perilakusosial	50
2.7 Kerangka Berpikir	53
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	55
3.1 Metode Penelitian	55
3.1.1 Jenis Penelitian	55
3.1.2 Lokasi Penelitian	55
3.2 Populasi dan Sampel.....	56
3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.4 Teknik pengumpulan Data.....	58
3.5 Teknik Analisis Data	58
3.5.1. Pengujian Validitas	58
3.5.2 Pengujian Reliabilitas.....	59
3.5.3 Pengujian Asumsi Klasik	59
3.5.4 Uji Hipotesis.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Gambaran Umum MTsN 3 Banda Aceh	64
4.1.1 Visi, Misi dan Tujuan Lembaga MTsN 3 Banda Aceh.....	68
4.1.3 Tenaga Pendidik Dan Tenaga Kependidikan	72
4.1.4 Pengembangan Diri Siswa	74
4.1.5 Keadaan Siswa MTsN 3 Banda Aceh	75

4.1.6 Karakteristik Responden	76
4.2. Hasil Penelitian.....	78
4.2.1 Uji Validitas Instrumen	78
4.2.2 Uji Reliabilitas Instrumen	79
4.2.3 Uji Asumsi Klasik	80
4.3 Uji Hipotesis.....	82
4.3.1 Hasil Uji Secara Simultan (<i>Uji F</i>).....	82
4.3.2 Hasil Uji Secara Parsial (<i>Uji t</i>).....	84
4.3.3 Hasil Analisis Linear Berganda.....	86
4.3.4 Koefisien Korelasi dan Determinasi	87
4.4 Pembahasan	88
4.4.1 Dampak Frekuensi Penggunaan gadget Terhadap Perilaku komunikasi Remaja di MTsN 3 Banda Aceh	89
4.4.2 Dampak Situs yang sering dibuka Terhadap Perilaku komunikasi remaja	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Skala Pengukuran. 57
Tabel 3.2	Sebaran Indikator Penilaian 57
Tabel 4.1	Nama-nama Kepala Madrasah dan masa jabatannya. 68
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin. 76
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas 78
Tabel 4.4	Hasil Uji Reliabilitas. 79
Tabel 4.5	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test 80
Tabel 4.6	Hasil Uji Multikolinearitas Data..... 81
Tabel 4.7	Hasil Analisis Uji F 83
Tabel 4.8	Hasil Analisis Uji t. 84
Tabel 4.9	Hasil Analisis Model Regresi 86
Tabel 4.10	Hasil Koefisien Kolerasi dan Diterminasi..... 88



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Komunikasi Lasswell.	17
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.	54
Gambar 4.1 <i>Scatterplot</i> Perilaku Komunikasi Remaja	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Lampiran 2 Tabulasi Data

Lampiran 3 Output SPSS



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini *gadget addiction* merupakan sebuah ancaman bagi dunia dengan kemudahan akses Gadget. Para ahli sepakat bahwa hal tersebut layak untuk mendapatkan perhatian serius mengingat penggunaan Gadget berlebih dalam jangka panjang dapat mengakibatkan adanya gangguan mental seperti gangguan anti sosial, gangguan kecemasan, dan gangguan stress pada penderitanya, walaupun hal tersebut masih menjadi topik perdebatan hangat di kalangan psikolog dan psikiater karena penggunaan kata “adiksi” untuk Gadget masih belum memiliki kriteria yang jelas¹.

Beberapa ahli bahkan berpendapat bahwa *Gadget addiction* seharusnya dituliskan sebagai gangguan baru dalam buku *Diagnostic Manual of Mental Disorders* mengingat bahaya yang ditimbulkan sama seriusnya dengan bahaya kecanduan alkohol atau pornografi. Kemajuan teknologi yang seiring berjalannya waktu semakin canggih membuat para remaja memanfaatkan fasilitas Gadget dengan berbagai pemenuhan kebutuhan. Berkat teknologi baru seperti Gadget segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kehadiran Gadget lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat karena dengan media sosial masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu²

¹Zaenal Arifin, ‘Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan’, *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26.2 (2016), hal. 287–316 <<https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>>.

²Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2007). hal.23-34

Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh Gadget. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas Gadget belum mampu memilah aktivitas Gadget yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas Gadget³

Sebuah studi dari Ahmedabad, India pada tahun 2016 menunjukkan bahwa 11,8% siswa memiliki kecanduan Gadget, hal ini diprediksi dari waktu yang telah dihabiskan untuk melakukan kegiatan online, penggunaan situs jejaring sosial dan chat room, dan juga karena akibat dari adanya kecemasan dan stres. Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan sekitar 518.000 anak-anak pada tahun 2013 di Jepang yang berusia 12 sampai 18 tahun mengalami kecanduan Gadget, dan mereka harus direhabilitasi. Pemerintah Jepang khawatir jika adanya dampak ini dapat membatasi perkembangan mereka. Salah satu upaya Pemerintah Jepang adalah dengan mengirimkan mereka ke *Gadget Fasting Camp* yaitu sebuah perkemahan dimana mereka tidak dapat menggunakan Gadget, karena di tempat tersebut sengaja tidak disediakan fasilitas Gadget sama sekali.

Hasil survey di tahun 2018 menunjukkan angka pengguna Gadget di Indonesia adalah 34.9%. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Gadget Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke Gadget. Survei yang dilakukan sepanjang 2018 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke Gadget. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak

³Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), hal.44

256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna Gadget pada 2014 lalu⁴.

Remaja sebagai seorang yang sedang mengalami periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti rasa ingin tahu yang tinggi merupakan pemilik dan pengguna smartphone. Masa remaja biasa disebut sebagai masa sosial karena sepanjang masa remaja hubungan sosial semakin tampak jelas dan sangat dominan. Remaja mulai menyadari adanya rasa kesunyian, sehingga mereka mulai mencoba untuk berinteraksi dengan orang lain selain dengan keluarganya. Kebutuhan akan komunikasi dan sebagai media untuk eksistensi diri membuat mereka berkeinginan untuk memiliki smartphone. Apalagi dengan semakin banyaknya aplikasi yang menunjang lancarnya komunikasi dan bisa dimiliki secara gratis. Komunikasi saat ini juga bisa dilakukan secara tidak langsung untuk menjaga keintensifan hubungan baik dengan keluarga maupun teman. Melalui media sosial remaja bisa menemukan teman baru maupun sebagai media untuk eksistensi diri⁵.

Komunikasi remaja cenderung dipengaruhi oleh apa yang ditontonnya, mereka lebih banyak meniru apa yang dianggap gaul serta mengikuti perkembangan zaman, hal ini seperti yang terjadi pada siswa siswi di MTsN 3 Banda Aceh. Dalam hal penggunaan gadget siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh sudah cukup mengkhawatirkan, menurut pengamatan penulis beberapa kali menemukan postingan dalam bentuk gambar atau pun video yang tidak seharusnya dilakukan oleh seorang siswa siswi MTs. Postingan yang berbau pornografi, bully dan lain sebagainya

⁴Oik Yusuf, *APJII: Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa* (Jakarta: Kompas.com, 2019), hal. 34.

⁵Hasan Jamani, Arkanudin, and Syarmiati, 'Perilaku Siswa Pengguna Handphone: Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya', *Jurnal Tesis PMS*, 2013, hal.1-14.

dianggap menjadi hal biasa. Penulis berasumsi hal ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya pengaruh lingkungan, dukungan keluarga dan ketersediaan fasilitas. Kasus yang terjadi pada siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh antara lain pernah didapati siswa siswi berkomunikasi di aplikasi pesan atau berkomunikasi menggunakan kata-kata yang tidak baik atau tidak senonoh dan tidak pantas untuk diucapkan oleh seorang siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin mengkaji lebih jauh penggunaan gadget dan dampaknya pada perilaku berkomunikasi siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh Tahun 2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi gadget pada masa sekarang menyebabkan hidup individual.
2. Penggunaan teknologi informasi gadget oleh siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh yang tidak mengenal ruang dan waktu.
3. Penggunaan teknologi informasi gadget oleh siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh memberikan pengaruh positif dan negatif.
4. Dampak penggunaan teknologi informasi gadget terhadap perilaku sosial siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh menimbulkan tindakan anti sosial.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi menjadi beberapa poin sebagai berikut:

1. Frekuensi penggunaan gadget memberikan dampak terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh
2. Situs yang sering dibuka saat menggunakan gadget memberikan dampak terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut bagaimanakah dampak penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh.

Dari rumusan masalah tersebut maka pertanyaan penelitian adalah:

1. Seberapa besar dampak frekuensi penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh?
2. Seberapa besar dampak situs yang sering dibuka saat menggunakan gadget terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh?
3. Seberapa besar frekuensi penggunaan gadget dan situs yang sering dibuka selama menggunakan gadget terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh secara bersamaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengukur besarnya dampak frekuensi penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh
2. Untuk menganalisis besarnya dampak situs yang sering dibuka saat menggunakan gadget terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh

3. Untuk mengukur besarnya frekuensi penggunaan gadget dan situs yang sering dibuka selama menggunakan gadget terhadap perilaku komunikasi siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh, secara bersama-sama

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan yang berkaitan dengan hubungan penggunaan gadget dengan perilaku siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan terhadap hubungan penggunaan gadget dengan perilaku siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh.

1.7 Kajian Pustaka

Berdasarkan judul “Penggunaan Gadget dan Dampaknya pada Perilaku Berkomunikasi Siswa/Siswi MTsN 3 Banda Aceh”, maka kajian penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Ina Astari Utaminingsih yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja, yang disusun pada tahun 2006”, dijelaskan bahwa tingkat penggunaan ponsel pada remaja cenderung tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja, baik remaja laki-laki maupun perempuan. Mengenai fasilitas pada ponsel, remaja memanfaatkan hal tersebut dalam kesehariannya cenderung tinggi. Tetapi dari jenis-jenis fasilitas yang dimanfaatkan tersebut dapat terlihat bahwa remaja juga mempertimbangkan

faktor-faktor biaya, sehingga tidak terlalu memberatkan pihak orang tua sebagai sumber biaya pengeluaran sehari-hari. Karakteristik internal yang mempengaruhi penggunaan ponsel adalah status ekonomi keluarga dan tujuan penggunaan ponsel. Status ekonomi keluarga yang dilihat dari penghasilan orang tua tiap bulannya dapat mempengaruhi tingkat penggunaan ponsel. Karakteristik eksternal yang mempengaruhi penggunaan ponsel remaja adalah keberadaan teman dekat. Teman dekat tersebut sebagian besar mempunyai pengaruh yang kuat terhadap remaja dan pada umumnya mendukung penggunaan ponsel dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Disini kelompok remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti bagaimana atau seperti apa keadaan teman-teman dekatnya yang merupakan kelompok sebaya (*peer-group*). Penggunaan ponsel remaja (laki-laki maupun perempuan) memang cenderung tinggi, hal ini menyebabkan interaksi tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya cenderung kurang. Kesimpulan penelitian ini bahwa interaksi remaja tersebut tidak hanya disebabkan oleh tingkat penggunaan ponsel yang tinggi. Banyak faktor lainnya dalam karakteristik remaja, seperti semakin tingginya beban akademik, mulai mengkonsumsi media-media massa atau teknologi dengan tinggi serta cenderung lepas dengan lingkungan sosial keluarganya⁶.

⁶Ina Astari Utaminingsih, 'Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja', *Program Studi Komunikasi Dan*

2. Hasan Jamani yang berjudul “Perilaku Siswa Pengguna Handphone studi kasus pada siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya” mengungkapkan bahwa dalam perilaku siswa pengguna handphone secara umum, ada beberapa perilaku yang didapat berdasarkan pengamatan atau hasil observasi yaitu; (a). Suka SMS pada saat proses belajar mengajar berlangsung (b). Berkawan hanya dengan teman yang mempunyai handphone (c). Mengambil dan mengirim gambar temannya saat berada di WC (d). Sikap hidup individualistik (e). Suka pindah tempat duduk (f). Melakukan tindakan kriminal, siswa pengguna HP sangat antusias memiliki dan menggunakan HP baik dari harga yang murah sampai harga yang mahal dengan harapan ingin dianggap sebagai orang yang didahulukan dan dinomorsatukan oleh teman-temannya serta dianggap modern dan tidak ketinggalan jaman. Namun untuk membeli pulsa mereka minta uang kepada orang tua, saudara, temannya bahkan mereka bekerja mencari uang sendiri, akibatnya mereka harus meninggalkan proses belajar mengajar di sekolah dalam jangka waktu tertentu, sehingga banyak pelajaran yang tidak dapat dituntaskan, dan akhirnya tidak dapat mempertanggungjawabkan dirinya sebagai seorang pelajar.⁷
3. Rr.Sukma Ayu Dewi Anggrahini, 2013, dengan judul “Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget”. Hasil

Pengembangan Masyarakat Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor, 2006, hal 1-16

⁷Hasan Jamani, ‘Perilaku Siswa Pengguna Handphone Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kuburaya’, *Journal Ilmu Komunikasi*, 2019, hal 1-18

penelitian ini adalah sebagai berikut: Intensitas komunikasi keluarga menjadi berkurang. Selain itu, sejak menggunakan gadget, anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, sering badmood, tidak mendengarkan nasihat orang tua, tidak terbiasa mengutarakan pendapat dan masalah pada keluarga, lebih sering berkomunikasi dan menceritakan masalah dengan teman, serta sangat lambat responnya saat diperintah orang tua untuk mengerjakan sesuatu. Penggunaan gadget memang menjadi penghambat komunikasi keluarga karena anggota keluarga menjadi asyik sendiri dengan gadget-nya. Selain itu, ego dari masing-masing anggota keluarga juga menjadi penghambat komunikasi keluarga. Walaupun gadget menjadi penghambat komunikasi, keluarga ini juga mengatakan bahwa gadget mendukung komunikasi keluarga mereka ketika mereka sedang berjauhan atau sedang tidak dirumah. Selain itu, mereka juga memiliki pendukung komunikasi yang lain yaitu kedewasaan pikiran dan pengalaman berkeluarga⁸.

4. Penelitian Made Witrianti yang diajukan pada tahun 2013 dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif” yang menghasilkan kenyataan sebagai berikut: Memang setiap orang tua memiliki cara mereka sendiri dalam mendidik anaknya khususnya dalam bermain gadget diperoleh dari 3 informan, 2 bersikap

⁸Rr.Sukma Ayu Dewi Anggrahini, ‘Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget’, *Journal Ilmu Komunikasi*, 2013, hal.1–16.

permissive (membebaskan), dan 1 bersikap *authoritative* yang cenderung demokratis dengan anak⁹.

Berdasarkan penelitian relevan yang berhasil ditelusuri, ternyata tidak ada satu pun yang sama persis dengan penelitian yang penulis lakukan.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka dari penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran dan petunjuk tentang pokok-pokok yang dibahas dalam penelitian ini. Adapun pembagiannya adalah sebagai berikut:

Pada bagian awal berisi halaman judul, pernyataan keaslian, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, motto, persembahan, abstrak dan kata kunci, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran.

Adapun bagian kedua yang terdiri dari 5 (lima) BAB dengan uraian sebagai berikut:

BAB I : Merupakan bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II : Memuat tentang faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap perilaku remaja yang terdiri dari kerangka teori-teori.

BAB III : Membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari: jenis penelitian, lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

⁹Made Witrianti, 'Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif', *Jorunal Fisipol*, 2013, hal.1–27.

BAB IV : Berisi penjelasan mengenai implementasi dan evaluasi dari hasil perancangan, uji coba terhadap sistem, dan analisis perangkat lunak yang dibangun.

BAB V : Berisikan kesimpulan akhir dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perilaku Komunikasi

2.1.1 Pengertian Perilaku Komunikasi

Perilaku komunikasi dalam kelompok adalah tindakan dalam berkomunikasi, setiap tindakan dalam komunikasi meliputi tindakan verbal dan tindakan nonverbal atau yang lebih dikenal dengan perilaku komunikasi verbal dan perilaku komunikasi nonverbal bahwa pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih, LaPierre mendefinisikan sikap suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan¹⁰. Oleh karenanya, komunikasi verbal adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan dengan menggunakan bahasa. Dalam proses komunikasi kelompok, selain perilaku komunikasi verbal dalam bentuk dialog, diskusi, dan percakapan dengan penggunaan bahasa sebagai simbol yang telah dikonstruksi dan memiliki makna yang sama juga terdapat perilaku komunikasi nonverbal yaitu perilaku komunikasi yang menggunakan simbol atau isyarat selain dengan kata-kata¹¹.

¹⁰Agus Maulana, *Komunikasi Antar Manusia Edisi Kelima* (Tangerang: Karisma Publishing Group, 2011), hal 52

¹¹Muhammad Budyatna, *Teori Komunikasi Antarpribadi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal 76

Proses mental yang terjadi dalam diri manusia tidak dapat kita amati secara langsung, oleh karena itu, kita hanya dapat menarik kesimpulan mengenai apa yang menyebabkan seseorang bertingkah laku tertentu berdasarkan apa yang ditampilkan orang tersebut. Perilaku manusia sering pula disebut tingkah laku, yang berbentuk aktivitas seseorang dalam rangka bereaksi terhadap rangsangan atau stimulus. Stimulus dapat berasal dari dirinya sendiri atau dari luar (lingkungan). Hubungan stimulus dengan tindakan merupakan hubungan sebab akibat. Kekuatan yang mempengaruhi perilaku manusia, tidak hanya kekuatan yang berasal dari lingkungannya saat ini, tetapi juga pengalaman masa lalu dan juga pengaruh dari masa depan¹².

Dari segi biologis, perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing-masing. Sehingga yang dimaksud perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, tertawa, menangis, bekerja, menulis, dan sebagainya.

Perilaku atau aktivitas-aktivitas dalam pengertian yang luas dapat dibagi menjadi dua yaitu perilaku yang tampak (*overt behavior*) seperti kegiatan yang dilakukan sehari-hari,

¹²Morrison, *Teori Komunikasi Komunikator, Pesan, Percakapan, Dan Hubungan Interpersonal (Diri)*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 90

gaya berpakaian, ekspresi wajah, dan lain-lain, dan perilaku yang tidak tampak (*inner behavior*), seperti, sifat, karakter, watak dan lain-lain. Skinner merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus. Perilaku dapat dipengaruhi dari berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang yang meliputi pengalaman diri, persepsi, motivasi diri, watak dan kepribadian. Sedangkan faktor eksternal adalah sesuatu yang berasal dari luar diri seseorang meliputi lingkungan, atau dapat juga adanya stimulus atau rangsangan dari luar yang kemudian dapat mempengaruhi respon dan persepsi dalam diri seorang individu. Sedangkan komunikasi adalah proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan¹³.

Dalam berkomunikasi terdapat lima ide yang sering diabaikan. Ide-ide tersebut meliputi sosial, lingkungan, makna, simbol, dan proses. Pertama-tama sepenuhnya diyakini bahwa komunikasi adalah suatu proses sosial. Ketika menginterpretasikan komunikasi secara sosial, maksud yang disampaikan adalah komunikasi selalu melibatkan manusia serta interkasi, artinya, komunikasi selalu melibatkan dua orang, pengirim dan penerima. Kemudian, ketika membicarakan komunikasi sebagai proses, hal ini berarti komunikasi bersifat berkesinambungan dan tidak memiliki

¹³Moefad, 'Perilaku Individu Dalam Masyarakat Kajian Komunikasi Social', *El DeHa Press Fakultas Dakwah IKAHA*, 2007, hal. 23

akhir. Komunikasi juga dinamis, kompleks, dan senantiasa berubah¹⁴.

Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner disebut teori "S-O-R" atau stimulus - organisme- respon. Skinner membedakan adanya dua proses :¹⁵.

- 1) *Respondent respon* atau *reflexive*, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut *electing stimulation* karena menimbulkan respon-respon yang relatif. Misalnya : makanan yang lezat menimbulkan keinginan untuk makan, cahaya terang menyebabkan mata tertutup dan sebagainya. Respondent respon ini juga mencakup perilaku emosional misalnya mendengar berita buruk menjadi sedih atau menangis, lulus ujian meluapkan kegembiraannya dengan mengadakan pesta dan sebagainya.
- 2) *Operant respon* atau *instrumental respon*, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut *reinforcing stimulation* atau *reinforce*, karena memperkuat respon. Misalnya apabila seorang petugas

¹⁴Okky Rachma Fajrin, 'Hubungan Tingkat Penggunaan Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Idea Societa*, 2.6 (2015), hal.4.

¹⁵Skinner, 'The Behavior Of Organisms: An Experimental Analysis', *Skinner Foundation ISBN 1-53890-007-1*, 1938, hal. 45

kesehatan melaksanakan tugasnya dengan baik kemudian memperoleh penghargaan dari atasannya (stimulus baru), maka petugas kesehatan tersebut akan lebih baik lagi dalam melaksanakan tugasnya. Bicara tentang perilaku, maka perilaku seseorang itu ditentukan oleh berbagai kebutuhan untuk memenuhi suatu tujuan atau tindakan akhir yang paling disukai dari suatu objek.

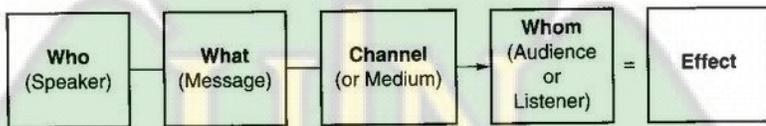
2.1.2 Model Perilaku Komunikasi

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh dua motivasi, yaitu motivasi positif dan motivasi negatif, motivasi ini mendorong manusia untuk bergerak untuk mendekati objek atau kondisi yang diinginkan atau hasrat dan kebutuhan. Dengan kata lain apakah sifat itu ditentukan atau oleh faktor genetik, menurut McCroskey sifat adalah kecenderungan dari temperamen yang berasal dari struktur syaraf biologis yang ditentukan secara genetik, atau dalam bahasa yang lebih sederhana, sifat ditentukan oleh aktivitas yang terjadi pada otak manusia¹⁶

Sedangkan komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, Watzlawick, Beafin dan Jackson “ *we can not not communicate*”, bahkan saat berdoa sekalipun. Komunikasi berasal dari bahasa latin yakni *communico* yang artinya membagi dalam arti membagi gagasan, ide atau fikiran; communication dalam bahasa inggris, *communicate* dari kata bahasa belanda. Komunikasi akan berlangsung dengan baik apabila ada kesamaan makna antara komunikator dan komunikan. Menurut Wilbur

¹⁶McCroskey, Andersen ‘Studies of Relationship Between Communication Apprehension and Academic Achievement’, *West Virginia University*, vo. 3 No.4 (1980), hal. 73-81

Schramm dan Harold D. Laswell berpendapat komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan. Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa? mengatakan apa? dengan saluran apa? kepada siapa? dengan akibat atau hasil apa? (*who? says what? in which channel? to whom? with what effect?*)¹⁷ berikut model komunikasi Lasswell



Lasswell's Model.

Bagan 2.1.

Model komunikasi Lasswell

Model komunikasi di atas adalah salah satu model komunikasi yang tua tetapi masih digunakan orang untuk tujuan tertentu yakni model komunikasi yang dikemukakan oleh Harold Lasswell. Bila dilihat lebih lanjut maksud dari model Lasswell ini akan kelihatan bahwa yang dimaksud dengan pertanyaan pada gambar adalah:

- 1) *Who* tersebut adalah menunjuk kepada siapa orang yang mengambil inisiatif untuk memulai komunikasi.
- 2) *Says what* atau apayang dikatakan yaitu berhubungan dengan isi komunikasi atau apa pesan yang akan disampaikan dalam komunikasi tersebut.

¹⁷Wilbur Scramm dan Harold D. Laswell, *The Structure and Function of Communications* (New York: Harper, 1968), hal 178

- 3) *To whom* pertanyaan ini maksudnya menanyakan siapa yang menjadi *audience* atau penerima dari komunikasi atau dalam kata lain dengan siapa komunikator berbicara.
- 4) *Through what* atau melalui media apa maksudnya adalah alat komunikasi seperti bicara, gerakan badan, kontak mata, sentuhan, radio, televisi, surat, buku dan gambar.
- 5) Pertanyaan terakhir yakni *Effek* dari komunikasi tersebut, pertanyaan mengenai efek komunikasi ini dapat menanyakan dua hal yakni apa yang ingin di capai dengan hasil komunikasi tersebut dan apa yang dilakukan orang sebagai hasil komunikasi tersebut.

Jadi pengertian tentang perilaku komunikasi adalah suatu aktivitas atau tindakan manusia dari proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, yang dipengaruhi lima unsur komunikasi menurut Harold Lasswell yakni: siapa, apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa (*who? says what? in which channel? to whom? with what effect?*). Dan komunikasi akan berlangsung dengan baik dan berhasil apabila ada kesamaan makna antara komunikator dan komunikan yang ditunjukkan kepada komunikan dengan pesan non-verbal atau gerak tubuh.

2.1.3 Perilaku Komunikasi Dunia Maya

Perilaku komunikasi dapat diartikan suatu tindakan yang sengaja maupun tidak disengaja oleh seseorang yang ditafsirkan oleh orang lain. Dunia maya (*cyberspace*) adalah realita yang

tersambung secara global, didukung komputer, berakses komputer, multidimensi, virtual. Persoalan cyber seperti perumpamaan ruang waktu bahwa manusia memiliki kehidupan baru di atas dunia nyata¹⁸. Dalam pemakaian umum saat ini, dunia maya adalah istilah komprehensif untuk world wide web, gadget, milis elektronik, kelompok-kelompok dan forum diskusi, ruang ngobrol (chatting), permainan interaktif multi-player, dan bahkan e-mail. Sedangkan komunikasi maya dapat diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan tidak dalam bentuk tatap muka langsung oleh penggunanya, akan tetapi interaksi mengirim atau menerima pesan atau informasi melalui media gadget. Perubahan perilaku komunikasi yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi sangat besar sekali efeknya kepada manusia, karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini juga turut memberikan berbagai opsi kepada masyarakat untuk menikmati berbagai fasilitas layanan gadget seperti gadget mobile phone dengan cara yang beragam¹⁹.

Jika pada kehidupan nyata, manusia biasanya berkomunikasi secara lisan, maupun dengan gerakan, atau simbol yang biasa disebut dengan nonverbal, dalam dunia maya, perilaku manusia ditunjukkan dengan mempergunakan fitur-fitur yang ada pada dunia maya, seperti fitur-fitur dalam media sosial. Pengguna dunia maya pun berkomunikasi secara tekstual atau dalam bentuk tulisan. Untuk nonverbalnya pengguna biasanya menggunakan emotikon yang disediakan. Namun, pengguna gadget pun masih

¹⁸Nina W Syam, *Psikologi Sosial Sebagai Akar Ilmu Komunikasi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2012), hal 88

¹⁹James W . Tankard Werner J. Severin, *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode, Dan Terapan Di Dalam Media Massa* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2019), hal 133

dapat berkomunikasi secara lisan dalam bentuk video call di Gadget. Komunikasi di era cyber merupakan komunikasi yang berdasar pada pemaknaan interpretatif orang-orang terhadap simbol-simbol yang berkeliaran di dalamnya. Kehidupan masyarakat nyata adalah sebuah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama masyarakat dibangun melalui penginderaan. Sedangkan kehidupan masyarakat di dunia maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas²⁰. Perilaku yang terjadi saat di dunia maya ditentukan oleh kepentingan manusia dalam dunia maya. Interaksi sosial sementara terjadi pada anggota masyarakat yang sepiintas lalu ingin “jalan-jalan” melalui browsing, chatting atau search.

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah perilaku secara lisan maupun tak langsung melalui media. Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran itu bisa berupa gagasan, informasi, opini, dan lain-lain. Sedangkan perasaan berupa keyakinan, keragu-raguan, kemarahan, dan lain-lain yang muncul dari dalam lubuk hati²¹.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa terlepas dari adanya komunikasi baik komunikasi secara langsung atau

²⁰Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hal 65

²¹Jalaluddin Rakhmat, *Persepsi Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2007). hal 65

komunikasi secara tidak langsung yaitu melalui media. Media disini adalah media sosial yang dikembangkan melalui smartphone, dimana hampir semua orang memiliki media sosial untuk memudahkan komunikasi dengan jarak yang jauh sekalipun. Media sosial pada dasarnya adalah media yang digunakan sebagai media sosialisasi dan interaksi. Salah satu wadah komunikasi dalam menggunakan gadget adalah melalui media sosial yaitu platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat membentuk individu tentang bagaimana cara berfikir dan berperilaku. Dengan demikian, internet sebagai bentuk teknologi komunikasi beserta perangkat yang menyertainya termasuk media sosial membentuk seperti apa masyarakat sekarang²².

Media sosial telah mengubah perilaku berkomunikasi masyarakat zaman sekarang. Teknologi itu sendiri tidak membuat gerakan, tetapi orang-orang yang memanfaatkan teknologi media sosial dengan antusias memanfaatkannya. Dalam kajian komunikasi kenyataan itu sering disebut *Communication Technological Animal*. *Communication Technological Animal* berarti individu-individu yang menjadikan teknologi sebagai fundamental humanisnya. Bagi mereka, teknologi adalah faktor utama dalam melakukan perubahan. Bahkan, teknologi komunikasi

²²Burhan Bungin, *Teori Komunikasi Dunia Maya* (Jakarta: Gramedia, 2009), hal 77

seperti media sosial dipercaya sebagai alat yang bisa dipakai untuk mencapai tujuan yang dikehendakinya. Teknologi memberikan dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatifnya berupa pola hidup yang semakin individualistis, serta munculnya paham eksistensialisme, menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh. Hal ini menyebabkan pengguna jejaring sosial lebih mampu menjalin kehidupan sosial melalui dunia maya untuk menunjukkan eksistensinya dan kurang memperhatikan interaksi dengan dunia nyata. Kemunculan internet secara otomatis turut pula mempengaruhi perkembangan penggunaan media sosial di masyarakat. Media sosial mendukung interaksi sosial antar individu atau kelompok di dunia maya. Sehingga media sosial dianggap lebih fleksibel, praktis, efektif dan efisien, cepat, interaktif dan variatif. Media sosial semakin membuka kesempatan setiap individu yang terlibat di dalamnya untuk bebas mengeluarkan pendapatnya serta mengekspresikan dirinya. Akan tetapi, kendali diri harusnya juga dimiliki agar kebebasan yang didapat juga tidak melanggar batasan bermedia sosial²³.

2.2 Komunikasi Massa

Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak ataupun elektronik). Massa dalam arti komunikasi massa lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Dengan kata lain media massa yang dalam sikap dan perilakunya berkaitan dengan peran media massa.

²³Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Siosioteknologi*. (Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015), hal. 65

Oleh karena itu massa disini menunjuk pada khalayak, audiens, penonton, pemirsa, atau pembaca.²⁴

2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner yang dikutip oleh Rahmat dalam buku Komunikasi Massa yakni : Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti ketika rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan orang, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa seperti surat kabar, majalah, televisi, dan radio maka itu semua tidak dapat dikatakan sebagai komunikasi massa. Sebab dalam proses penyampaiannya komunikasinya tidak menggunakan media massa, seperti media elektronik yang di dalamnya terdapat radio dan televisi, serta media cetak yaitu majalah dan surat kabar²⁵.

Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Komunikasi massa menurut Freidson dibedakan dari jenis komunikasi lainnya dengan suatu kenyataan

²⁴Khomsahrial Romli, *Komunikasi Massa* (Jakarta: Kompas Gramedia, 2016), hal. 76-77

²⁵Elfinaro dan Komala Erdinaya Lukiati Ardianto, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Ketiga* (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2015), hal. 87

bahwa komunikasi massa dialamatkan kepada sejumlah populasi dari berbagai kelompok, dan bukan hanya satu atau beberapa individu atau sebagian khusus populasi²⁶

Definisi paling sederhana yang dikutip oleh Darwanto tentang komunikasi massa dirumuskan oleh Bittner dalam bukunya *Mass Communication: Introduction* menyatakan: Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*Mass communication: is messages communicated through a mass medium to a large number of people*)²⁷.

Ciri-ciri komunikasi massa, menurut Elizabeth Noelle Neumann sebagai berikut²⁸:

- a. Bersifat tidak langsung, artinya harus melalui media teknis
- b. Bersifat satu arah, artinya tidak ada interaksi antara peserta-peserta komunikasi
- c. Bersifat terbuka, artinya ditujukan pada publik yang tidak terbatas dan anonim
- d. Mempunyai publik yang tersebar.

Menurut Dominick dalam Komunikasi massa mempunyai beberapa fungsi bagi masyarakat, antara lain:

- a. Pengawasan

Fungsi pengawasan ini dibagi kedalam 2 bentuk yaitu pengawasan peringatan (*Warning and beware*

²⁶Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2007), hal 19

²⁷Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), hal 23-25

²⁸Eduard dan Colin MacAndrews Depari, *Peranan Komunikasi Massa Dalam Pembangunan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2017), hal 95

surveillance) yang terjadi ketika media massa menginformasikan tentang ancaman bencana alam, tayangan inflasi, atau serangan militer. Kemudian yang kedua adalah pengawasan instrumental (*instrumental surveillance*) yaitu penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

b. Penafsiran

Penafsiran pada media dapat dilihat pada halaman tajuk rencana (*editorial*). Penafsiran ini berbentuk komentar dan opini yang ditujukan pada khalayak pembaca, serta dilengkapi perspektif (sudut pandang) terhadap berita yang disajikan pada halaman lainnya. Tujuan penafsiran media adalah untuk mengajak para pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antar personal atau komunikasi kelompok.

c. Pertalian Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk pertalian berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu. Kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan yang sama tetapi terpisah secara geografis dipertalikan atau dihubungkan oleh media.

d. Penyebaran nilai-nilai Fungsi ini disebut juga sebagai sosialisasi. Media mewakili sebagai model dan peran yang kita amati dan harapan untuk menirunya.

e. Hiburan Melalui program-program di televisi dan radio, khalayak dapat memperoleh hiburan yang dikehendaki.

Sementara surat kabar dapat melakukan hal tersebut dengan memuat cerpen, Teka-Teki Silang (TTS), dan berita yang mengandung sentuhan manusiawi (human interest)²⁹

Adapun definisi komunikasi massa yang lebih terperinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lainnya yaitu Gerbner yang dikutip oleh Rakhmat dalam buku *Komunikasi Massa*, menurutnya komunikasi massa adalah : “Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berbasis teknologi dan institusional dari arus pesan yang berkesinambungan yang paling luas dibagi dalam masyarakat industri”. Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri.

Definisi Gerbner menggambarkan bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut disebar, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jangka waktu yang tetap. Proses produksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus oleh lembaga, dan membutuhkan suatu teknologi tertentu. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, komunikasi massa harus menggunakan media massa sebagai media penyampai informasi kepada khalayak dalam kegiatan berkomunikasi pada komunikasi massa. Dimana media yang termasuk media massa adalah radio, televisi, majalah, dan surat kabar yang dikenal

²⁹Veronice, ‘Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Kompetensi Penyuluh.’, [Tesis]. Bogor (ID): Sekolah Pascasarjana IPB., 2017, hal 56-58

sebagai media massa. Media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada audiens yang luas dan heterogen. Salah satunya adalah televisi dengan sajian program acaranya yang dapat diakses oleh banyak orang dan semua kalangan. Dapat kita rasakan bahwa televisi adalah media utama yang dibutuhkan ketika kita ingin mendapatkan informasi. Informasi yang kita serap sedikit banyak saat ini adalah dari televisi, meskipun keberadaan koran dan radio juga tak kalah penting bagi masyarakat. Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur-unsur penting dalam komunikasi massa adalah³⁰:

- a. Komunikator
- b. Media Massa
- c. Informasi (pesan) massa
- d. Gatekeeper
- e. Khalayak (publik)
- f. Umpan Balik.

Berdasarkan defenisi yang dikemukakan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa komunikasi massa merupakan komunikasi yang dilakukan melalui media massa yang bertujuan menarik khalayak untuk melihat, mendengar, maupun membacanya. Dalam media massa sebagai khalayak kita harus memilih mana media massa yang baik diikuti dan tidak, supaya apa

³⁰Stephen W. Littlejohn, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), 95

yang kita dapat dari media massa itu dapat kita pertanggung jawabkan seperti dalam firman Allah sebagai berikut:

Firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Isra' ayat 36, yaitu³¹:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ
كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Terjemahnya:

“Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban”

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa modern baik berupa cetak (surat kabar, majalah) maupun elektronik (televisi, radio) dalam penyampaian informasi yang ditujukan kepada khalayak heterogen dan anonim, sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak.

2.2.2 Fungsi dan Proses Komunikasi Massa

Proses merupakan suatu peristiwa yang berlangsung secara kontinyu, tidak diketahui kapan mulainya dan kapan akan berakhirnya. Demikian pula dengankomunikasi yang pada hakikatnya merupakan suatu proses, berlangsungnya komunikasi sudah pasti memerlukan berbagai komponen (elemen). Schramm (dalam Ardianto) melalui bukunya yang berjudul Komunikasi

³¹Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Tajwid Perkata Latin Asy-Syifa* (Jakarta Selatan: CV. Al Fatih Berkah Cipta, 2013).

Massa mengungkapkan bahwa untuk berlangsungnya suatu kegiatan komunikasi, minimal diperlukan tiga komponen yaitu Source, Message, dan Destination atau komunikator, pesan, komunikan. Apabila salah satu dari komponen tersebut tidak ada, maka komunikasi tidak dapat berlangsung. Selain itu menurut Lasswell (dalam Ardianto) menyebutkan bahwa pengertian proses komunikasi dikenal dengan “media cetak (press) media auditif (radio), media visual (gambar, lukisan) atau media audio visual (televisi dan film)”. Yang dimaksud dengan kutipan di atas, proses komunikasi massa dengan media atau alat yang dapat digunakan untuk mencapai massa (sejumlah orang yang tidak terbatas)³²

2.2.3 Karakteristik Komunikasi Massa

Komunikasi massa mempunyai beberapa karakteristik khusus yang membedakan tipe komunikasi ini dengan tipe komunikasi yang lain. Komunikasi massa mempunyai karakter, hal ini dijelaskan oleh Ardianto dalam buku Komunikasi Massa, yaitu:

1. Komunikator Terlembaga; bahwa komunikasi massa itu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks.
2. Pesan Bersifat Umum; komunikasi massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan tidak ditujukan untuk sekelompok orang tertentu.
3. Komunikasinya Anonim dan Heterogen; komunikan pada komunikasi massa bersifat anonim dan heterogen.

