

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti telepon pintar (*smartphone*). Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Pada zaman globalisasi ini perkembangan dunia teknologi dan informasi sudah semakin maju dan berkembang. Arus globalisasi semakin tidak terkendali, budaya barat masuk dengan sendirinya ke dalam negeri ini, budaya barat telah menggeser posisi segala bidang atau aspek kehidupan dinegara ini, khususnya di Kampung Godebag. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Akan tetapi kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut. Zaman sekarang para remajasangat familiar dengan gadget atau yang biasa disebut (*Smartphone*).

Khususnya remajadi Kampung Godebag Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya telah memiliki gadget baik yang berupa komputer, hand phone, PSV, headset, ataupun yang lainnya bahkan ada yang memiliki *smartphone* lebih dari satu. Kepemilikan gadget tersebut ada yang merupakan pemberian dari orang tuanya, pemberian dari kerabatnya, hasil tabungannya, dan juga ada memaksakan membeli gadget dengan mengkredit kepada agen *smartphone*. Dengan demikian kaum remaja di Kampung Godebag hampir seluruhnya memiliki gadget. Dan gadget sekarang sudah bukan merupakan barang yang mewah lagi tapi merupakan suatu kebutuhan.

Para remaja cenderung menggunakan *smartphone* karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti *trend*, atau untuk menjadi lebih aktif di media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *path*, dan sebagainya.

Dengan menggunakan *smartphonenya*, para remaja dapat aktif di media sosial dengan mudah karena *smartphone* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet lebih mudah, kapan saja, dan di mana saja, namun hal itu membuat dampak kepada berlangsungnya komunikasi langsung tatap muka, sehingga membuat komunikasi langsung antara mereka yang terjalin berkurang. Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin meningkat. Mulai dari fasilitas yang disediakan, sampai bentuknya. Bentuknya ada yang besar sampai yang sangat kecil. Tetapi semua itu memiliki fungsi sama hanya fasilitasnya berbeda. Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi dimasyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih memakai peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau melalui komunikasi langsung tatap muka. Seperti halnya contoh lain, ketika hari raya, setiap keluarga menyambangi kediaman, kerabat dan tetangga untuk bersilaturahmi dari rumah ke rumah. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi indonesia, terutama dengan penggunaan gadget.

1. Komunikasi gadget telah menurunkan minat baca masyarakat.
2. Komunikasi dengan gadget telah memunculkan praktik ilegal.
3. Penggunaan gadget di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Tetapi kita harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan.

Ketika sesuatu memiliki efek terhadap seseorang, itu dapat dikatakan sebagai dampak. Sekarang dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi hidup masyarakat, termasuk para remaja di Kampung Godebag Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya

Gadget sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatif nya dari penggunaan gadget, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, segi ekonomi. Dalam hal ini penulis membatasi dari sisi komunikasi dengan sesama manusia. Adapun alasan penulis memilih batasan tersebut adalah:

1. Banyak remaja yang berkumpul disuatu tempat/lokasi tetapi tidak ada suara obrolan komunikasi langsung tatap muka yang terjadi sedikitpun, karena asik memainkan gadgetnya masing-masing.
2. Banyaknya generasi remaja yang menunduk karena asik dengan gadgetnya sendiri, tanpa memperdulikan orang yang ada disekitarnya.
3. Berkurangnya silaturahmi antar pemuda-pemudi
4. Remaja yang lalai akan waktu ibadah
5. Hilangnya rasa hormat kepada orang yang lebih tua
6. Tersedianya sumber data yang cukup serta lokasi penelitian yang terjangkau.

Dengan berdasarkan fakta- fakta tersebut maka judul penelitian ini adalah : “DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTENSITAS KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI” (Penelitian Pada Remaja Pengguna Gadget di Kampung Godebag Desa Tanjungkerta Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya).

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1. Bagaimana penggunaan gadget dikalangan remaja dalam kehidupan sehari-hari di Kampung Godebag Desa Tannjungkerta?

- 1.2.2. Bagaimana intensitas komunikasi tatap muka dikalangan remaja dalam kehidupan sehari-hari di Kampung Godebag Desa Tannungkerta ?
- 1.2.3. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap intensitas komunikasi tatap muka dikalangan remaja dalam kehidupan sehari-hari di Kampung Godebag Desa Tannungkerta ?

