



Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Di Gereja Toraja Jemaat Tombang Makale Selatan

Feriyanto^{*1} & Noflin Yan Pakiding²

Institut Agama Kristen Negeri Toraja

*feriy6465@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to determine the effect of using gadgets on adolescent interpersonal communication in the Toraja Church Tombang, Klasis Makale Selatan. This study uses a quantitative approach with correlational methods, involving 40 research respondents. The process of carrying out this research is by distributing questionnaires to respondents and collecting back the results of respondents' answers to be processed and the research is carried out at the Toraja Church, Tombang Klasis, Makale Selatan Congregation. Based on the results of the study, it is concluded that the use of gadgets had an effect on adolescent interpersonal communication in the Toraja Church of the Tombang Klasis Makale Selatan, where the Pearson correlation value obtained was -0.660 (more than 0.05), which indicates that there is a strong relationship between the use of gadgets and communication. adolescent interpersonal. Then through simple linear regression analysis, the results showed that variable X had an effect on Variable Y, namely the value of $t_{table} > t_{table}$ (-5.419 > 2.021) and a significance value of <0.05 (0.000 < 0.05), both variables were negatively related. This is because the coefficient obtained is negative, which indicates that if the use of gadgets increases, interpersonal communication among adolescents will decrease, and vice versa.*

Keywords: *Gadget, Interpersonal Communication, Teenagers*

Abstrak: Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional, dengan melibatkan 40 responden penelitian. Proses pelaksanaan penelitian ini ialah dengan membagikan angket kepada responden dan mengumpulkan kembali hasil jawaban responden untuk diolah dan penelitian dilaksanakan di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *Product Moment* yang bertujuan untuk menganalisis ada tidaknya hubungan antara penggunaan gawai dengan komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan, dimana nilai *pearson correlation* yang didapatkan ialah -0,660 (lebih besar dari 0,05), yang menunjukkan terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan gawai dengan komunikasi interpersonal remaja. Lalu melalui analisis regresi linear sederhana diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y, yakni nilai $t_{tabel} > t_{tabel}$ (-5,419 > 2,021) dan nilai signifikansi $<0,05$ (0,000 < 0,05), hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara penggunaan gawai terhadap komunikasi interpersonal remaja. Temuan ini menandakan bahwa penggunaan gawai remaja meningkat sehingga mempengaruhi komunikasi interpersonal remaja menjadi rendah.

Kata Kunci: Gawai, Komunikasi Interpersonal, Remaja

1. Pendahuluan

Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa-Nya. Allah menciptakan manusia berpasangan agar manusia dapat hidup saling menopang atau melengkapi.¹ Pada dasarnya manusia tidak bisa terlepas dari manusia lainnya. Manusia akan terus hidup saling membutuhkan, oleh karena itulah manusia disebut makhluk sosial. Manusia adalah makhluk sosial, manusia hanya dapat berkembang serta melaksanakan perannya dengan baik bila berhubungan serta bekerja sama dengan manusia lain. Cara yang paling efektif yang dapat dilakukan oleh manusia dalam membangun hubungan dan kerja sama dengan manusia lain ialah dengan berkomunikasi.² Semua manusia yang hidup dalam suatu kelompok, sejak bangun tidur hingga tidur lagi, secara kodrati senantiasa terlibat dalam komunikasi.

Cara yang paling efektif yang dapat dilakukan oleh manusia dalam membangun hubungan dan kerja sama dengan manusia lain ialah dengan berkomunikasi.³ Maka dari itu, sangat penting bagi setiap orang untuk memiliki keterampilan berkomunikasi tanpa dibatasi oleh umur, jabatan maupun status sosial. Salah satu keterampilan berkomunikasi yang harus dimiliki ialah komunikasi interpersonal, karena komunikasi interpersonal adalah “jembatan” dalam menjalin hubungan sosial antar pribadi. Keterampilan komunikasi interpersonal harus dimiliki oleh remaja, karena remaja dalam perkembangannya memiliki tugas untuk memiliki perilaku tanggung jawab sosial yang akan sangat dibutuhkan untuk memasuki masa dewasa.⁴ Bahkan masa remaja sering disebut sebagai masa sosial dikarenakan selama masa remaja, hubungan sosial akan sangat nampak jelas dan sangat dominan.⁵ Remaja seharusnya menjalin komunikasi yang baik dengan orang-orang di sekitarnya termasuk dengan teman sebayanya guna mendapatkan banyak pengalaman dalam hidup menjelang masa dewasa yang akan dihadapi.

Memasuki abad ke-21, generasi remaja tidak bisa dilepaskan dari perkembangan teknologi, bahkan teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari remaja, termasuk penggunaan gawai. Gawai merupakan perangkat-perangkat yang dibuat untuk mempermudah hidup manusia, namun dapat menjadi “bumerang” bagi penggunaannya jika tidak dipergunakan secara bertanggung jawab. Sekarang ini, banyak anak dan remaja yang berada dalam kondisi *kecanduan gawai*. *Kecanduan Gawai* menjadi masalah yang

¹ G.C van Niftrik dan B.J Boland, *Dogmatika Masa Kini* (Jakarta: Gunung Mulia, 2015), 135, 139.

² Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal Dan Interpersonal* (Yogyakarta: Kanisius, 2003), 9.

³ Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal Dan Interpersonal*, 9.

⁴ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 10.