³²Linda Rahma Bayuni, ‘Intensitas Komunikasi Pertemanan Dunia Maya Dengan Pertemanan Dunia Nyata’, *UIN Ar-Raniry*, hal.1-18

4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan; ciri lain dari komunikasi massa yaitu kemampuannya untuk menimbulkan keserempakan pada pihak khalayak dalam menerima pesan-pesan yang disebarkan.
5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan; hal ini menunjukkan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan untuk hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu.
6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah; ini berarti bahwa tidak terdapat arus balik dari komunikan ke komunikator. Dengan kata lain komunikator tidak mengetahui tanggapan para pembaca atau penonton tentang pesan yang disampaikan.
7. Stimulasi Alat Indra Terbatas; hal ini dianggap sebagai salah satu kelemahan dari komunikasi massa.
8. Umpan Balik Tertunda; umpan balik sebagai respon memiliki faktor penting dalam bentuk komunikasi, seringkali dapat dilihat dari *feedback* yang disampaikan oleh komunikan.

2.3. Gadget

2.3.1 Definisi Gadget

Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi

khusus diantaranya yaitu smartpone, Iphone, dan blackberry. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pengertian lain menyebutkan bahwa gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis gadget yang sering digunakan³³.

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari gadget yaitu laptop, smartpone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gadget, komunikasi menjadi lebih mudah. Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang

³³M Castelluccio, *Gadget An- Essay* (Jakarta: Gramedia, 2007), hal. 33

seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilatullah secara langsung dan sibuk dengan gadget masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain³⁴

Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh gadget misalnya Handphone. Klemens menyebutkan bahwa handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Short Message Service)³⁵. Menurut Gary B, Thomas J & Misty E smartphone (gadget) adalah telepon yang bisa dipakai Gadgetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi

³⁴M Ferliana, J, *Anak Dan Gadget Yang Penting Aturan Main* (Jakarta: Salemba Humanika, 2016), hal. 76

³⁵R. Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone & Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2008), hal 54

*cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver dan Personal Computer (PC)*³⁶

Jenis-jenis gadget diantaranya:

- 1) Iphone. Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi Gadget. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar.
- 2) Ipad. Merupakan sebuah gadget yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi.
- 3) Netbook. Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan Gadget
- 4) Handphone, merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap³⁷

2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Gadget merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi

³⁶Nurlaelah Syarif, 'Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda', *E-Jurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman*, 2015, hal. 220.

³⁷J Irawan, 'Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja', *Fakultas Psikologi Universitas Islam*, 2013, hal.7-10.

penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi. Namun kemajuan zaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya. Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya. Penggunaan gadget bukan hal baru lagi di kehidupan remaja. Gadget bukan hanya dijadikan alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, *game*, mendengar musik/radio, menyimpan kenangan lewat foto/video.

Penggunaan gadget untuk mengakses internet, sms bahkan untuk *game*, dan membuka jejaring sosial seperti *facebook* ataupun *twitter* sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Saat di rumah aktivitas yang dilakukan dapat dipastikan sebagian besarnya menggunakan gadget, terlebih lagi sebagian remaja sudah mulai terpengaruh oleh gadget tersebut sehingga memberikan dampak yang buruk bagi perilaku baik di lingkungan sosial lebih utama dikeluarga.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan gadget. Faktor-faktor tersebut meliputi:

- 1) Iklan yang merajalela didunia pertelevisian dan di media sosial.

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

- 2) Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan gadget.
- 3) Kecanggihan dari gadget.

Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

4) Keterjangkauan harga gadget.

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanya golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan pun mampu membelikan gadget untuk anaknya.

5) Lingkungan.

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadikan banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget.

6) Faktor budaya.

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti tren yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

7) Faktor sosial.

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

8) Faktor pribadi.

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup,

pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti tren sesuai perkembangan teknologi³⁸

2.3.3. Dampak positif penggunaan gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada zaman sekarang ini sudah digunakan dari anak-anak hingga orang dewasa. Hasil penelitian Puspita Sari, T dan Mitsalia menunjukkan sebanyak 29% orang tua dari anak usia pra sekolah mengatakan gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, anak bersikap acuh bila sudah menggunakan gadgetnya. Apabila remaja yang memakainya otomatis dampak yang ditimbulkan akan lebih besar, dikarenakan remaja merupakan masa dimana seseorang mencari jati diri.

Berkembangnya zaman tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya, sedangkan pemakaian pada remaja biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media embelajaran, bermain *game*, dan hiburan lainnya. Pemakaiannya juga dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan remaja.

³⁸R Fadilah, *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM Dalam Penggunaan Gadget* (Yogyakarta: UGM Press, 2015), hal.45

Penggunaan gadget pada orang dewasa biasa memakai 1–2 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada Penggunaan gadget dikalangan remaja tentunya akan menimbulkan dampak bagi remaja. Dampak yang terjadi berupa dampak positif dan negatif³⁹

Dampak positif dari penggunaan gadget adalah :

- a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.
- b) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan gadget yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini.
- c) Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget.
- d) Mempermudah para remaja mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan SMS atau chatingan kepada guru mata pelajaran.

2.3.4. Dampak negatif Penggunaan Gadget

Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah :

- a) Remaja menggunakan media sosial didalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar.
- b) Aplikasi yang ada didalam gadget membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali remaja

³⁹Darnoto, 'Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Seksual Remaja Di SMAN X Jember', *Ilmu Komunikasi Universitas Jember*, 2016, hal. 41–44.

- mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak mengganggu orang yang mengajaknya mengobrol.
- c) Remaja menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Awalnya remaja menggunakan gadget hanya untuk bermain game. Akan tetapi lama-kelamaan mereka menemukan kesenangan dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.
 - d) Gadget memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan.
 - e) Media sosial yang ada didalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti penculikan dan pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial. Remaja seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali remaja mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada didalam gadget.
 - f) Bagi remaja gadget tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya untuk membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya.
 - g) Gadget membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain gadget⁴⁰.

2.3.5. Frekuensi Penggunaan Gadget

Frekuensi penggunaan *gadget* merupakan kuantitas penggunaan gadget. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan frekuensi adalah variabel yang menjelaskan tentang intensitas

⁴⁰Widyasari, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perilaku Anak SD Tumenggung 3 Kecamatan Tumenggung Utara, Jawa Tengah', *Jurnal IDEA Societa Vol/2 No.6*, 2015, hal 1-18

seseorang dalam menggunakan gadget. Jadi intensitas dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan seseorang dengan rasa penuh semangat untuk mencapai sebuah tujuan⁴¹.

Pengertian intensitas adalah besar dan kuatnya suatu tingkah laku, jumlah energi yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu panca indra. Intensitas adalah kadar keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal. Intensitas juga sebagai kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap. Indikator dari frekuensi penggunaan gadget antara lain adalah motivasi, durasi, frekuensi dan minat.

Ada juga beberapa potensi risiko yang bisa dialami remaja akibat intensitas penggunaan gadget berlebihan, antara lain:

1. *Cyberbullying*. Ini adalah situasi saat orang menggunakan teknologi untuk mempermalukan, melecehkan, atau menggertak seseorang. *Cyberbullying* mencakup memposting pernyataan tidak benar atau salah, membuat profil online palsu yang dimaksudkan untuk mempermalukan orang, berbagi foto yang memalukan, dan banyak lagi.
2. *Trolling*. Ini merupakan situasi ketika orang-orang dengan sengaja mencoba memulai pertengkaran atau membuat marah orang di internet, yang sering menyebabkan kesusahan yang cukup besar.
3. Isolasi. Akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan secara online dan penggunaan teknologi adalah waktu yang tidak dihabiskan secara langsung dengan keluarga dan teman-teman, yang dapat menciptakan hambatan dan berkontribusi pada rasa isolasi.
4. Materi yang Tidak Seharusnya. Remaja juga bisa memposting gambar atau konten yang tidak pantas, atau

⁴¹ Judhita, Christiany, Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar, Jurnal Penelitian IPTEK-KOM, Vol. 13, No.1, 2011, hal 1-13

berbagi materi tersebut dengan teman-teman, sehingga bisa mempermalukan diri sendiri atau orang lain.

5. Hubungan yang Tidak Seharusnya. Penggunaan media sosial yang berlebihan juga bisa memungkinkan orang asing untuk menjalin hubungan yang tidak pantas dengan kaum muda.

Jika remaja kecanduan gadget, kamu dapat mengambil beberapa langkah untuk membantu anak terhindar dari masalah ini, misalnya:

1. Tetapkan batas waktu yang ketat untuk penggunaan internet di rumah.
2. Batasi penggunaan video game, televisi, dan gadget lainnya.
3. Awasi waktu yang dihabiskan anak-anak di internet.
4. Luangkan waktu bersama anak untuk memahami sumber kecanduannya. Penting bagi orangtua untuk mengetahui apa yang membuat anak-anak merasa senang berlama-lama menggunakan gadget,
5. Bicaralah dengan guru anak untuk memahami masalah yang mungkin terjadi di sekolah.
6. Ciptakan lingkungan positif di rumah. Anak remaja mungkin menghabiskan waktu terlalu banyak di Internet untuk menghindari masalah di rumah.

2.4 Teori Kultivasi (*Cultivation Theory*)

George Gerbner adalah yang pertama kali menggagas teori kultivasi (*cultivation theory*). Sebuah teori dalam konteks keterkaitan media massa (gadget) dengan penanaman terhadap suatu nilai yang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku khalayak. Asumsi teori kultivasi adalah terpaan media yang terusmenerus akan memberikan gambaran dan pengaruh terhadap pemirsanya. Teori kultivasi dalam bentuk yang paling mendasar,

percaya bahwa media massa berperan penting dalam membentuk, atau mendoktrin konsepsi pemirsanya mengenai realitas sosial yang ada disekelilingnya. Padahal belum tentu semua yang terdapat pada tayangan itu adalah kejadian-kejadian yang sering terjadi dikehidupan⁴².

Lebih jauh dalam Teori Kultivasi dijelaskan bahwa pada dasarnya ada 2 (dua) tipe khalayak yang mempunyai karakteristik saling bertentangan/bertolak belakang, yaitu (1) para pecandu/khalayak fanatik (*heavy viewers*) adalah mereka yang menggunakan media massa (gadget) lebih dari 4 (empat) jam setiap harinya, serta (2) adalah khalayak biasa (*light viewers*), yaitu mereka yang menggunakan media massa 2 jam atau kurang dalam setiap harinya. Teori kultivasi ini berlaku terhadap para pecandu / penonton fanatik, karena mereka semua adalah orang-orang yang lebih cepat percaya dan menganggap bahwa apa yang terjadi di media massa itulah dunia senyatanya. Sehingga media massa dari waktu ke waktu, secara halus "memupuk" persepsi pemirsa tentang kehidupanrealitas. Salah satu asumsi teori kultivasi adalah semakin banyak seseorang menghabiskan waktu untuk menggunakan media massa (gadget), semakin kuat kecenderungan orang tersebut menyamakan realitas televisi dengan realitas sosial.

Pada penelitian kultivasi, khalayak berperan sebagai objek atau organisme yang menerima stimulus secara langsung yang menyebabkan pengaruh terhadap persepsi, perilaku, dan nilai-nilai. Maka variabel pada tahap analisis khalayak, difokuskan kepada variabel perubahan perilaku. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, maka variabel terpaan media pada teori kultivasi berubah menjadi terpaan penggunaan smartphone, yang penganalisisnya meliputi, intensitas penggunaan, serta konten fitur

⁴²George Gerbner, *Cultivation Theory* (Pensylvania: Universitas Pensylvania Press, 2005), hal 231

pada aplikasi yang dalam hal ini memfokuskan pada aplikasi seperti facebook dan mobile legends. Sedangkan variabel perubahan perilaku mengarah kepada perilaku komunikasi yang dalam hal ini memfokuskan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diakibatkan intensnya penggunaan smartphone. Berdasarkan teori kultivasi, semakin banyak waktu seseorang dihabiskan untuk menggunakan media massa, (artinya semakin lama dia hidup dalam dunia yang dibuat smartphone), maka semakin seseorang menganggap bahwa realitas sosial sama dengan yang digambarkan media massa.

2.5. Remaja

2.5.1. Definisi remaja

Kata remaja berasal dari bahasa latin yaitu adolescence yang berarti *to grow maturity*. Istilah adolescence mengarah pada kematangan psikologis individu, sedangkan pubertas mengarah pada saat dimana telah ada kemampuan reproduksi⁴³. Yang dimaksud dengan perkembangan adalah perubahan yang terjadi pada rentang kehidupan. Perubahan ini dapat terjadi secara kuantitatif, misalnya penambahan tinggi atau berat badan, dan kualitatif misalnya perubahan cara berpikir secara konkret menjadi abstrak.

Batasan usia remaja

Ada tiga fase dalam usia remaja. Fase tersebut dibagi menjadi masa remaja awal, pertengahan, dan akhir⁴⁴

- 1) Masa remaja awal (11 sampai 14 tahun)
- 2) Masa remaja pertengahan (15 sampai 17 tahun)
- 3) Masa remaja akhir (18 sampai 20 tahun)

⁴³Y Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Pustaka Media, 2011), hal 33

⁴⁴E.B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2010), hal 65-67

Ciri-ciri masa remaja

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tersendiri. Ciri-ciri tersebut dijelaskan dalam masa remaja awal dan akhir sebagai berikut⁴⁵:

- 1) Masa remaja awal memiliki ciri khas yang tidak dimiliki pada masa-masa yang lain. Masa tersebut diantaranya: emosi tidak stabil, lebih menonjolkan sikap dan moral, kemampuan mental dan kecerdasan mulai sempurna, status yang membingungkan, banyak masalah yang dihadapi, dan masa kebingungan remaja dalam menghadapi dan memecahkan atau menghindari suatu masalah menjadi indikasinya.
- 2) Masa remaja akhir memiliki ciri khas yang membedakannya dengan masa remaja awal. Masa tersebut diantaranya: emosi mulai stabil, lebih realistis, lebih matang dalam menghadapi masalah, dan lebih tenang perasaannya.

2.5.2. Perkembangan Perilaku Remaja

Perkembangan perilaku remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- 1) Faktor internal
Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan yang berasal dari dalam dirinya. Faktor internal, meliputi:
 - a) Bakat atau pembawaan. Apabila seorang anak memiliki bakat dalam bermain musik, maka minatnya terhadap dunia musik akan lebih besar. Sehingga anak tersebut akan lebih mudah mempelajari musik.

⁴⁵S.D Gunarsa, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Gunung Mulia, 2005), hal 144

- b) Hereditas. Hereditas merupakan faktor pertama yang menjadi karakteristik individu. Faktor ini diwariskan orangtua kepada anak melalui gen. Sehingga dapat mempengaruhi perkembangan individu. Kata hereditas diartikan sebagai “totalitas”.
- c) Dorongan dan insting. Dorongan merupakan kodrat hidup yang membuat manusia melakukan sesuatu. Sedangkan insting merupakan kesanggupan yang sebenarnya dimiliki manusia untuk memenuhi atau melaksanakan dorongan yang ada pada dirinya.⁴⁶

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan remaja yang berasal dari luar dirinya. Faktor eksternal, meliputi:

a) Lingkungan keluarga.

Keluarga merupakan faktor yang penting dalam perkembangan remaja. Faktor penting ini disebabkan karena lingkungan yang pertama kali dikenal oleh remaja adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga memiliki beberapa bentuk dukungan yaitu:

1. Dukungan informasional merupakan fungsi keluarga sebagai sebuah kolektor atau diseminator informasi tentang dunia. Keluarga menjelaskan tentang pemberian saran, sugesti dan informasi yang digunakan untuk mengungkap masalah. Dukungan informasional bermanfaat untuk menekan munculnya suatu stressor, karena informasi yang diberikan memberikan sugesti khusus untuk individu. Aspek dalam dukungan informasional

⁴⁶Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal 87

adalah nasehat, saran, usulan, petunjuk dan pemberian informasi.

2. Dukungan penghargaan, keluarga bertindak sebagai bimbingan umpan balik, membimbing dan menengahi pemecahan masalah serta sebagai sumber dan validator identitas keluarga, diantaranya memberi support, pengakuan, penghargaan dan perhatian.
 3. Dukungan instrumental, keluarga merupakan sumber pertolongan praktis dan konkrit, diantaranya pelayanan, bantuan finansial, material berupa benda atau jasa, makanan dan minuman.
 4. Dukungan emosional, keluarga sebagai tempat yang aman dan damai untuk istirahat dan pemulihan serta membantu penguasaan terhadap emosi. Aspek-aspek dukungan emosional meliputi dukungan yang diwujudkan dalam bentuk afeksi, adanya kepercayaan, mendengarkan dan didengarkan.⁴⁷
- b) Lingkungan sekolah.
- Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa. Hal ini karena agar siswa mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional maupun sosial.
- c) Kelompok teman sebaya.
- Kelompok teman sebaya merupakan suatu kelompok yang terdiri dari orang-orang yang usianya hampir sama antara satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya tersebut yang dapat mempengaruhi

⁴⁷S.W Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: CV. Rajawali Press, 2006), hal 65

perkembangan individu. Hal ini biasanya terdapat penekanan dari teman sebaya yang mengharuskan remaja untuk mengikuti gaya teman-temannya.

d) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga mempengaruhi pencapaian tugas perkembangan remaja. Faktor tersebut seperti kepedulian masyarakat akan pentingnya kegiatan belajar bagi anak-anak sekolah, partisipasi masyarakat dalam menciptakan iklim yang kondusif untuk kegiatan belajar anak-anak, dan kualitas fasilitas umum bagi kebutuhan perkembangan anak sekolah.

Faktor penting yang dapat mempengaruhi tugas perkembangan remaja berdasarkan pendapat, meliputi lingkungan sosial. Lingkungan sosial merupakan wadah untuk pencapaian tugas perkembangan. Dimensi lingkungan sosial terdiri dari:

- a) *Transactions*, merupakan interaksi seseorang dengan orang lain dalam lingkungan yang bersifat aktif dan dinamis.
- b) *Energy*, merupakan kekuatan alami yang dimiliki seseorang untuk terlibat aktif dengan lingkungannya.
- c) *Interface*, merupakan penghubung dari suatu interaksi, seperti bahan pembicaraan yang menyebabkan seorang individu berinteraksi dengan individu lain.
- d) *Adaptation*, merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri untuk menyatu dengan kondisi lingkungan.
- e) *Coping*, merupakan bentuk penyesuaian diri manusia untuk mengatasi masalah. Bentuk penyesuaian ini ada yang bersifat positif namun ada juga yang bersifat negatif.
- f) *Interdependence*, merupakan hubungan saling ketergantungan atau kepercayaan diri seorang individu dengan individu lain. Ada hubungan yang bermakna antara faktor lingkungan sosial dengan tugas perkembangan

remaja, lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat⁴⁸

Menurut psikolog, perilaku remaja berasal dari dorongan yang ada dalam diri remaja dan dorongan itu merupakan salah satu usaha untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam diri manusia. Dengan adanya dorongan tersebut, menimbulkan seseorang melakukan sebuah tindakan atau perilaku khusus yang mengarah padatujuan. Sementara itu, para sosiolog melihat bahwa perilaku manusia tidak bisa dipisahkan dari konteks atau setting sosialnya. Untuk sekedar contoh, dorongan dalam diri manusia untuk makan bisa disebabkan karena adanya rasa lapar. Pada konteks aktualnya, usaha manusia untuk makan ini menunjukkan cara dan pola yang berbeda, sesuai dengan situasi sosialnya masing-masing. Pada konteks itulah maka dorongan dalam diri, dipengaruhi pula oleh setting sosial yang berkembang di seputar individu tersebut. Dengan demikian, perilaku itu perlu dipahami dalam konteks yang lebih luas⁴⁹.