I.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah ingin mengetahui dan menganalisis :

- 1.3.1. Penggunaan gadget dikalangan remaja dalam kehidupan sehari-hari di Kampung Godebag Desa Tannungkerta.
- 1.3.2. Intensitas komunikasi tatap muka di kalangan remaja dalam kehidupan sehari-hari di Kampung Godebag Desa Tannungkerta.
- 1.3.3. Dampak penggunaan gadget terhadap intensitas komunikasi tatap muka dikalangan remaja dalam kehidupan sehari-hari di Kampung Godebag Desa Tannungkerta.

I.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat secara teoretis adalah sebagai pendukung ilmu komunikasi dan media komunikasi. Sedangkan secara praktis bermanfaat dalam :

1. Penggunaan gadget sebagai media komunikasi
2. Mengefektifkan komunikasi tatap muka
3. Bahan refleksi bagi remaja di Kampung Godebag

I.5. Kerangka Pemikiran

Di jaman modern sekarang ini, manusia tidak bias lepas dengan yang namanya gadget. Bahkan sering mengucapkan dan mendengar istilah gadget. Secara estomologi, gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, Bahkan *smartphone* yang selalu gunakan saat ini adalah salah satu dari gadget.

Berikut adalah macam-macam gadget yang biasa digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah :

1. Handphone (HP)/ smartphone
2. Laptop/notebook/computer
3. Tablet
4. Ipad all series
5. Kamera digital
6. Headphone/headset (Sutabah, 2017 : 17).

Gadget selalu memiliki pembaruan dari waktu ke waktu, artinya gadget selalu muncul dengan teknologi terbarunya yang membuat hidup manusia lebih simple , praktis , dan mudah dibawa kemana-mana. Kalau komputer sebagai perangkat elektronik, maka yang sejenisnya disebut gadget adalah laptop, notebook, netbook. Kalau perangkat telepon perangkat elektroniknya, maka gadgetnya adalah handphone. Kalau playstation, maka contoh gadgetnya adalah PSP.

Itulah Contoh simple perbedaan gadget dan perangkat elektronik. Secara umum gadget memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Memperlancar komunikasi
2. Mengakses informasi
3. Menambah wawasan
4. Hiburan
5. Gaya hidup (Sutabah, 2017 : 18).

Disisi lain Hermawan (2019 : 25) memberikan tambahan mengenai fungsi gadget adalah :

1. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan.
2. Untuk Mengakses sebuah informasi melalui media sosial ataupun situs-situs berita yang tersedia.
3. Untuk metode pelajaran bagi semua kalangan (orang tua, remaja dan anak-anak) karena memiliki akses yang luas dengan berbagai media interaktif.
4. Untuk mempermudah seseorang melakukan pekerjaan dalam bidang komputerisasi, software, design, administrasi dan pekerjaan lainnya yang menggunakan teknologi dan aplikasi dari perangkat gadget.
5. Untuk menghasilkan uang, dengan cara berbisnis online dan lain sebagainya.

Gadget sendiri terkadang mempunyai dampak dan pengaruh dari segi sisi positif dan negatif bagi kehidupan dimasyarakat dimana *gadget* tersebut memiliki sebuah peranan yang dapat dikatakan amat penting dalam kehidupan sehari-hari, yaitu untuk berkomunikasi antar keluarga, teman, rekan kerja dan lain-lain serta dapat terhubung dengan media-media sosial lainnya untuk melakukan percakapan, baik percakapan melalui teks (*chatting*) ataupun percakapan dengan audio dan video, serta agar dapat memudahkan pengguna dalam mencari sebuah informasi, berita dari seluruh penjuru belahan dunia dengan akses internet (*online*) maupun *offline*, semua itu dapat dilakukan dengan mudah dan dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Sekarang ini *gadget* khususnya *Smartphone* diibaratkan seperti separuh nyawa bagi si pemiliknya dan tidak bisa jauh ataupun terlepas darinya walupun sehari saja, seperti merasakan ada yang sesuatu yang kurang didalam dirinya apabila tidak memegang, memandang dan memainkan gadget disetiap harinya. Contohnya ketika seseorang berpergian lalu lupa membawa *smartphone*-nya akibat terburu-buru lalu melihat teman-temannya maupun orang lain sedang asik menggunakan *gadget*, maka timbulah rasa gelisah dalam diri orang yang lupa tersebut ingin melihat *smartphone*-nya dan memainkannya. Berikut beberapa dampak negative dari penggunaan gadget adalah :