Perilaku dari pandangan biologis merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Jadi, perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, perilaku manusia mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup: berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian, dan lain sebagainya. Bahkan kegiatan internal (internal activity) seperti berfikir, persepsi, dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Dapat dikatakan bahwa perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik yang dapat diamati secara langsung atau secara tidak langsung.

⁴⁸Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral Intelektual, Emosional Dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal 76-78

⁴⁹Momon Susarma, *Sosiologi Kesehatan* (Jakarta: Salemba Medika, 2016), hal 65

Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme tersebut dipengaruhi baik oleh faktor genetik (keturunan) dan lingkungan. Secara umum dapat dikatakan bahwa faktor genetik dan lingkungan itu merupakan penentu dari perilaku makhluk hidup termasuk perilaku manusia. Hereditas atau faktor keturunan adalah konsepsi dasar atau modal untuk perkembangan perilaku makhluk hidup itu untuk selanjutnya. Sedangkan lingkungan adalah kondisi atau lahan untuk perkembangan perilaku tersebut. Suatu mekanisme pertemuan antara faktor genetik (keturunan) dan faktor lingkungan dalam rangka terbentuknya perilaku disebut proses belajar (*learning process*)⁵⁰

Menurut Skinner seorang ahli perilaku mengemukakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (*stimulus*), tanggapan dan respon. Ia membedakan adanya 2 respons:

1. *Respondent response* atau *reflexive response*, ialah respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (*stimulus*) tertentu. Perangsangan-perangsangan semacam ini disebut eliciting stimulasi karena menimbulkan respon-respon yang relatif tetap.
2. *Operant response* atau *instrumental response*, adalah respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang ini disebut reinforcing stimulation atau reinforcer, karena perangsangan-perangsangan tersebut memperkuat respon yang telah dilakukan oleh organisme. Oleh karena itu perangsang yang demikian itu mengikuti atau memperkuat suatu perilaku tertentu yang telah dilakukan.

Dilihat dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

⁵⁰Soekidjo Notoatmodjo, *Kesehatan Masyarakat* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2014), hal 22

1. Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau reaksi ini masih dalam batas perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran atau sikap yang terjadi pada seseorang yang mendapat rangsangan.

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon yang terjadi pada seseorang terhadap stimulus dalam bentuk nyata atau terbuka. Responnya dalam bentuk tindakan yang dapat diamati oleh orang lain.⁵¹ Perubahan perilaku diartikan sebagai berubahnya perilaku seseorang dari pola perilaku sebelumnya, artinya ada perbedaan dalam berperilaku dan melakukan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Istilah sosial memiliki arti yang berbeda-beda sesuai pemakaiannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya, yaitu masyarakat. Selain itu, sosial itu berkenaan dengan perilaku interpersonal individu, atau yang berkaitan dengan proses-proses sosial⁵².

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas seseorang yang dapat diamati oleh orang lain atau instrumen penelitian terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi yang berkaitan dengan sosial kemasyarakatan. Atau dapat dikatakan bahwa perilaku sosial merupakan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan segala perbuatan yang secara langsung berhubungan atau dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

⁵¹Soekidjo Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan (Edisi Revisi 2012)*, Jakarta: Rineka Cipta (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2012), hal 25

⁵²Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal 40-44

2.5.3. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial

Manusia merupakan makhluk hidup yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk hidup yang lainnya. Karena manusia memiliki akal sebagai pembeda dan merupakan kemampuan yang lebih dibanding makhluk yang lainnya. Akibat adanya kemampuan inilah manusia mengalami perkembangan dan perubahan baik dalam psikologis maupun fisiologis. Perubahan yang terjadi pada manusia akan menimbulkan perubahan dan perkembangan pada pribadi manusia atau tingkah lakunya. Pembentukan perilaku tidak dapat terjadi dengan sendirinya atau tanpa adanya proses tetapi pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkenaan dengan objek tertentu

Ada dua faktor utama yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang, diantaranya:

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir yaitu fitrah suci yang merupakan bakat bawaan. Faktor yang termasuk faktor internal, antara lain:

1. Kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual

Kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Karena kecerdasan emosional sering kali disebut sebagai kecerdasan sosial yang dalam praktiknya selalu mempertimbangkan dengan matang segala aspek sosial yang menyertainya. Dalam berperilaku sosial, kecerdasan emosional memerankan peran yang begitu penting. Adanya empati, memotivasi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain merupakan aspek terpenting dalam kecerdasan emosional dan menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan dengan faktor yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang.

Kecerdasan intelektual juga berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Ilmu pengetahuan merupakan faktor esensial dalam pendidikan. Keterlibatan ilmu pengetahuan manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial sangat mempengaruhi kualitas moral dan budi pekertinya. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas manusia. Disisi lain bila tidak terkendali, nilai-nilai yang luhur tersebut dapat menimbulkan kerugian diri sendiri.

2. Motivasi

Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu.⁵³ Dalam hal ini motivasi memerankan perannya sebagai alasan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam perilaku, motivasi ini penting, karena perilaku sosial seseorang merupakan perilaku termotivasi.

3. Agama

Agama memegang peranan penting juga dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Seorang yang memiliki pemahaman agama yang luas, pasti juga memiliki perilaku sosial yang baik. Karena pada hakikatnya, setiap kepercayaan mengajarkan kebaikan, khususnya agama Islam yang sangat mendorong umatnya untuk memiliki perilaku sosial yang baik.

⁵³Abdul Rahman Saleh, *Psikologi; Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 48

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang ada di luar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan keagamaan seseorang. Adapun faktor-faktor tersebut adalah:

1. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama. Dalam keluarga itulah manusia menemukan kodratnya sebagai makhluk sosial. Karena dalam lingkungan itulah ia untuk pertama kali berinteraksi dengan orang lain.⁵⁴ Kehidupan rumah tangga penuh dengan dinamika peristiwa. Dari sana anak-anak mendapatkan kecenderungan-kecenderungannya dan emosi-emosinya. Kalau iklim rumah penuh cinta, kasih sayang, ketenangan dan keteguhan, maka anak akan merasa aman dan percaya diri, sehingga tampaklah pada dirinya kestabilan dan keteguhan. Tetapi kalau suasana rumah penuh dengan pertikaian dan hubungan-hubungan yang kacau diantara anggota-anggotanya, hal itu akan tercermin pada perilaku anak, sehingga kekacauan dan ketidakteguhan tampak pada perilakunya. Adaptasinya dengan dirinya dan dengan anggota masyarakat menjadi buruk.⁵⁵

2. Lingkungan masyarakat

Masyarakat adalah wadah hidup bersama dari individu-individu yang terjalin dan terikat dalam hubungan interaksi serta interrelasi sosial. Dalam hidup manusia yang bermasyarakat senantiasa terjadi persesuaian antar individu melalui proses sosialisasi kearah hubungan yang saling mempengaruhi.

⁵⁴At Ta'shil al Islam Lil Dirasaat an Nafsiya; Muhammad Izzuddin Taufiq, *Panduan Lengkap Dan Praktis Psikologi Islam*, Terj. Sari Nurulita (Jakarta: Gema Insani Press, 2006), hal 28-29

⁵⁵Muhammad Sayyid Muhammad Az Za'balawi, *Pendidikan Remaja Antara Islam Dan Ilmu Jiwa* (Jakarta: Gema Insani Press, 2017), hal 54

Lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dalam membentuk pribadi anak, karena dalam masyarakat berkembang berbagai organisasi sosial, kebudayaan, ekonomi, agama dan lain-lain. Perkembangan masyarakat itu juga mempengaruhi arah perkembangan hidup anak khususnya yang menyangkut sikap dan perilaku sosial. Corak perilaku anak atau remaja merupakan cerminan dari perilaku lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas perkembangan perilaku dan kesadaran bersosialisasi anak sangat bergantung pada kualitas perilaku sosial warga masyarakatnya.⁵⁶

Perilaku sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dengan demikian ada baiknya jika kita lebih cermat dalam memilih lingkungan hidup. Orang tua, guru, maupun pemimpin masyarakat hendaknya juga cermat dalam menciptakan lingkungan sosial yang baik bagi perkembangan setiap individu. Untuk menilai orang dan perilakunya secara etis, tidak cukup bila hanya mempertimbangkan faktor-faktor rangsangan dari luar atau faktor-faktor batin saja. Untuk menilai orang dan perilakunya secara lengkap, memadai dan seimbang, tak cukuplah hanya berdasarkan faktor-faktor dalam yang mendorong hidup dan perilaku orang itu.

2.6 Kerangka Berpikir

Gadget menurut Merriam Webster yaitu “an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty” yang berarti bahwa sebuah perangkat mekanik dengan penggunaan praktis dan mampu mengakses semua informasi. Saat ini gadget sering digunakan untuk membuka konten

⁵⁶Sosiologi Abdul Syani, *Sistematika, Teori Dan Terapan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal 69

atau situs baik sosial media, fitur, video musik dan lain sebagainya. Intensitas atau frekuensi penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap perilaku seseorang. Hal ini didasari pada teori normatif media dari McQuail yang menyebutkan bahwa pembentukan perilaku atau perubahan norma sekarang ini dipengaruhi oleh media yang ditonton⁵⁷



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis

Hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Trelease memberikan definisi hipotesis sebagai suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati.⁵⁸ Atas dasar kerangka teori di atas, maka hipotesa dalam penelitian ini adalah:

Ha : “ Penggunaan gadget berdampak pada perilaku komunikasi siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh”

⁵⁷ McQuail, Denis. 2011. Teori Komunikasi Massa McQuail, Edisi 6 Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika, hal .65

⁵⁸Kanisius, *Isme-Isme Dalam Etika; Dari A Sampai Z* (Yogyakarta: kanisius, 2009), hal 72

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sebuah penelitian perlu mengikuti aturan atau kaidah yang berlaku, agar hasil penelitian yang diperoleh dapat dikatakan valid. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Maksud dari cara ilmiah adalah bahwa kegiatan penelitian bersandar pada ciri-ciri keilmuan.

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian deskripsi adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai atau variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel lain.⁵⁹

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh frekuensi penggunaan gadget dan situs yang sering dibuka dan dampaknya pada perilaku berkomunikasi siswa/siswi MTsN 3 Banda Aceh dengan menggunakan kuesioner. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu.⁶⁰ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode survey.

3.1.2 Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini bertempat di MTsN 3 Kota Banda Aceh. Alasan pemilihan lokasi adalah karena ditemuinya beberapa kasus seperti adanya perilaku komunikasi yang tidak pantas yang diketahui itu merupakan adopsi dari tontonan sebuah

⁵⁹Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2016), hal 32

⁶⁰Rachmat Kriyanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2016), hal 48

aplikasi di media sosial, dan perilaku tersebut dilakukan berulang ulang.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi yang ada di MTsN 3 Banda Aceh yang berjumlah 336 orang. Besarnya sampel ditentukan dengan persamaan slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

e = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e = 0,1 / 10%.

perhitungannya:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{336}{1+336(0,1)^2}$$

$$n = \frac{336}{1+336(0,01)}$$

$$n = \frac{336}{1+3,36}$$

$$n = \frac{336}{4,36}$$

n = 77,0; disesuaikan oleh peneliti menjadi 77

Untuk selanjutnya pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*.

Kriteria sampel yang diambil adalah :

1. Kriteria Inklusi

- Bersedia menjadi responden
- Sehat jasmani dan rohani pada saat pengisian google form
- Merupakan siswa kelas VII, VIII dan kelas IX

2. Kriteria Eksklusi

- Tidak bersedia menjadi responden
- Aplikasi di HP tidak mendukung
- Dalam keadaan sakit
- Jawaban di *google form* tidak lengkap

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian mengenai penggunaan gadget, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen dalam pengumpulan data. Angket disusun dalam bentuk *google form* <https://bit.ly/3xgqlOW> Instrumen penelitian yang digunakan berbentuk kuesioner yang berisi pernyataan dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert yaitu :

Tabel 3.1 Skala Pengukuran

No.	Keterangan Pengukuran	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Kurang Setuju (KS)	3
4.	Setuju (S)	4
5.	Sangat Setuju (SS)	5

Adapun instrumen penelitian memuat beberapa indikator penelitian sesuai dengan variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Sebaran Indikator Penelitian

No	Variabel	Indikator	No Pertanyaan	Total
1	Frekuensi	Waktu(durasi)	7	1
		Frekuensi (kali)	8,10	2
		Pembatasan penggunaan gadget	9	1

2	Situs	Video	11,12,13	3
		Media sosial	14, 15,16	3
		Musik	17,18	2
		Game	19, 20,21	3
		Berita	22, 23	2
3	Perilaku	Sikap	24, 25,26,27,28	5
		Sosial	29,30,31,32,33	5
		Nilai	34,35,36,37,38	5
		Efek	39,40,41,42,43	5

3.4 Teknik pengumpulan Data

Pengumpulan data pada dasarnya merupakan suatu kegiatan operasional agar tindakannya masuk pada pengertian penelitian yang sebenarnya. Pencarian data di lapangan dengan mempergunakan alat pengumpul data yang sudah disediakan secara tertulis ataupun tanpa alat yang hanya akan merupakan angan-angan tentang sesuatu hal yang akan dicari di lapangan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Untuk mendapatkan data yang akurat dan sesuai dalam penelitian ini, maka penulis menyebarkan kuesioner berbantuan *google form*, sementara untuk memperoleh data tentang sekolah peneliti mengambil data sekunder dari sekolah langsung melalui kepala sekolah.

3.5 Teknik Analisis Data

Untuk menghasilkan data yang akurat, maka hasil dari jawaban responden akan dianalisis dengan berbagai pengujian. Pengujian-pengujian itu seperti yang tersebut berikut ini.

3.5.1. Pengujian Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuai instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid atau sah bila mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya sesuatu kuesioner. Uji signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Jika r tiap butir lebih besar dari r dan nilai r positif, maka butir atau pertanyaan tersebut dikatakan valid. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan uji satu sisi, taraf signifikan 5% dengan $df = n-2$. Pengukuran validitas dilakukan dengan rumus Product Moment Pearson.

3.5.2 Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu.

Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Sesuatu konstrukstur atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Alpha Cronbach ≥ 0.60

3.5.3 Pengujian Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik dilakukan untuk mengetahui kondisi data yang ada agar dapat menentukan model analisis yang tepat. Data yang digunakan sebagai model regresi berganda dalam menguji hipotesis haruslah menghindari kemungkinan terjadinya penyimpangan asumsi klasik.

1. Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal .

Sedangkan dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas data adalah:

- a. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya, menunjukkan distribusi normal, maka model regresi memenuhi normalitas.
- b. Jika data menyebar jauh dari diagonal tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram, jika menunjukkan distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

2. Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah sebuah situasi yang menunjukkan adanya korelasi atau hubungan kuat antara dua variabel bebas atau lebih dalam sebuah model regresi berganda. Model regresi yang dimaksud dalam hal ini antara lain: regresi linear, regresi logistik, regresi data panel dan *cox regression*.

Cara mendeteksi adanya Multikolinearitas di dalam model regresi adalah dengan cara:

1. Melihat kekuatan korelasi antar variabel bebas. Jika ada korelasi antar variabel bebas $> 0,8$ dapat diindikasikan adanya multikolinearitas.
2. Melihat nilai standar error koefisien regresi parsial. Jika ada nilai standar error > 1 , maka dapat diindikasikan adanya multikolinearitas.
3. Melihat rentang confidence interval. Jika rentang *confidence interval* sangat lebar, maka dapat diindikasikan adanya multikolinearitas.

4. Melihat nilai *Condition Index* dan *eigenvalue*. Jika nilai *condition index* > 30 dan nilai *eigenvalue* $< 0,001$ dapat diindikasikan adanya multikolinearitas.
5. Melihat nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Jika nilai *Tolerance* $< 0,1$ dan *VIF* > 10 dapat diindikasikan adanya multikolinearitas. Sebagian pakar menggunakan batasan *Tolerance* $< 0,2$ dan *VIF* > 5 dalam menentukan adanya multikolinearitas. Para pakar juga lebih banyak menggunakan nilai *Tolerance* dan *VIF* dalam menentukan adanya Multikolinearitas dalam model regresi linear berganda dibandingkan menggunakan parameter-parameter yang lainnya

3. Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas.

Ada tidaknya pola tertentu pada grafik scatterplot antara SRESID dan ZPRED, dimana sumbu Y adalah Y yang telah di prediksi dan sumbu X adalah residual (Y prediksi- Y sesungguhnya) yang telah di studentized (Ghozali, 2016:23). Adapun dasar atau kriteria pengambilan keputusan berkaitan dengan gambar tersebut adalah (Ghozali, 2016:23):

- a. jika terdapat pola tertentu yaitu jika titik-titiknya membentuk pola tertentu dan teratur (gelombang, melebar kemudian

menyempit), maka diindikasikan terdapat masalah heteroskedastisitas.

- b. Jika tidak terdapat pola yang jelas, yaitu jika titik-titiknya menyebar, maka diindikasikan tidak terdapat masalah heteroskedastisitas.

Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear berganda.

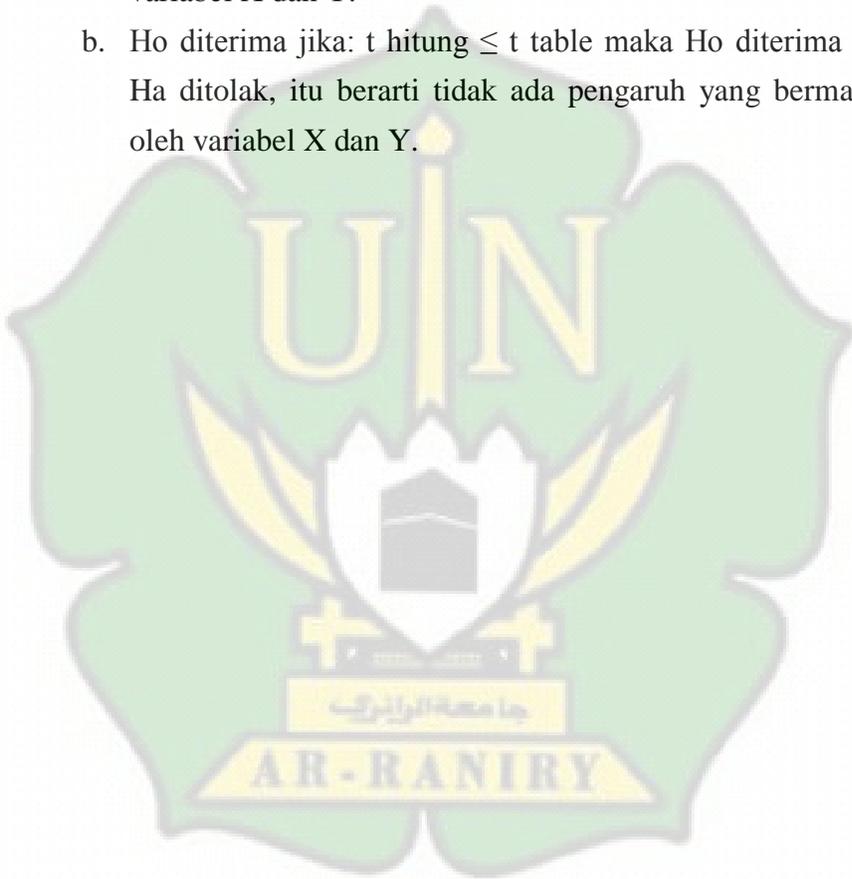
Rumus yang digunakan dalam analisis data yaitu regresi linear sederhana merupakan alat analisis untuk menguji hubungan sebab akibat (kausal) antar dua variabel atau lebih, jadi analisis regresi digunakan untuk mengetahui perubahan variabel terikat (*dependent variable*) akibat perubahan variabel bebas (*independent variable*). Perhitungan analisis regresi dilakukan dengan menggunakan SPSS.

3.5.4 Uji Hipotesis

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel X dan Y, apakah variabel X (penggunaan gadget) benar-benar berpengaruh terhadap variabel Y (perilaku komunikasi siswa/siswi MTsN 3 Kota Banda Aceh). Untuk mengetahui masing-masing sumbangan variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat, menggunakan uji masing-masing koefisien regresi variabel bebas mempunyai pengaruh yang bermakna atau tidak terhadap variabel terikat. Dengan Menentukan nilai kritis dengan

level signifikan $\alpha = 10\%$, adapun Penentuan kriteria penerimaan dan penolakan.

- a. H_a diterima jika: $t \text{ hitung} \geq t \text{ table}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, itu berarti ada pengaruh yang bermakna oleh variabel X dan Y.
- b. H_0 diterima jika: $t \text{ hitung} \leq t \text{ table}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, itu berarti tidak ada pengaruh yang bermakna oleh variabel X dan Y.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum MTsN 3 Banda Aceh

MTsN 3 Banda Aceh adalah salah satu Madrasah yang berada di Kota Banda Aceh, yang beralamat di jalan Kampus UNIDA Gampong Punge Blang Cut, Kecamatan Jaya Baru, Kota Banda Aceh. Berikut ini sekelumit sejarah cikal bakal lahirnya sebuah MTsN 3 Banda Aceh yang mengalami beberapa kali pemindahan alamat dan tempat proses belajar sampai posisi terakhir berlokasi di Gampong Punge Blang Cut Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh.

Gampong Punge Blang Cut Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh berbatasan dengan:

- Timur : Gampong Punge Jurong
- Barat : Gampong Surin
- Utara : Gampong Kampung Baru
- Selatan : Gampong Lamtemen Timur

Pertama sekali MTsN 3 Banda Aceh didirikan pada tahun 1978, statusnya sebagai sebuah madrasah swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Pembangunan Ummat Islam (YPUI). Pada saat itu lokasi madrasah berada di jalan Syiah Kuala, Komplek YPUI. Pada tahun 1996 mendapat penegerian dan berubah statusnya dari Madrasah Tsanawiyah Swasta menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Meuraxa Banda Aceh. Penegerian madrasah ini di S.K. kan oleh Departemen Agama Republik Indonesia (Kementerian Agama sekarang). Pada tahun 2016 MTsN Meuraxa berubah nama menjadi MTsN 3 Banda Aceh berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 670 Tahun 2016 tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Aceh yang ditetapkan pada tanggal 17 November 2016.

Pada saat madrasah baru didirikan yang menjadi kepala Madrasah adalah Bapak Drs. Jailani Sulaiman, beliau memimpin dari tahun 1978 sampai tahun 1990. Selama dua belas tahun dibawah kepemimpinannya madrasah ini terus mengalami perkembangan dan kemajuan di berbagai bidang. Selanjutnya pada tahun 1991 pergantian kepemimpinan ditingkat kepala madrasah terjadi dan pemegang pucuk pimpinan dipercayakan kepada bapak Syamsuddin yang memimpin madrasah tersebut sampai dengan tahun 1994.

Sebagai sebuah lembaga pemerintah yang memiliki sistem yang baik, periode kepemimpinan kepala madrasah memiliki batasan setiap 1 periode lamanya 4 tahun, maka setelah 4 tahun Bapak Syamsuddin memimpin, madrasah inipun terjadi lagi peralihan pimpinannya, karena Bapak Syamsuddin memasuki masa purna bakti, kepala madrasah digantikan oleh Drs. Zainuddin Daud.

Masih di bawah kepemimpinan Drs. Zainuddin Daud, Madrasah Tsanawiyah ini pindah ke lokasi baru yaitu ke Kecamatan Pekan Bada yang merupakan salah satu kecamatan di daerah Kabupaten Aceh Besar. Alamat MTsN Meuraxa itu sendiri tepatnya disamping Mesjid Tgk. Chik Maharaja Gurah Kecamatan Peukan Bada Kabupaten Aceh Besar. Kegiatan MTsN Meuraxa ini pun mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini terlihat dari penambahan peserta didik yang mengalami peningkatan secara terus menerus setiap tahunnya.

Bapak Zainuddin Daud mampu membawa madrasah ini menjadi madrasah kepercayaan masyarakat Aceh Besar dari tahun 1994 dan sampai berakhir kepemimpinannya pada tahun 1998, madrasah ini terus berkembang dengan baik dan di bawah kepemimpinannya MTs YPUI ini dinegerikan menjadi MTsN Meuraxa Banda Aceh. Kemudian peralihan pucuk pimpinan MTsN Meuraxa dipercayakan kepada Bapak Drs. Abubakar Amin dari tahun 1998 sampai dengan tahun 2001. Drs. Abubakar Amin menjalankan saat tugasnya sebagai kepala MTsN Meuraxa selama

satu periode yang saat itu madrasah masih berlokasi di Kecamatan Peukan Bada Kabupaten Aceh Besar.

Setelah berjalan kurang lebih 4 tahun atau 1 periode kepemimpinan, terjadi lagi pergantian kepemimpinan MTsN Meuraxa dari Drs. Abubakar Amin kepada Drs. Abdul Wahid, sejak 2001 Drs. Abdul Wahid memimpin MTsN Meuraxa selama kurang lebih 3 tahun atau sampai akhir tahun 2003. Setelah masa kepemimpinan Drs. Abdul Wahid berakhir di MTsN Meuraxa, kepemimpinan Kepala Madrasah digantikan oleh Drs. Murtala, M.Ag. tepatnya pada tanggal 12 Januari 2004.

Seiring dengan perkembangan waktu dan perputaran masa, yang semuanya itu berada dalam kekuasaan Allah SWT, maka apapun yang terjadi dipermukaan bumi ini tidak pernah luput dari kehendak Yang Maha Kuasa. Begitu juga kebahagiaan, kesusahan, nikmat dan musibah yang dialami setiap manusia dari waktu ke waktu dapat terjadi hanya karena adanya kehendak dan izin dari Allah SWT. Tepatnya pada tanggal 26 Desember 2004 bumi Indonesia dan belahan dunia lainnya terjadi guncangan gempa yang mahadahsyat, khususnya di Propinsi Nanggroe Aceh Darussalam, bumi Serambi Mekkah, terjadi gempa yang sangat hebat, mencapai 9,5 skala richter. Setelah gempa selesai disusul oleh gelombang tsunami yang menghancurkan semua bangunan di daerah pinggiran pantai, sampai mencapai radius 5 km. Saat terjadinya gempa dan tsunami, MTsN Meuraxa dibawah kepemimpinan Drs. Murtala, M.Ag.

Gempa bumi dan Gelombang Tsunami yang menghancurkan seluruh bangunan, termasuk bangunan permanen MTsN Meuraxa, pada saat itu sudah memiliki siswa sebanyak 235 orang. Akibat dari musibah itu siswa MTsN Meuraxa yang selamat hanya 17 orang dan sisanya sebanyak 218 telah menjadi korban tsunami. Ke 17 orang siswa ini meneruskan pendidikan dibangku MTsN Meuraxa yang lokasinya saat itu tidak lagi di Kecamatan Peukan Bada Kabupaten Aceh Besar, tetapi harus dilaksanakan di tempat

pengungsian, kegiatan ini terjadi pada tahun ajaran 2004/2005. Pada tahun 2005 MTsN Meuraxa Banda Aceh melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara bergabung belajar dengan MTs Darussyariah Mesjid Raya Baiturrahman Banda Aceh untuk sementara.

Setelah waktu berjalan selama 1 tahun, pada tahun 2006 MTsN Meuraxa pindah kembali lokasi kegiatan pembelajarannya dengan menumpang atau pinjam pakai ruang belajar pada MAN 2 Banda Aceh yang beralamat di Jln. Cut Nyak Dhien, Lamteumen. Pada tahun 2007, tepatnya pada bulan Oktober 2007 MTsN Meuraxa mendapat bantuan pembangunan gedung dan dapat menempati gedung sendiri yang berlokasi di jalan Kampus UNIDA Gampong Punge Blang Cut Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh. Gedung ini merupakan bantuan dari NGO Islamic Relief, dengan fasilitas 6 (enam) ruang belajar, 1 (satu) ruang perpustakaan, 1 (satu) ruang guru, 1 (satu) ruang laboratorium, 1 (satu) ruang ketrampilan, 1 (satu) ruang tata usaha, serta 1 (satu) ruang Kepala Madrasah.

Kepemimpinan Bapak Drs. Murtala berakhir tahun 2010, yang dilanjutkan oleh Bapak Drs. Fardial sampai dengan bulan September 2012. Selanjutnya kepemimpinan MTsN Meuraxa Banda Aceh sejak Oktober 2012 dipimpin oleh Bapak Muzakkar Usman, S.Ag., M.Pd. sampai dengan tahun 2018. Dimasa beliau MTsN Meuraxa berubah nama menjadi MTsN 3 Banda Aceh. Pada bulan Maret 2018 Kepemimpinan MTsN 3 Banda Aceh dijabat oleh Bapak Drs. Ridhwan Ali, M.Pd. sampai dengan bulan Mei 2018 dan dari bulan Juni 2018 Drs. Ridwan Ali, M.Pd. digantikan oleh Bapak Sayuthi, M.Ag. Adapun urutan kepemimpinan MTsN 3 sejak didirikan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Nama-nama Kepala Madrasah dan masa jabatannya

No	Nama Kepala Madrasah	Periode	Nama Madrasah
1	Drs. Jailani Sulaiman	1978-1990	MTsS YPUI
2	Syamsuddin	1990-1994	Sda
3	Drs. Zainuddin Daud	1994-1998	MTsN Meuraxa
4	Drs. Abubakar Amin	1998-2001	Sda
5	Drs. Abdul Wahid	2001-2004	Sda
6	Drs. Murtala	2004-2010	Sda
7	Drs. Fardial	2010-2012	Sda
8	Muzakkar Usman, S.Ag. M.Pd	2012-2018	MTsN 3
9	Drs. Ridhwan Ali, M.Pd	Maret-Mei 2018	Sda
10	Sayuthi, M.Ag	2018-skr	Sda

4.1.1 Visi, Misi dan Tujuan Lembaga MTsN 3 Banda Aceh

a. Visi MTsN 3 Banda Aceh

MTsN 3 Banda Aceh memiliki Visi sebagai berikut:
“Unggul Dalam Prestasi, Tangguh Dalam Kompetisi Dan Berakhlak Mulia“

MTsN memiliki visi ini untuk tujuan jangka panjang, jangka menengah, dan jangka pendek. Visi ini menjiwai warga Madrasah kami untuk selalu mewujudkannya dalam setiap kesempatan dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan Madrasah.

Visi tersebut mencerminkan profil dan cita-cita Madrasah yang:

1. Berorientasi kedepan dengan menerapkan ajaran agama Islam
2. Sesuai dengan norma dan harapan masyarakat
3. Ingin mencapai keunggulan dalam segala bidang
4. Mendorong semangat dan komitmen seluruh warga Madrasah

5. Mendorong adanya perubahan kearah yang lebih baik
6. Mengarahkan langkah-langkah strategis (misi) Madrasah

Untuk tercapai visi tersebut, perlu dirumuskan suatu misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas. Berikut ini rumusan misi yang disiapkan berdasarkan tuntutan visi diatas.

b. Misi MTsN 3 Banda Aceh

1. “Misi Madrasah

- a. Menyelenggarakan pembelajaran secara efektif
- b. Menyelenggarakan pengembangan diri
- c. Menerapkan prilaku terpuji

Setiap kerja komunitas pendidikan, MTsN 3 Banda Aceh selalu menumbuhkan disiplin sesuai aturan bidang kerja masing – masing saling menghormati, saling percaya, dan tetap menjaga hubungan kerjasama yang hamonis dengan berdasarkan pelayanan prima, kerjasama, dan silaturrahi. Penjabaran misi diatas meliputi:

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
2. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga Madrasah
3. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang secara optimal
4. Menumbuhkan dan mendorong keunggulan dalam penerapan ilmu pengetahuan teknologi dan seni
5. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama Islam dan budaya bangsa sehingga terbangun siswa yang kompeten dan berakhlak mulia
6. Menyiapkan lulusan yang berkualitas, berprestasi, berakhlak tinggi dan bertaqwa kepada Allah SWT

Misi merupakan kegiatan jangka panjang yang masih perlu diuraikan menjadi beberapa kegiatan yang memiliki tujuan lebih detil dan lebih jelas. Berikut ini jabaran tujuan yang diuraikan berdasarkan visi dan misi diatas.

c. Tujuan MTsN 3 Banda Aceh

Tujuan Madrasah kami merupakan jabaran dari visi dan misi Madrasah, agar komunikatif dan misi yang diukur sebagai berikut:

1. Berprestasi dalam kegiatan keagamaan dan kepedulian madrasah
2. Berprestasi dalam perolehan nilai UAN.
3. Berprestasi dalam persaingan masuk ke jenjang MA/SMA negeri.
4. Berprestasi dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Berprestasi dalam lomba olah raga, kesenian, PMR, Paskibra dan Pramuka.

Tujuan Madrasah kami tersebut secara bertahap akan dimonitoring, dievaluasi dan dikendalikan setiap kurun waktu tertentu untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) MTsN 3 Banda Aceh yang dilakukan secara menyeluruh, sebagai berikut :

1. Memahami dan mengamalkan jaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari
2. Memahami dan menjalankan hak dan kewajiban untuk berkarya dan memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab
3. Berfikir secara logis, kritis, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah, serta berkomunikasi sesama warga Madrasah
4. Menyenangi dan menghargai seni
5. Menjalankan pola hidup bersih, bugar dan sehat

6. Berpartisipasi dalam kehidupan sebagai cerminan masyarakat yang beriman

Selanjutnya, atas dasar keputusan bersama dewan guru, Komite Madrasah dan Siswa, SKL tersebut lebih kami rinci sebagai profil siswa MTsN 3 Banda Aceh, yaitu:

1. Mampu bersikap sopan dan berbudi pekerti sebagai cerminan orang beriman dan bertaqwa.
2. Mampu mengaktualisasikan diri dalam berbagai bidang seni dan olahraga sesuai pilihannya.
3. Dapat mengoperasikan komputer aktif untuk program Microsoft Word, Excel, power point, dan mampu menjalankan Gadget.
4. Mampu bersaing dalam melanjutkan ke MA, SMA, dan SMK terbaik sesuai pilihannya melalui pencapaian target pilihan yang ditentukan sendiri.
5. Mampu bersaing didalam mengikuti berbagai kompetisi akademik dan non akademik ditingkat kecamatan, kabupaten/kota, provinsi dan nasional.
6. Mampu memiliki kecakapan hidup dalam bermasyarakat.

4.1.2 Sarana Dan Prasarana

MTsN 3 Banda Aceh mempunyai lahan dengan luas 884 m² dan luas bangunan adalah 1.000 m² yang berlokasi di jalan Kampus UNIDA gampong Punge Blang Cut Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh. Adapun gedung yang berdiri di atas lahan tersebut merupakan bangunan bantuan dari NGO Islamic Relief. Tepat pada bulan Oktober 2007 MTsN 3 menempati gedung sendiri (sebelumnya menumpang di MAN 2 di jalan Cut Nyak Dhien) dengan fasilitas 6 (enam) ruang belajar, 1 (satu) ruang perpustakaan, 1 (satu) ruang guru, 1 (satu) ruang laboratorium, 1 (satu) ruang keterampilan, 1 (satu) ruang tata usaha, serta 1 (satu) ruang Kepala Madrasah. Sejalan tersebut dengan perkembangan

masa, MTsN 3 melakukan pembenahan terhadap sarana yang sudah dimiliki, baik perawatan secara berkala atau melakukan penambahan untuk memaksimalkan pemanfaatannya bagi siswa siswi di madrasah tersebut.

Kemudian seiring penambahan penerimaan peserta didik baru, maka pada bulan Juni Tahun 2020 MTsN 3 Banda Aceh memiliki 10 ruang kelas, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang guru, 1 ruang wakil kepala madrasah, 1 ruang BK/UKM, 1 ruang TU, 1 ruang PTSP, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang kantin, 1 ruang penyimpanan alat-alat, 4 toilet siswi dan 4 toilet siswa.

4.1.3 Tenaga Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

Pada setiap sekolah atau madrasah terdapat orang-orang yang bertugas sebagai tenaga pendidik dan juga ada yang bertugas sebagai tenaga kependidikan.

1. Tenaga Pendidik

Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan tindak lanjut dari hasil penilaian, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Tertuang dalam PP No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kualifikasi akademik adalah tingkat pendidikan minimal yang harus dipenuhi oleh seorang pendidik yang dibuktikan dengan ijazah dan/atau sertifikat keahlian yang relevan sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Pendidik pada SLTP memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dengan latar belakang pendidikan tinggi dengan program pendidikan sesuai dengan mata pelajaran

yang diampu, serta memiliki sertifikat profesi guru untuk bidang studi yang diasuhnya.

Kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi (UU no.20 THN 2003, pasal 39 (2).

Tenaga Pendidik yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. (UU no. 20 tahun 2003 pasal 1 (BAB 1 Ketentuan umum). Sedangkan tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. (UU No. 20 Ketentuan umum) tahun 2003 pasal 1, BAB 1. Tenaga Kependidikan dapat juga merupakan tenaga yang bertugas merencanakan dan melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan bunyi UU no.20 THN 2003, pasal 39 (1).

Tenaga pendidik hingga saat ini yang mengabdikan pada MTsN 3 Banda Aceh sebanyak 24 (dua puluh empat) orang, dengan perincian 6 (enam) orang laki-laki dan 18 (delapan belas) perempuan. Berdasarkan status kepegawaian mereka sebagian besar atau sebanyak 19 orang berstatus sebagai pegawai negeri sipil (PNS), dan hanya 5 orang yang masih berstatus guru honorer. Keaktifan dan inovasi dari mereka akan mempengaruhi peningkatan pemberian pelayanan dalam melaksanakan tugas, dan

capaian kinerja MTsN 3 Banda Aceh juga sangat berpengaruh secara langsung.

2. Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan dapat juga merupakan tenaga yang bertugas merencanakan dan melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan bunyi UU no.20 THN 2003, pasal 39 (1). Tenaga Kependidikan yang hingga saat ini yang mengabdikan pada MTsN 3 Banda Aceh sebanyak 10 orang, dengan perincian 5 (lima) orang laki-laki dan 5 (lima) orang perempuan. Sedangkan status kepegawaian mereka pun sebagian besar masih berstatus sebagai pramubakti dan pegawai kontrak. Keadaan seperti ini dapat mempengaruhi kinerja mereka dalam melaksanakan tugas, dan capaian kinerja MTsN 3 Banda Aceh juga sangat berpengaruh secara langsung terhadap kelengkapan administrasi, keuangan dan sarana prasarana pada MTsN 3 Banda Aceh.