1. Membuang waktu dengan bermain games dan online di sosial media ketika sedang bekerja, belajar, rapat, kumpul-kumpul dengan teman / keluarga dan sebagainya.
2. Waktu dan situasi yang tidak tepat pun mempunyai sebuah pengaruh bagi kehidupan seseorang didalam suatu lingkungan yaitu :
 - a. Kurangnya interaksi sosial dengan percakapan lisan.
 - b. Kurangnya rasa peduli dan empati (menghargai sesama).
 - c. Perbincangan tidak fokus atau lepas dari konteks.
 - d. Pengaruh emosional diri ketika memainkan games dengan gadget.
 - e. Lupa waktu karena sedang asiknya bermain games, menonton video dan online sehingga aktivitas menjadi tertunda-tunda.
3. Mengganggu kesehatan tubuh diantaranya:
 - a. Gangguan pada mata dan pendengaran

- b. Gangguan tidur
 - c. Gangguan pada struktur tulang belakang
 - d. Gangguan pada jantung
 - e. Gangguan pada pencernaan
4. Karena gadget memiliki fitur yang canggih dan memerlukan akses internet agar selalu terhubung, gadget pun mempunyai pengaruh tersendiri terhadap aplikasi, system dan perangkat kerasnya.
 5. Pengaruh penggunaan yang terlalu lama pada gadget itu sendiri diantaranya:
 - a. Penggunaan baterai semakin cepat habis.
 - b. Gadget menjadi sering Hang.
 - c. Gadget terkadang suka restart sendiri dan lain sebagainya (Sutarman, 2017 : 123).

Dampak negative dari dari gadget pada interaksi sosial dengan percakapan lisan adalah kurangnya komunikasi tatap muka antar sesama manusia. Komunikasi tatap muka tidak bisa digantikan dengan gadget karena dalam tatap muka ada beberapa komunikasi yang dibawakan oleh seseorang secara sekaligus dan saling melengkapi. Bagian-bagian yang terbawa langsung secara sekaligus dalam komunikasi tatap muka adalah :

Ada bagian pemenuhan kebutuhan sosial yang tidak kita dapat, karena salah satu hukum kepastian manusia sebagai makhluk sosial adalah interaksi baik itu satu arah, dua arah dan antar kelompok. Hal seperti bahasa tubuh (*gesture*), suara (intonasi), sentuhan (*skinship*) dan kontak mata merupakan hal yang tidak bisa dikompensasikan oleh komunikasi digital (Sutabah, 2017 : 29).

Komunikasi tatap muka merupakan suatu bentuk komunikasi yang mempertemukan secara tatap muka antara pihak komunikator dan pihak komunikan dengan ruang dan waktu yang sama. Komunikasi tatap muka ini sangat penting dalam dunia bisnis. Pesan disampaikan secara langsung dari komunikator dan secara langsung dapat menerima umpan balik/*feedback* dari komunikan. Tujuan dari komunikasi tatap muka antara lain :

- a. Mengerti akan pentingnya komunikasi tatap muka dalam memecahkan suatu masalah
- b. Mengerti kapan komunikasi tatap muka lebih tepat digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah
- c. Mengerti tentang komponen pokok agar komunikasi tatap muka menjadi baik