4.1.4 Pengembangan Diri Siswa

Kegiatan pengembangan diri siswa bukan merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan oleh guru. Kegiatan pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, setiap peserta didik sesuai dengan kondisi madrasah. Kegiatan pengembangan diri difasilitasi dan atau dibimbing oleh konselor, guru, atau tenaga kependidikan. Pengembangan diri juga diarahkan untuk pengembangan dan pembentukan karakter peserta didik yang ditujukan untuk mengatasi persoalan dirinya, persoalan masyarakat dilingkungannya, dan persoalan kebangsaan serta sebagai wadah tempat penyaluran bakat dan hobi siswa. Satuan pendidikan bisa menyediakan beberapa wadah pengembangan diri seperti kegiatan

ekstra kurikuler, bimbingan konseling, program-program kurikulum tersembunyi yang diwujudkan dalam bentuk kegiatan.

Pengembangan diri adalah pemberian bimbingan kepada siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh, pada siang sampai sore hari dihari Jum'at serta waktu pagi dihari Sabtu setiap pekannya. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi diri dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat serta minat yang dimiliki oleh setiap peserta didik sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang ada. Pembinaan kegiatan ini masih dibawah bimbingan guru MTsN 3 Banda Aceh dan jika dibutuhkan dihadirkan pembimbing yang berkompeten dibidangnya yang berasal dari luar lingkungan MTsN 3 Banda Aceh.

Kegiatan pengembangan diri dibawah bimbingan konselor, guru, atau tenaga kependidikan dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan didalam kelas atau diluar kelas, sesuai dengan bidang bimbingan masing- masing. Kegiatan ini juga merupakan kegiatan bagian dari ekstrakurikuler. Kegiatan pengembangan diri yang dilakukan antara lain kegiatan pengembangan diri bidang olahraga (volly, tenis meja, bulu tangkis dan atletik), kepramukaan, bidang seni (nasyid rebana, kaligrafi, aneka tarian daerah dan nasional), PMR, tilawatil qur'an, tahfidh Juz 30, dan Juz 1, cerdas cermat, kompetensi sains madrasah (KSM), olimpiade MIPA dan kelompok ilmiah remaja.

4.1.5 Keadaan Siswa MTsN 3 Banda Aceh

Siswa adalah peserta didik yang masih menuntut ilmu di sebuah lembaga pendidikan. Sebutan siswa diberikan untuk membedakan peserta didik di lembaga pendidikan tingkat menengah atau perguruan tinggi. Untuk peserta didik yang menuntut ilmu di lembaga tingkat dasar dan menengah disebut dengan siswa. Sedangkan peserta didik yang menuntut ilmu diperguruan tinggi

disepakati dengan sebutan mahasiswa. Berbeda halnya dengan sebutan bagi peserta didik di lembaga pendidikan nonformal, seperti pesantren. Peserta didik pada pesantren diberi sebutan dengan nama yang berciri khas islami yaitu para santri atau santriwan untuk yang berjenis kelamin laki-laki dan santriwati untuk yang berjenis kelamin perempuan.

Keadaan sosial ekonomi orang tua siswa/i MTsN 3, taraf menengah kebawah dengan pekerjaan orang tua mereka PNS, pegawai BUMN, TNI, Polri, Karyawan Toko, Nelayan, Petani, Pedagang, Tukang Bangunan, Penarik becak, Buruh Harian. PNS, TNI, Polri dan Pegawai BUMN < 10 %. Sebagian besar siswa/i berdomisili di Gampong Punge Blang Cut dan sekitarnya, namun ada juga yang dari Ajun, Pekan Bada, Lhoknga, Ujung Pancu, Ketapang, Mata Ie, bahkan Batoh dan Beurawe

4.1.6 Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang dikumpulkan dalam penelitian ini antara lain adalah jenis kelamin, kelas, usia, uang saku, dan jumlah gadget :

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Karakteristik	Jumlah	
		n	%
	Jenis Kelamin		
1	Laki - Laki	22	28,6
2	Perempuan	55	71,4
	Total	77	100
	Kelas		
1	VII	29	37,7
2	VIII	19	24,7
3	IX	29	37,7
	Total	77	100

	Umur		
1	12 tahun	15	19,5
2	13 tahun	24	31,2
3	14 tahun	28	36,4
4	15 tahun	10	12,9
	Total	77	100
	Jumlah Gadget		
1	1 unit	66	85,7
2	2 nit	10	13
3	3 unit	1	1,3
	Total	77	100
	Uang Saku		
1	Rp. 100.000 / bulan	62	80,5
2	Rp. 150.000 - 200.000 / bulan	11	14,3
3	Rp. 100.000 - 150.000 / bulan	1	1,3
4	Rp. 200.000 / bulan	3	3,9
	Total	77	100

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 55 responden atau 71,4%, mayoritas responden berada dikelas VII dan IX sebanyak 29 responden di masing-masing kelas atau 37,7%, mayoritas responden berusia 14 tahun sebanyak 28 responden atau 36,4%, mayoritas responden mempunyai 1 gadget sebanyak 66 responden atau 85,7%, mayoritas responden mendapatkan uang saku Rp. 100.000 /bulan sebanyak 62 responden atau 80,5%.

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1 Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas data dalam penelitian ini dilakukan secara statistik, yaitu dengan menggunakan uji *Pearson product-moment coefficient of correlation* dengan bantuan aplikasi SPSS. Berdasarkan *output* komputer seluruh pernyataan dinyatakan valid karena memiliki tingkat signifikansi dibawah 5%. Sedangkan jika dilakukan secara manual maka nilai korelasi yang diperoleh masing-masing pernyataan harus dibandingkan dengan nilai kritis korelasi *product moment* dimana hasilnya menunjukkan bahwa semua pernyataan mempunyai nilai korelasi diatas nilai kritis 5% dengan $n=31$ yaitu 0,355, sehingga pernyataan-pernyataan tersebut adalah signifikan dan memiliki validitas konstruk. Atau dalam bahasa statistik terdapat konsistensi internal (*internal consistence*) yang berarti pernyataan-pernyataan tersebut mengukur aspek yang sama. Ini berarti bahwa data yang diperoleh adalah valid dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Sebagaimana dijelaskan pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas

Variabel	Nilai Validitas	Kriteria	Jumlah Responden
Frekuensi Penggunaan Gadget	0,397-0,475	Valid	77
Situs yang sering dibuka	0,397-0,975	Valid	77
Perilaku Komunikasi remaja	0,398-0,906	Valid	77

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dijelaskan bahwa semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini semuanya dinyatakan valid, karena mempunyai koefisien korelasi diatas dari nilai kritis korelasi *product moment* yaitu sebesar 0,355 sehingga semua pertanyaan yang terkandung dalam kuesioner penelitian ini dinyatakan valid untuk dilanjutkan penelitian yang lebih mendalam.

4.2.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk menilai kehandalan kuesioner yang digunakan, maka dalam penelitian ini digunakan uji reliabilitas berdasarkan *Cronbach Alpha* yang lazim digunakan untuk pengujian kuesioner dalam penelitian ilmu sosial. Analisis ini digunakan untuk menafsirkan korelasi antara skala yang dibuat dengan skala variabel yang ada.

Pengujian reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten juga dilakukan secara statistik yaitu dengan menghitung besarnya *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS ver. 20.0. Hasilnya seperti yang terlihat ditabel 4.4 dibawah yang menunjukkan bahwa instrumen dalam penelitian ini reliabel (handal) karena nilai alphanya lebih besar dari 0,60.

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Item Variabel	Nilai Alpha	Kehandalan
1.	Frekuensi Penggunaan gadget (X_1)	4	0,682	Handal
2.	Situs yang sering di buka (X_2)	13	0,603	Handal

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan analisis reliabilitas dapat diketahui bahwa alpha untuk masing-masing variabel dapat dilihat dari beberapa variabel yaitu variabel Frekuensi Penggunaan Gadget (X_1) diperoleh nilai alpha sebesar 0,682, variabel Situs yang sering di buka (X_2) diperoleh nilai alpha sebesar 0,603, dan variabel Perilaku komunikasi remaja (Y) diperoleh nilai alpha sebesar 0,896. Dengan demikian pengukuran reliabilitas terhadap variabel penelitian menunjukkan bahwa pengukuran keandalan memenuhi kredibilitas *Cronbach Alpha* dimana nilai alphanya lebih besar dari Alpha 0,60 persen.

4.2.3 Uji Asumsi Klasik

4.2.3.1 Uji Normalitas

Asumsi klasik yang pertama diuji adalah normalitas. Pengujian normalitas dengan memakai uji *Kolmogorov-smirnov* (KZ) dengan tingkat signifikansi 5%. Pada tabel berikut ini dapat dilihat pengujian terhadap variabel-variabel yang diteliti menunjukkan bahwa nilai asymp signifikan masing-masing variabel diatas 5%. Hal tersebut menyatakan bahwa variabel-variabel tersebut mempunyai distribusi normal.

Tabel 4.5
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		77
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.66846404
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.101
	Negative	-.108
Kolmogorov-Smirnov Z		.603
Asymp. Sig. (2-tailed)		.860
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,860 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan asumsi atau persyaratan normalitas model regresi sudah terpenuhi.

4.2.3.2 Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas berarti adanya hubungan yang kuat antara variabel bebas pada model regresi. Jika terdapat multikolinearitas, maka koefisien regresi menjadi tidak tentu, tingkat kesalahannya menjadi sangat besar dan biasanya ditandai dengan koefisien determinasi yang sangat besar tetapi pada pengujian parsial koefisien regresi, tidak ada ataupun kalau ada sangat sedikit sekali koefisien regresi yang signifikan. Pada penelitian ini digunakan nilai *variance inflation factor* (VIF) sebagai indikator ada tidaknya multikolinearitas diantara variabel bebas.

Tabel 4.6
Hasil Uji Multikolinearitas Data

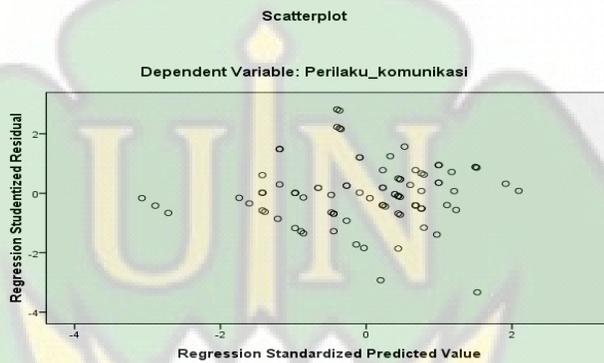
Variabel	Nilai <i>variance inflation factor</i> (VIF)
Frekuensi Penggunaan gadget(X_1)	1,395
Situs yang sering di buka (X_2)	1,005

Sumber : Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan nilai VIF yang diperoleh seperti terlihat pada Tabel 4.11 diatas sebesar 1,395; dan 1,005;menunjukkan nilai VIF dari semua varibel bebas lebih kecil dari 10 dan dapat disimpulkan tidak terdapat multikoliniearitas antara keempat variabel bebas yang diteliti.

4.2.3.3 Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas merupakan indikasi bahwa varian antar residual tidak homogen yang mengakibatkan nilai taksiran yang diperoleh tidak lagi efisien. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan uji Glejser seperti tampak pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Scatterplot Perilaku komunikasi remaja

Berdasarkan Gambar 4.1 diatas dapat dijelaskan bahwa titik-titik menyebar diatas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi heteroskedastisitas artinya data dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai indikator pengukuran variabel.

4.3 Uji Hipotesis

4.3.1 Hasil Uji Secara Simultan (Uji F)

Uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama (simultan) tingkat signifikansi 0,05 atau 5%. Bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama variabel dependen berpengaruh secara signifikansi terhadap variabel dependen.

Sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh Frekuensi Penggunaan Gadget dan Situs yang sering dibuka terhadap perilaku komunikasi remaja maka dapat dijelaskan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Analisis Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Squares	F_{hitung}	F_{tabel}	Sig.
Regresi	14,908	2	7,454	44,152	3,120	0,000
Sisa	16,376	74	0,169			
Total	31,284	76				

Sumber : Data Primer, 2020 (diolah)

Dalam penelitian ini jumlah variabel bebas (independen) adalah 2 dengan jumlah sampel 100 orang, maka *Degree of Freedom* (DF) 1 nya adalah 2 dan DF2 adalah $77-2-1=74$. Dengan melihat tabel F (lampiran 3) maka diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,120. Selanjutnya dari pengujian diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 44,152, maka $F_{hitung} > F_{tabel}$; $44,152 > 3,090$ dan tingkat probabilitas 0,000. Dengan demikian hasil perhitungan ini dapat diambil suatu keputusan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan dapat diterima dan hipotesis nol ditolak, artinya bahwa situs yang sering di buka (X_1), dan frekuensi penggunaan gadget (X_2), secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku komunikasi remaja pada siswa MTsN 3 Kota Banda Aceh

4.3.2 Hasil Uji Secara Parsial (Uji t)

Uji t dikenal dengan uji parsial, yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t hitung, proses uji t identik dengan Uji F (lihat perhitungan SPSS pada Coefficient Regression Full Model/Enter). Atau bisa diganti dengan Uji metode Stepwise. Uji ini dilakukan untuk melihat signifikan dari pengaruh variabel independen secara individu terhadap variabel dependen (secara parsial) dengan menganggap variabel lainnya konstan. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05 atau 5% maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel independen berpengaruh signifikansi terhadap variabel dependen. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka dapat disimpulkan variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji t pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Analisis Uji t

Nama Variabel	Unstandardized Coefficients		t hitung	t tabel	Sig.
	B	Standar Error			
Konstanta (a)	1,278	0,273	4,677	1,991	0,000
Frekuensi Penggunaan gadget (X_1)	0,550	0,062	8,914	1,991	0,000
Situs yang sering di buka (X_2)	0,348	0,077	3,630	1,991	0,030

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Jumlah dalam penelitian ini adalah sebanyak 77 responden., dengan jumlah variabel penelitian sebanyak Pengujian hipotesis dengan $\alpha = 5\%$. Sedangkan derajat bebas pengujian adalah $n - k = 77 - 3 = 74$, dengan melihat tabel T maka di peroleh nilai t_{tabel} sebesar 1,991

Pada tabel 4.8 diatas menjelaskan pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial adalah:

- a. Hasil penelitian terhadap variabel Frekuensi Penggunaan gadget (X_1) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,914 sedangkan $t_{\text{tabel}} = 1,991$, hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 atau probabilitas jauh dibawah $\alpha = 5\%$ Dengan demikian hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa secara parsial variabel Frekuensi Penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku komunikasi remaja pada siswa MTsN 3 Kota Banda Aceh
- b. Hasil penelitian terhadap variabel Situs yang sering dibuka (X_2) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,630 sedangkan $t_{\text{tabel}} = 1,0015$, hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,030 atau probabilitas jauh dibawah $\alpha = 5\%$ Dengan demikian hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa secara parsial variabel Situs yang sering dibuka berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku komunikasi remaja pada siswa MTsN 3 Kota Banda Aceh.

Berdasarkan uraian statistik diatas, memperlihatkan bahwa secara parsial masing-masing variabel mempunyai pengaruh secara

signifikan terhadap Perilaku komunikasi remajapada siswa MTsN 3 Kota Banda Aceh dan variabel yang mempunyai pengaruh dominan terhadap Perilaku komunikasi Pada Siswa MTsN 3 Kota Banda Aceh adalah variabel Frekuensi Penggunaan gadget dengan nilai t_{hitung} sebesar dengan tingkat signifikansi atau probabilitas sebesar 0,000.

4.3.3 Hasil Analisis Linear Berganda

Untuk mengetahui pengaruh Frekuensi Penggunaan gadget dan Situs yang sering dibuka terhadap Perilaku komunikasi remaja pada siswa MTsN 3 Kota Banda Aceh digunakan perangkat regresi linear berganda dengan mengoperasikan 2 variabel. Perilaku komunikasi remaja (Y) menjadi variabel terikat (*dependent variable*) yang dipengaruhi oleh 2 variabel bebas (*independent variable*) merupakan Frekuensi Penggunaan gadget (X_1) dan Situs yang sering di buka (X_2). Hasil output SPSS regresi linear berganda pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat secara terinci dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Analisis Model Regresi

Nama Variabel	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Standar Error	Beta
Konstanta (a)	1,278	0,273	
Frekuensi Penggunaan gadget(X_1)	0,550	0,062	0,677
Promosi (X_2)	0,348	0,077	0,448

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan bantuan program SPSS seperti terlihat pada tabel 4.13 diatas, maka diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut.

$$Y = 1,278 + 0,550X_1 + 0,348X_2$$

Dari persamaan regresi diatas dapat diketahui hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 1,307, artinya jika Frekuensi Penggunaan gadget, dan Situs yang sering dibuka diasumsikan 0 maka Perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh adalah sebesar 1,278 pada skala Likert.
- b. Apabila variabel Frekuensi Penggunaan gadget (X_1) mengalami kenaikan 1 skor secara relatif akan menyebabkan kenaikan variabel Perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh(Y) sebesar 0,550 atau 55% dengan asumsi variabel Frekuensi Penggunaan gadget (X_1) dianggap konstan.
- c. Apabila variabel Situs yang sering dibuka (X_2) mengalami kenaikan 1 skor secara relatif akan menyebabkan kenaikan terhadap variabel Perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh (Y) sebesar 0,348 atau 34,8% dengan asumsi variabel Situs yang sering dibuka (X_2) konstan.

4.3.4 Koefisien Korelasi dan Determinasi

Untuk menganalisis hubungan antara variabel penelitian juga digunakan analisis formulasi korelasi dan determinasi. Korelasi (R) positif kuat apabila hasil korelasi mendekati 1 atau sama dengan 1. Korelasi negatif kuat apabila hasil korelasi mendekati -1 atau sama dengan -1. Tidak ada korelasi apabila hasil korelasi mendekati 0 atau sama dengan 0. Sementara korelasi

determinasi (R^2) menjelaskan sejauh mana kontribusi hubungan satu variabel dengan variabel lainnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Koefisien Kolerasi dan Diterminasi

R	R _{Square}	Adjusted R ²	Error of the estimate
0,790	0,777	0,766	2,610

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Koefisien korelasi (R^2) = 0,777 yang menunjukkan bahwa derajat hubungan (korelasi) antara variabel Frekuensi Penggunaan gadget (X_1) dan Situs yang sering dibuka (X_2) dan harga (X_3) dengan varibel terikat yaitu Perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh (Y) sebesar 77,7%. Dengan demikian, jika kedua variabel tersebut meningkat maka akan meningkatkan Perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh.

Sementara itu koefisien determinasi yang diperoleh dengan nilai sebesar 0,790 artinya bahwa sebesar 79% perubahan-perubahan dalam variabel terikat (Perilaku komunikasi remaja) dapat dijelaskan oleh perubahan-perubahan Frekuensi Penggunaan gadget (X_1), dan Situs yang sering dibuka (X_2). Sedangkan selebihnya sebesar 21% dijelaskan oleh faktor-faktor lain diluar dua variabel.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan judul dan jawaban yang didapatkan dari penyebaran kuesioner (*google form*), maka dapat dijabarkan hasilnya sebagai berikut.

4.4.1 Dampak Frekuensi Penggunaan gadget Terhadap Perilaku komunikasi Remaja di MTsN 3 Banda Aceh

Hasil penelitian terhadap variabel Frekuensi Penggunaan gadget (X_1) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 8,914 sedangkan $t_{tabel} = 1,985$, hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 atau probabilitas jauh dibawah $\alpha = 5\%$, dengan demikian hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa secara parsial variabel Frekuensi Penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh. Penelitian menemukan bahwa variabel *independent* (Frekuensi Penggunaan gadget) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *dependent*. Hasil temuan ini terjadi karena tingkat Frekuensi Penggunaan gadget adalah hal yang begitu dominan dalam mendorong.