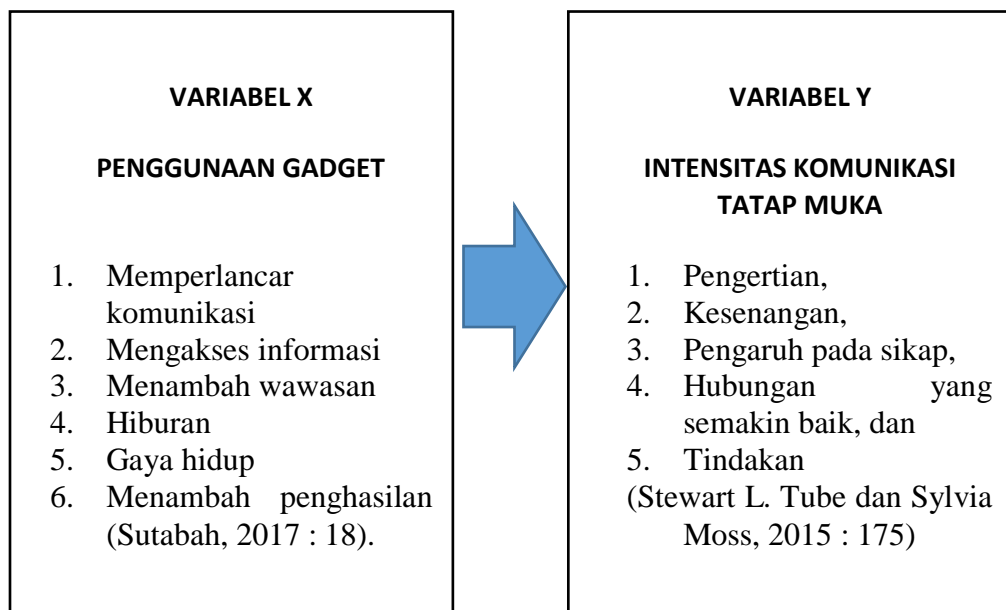
- d. Dapat mengembangkan keterampilan dalam meningkatkan komunikasi tatap muka (Resmiati, 2019 : 14).

Komunikasi tatap muka ini sangat penting dalam berkomunikasi di bisnis walaupun menulis memo pada pegawai mungkin lebih teliti dan efisien, hal ini tidak berarti banyak dalam rapat kebutuhan pegawai.

Komunikasi tatap muka yang efektif adalah komunikasi yang dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*), (Devito, 1997 : 259-264).”

Sedangkang ahli yang lain (Stewart L. Tube dan Sylvia Moss, 2015 : 175) menyebutkan bahwa komunikasi tatap muka yang efektif adalah apabila komunikasi tatap muka itu dapat menimbulkan lima hal yaitu "Pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang semakin baik, dan tindakan".

Demikian keterkaitan antara dampak penggunaan gadget terhadap komunikasi. Untuk melihat lebih jelas keterkaitan kedua variabel ini dapat disajikan dalam paradigma penelitian sebagai berikut :



Gambar 1

Paradigma Penelitian

I.6. Hioptesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah

Ha : Penggunaan Gadget berdampak terhadap Intensitas Komunikasi Tatap Muka RemajaKp. Godebag dalam Kehidupan Sehari-Hari

Ho : Penggunaan Gadget tidak berdampak terhadap Intensitas Komunikasi Tatap Muka RemajaKp. Godebag dalam Kehidupan Sehari-Hari

I.7. Langkah-Langkah Penelitian

1.7.1. Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini metode deskriptif dengan pendekatan analisis data kuantitatif. Penelitian ini pada prinsipnya adalah meneliti suatu set kondisi masa lalu tentang penggunaan gadget serta pengaruhnya terhadap suatu set kondisi masa sekarang terutama dalam intensitas komunikasi tatap muka para remaja di Kampung Godebag Desa Tanjungkerta Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya.

1.7.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kampung Godebag Desa Tanjungkerta Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya karena umumnya para remaja di dusun tersebut sudah memiliki gadget serta asyik dengan gadgetnya sehingga beberapa kegiatan sosial mulai tersingkirkan terutama dalam komunikasi tatap muka dengan sesama manusia.

1.7.3. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh remaja yang bertempat tinggal di Dusun Godebag dan merupakan warga bukan pendatang. Berdasarkan hasil observasi remaja di lingkungan kampung Godebag berjumlah 45 orang yang tersebar di lima wilayah Rukun Tetangga, dengan perincian sebagai berikut :

No	Warga	Banyak Remaja	Keterangan
1	RT 001	9 orang	

2	RT 002	10 orang	
3	RT 003	8 orang	
4	RT 004	11 orang	
5	RT 005	7 orang	
Jumlah		45 orang	

Teknik sampling yang dilakukan adalah *total sampling/sensus* karena data kurang dari 100 orang. Wawan (2015 : 37) menyatakan bahwa sampel dari populasi yang kurang dari 100 responden maka semuanya dijadikan sampel/total sampling.