Saat ini pengguna gadget di Indonesia terus meningkat. Sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat kelima daftar pengguna smartphone terbesar di dunia. Data tersebut dilansir oleh Horace H. Dediu melalui blognya, asymco.com. Pada laman detik.com tertulis jika populasi Android telah mencapai lebih dari 1 miliar, sedangkan iOS mencapai 700 juta. Temuan Locket senada dengan hasil studi serupa yang dilaporkan oleh ABC News pada akhir Mei 2013.

Laporan Gadget Trends Kleiner Perkins Caufield & Byers's tersebut bahkan menyebutkan angka yang tinggi, yaitu pengguna rata-rata mengecek ponselnya 150 kali dalam sehari. Jika diakumulasi, dalam satu minggu rata-rata orang bisa menggunakan smartphonanya lebih dari 1.050 kali. Hal ini tentu menjadi faktor penentu berubahnya perilaku individu dalam kegiatan sehari-hari

khususnya dalam berkomunikasi dengan individu lain karena perilaku komunikasi menetapkan siapa bicara dengan siapa, tentang apa, dan bagaimana. Perubahan mengenai perilaku individu dapat dipengaruhi salah satunya oleh lingkungan. Untuk menghindari perubahan perilaku ke arah yang buruk, seseorang harus dapat memosisikan diri dalam suatu lingkungan di era yang kini teknologinya serba canggih. Pada kenyataannya, penggunaan smartphone memang sangat mempengaruhi perilaku komunikasi individu. Kini gadget sudah menjadi media komunikasi pokok. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan kenyataan di lapangan. Semua orang pasti tidak bisa lepas dari gadget, baik dalam berkomunikasi ataupun sekedar mengunggah di media sosial. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan smartphone berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu.

Ketika sedang menggunakan gadget banyak hal yang dapat dilakukan oleh penggunanya tanpa perlu berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Khususnya dalam hal ini siswa siswi lebih banyak menggunakan smartphone baik itu di rumah, maupun di tempat-tempat umum. Intensitas penggunaan gadget dapat membatasi interaksi maupun komunikasi yang dulunya lebih banyak dilakukan secara langsung bertatap muka namun pada saat sekarang ini lebih banyak dilakukan dengan berkomunikasi menggunakan gadget saja. Pada dasarnya intensitas penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi setiap siswa. Dampak positifnya adalah dapat membantu siswa untuk mencari berbagai sumber referensi dalam berbagai hal, tidak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyebarkan informasi yang dibutuhkan serta dapat mengetahui perkembangan yang sedang terjadi dengan mudah.

Dengan fitur-fitur yang tersedia pada gadget dapat membuat penggunaannya menjelajah dunia tanpa batas dan waktu. Selain itu juga penggunaan gadget sangatlah praktis dan bisa dibawa serta diakses dimana saja. Namun disamping itu penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif, seperti hilangnya budaya tatap muka, dalam arti bahwa lebih menyenangkan berinteraksi menggunakan gadget daripada bertemu secara langsung. Selain itu penggunaan gadget juga mampu membuat penggunaannya tidak memperhatikan kondisi sekitarnya sehingga interaksi terhadap lingkungan sekitarnya maupun dengan orang lain semakin berkurang.

Harfiyanto mengemukakan penggunaan dengan frekuensi lebih 5-8 jam sehari pada remaja akan menimbulkan dampak negatif diantaranya remaja akan menggunakan media sosial didalam gadget tersebut, sehingga remaja tersebut lebih mementingkan bermain gadget daripada untuk belajar. Berbagai aplikasi yang ada didalam gadget membuat remaja lebih bersikap acuh, karna seringkali saat individu yang bermain gadget dengan berbagai aplikasi akan mengabaikan orang yang disekitarnya terutama mengabaikan orang yang mengajaknya mengobrol. Remaja akan memiliki sikap kecanduaan pada gadget. Awalnya hanya menggunakan untuk bermain game online ternyata lama-kelamaan remaja tersebut akan menemukan hal yang menyenangkan pada gadget sehingga hal tersebut akan menjadi sebuah kebiasaan. Gadget juga akan menampilkan berbagai situs yang tidak layak diakses. Situs yang membuat penasaran remaja akan diakses, contohnya video pornografi, video kekerasan dan lain sebagainya. Remaja yang menggunakan gadget terus menerus seringkali tidak dapat mengontrol perkataan yang dikeluarkan dimedia sosial, contohnya mengejek, menggunakan kata yang tidak sopan dan kasar, serta mencemooh dengan sesama teman sebayannya. Gadget akan menjadikan remaja beraktifitas dan malas

bergerak, karena dalam kesehariannya hanya untuk menggunakan gadget.⁶¹

Intensitas/frekuensi penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya remaja menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang remaja menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan remaja yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya daripada melakukan aktivitas di luar rumah.

Menurut Ami Asma, pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari dapat berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30–75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2–3 kali/hari setiap penggunaan. Sementara penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.⁶²

4.4.2 Dampak Situs yang sering dibuka Terhadap Perilaku komunikasi remaja

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk variabel Situs yang sering dibuka (X_2) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,630 sedangkan $t_{tabel} = 1,985$, hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa

⁶¹ Doni Harfiyanto, 'Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.', *Jurnal Universitas Semarang*, 1.1 (2015), hal. 1–10.

⁶² Amy Asma Mitsalia Puspita Sari, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin.', *Jurnal Komunikasi*, 1.1 (2016), hal. 1–10.

$t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,030 atau probabilitas jauh dibawah $\alpha = 5\%$ Dengan demikian hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa secara parsial variabel Situs yang sering dibuka berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku komunikasi remaja.

Anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna Gadget, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang Gadget dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna Gadget. Berbagai penelitian penggunaan Gadget di kalangan remaja di atas menunjukkan bahwa Gadget telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak dan remaja di Indonesia. Sehingga Kemenkominfo memandang perlu mengadakan berbagai upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan mereka dalam kaitannya dengan keamanan bergadget. Hal ini dapat dicapai melalui sosialisasi, pendidikan literasi maupun pelatihan. Penanaman pemahaman penggunaan dan keamanan media digital untuk anak-anak dan remaja dinilai sangat penting karena konten yang masuk ke dalam jaringan Gadget sangat bebas dan sulit disaring. Karena saat ini tingkat kejahatan dunia maya meningkat sangat tajam, seperti pornografi, penipuan, perjudian, pencurian data, penyesatan opini, dan sebagainya. Berbagai potensi negatif tersebut mengintai pengguna Gadget yang saat ini didominasi kalangan remaja. Besarnya pengaruh negatif Gadget tersebut kalau tidak dibendung dengan berbagai kegiatan Gadget yang aman dikhawatirkan akan merusak generasi mendatang.

Padahal Gadget juga menyediakan berbagai informasi yang bermanfaat bagi masyarakat. Karena saat ini Gadget menjadi sumber informasi yang paling mudah, cepat dan luas. Kelebihan Gadget tersebut kemudian menjadikan ketergantungan, sehingga ketika kita membutuhkan informasi pintu utamanya adalah Gadget.

Apalagi mesin pencari seperti Google memudahkan pengguna untuk menemukan banyak hal. Salah satu konten bermanfaat yang bisa dicari melalui Gadget adalah pemahaman tentang keislaman. Sifat pengguna Gadget yang terbuka, bebas dan berbagi, menyebabkan berbagai konten keislaman dengan cepat menyebar di jaringan Gadget. Mulai pemahaman tentang tauhid, akhlak, fiqih, hadits, tafsir Alquran, tata cara ibadah dan sebagainya. Bahkan informasi tentang jihad dan perbedaan juga banyak kita temukan di Gadget. Ketika kita memasukkan kata kunci maka akan muncul jutaan tautan yang mengarahkan pengguna memasuki jutaan website, blog dan jejaring sosial yang memposting beragam informasi tentang keislaman. Tapi mengingat siapapun dengan latar belakang apa pun dapat memproduksi dan mendistribusikan konten di Gadget, maka kredibilitas Gadget sebagai sumber informasi tidak dapat dipercaya sepenuhnya. Kebebasan lalu lintas informasi di Gadget tersebut memungkinkan pengetahuan dan pemahaman tentang keislaman yang menyebar disimpangkan dari ajaran sebenarnya. Termasuk potensi penyesatan opini dan penyebaran aliran sesat juga semakin besar dan meluas bila menggunakan Gadget.

Untuk mengetahui bagaimana remaja pengguna Gadget memanfaatkannya untuk mencari pengetahuan dan pemahaman keislaman, tentunya perlu dilakukan suatu penelitian lain lagi. Menurut Severin dan Tankard, sejumlah penelitian tentang dampak dari situs yang dikunjungi berpengaruh pada kebiasaan remaja dalam melakukan sesuatu dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil survey yang diadakan oleh Spire Research & Consulting bekerja sama dengan Majalah Marketing mengenai trend dan kesukaan remaja Indonesia terhadap berbagai jenis situs

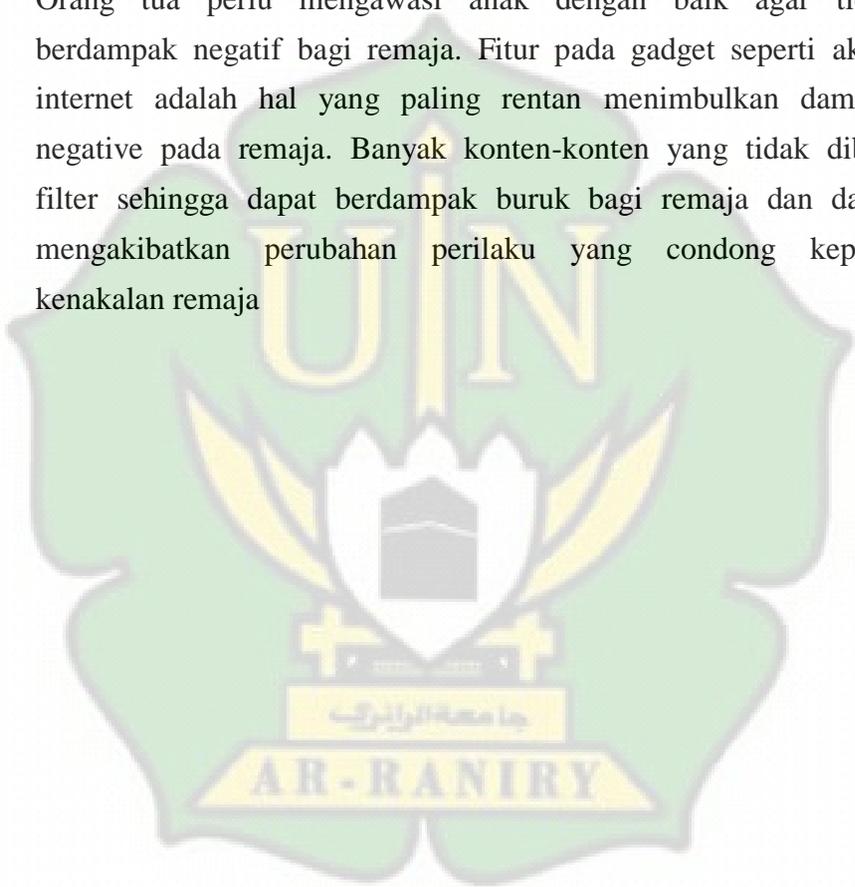
di internet, menunjukkan bahwa para remaja sudah mengerti dan menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari.⁶³

Namun para remaja sebagai salah satu pengguna internet belum mampu memilah situs yang bermanfaat, dan cenderung mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu. Terlebih lagi perusahaan-perusahaan yang terkait dengan dunia internet dan pemasaran selalu menjadikan kaum muda sebagai “tambang emas” demi meraih keuntungan. Maka tidak mengherankan jika selama ini bahaya mengancam dari pemanfaatan online terhadap kebiasaan dan perilaku kaum remaja, di mana remaja merupakan sorotan utama untuk dikaji baik oleh pemerintah maupun lingkungan akademis.

Saat ini nampaknya telah terjadi kecenderungan pengguna internet yang sering mengenyampingkan nilai-nilai moral dan etika. Padahal dalam tatanan sosial, etika sangat diperlukan guna menghindari terjadinya gesekan yang berujung kepada konflik. Hasil ini sejalan dengan Fauziawati yang menyatakan bahwa, salah satu dampak negatif penggunaan internet adalah remaja menjadi sangat tergantung pada pengaksesan internet untuk mencapai kepuasan dengan menghabiskan waktu berlarut-larut, sehingga remaja menjadi kecanduan. Seseorang yang mengalami kecanduan dapat menggunakannya dalam waktu yang lama dan secara terus menerus.

⁶³ Severin and Tankard, ‘Communication Theoris, Methods & Uses in The Massa Media, Teori Komunikasi: Sejarah, Metode & Terapan Di Dalam Media Massa’, 1.1 (2015), hal. 1–10.

Remaja cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga ingin mencoba hal-hal baru dan sangat mudah terpengaruh. Terjadi pada penggunaan gadget rasa ingin tahu pada remaja yang sangat tinggi dan keinginan untuk mencoba hal baru. Orang tua perlu mengawasi anak dengan baik agar tidak berdampak negatif bagi remaja. Fitur pada gadget seperti akses internet adalah hal yang paling rentan menimbulkan dampak negative pada remaja. Banyak konten-konten yang tidak diberi filter sehingga dapat berdampak buruk bagi remaja dan dapat mengakibatkan perubahan perilaku yang condong kepada kenakalan remaja



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan terkait rumusan dan tujuan penelitian, yang kemudian dijawab melalui hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Secara simultan frekuensi penggunaan gadget dan Situs yang sering dibuka berdampak signifikan dan positif terhadap perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh, hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan dimana diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$.
2. Secara parsial frekuensi penggunaan gadget berdampak secara signifikan terhadap perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh yang ditunjukkan dari hasil perhitungan dimana diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.
3. Secara parsial situs yang sering dibuka berdampak secara signifikan terhadap perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh yang ditunjukkan dari hasil perhitungan dimana diperoleh nilai nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.
4. Penggunaan Gadget dapat memberikan dampak positif pada siswa dalam perilaku komunikasi diantaranya adalah mempermudah informasi tanpa batas wilayah, mempermudah dalam mencari sumber informasi yang dibutuhkan juga mempermudah dalam hal pekerjaan dan proses pembelajaran.

5. Penggunaan Gadget dapat memberikan dampak negatif pada siswa diantaranya adalah kehilangan makna interaksi secara face to face, adanya kebiasaan perilaku komunikasi yang tidak sepatutnya, tidak terjalannya kerjasama antar teman, serta hilangnya nilai-nilai dalam cara berkomunikasi.

5.2 Saran

Saran penulis mengenai penelitian dampak frekuensi penggunaan gadget dan situs yang sering dibuka dengan perilaku komunikasi remaja di MTsN 3 Kota Banda Aceh, maka didasarkan kepada kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Saran Akademis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih jauh tentang pengaruh gadget terhadap perilaku komunikasi remaja dengan menggunakan variabel lainnya

2. Saran Praktis

- a. MTsN 3 Kota Banda Aceh

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi pada pihak sekolah untuk mengambil kebijakan kedepannya terkait dengan penggunaan gadget pada remaja

- b. Siswa MTsN Kota Banda Aceh

Frekuensi penggunaan gadget dan situs yang sering dibuka menjadi poin menarik dan penting dalam perubahan perilaku komunikasi remaja, untuk itu

diharapkan siswa dapat mengurangi penggunaan gadget atau membatasi hanya pada jam tertentu saja.



DAFTAR PUSTAKA

A. *Buku*

- Abdul Syani, Sosiologi, *Sistematika, Teori Dan Terapan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)
- Agusli, R., *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone & Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2008)
- Ahmadi, Abu, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2007)
- Ardianto, Elfinaro dan Komala Erdinaya Lukiati, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Ketiga* (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2015)
- Bayuni, Linda Rahma, 'Intensitas Komunikasi Pertemanan Dunia Maya Dengan Pertemanan Dunia Nyata', *UIN Ar-Raniry*
- Bungin, Burhan, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004)
- Burhan Bungin, *Teori Komunikasi Dunia Maya* (Jakarta: Gramedia, 2009)
- Budyatna, Muhammad, *Teori Komunikasi Antarpribadi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011)
- Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011)
- Castelluccio, M, *Gadget An- Essay* (Jakarta: Gramedia, 2007)
- Darmawan, Deni, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2016)
- Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2007)
- Depari, Eduard dan Colin MacAndrews, *Peranan Komunikasi Massa Dalam Pembangunan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2017)
- Fadilah, R, *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM Dalam Penggunaan Gadget* (Yogyakarta: UGM Press, 2015)
- Ferliana, J, M, *Anak Dan Gadget Yang Penting Aturan Main* (Jakarta: Salemba Humanika, 2016)
- Gerbner, George, *Cultivation Theory* (Pensylvania: Universitas Pensylvania Press, 2005)
- Gunarsa, S.D, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Gunung Mulia, 2005)

- Kanisius, *Isme-Isme Dalam Etika; Dari A Sampai Z* (Yogyakarta: kanisius, 2009)
- Kriyanto, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2016)
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Tajwid Perkata Latin Asy-Syifa* (Jakarta Selatan: CV. Al Fatih Berkah Cipta, 2013)
- Laswell, Wilbur Scramm dan Harold D., *The Structure and Function of Communications* (New York: Harper, 1968)
- Latif, Abdul, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan* (Bandung: Refika Aditama, 2009)
- Littlejohn, Stephen W., *Teori Komunikasi* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009)
- Maulana, Agus, *Komunikasi Antar Manusia Edisi Kelima* (Tangerang: Karisma Publishing Group, 2011)
- Morrison, *Teori Komunikasi Komunikator, Pesan, Percakapan, Dan Hubungan Interpersonal (Diri)*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013)
- Muhammad Izzuddin Taufiq, At Ta'shil al Islam Lil Dirasaat an Nafsiya;, *Panduan Lengkap Dan Praktis Psikologi Islam, Terj. Sari Nurulita* (Jakarta: Gema Insani Press, 2006)
- Muhammad Sayyid Muhammad Az Za'balawi, *Pendidikan Remaja Antara Islam Dan Ilmu Jiwa* (Jakarta: Gema Insani Press, 2017)
- Nasrullah, Rulli, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Sosioteknologi*. (Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015)
- Notoatmodjo, Soekidjo, *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan (Edisi Revisi 2012)*, Jakarta: Rineka Cipta (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2012)
- Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009)
- Rakhmat, Jalaluddin, *Persepsi Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2007)
- Romli, Khomsahrial, *Komunikasi Massa* (Jakarta: Kompas Gramedia, 2016)
- Saleh, Abdul Rahman, *Psikologi; Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2009)

- Sarwono, S.W, *Psikologi Remaja* (Jakarta: CV. Rajawali Press, 2006)
- Supardan, Dadang, *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Susarma, Momon, *Sosiologi Kesehatan* (Jakarta: Salemba Medika, 2016)
- Werner J. Severin, James W . Tankard, *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode, Dan Terapan Di Dalam Media Massa* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2019)

B. Jurnal

- Arifin, Zaenal, 'Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan', *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26.2 (2019), 287–316 <<https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>>
- Darnoto, 'Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Seksual Remaja Di SMAN X Jember', *Ilmu Komunikasi Universitas Jember*, 2016
- Fajrin, Okky Rachma, 'Hubungan Tingkat Penggunaan Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Idea Societa*, 2.6 (2015)
- Harfiyanto, Doni, 'Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.', *Jurnal Universitas Semarang*, 1.1 (2015)
- Hurlock, E.B., *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2010)
- Irawan, J, 'Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja', *Fakultas Psikologi Universitas Islam*, 2013
- Jahja, Y, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Pernada Media, 2011)
- Jamani, Hasan, 'Perilaku Siswa Pengguna Handphone Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kuburaya', *Journal Ilmu Komunikasi*, 2019
- Jamani, Hasan, Arkanudin, and Syarmiati, 'Perilaku Siswa Pengguna Handphone: Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya', *Jurnal Tesis PMS*, 2013
- McCroskey, 'Studies of Relationship Between CommunicationApprehension and Self EsteemTeori Komunikasi.', *Communication Research Indiana University*,

- vo. 3 N0.4 (1980)
- Moefad, 'Perilaku Individu Dalam Masyarakat Kajian Komunikasi Social', *El DeHa Press Fakultas Dakwah IKAHA*, 2007
- Puspita Sari, T dan Amy Asma Mitsalia, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin.', *Jurnal Komunikasi*, 1.1 (2016)
- Rr.Sukma Ayu Dewi Anggrahini, 'Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget', *Journal Ilmu Komunikasi*, 2013
- Severin, and Tankard, 'Communication Theoris, Methods & Uses in The Massa Media, Teori Komunikasi: Sejarah, Metode & Terapan Di Dalam Media Massa', 1.1 (2015)
- Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral Intelektual, Emosional Dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)
- Skinner, 'The Behavior Of Organisms: An Experimental Analysis', *Skinner Foundation ISBN 1-53890-007-1*, 1938
- Soekidjo Notoatmodjo, *Kesehatan Masyarakat* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2014)
- Syam, Nina W, *Psikologi Sosial Sebagai Akar Ilmu Komunikasi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2012)
- Syarif, Nurlaelah, 'Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda', *E-Jurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman*, 2015
- Utaminingsih, Ina Astari, 'Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja', *Program Studi Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor*, 2006
- Veronice, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Kompetensi Penyuluh.', [Tesis]. *Bogor (ID): Sekolah Pascasarjana IPB.*, 2017
- Widyasari, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perilaku Anak SD Tumenggung 3 Kecamatan Tumenggung Utara, Jawa Tengah', *Jurnal IDEA Societa Vol/2 No.6*, 2015
- Witrianti, Made, 'Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif', *Jorunal Fisipol*, 2013
- Yusuf, Oik, *APJII: Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa* (Jakarta: Kompas.com, 2019)

Lampiran 1

Lembaran Kuesioner Penelitian

PENGUNAAN GADGET DAN DAMPAKNYA PADA PERILAKU BERKOMUNIKASI SISWA/SISWI MTSN 3 BANDA ACEH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Maksud diadakannya penelitian ini adalah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Demi tercapainya tujuan penelitian ini, peneliti berharap siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh bersedia mengisi kuesioner ini dengan lengkap dan jujur. Kuesioner ini semata-mata digunakan untuk kepentingan penulisan tesis. Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas kesediaan siswa siswi MTsN 3 Banda Aceh yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini dan mohon maaf apabila terdapat pernyataan yang kurang berkenan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Rahmiana
(Peneliti)

Kuesioner Penelitian

A. Karakteristik Pelajar

1) Jenis kelamin :

- a. Laki-laki
- b. Perempuan

2) Kelas :

- a. VII
- b. VIII
- c. IX

3) Usia :

- 1. 13 tahun
- 2. 14 tahun
- 3. 15 tahun
- d. lainnya

4) Jumlah *Gadget* :

- a. 1 buah
- b. 2 buah
- c. 3 buah
- d.lainnya

5) Harga *Gadget* :

- a. \leq Rp. 2.000.000
- b. Rp. 2.100.000 – Rp. 3.000.000
- c. Rp. 3.100.000 – Rp. 4.000.000
- d. \geq Rp. 4.100.000

6) Uang saku :

- a. \leq Rp. 100.000 / bulan
- b. Rp. 100.000 – Rp. 150.000 / bulan
- c. Rp. 150.000 – Rp. 200.000 / bulan
- d. \geq Rp.200.000 / bulan

B. Frekuensi Penggunaan Gadget

7. Berapakah durasi atau total waktu bermain gadget (laptop, handphone, tablet, ipad) dalam waktu satu hari ?
 - a. < 1 jam sehari
 - b. \geq 1 jam sehari
8. Apakah Setiap hari menggunakan Gadget
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah ada dibatasi jam penggunaan gadget?
 - a. ada
 - b. Tidak ada
10. Dalam sehari berapa kali membuka gadget
 - a. 1-3 kali
 - b. > 3 kali

C. Situs yang sering dibuka

No.	Item Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
	Video					
11	Anda menonton video menggunakan <i>Gadget</i>					
12	Anda mendownload (mengunduh) video menggunakan <i>Gadget</i>					
13	Anda melakukan percakapan dengan <i>video call</i> menggunakan <i>Gadget</i>					
	Media Sosial					
14	Anda mengirim pesan di media sosial menggunakan <i>Gadget</i>					

15	Anda menerima pesan di media sosial menggunakan <i>Gadget</i>					
16	Anda mengupload (mengunggah) foto di media sosial menggunakan <i>Gadget</i>					
	Musik/Lagu					
17	Anda mendownload (mengunduh) musik menggunakan <i>Gadget</i>					
18	Anda mendengar musik menggunakan <i>Gadget</i>					
	Games					
19	Anda mendownload (mengunduh) <i>games</i> menggunakan <i>Gadget</i>					
20	Anda bermain <i>games</i> menggunakan <i>Gadget</i>					
21	Anda bermain <i>games</i> bersama komunitas game online menggunakan <i>Gadget</i>					
	Berita					
22	Anda membaca berita (<i>news</i>) menggunakan <i>Gadget</i>					
23	Anda mendownload (mengunduh) aplikasi berita di <i>Gadget</i>					

D. Perilaku Komunikasi Pelajar

No	Item Pertanyaan	STS	TS	K	S	S
	Sikap					
24	Anda memeriksa <i>Gadget</i> di sela-sela pelajaran berlangsung					
25	Anda mendahulukan melihat <i>Gadget</i> daripada mengerjakan tugas (PR)					
26	Anda merasa kesal jika ada yang mengganggu anda ketika asyik menggunakan <i>Gadget</i>					
27	Anda merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan <i>Gadget</i>					
28	Anda merasa cemas ketika tidak menggunakan <i>Gadget</i>					
	Sosial					
29	Anda lebih diterima di kelompok trendy di sekolah ketika menggunakan <i>Gadget</i>					
30	Anda merasa mudah bergaul ketika menggunakan <i>Gadget</i>					
31	Anda merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan <i>Gadget</i>					
32	Anda merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan sahabat menggunakan <i>Gadget</i>					
33	Anda merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan teman baru menggunakan <i>Gadget</i>					

	Nilai					
34	Anda merasa sudah mengikuti <i>style</i> (gaya/trend) ketika menggunakan Gadget					
35	Anda menjadi percaya diri saat menggunakan <i>Gadget</i>					
36	Anda merasa menjadi terdepan ketika menggunakan Gadget					
37	Anda merasa menggunakan <i>Gadget</i> bisa menggantikan teman ketika merasa kesepian					
38	Anda merasa komunikatif menggunakan <i>Gadget</i>					
	Efek					
39	Anda merasa senang ketika menggunakan <i>Gadget</i>					
40	Anda lupa waktu ketika menggunakan <i>Gadget</i>					
41	Anda menambah waktu menggunakan <i>Gadget</i>					
42	Anda merasa jadwal istirahat berkurang ketika <i>Gadget</i>					
43	Anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan Gadget					

Lampiran 2

Tabulasi Data

No	Frekuensi				Situs Yang Sering Dibuka												
	(X1)																
	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	2	2	2	2	3	1	3	1	2	3	1	3	1	2	1	2	2
2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4
4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	3	4	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
6	4	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4
7	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
8	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4
9	4	3	2	2	3	1	3	2	1	3	1	3	2	1	2	1	1
10	2	2	3	3	3	1	3	2	1	3	1	3	2	1	2	1	1
11	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	1	3	2	1	2	1	1
12	3	3	3	3	5	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1
13	2	2	2	4	4	2	4	3	2	4	2	4	3	2	3	2	2
14	3	3	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	5	3	3	4	3	4	1	1	2	3	4	1	1	2	1	2	2
16	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2
17	5	2	2	2	4	2	2	1	1	4	2	2	1	1	1	1	1
18	2	5	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
19	3	5	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3
20	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	2	4	2	2
21	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3
22	2	5	4	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	1
23	3	2	4	5	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
24	4	3	2	3	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1
25	2	2	2	2	3	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1
26	3	2	3	2	4	4	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3
27	2	2	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3

28	2	4	5	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3
29	3	2	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	2
30	1	2	2	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
31	5	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	3	5	4	5	4	4
32	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3
33	4	4	4	4	4	1	2	2	4	4	1	2	2	4	2	4	4
34	4	4	4	4	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
35	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
36	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3
37	4	4	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
38	2	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1
39	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2
40	5	3	2	3	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
41	2	2	5	2	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	1
42	3	3	2	2	4	1	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2
43	3	3	5	3	3	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2
44	2	2	4	4	4	2	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2
45	3	2	2	2	4	2	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3
46	5	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
47	4	3	4	3	3	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1
48	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4
49	4	5	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2
50	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
51	3	5	4	4	5	4	3	3	5	5	4	3	3	5	3	5	5
52	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4
53	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	2
54	1	2	2	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4
55	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
56	3	3	2	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3
57	1	2	2	1	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
58	2	2	2	3	4	2	4	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2
59	5	4	5	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1
60	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2

61	4	4	1	5	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2
62	5	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	3
63	2	5	2	2	4	3	3	4	2	4	3	3	4	2	4	2	2
64	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
65	2	2	1	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3
66	5	5	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1
67	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
68	4	4	5	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
69	2	2	3	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3
70	2	2	2	2	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	3
71	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3
72	2	5	5	5	3	2	5	4	2	3	2	5	4	2	4	2	2
73	5	5	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2
74	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
75	4	5	5	5	4	1	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3
76	2	2	3	3	3	5	3	2	3	3	5	3	2	3	2	3	3
77	3	1	5	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4



2	2	2	2	3	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	3
3	2	2	2	2	2	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	2	1
3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	2
2	2	2	5	5	5	3	2	5	4	2	3	2	5	4	2	4	2	3	3
2	2	5	5	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3
2	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2
2	2	4	5	5	5	4	1	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	2	2
2	2	2	2	3	3	3	5	3	2	3	3	5	3	2	3	2	3	3	2
3	2	3	1	5	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
2	5	4	5	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	3	3
2	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
2	4	4	1	5	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1
2	5	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	1	3	3
2	2	5	2	2	4	3	3	4	2	4	3	3	4	2	4	2	1	3	3
2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3
2	2	2	1	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2
2	5	5	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	2
2	4	4	5	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	3	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	2	2	2
2	2	2	2	2	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	1	3	3
2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	2	1
2	2	5	5	5	3	2	5	4	2	3	2	5	4	2	4	2	2	2	2
2	5	5	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3
3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2
2	4	5	5	5	4	1	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	1	3	3
3	2	2	3	3	3	5	3	2	3	3	5	3	2	3	2	3	1	3	3
2	3	1	5	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	2	2
2	2	2	5	4	5	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1
3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3

2	2	2	4	4	1	5	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2
2	2	2	5	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	2
3	2	2	2	5	2	2	4	3	3	4	2	4	3	3	4	2	4	2	3
2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2
2	2	2	2	2	1	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2
2	2	2	5	5	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2
2	2	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1
3	2	2	4	4	5	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
3	2	2	2	2	3	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3
2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	2
2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2
2	2	2	2	5	5	5	3	2	5	4	2	3	2	5	4	2	4	2	2
2	2	2	5	5	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1
2	2	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1
3	2	2	4	5	5	5	4	1	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	3	3	3	5	3	2	3	3	5	3	2	3	2	3	2



Lampiran 3

Ouput SPSS

Frekuensi (X1)

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	77	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	77	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.718	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
D1	3.7396	1.02849	77
D2	3.6771	.94585	77
D3	3.6250	.97603	77
D4	3.6042	1.17410	77

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
D1	10.9062	5.538	.397	.626
D2	10.9688	5.988	.419	.651
D3	11.0208	6.168	.446	.690
D4	11.0417	5.156	.475	.655

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
14.6458	9.284	3.04693	4

Perilaku

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases	77	100.0
Excluded ^a	0	.0
	77	100.0

Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.983	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	.6333	.49013	77
P2	.6000	.49827	77
P3	.6000	.49827	77
P4	.5667	.50401	77
P5	.5667	.50401	77
P6	.6333	.49013	77

P7	.5333	.50742	77
P8	.6000	.49827	77
P9	.9000	.30513	77
P10	.6000	.49827	77
P11	.6000	.49827	77
P12	.6000	.49827	77
P13	.6667	.47946	77
P14	.6000	.49827	77
P15	.6667	.47946	77
P16	.3333	.47946	77
P17	.6333	.49013	77
P18	.7667	.43018	77
P19	.6000	.49827	77
P20	.6000	.49827	77

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	148.333	95.109	.825	.982
P2	148.667	95.430	.824	.982
P3	148.667	95.016	.828	.982
P4	149.000	95.334	.801	.982
P5	149.000	95.472	.908	.982
P6	148.333	100.626	.398	.985
P7	149.333	98.685	.568	.984
P8	148.667	95.016	.901	.982
P9	145.667	101.702	.467	.984
P10	148.667	95.016	.811	.982
P11	148.667	95.016	.868	.982
P12	148.667	95.016	.868	.982
P13	148.000	96.028	.895	.982
P14	148.667	95.016	.868	.982
P15	148.000	95.890	.811	.982
P16	151.333	99.016	.569	.984
P17	148.333	95.109	.906	.982
P18	147.000	100.769	.430	.985

P19	148.667	95.637	.802	.982
P20	148.667	95.637	.802	.982

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
15.4667	104.671	10.23090	20

Situs

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases	77	100.0
Excluded ^a	0	.0
	77	100.0

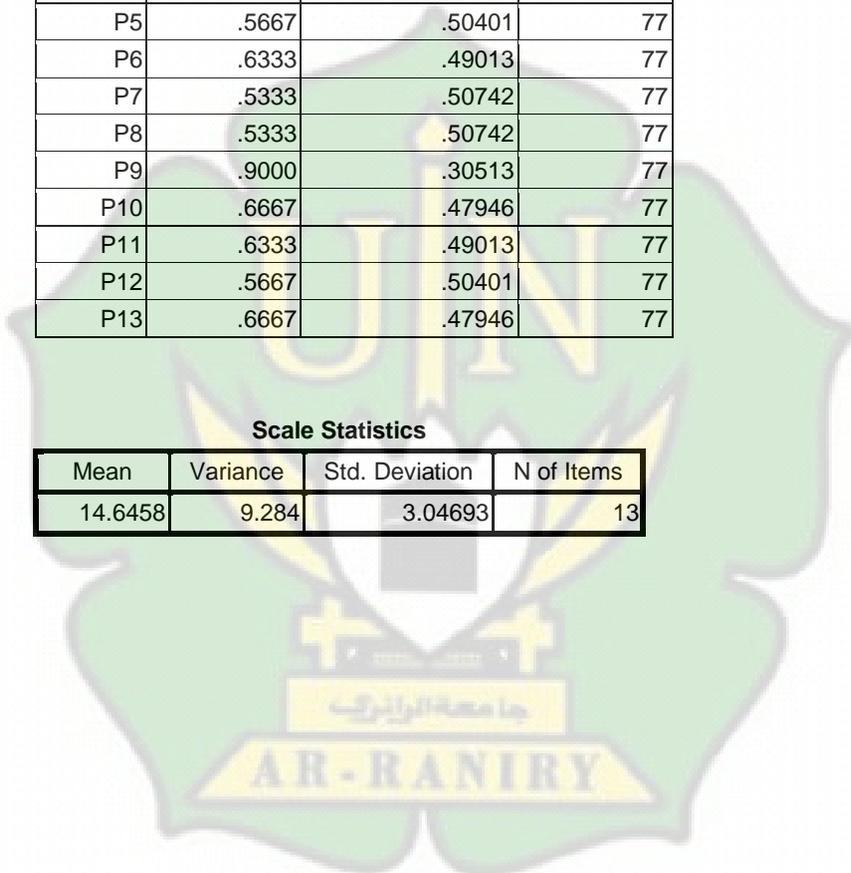
listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.974	13

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
P1	.5667	.50401	77
P2	.5333	.50742	77
P3	.6667	.47946	77
P4	.5667	.50401	77
P5	.5667	.50401	77
P6	.6333	.49013	77
P7	.5333	.50742	77
P8	.5333	.50742	77
P9	.9000	.30513	77
P10	.6667	.47946	77
P11	.6333	.49013	77
P12	.5667	.50401	77
P13	.6667	.47946	77

Scale Statistics			
Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
14.6458	9.284	3.04693	13



Uji NORMALITAS

			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters ^a	Mean		.0000000
	Std. Deviation		2.66846404
Most Extreme Differences	Absolute		.108
	Positive		.101
	Negative		-.108
Kolmogorov-Smirnov Z			.603
Asymp. Sig. (2-tailed)			.860

a. Test distribution is Normal.

UJI MULTIKOLINERITAS

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	11.921	3.850		3.096	.005		
	Frekuensi	.301	.155	.357	1.942	.063	.717	1.395
	Situs	-.176	.256	-.107	-.689	.497	.995	1.005

a. Dependent Variable: Perilaku

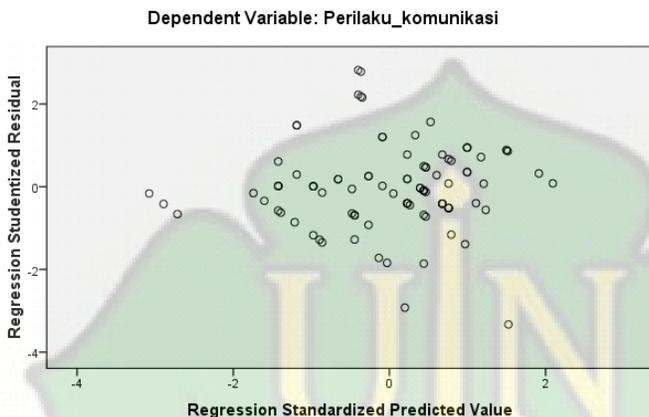
Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions			
				(Constant)	Gaya_ hidup	Kualitas_ produk	Harga
1	1	3.906	1.000	.00	.00	.00	.00
	2	.055	8.428	.04	.08	.17	.35
	3	.028	11.746	.00	.78	.04	.64

a. Dependent Variable: Perilaku

Uji Heteroskedastisitas

Scatterplot



Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Situs, Frekuensi ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Perilaku

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.790 ^a	.777	.766	2.61089

a. Predictors: (Constant), Situs, Frekuensi

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	14.908	2	7.454	44.152	.000 ^a
	Residual	16.376	74	.169		
	Total	31.284	76			

a. Predictors: (Constant), Situs, Frekuensi

b. Dependent Variable: Perilaku

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.278	.273		4.677	.000
	Frekuensi	.550	.062	.677	8.914	.000
	Situs	.348	.077	.448	3.630	.030

a. Dependent Variable: Perilaku