Berdasarkan teknik sampling yang digunakan maka banyaknya sampel dalam penelitian ini adalah 45 orang (45 responden).

1.7.4. Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti adalah penggunaan gadget (sebagai variabel bebas/*independent variable*) yang selanjutnya disebut dengan variabel X, dan intensitas komunikasi tatap muka (sebagai variabel tidak bebas / *dependent variable*) yang selanjutnya disebut dengan variabel Y.

1.7.5. Definisi Operasional Variabel

Untuk lebih mengoperasionalkan hal-hal yang diteliti dari masing-masing variabel maka perlu dibuat definisi operasional variabel. Adapun definisi operasional yang dimaksud adalah :

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
Penggunaan Gadget	1. Memperlancar komunikasi	1. Komunikasi semakin cepat 2. Komunikasi semakin jelas 3. Komunikasi	

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
		semakin tepat 4. Komunikasi semakin ekonomis 5. Komunikasi semakin tak terbatas waktu	
	2. Menambah wawasan	1. Menambah wawasan ilmu pengetahuan 2. Menambah wawasan bisnis 3. Menambah wawasan kesehatan 4. Menambah wawasan sosial 5. Menambah wawasan budaya	
	3. Mengakses informasi	1. Mengakses informasi bisnis 2. Mengakss informasi	

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
		lembaga 3. Mengakses informasi individu 4. Mengakses informasi ilmu pengetahuan 5. Mengakses informasi sosial	
	4. Hiburan	1. Game online 2. Video lucu 3. Cerita lucu 4. Film keluarga 5. Drama 6. Iklan	
	5. Gaya hidup	1. Natural 2. Sederhana 3. Glamor 4. Kuliner 5. Fashion 6. Traveler	
	6. Menambah penghasilan	1. Promosi 2. Bisnis online 3. Cost on delivery (COD) 4. E-banking	

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
Intensitas Komunikasi Tatap Muka	1. Saling Pengertian	1. Saling memahami 2. Saling mengerti 3. Bahasa tubuh 4. Intonasi suara 5. Sentuhan 6. Kontak mata	
	2. Kesenangan	1. Simpati 2. Empati 3. Perhatian 4. Bersyukur	
	3. Pengaruh kepada sikap	1. Menerima 2. Menolak 3. Tidak memihak	
	4. Hubungan baik	1. Saling menyapa 2. Menghormati yang sedang berbicara 3. Memberikan mimik yang menyenangkan 4. Memberikan balasan yang menyenangkan	
	5. Tindakan	1. Diam 2. Nada bicara tinggi	

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
		3. Nada bicara yang lemah lembut 4. Menyambut dengan baik	

1.7.6. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk analisis data yaitu kuisisioner, observasi dan literatur, dengan perincian masing-masing sebagai berikut :

a. Kuisisioner / Angket

Kuisisioner adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk menggali data dari responden (remaja yang ada di Dusun Godebag).

Kuisisioner pada penelitian ini digunakan untuk menggali data yang berkaitan dengan penggunaan gadget oleh para remaja dan komunikasi tatap muka para remaja yang ada di dusun Godebag). Bentuk kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup (alternatif jawaban telah disediakan oleh peneliti). Alternatif jawaban yang diberikan sebanyak lima *option*. Sistem penilaian yang digunakan adalah A = 5, B = 4, C = 3, D = 2, E = 1 (untuk alur positif) dan A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5.

b. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap perilaku remaja dalam penggunaan gadget dan komunikasi tatap muka mereka/responden di Kampung Godebag. Pengamatan dilaksanakan ketika mereka berada di rumah dan di luar rumah. Metode pengamatan yang digunakan adalah non partisipan artinya peneliti tidak turut serta dalam perilaku responden itu. Data hasil observasi merupakan data pelengkap dari data yang tidak bisa terungkap oleh kuisisioner.

c. Studi literatur

Studi literatur digunakan untuk mendapatkan landasan teoritis dari penggunaan gadget dan efektivitas komunikasi tatap muka. Literatur yang dimaksud adalah buku referensi, surat kabar, majalah, jurnal, dan artikel yang berhubungan dengan penggunaan gadget dan intensitas komunikasi tatap muka.

1.7.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah sesuai dengan teknik penelitian yang digunakan. Berdasarkan teknik penelitian yang digunakan maka instrumen yang diperlukan adalah :

- a. Angket ; instrumen yang diperlukan adalah desain angket dan angket (semua ini peneliti sajikan dalam lampiran).
- b. Observasi : instrumen yang diperlukan adalah berupa daftar checklist hal-hal yang diamati dari perilaku penggunaan gadget dan intensitas komunikasi tatap muka para remaja di kampung Godebag Desa Tanjungkerta Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya (terlampir).
- c. Studi literatur ; berupa daftar buku yang diperlukan yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan intensitas komunikasi tatap mukan (terlampir).

1.7.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan terhadap variabel dan korelasi antar variabel. Untuk keperluan itu maka perlu langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

a. Analisis Variabel

Analisis variabel digunakan untuk mendeskripsikan keadaan variabel yaitu mendeskripsikan penggunaan gadget oleh remaja (variabel X) dan intensitas komunikasi tatap muka (variabel Y). Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah :

- 1) Skoring angket

2) Pentabulasian data, melalui tahap-tahap berikut :

a) Menentukan rentang data (R);

$$R = DB - DK$$

DB = Data terbesar

DK = Data terkecil

b) Menentukan banyak kelas interval (BK);

$$BK = 1 + 3,3 \log N$$

N = banyak responden

c) Menentukan Panjang kelas interval (P);

$$P = \frac{R}{BK}$$

R = Rentang data

BK = banyak kelas interval

3) Menentukan nilai rata-rata hitung (\bar{X});

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

f_i = frekuensi kelas ke - i

X_i = nilai tengah kelas ke - i

\sum = sigma (jumlah)

i = 1,2,3,

4) Menentukan simpangan rata-rata (SR);

	Variabel X	Variabel Y
	Sangat Baik	Sangat Tinggi
Skor minimum + 4 SR		
	Baik	Efektif
Skor minimum + 3 SR		
	Cukup	Cukup

Skor minimum + 2 SR

Rendah

Rendah

Skor minimum + 2 SR

Sangat Rendah

Sangat Rendah

$$SR = \frac{\sum f_i |X_i - \bar{X}|}{\sum f_i}$$

- 5) Membuat skala penafsiran

Skala penafsiran dibuat mengacu kepada skor terkecil (skor minimum) dan simpangan rata-rata (SR) serta banyaknya *option* dalam angket (5 *option*), maka skala penafsirannya :

- 6) Substitusi nilai rata-rata hitung pada skala penafsiran
7) Interpretasi terhadap posisi rata-rata hitung pada skala penafsiran

b. Analisis Korelasi antar Variabel

Analisis korelasi antar variabel dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap intensitas komunikasi tatap muka remaja. Dengan data yang diperoleh adalah data ordinal maka analisis korelasi yang digunakan adalah rank spearman (rs). Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah :

- 1) Meranking skor variabel X dan Y
2) Mencari beda raking (d_i) dengan rumus ;

$$d_i = r_x - r_y$$

- 3) Menentukan nilai rs dengan rumus :

$$rs = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{N^3 - N}$$

- 4) Konfirmasi nilai rs pada skala Guilford :

0.00 – 0,20 : Very Low

0,21 – 0,40 : Low

0,41 – 0,60 : Moderate

0,61 – 0,80 : High

0,81 – 1,00 : Very High

5) Interpretasi nilai r_s pada skala Guilford

6) Menentukan nilai determinasi (D)

$$D = r_s^2 \times 100 \%$$

7) Menguji hipotesis dengan rumus :

$$t = r_s \sqrt{\frac{N - 2}{1 - r_s^2}}$$

dengan ketentuan :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima

Dengan rumus t_{tabel} adalah :

$$t_{tabel} = t_{(1-\alpha)(N-2)}$$