⁵ *Ibid*, 91.

sangat serius dan perlu mendapat perhatian khusus, banyak anak dan remaja yang lebih sering menghabiskan waktu bersama gawai dibandingkan bersosialisasi. Anak dan remaja yang sudah *kecanduan gawai* tidak dapat mengelola kehidupan sehari-hari dengan efektif.⁶ Berdasarkan riset yang dilakukan oleh UNICEF pada 2019, sebanyak 98,3% anak dan remaja memiliki akses ke perangkat seluler, yang juga menunjukkan bahwa 90,7% diantara anak dan remaja yang menggunakan *smartphone* mendapat akses internet untuk mengakses media sosial, *game online* atau menonton film *streaming*. menurut Astrid yang merupakan spesialis perlindungan anak di UNICEF Indonesia, Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah anak dan remaja pengguna internet terbanyak.⁷ Hal ini sungguh tak terelakkan, bahkan remaja saat ini sudah akrab dengan sapaan “generasi tunduk”, sapaan ini disematkan karena kecenderungan remaja yang dalam kegiatannya sehari-hari lebih banyak “tunduk” menghadap layar gawai.

Oleh karena itu, penggunaan gawai yang berlebihan dan pengaruhnya terhadap komunikasi interpersonal remaja dengan teman sebaya penting untuk diteliti. Maka, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan gawai terhadap komunikasi interpersonal remaja dengan teman sebaya di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan.

Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito, komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik.⁸ Sementara menurut Barnlund, komunikasi interpersonal ialah komunikasi yang dihubungkan dengan pertemuan antara dua, tiga atau empat orang yang terjadi secara spontan dan tidak berstruktur.⁹ Maka, dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal ialah komunikasi dua arah yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara lisan baik itu verbal dan non verbal pada suatu waktu tertentu.

Komunikasi interpersonal dianggap sebagai komunikasi yang paling efektif dalam hal usaha untuk mengubah sikap, pendapat atau perbuatan seseorang karena

⁶ Yunias Setiawati dan Izzatul Fithriyah, *Deteksi Dini Dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak* (Surabaya: Airlangga University Press, 2020), 2-3.

⁷ CNN Indonesia, “Agar Anak Tak Berlebihan Pakai Internet Dan Gawai Saat PSBB,” <http://www.cnnindonesia.com> (diakses 5 April 2021).

⁸ Yuyu Sriwartini dan Dwi Kartikawati, *Komunikasi Antar Pribadi Sebuah Pemahaman* (Mitra Sejati, 2009), 1.

⁹ Yuyu Sriwartini dan Dwi Kartikawati, *Komunikasi Antar Pribadi Sebuah Pemahaman* (Mitra Sejati, 2009), 1.

bersifat dialogis, berupa percakapan, sehingga komunikator dapat langsung mengetahui respon komunikan saat itu juga.¹⁰ Oleh karena itu, komunikasi interpersonal menjadi bagian yang sangat penting dalam hubungan sosial manusia, karena salah satu hal yang sangat penting dari hasil komunikasi ialah jika terjadi perubahan dari hasil saling bertukar pendapat. Hal ini menandakan ada sebuah makna yang didapatkan dari sebuah percakapan.

Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi yang paling efektif serta dilakukan dengan cara yang sangat sederhana. Menurut Gary D'Angelo inti komunikasi interpersonal ialah pada kualitas pertukaran informasi antar pihak-pihak yang terlibat di dalamnya. Disamping itu, komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi yang sangat penting bahkan menjadi keharusan bagi setiap insan. Setiap orang senantiasa berusaha menjalin komunikasi dengan orang-orang disekitarnya karena setiap orang terdorong oleh kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan berkomunikasi dengan sesamanya. Jadi, setiap orang harus memiliki keterampilan dalam berkomunikasi interpersonal tidak dibatasi oleh umur, jabatan, status sosial, maupun stratifikasi sosial.¹¹ Dengan demikian, maka komunikasi interpersonal menjadi salah satu jenis komunikasi yang sangat efektif dalam hal menerima dan memberikan informasi serta mengubah seseorang.

Gawai

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, gawai adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.¹² Gawai atau *gadget* merupakan perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil dengan fungsi khusus dan praktis, dapat dibawa kemana-mana dengan mudah, serta *portable* yakni bisa difungsikan tanpa harus terhubung dengan aliran listrik.

Jenis - Jenis Gawai

Gawai memiliki fungsi spesifik, misalnya dapat merekam suara, video, foto, juga dapat difungsikan sebagai pengawasan,¹³ gawai juga menjadi salah satu penunjang pencari berita atau informasi. Adapun jenis-jenis gawai ialah komputer atau laptop, tablet

¹⁰ Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 8.

¹¹ Edi Harapan dan Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi: Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), 5.

¹² (Def. 2)(n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> 12 April 2021.

¹³ Nanik Suryati. "Optimalisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai Bagi Anak," *Taujihat: jurnal bimbingan konseling islam* 1 no.1 (2020), 50.

PC, dan *smartphone*.¹⁴ Gawai menjadi alat yang dibutuhkan manusia dalam melaksanakan aktivitas baik dalam kepentingan pekerjaan, belajar, berkomunikasi, bisnis dan bermanfaat dalam fungsi *entertain* atau hiburan.

Dampak Penggunaan Gawai

Penggunaan gawai dalam kegiatan sehari-hari akan memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak positif penggunaan gawai yakni: ¹⁵

- a. Komunikasi menjadi lebih mudah. Dengan adanya gawai, maka manusia dapat berkomunikasi dengan kerabat yang jaraknya jauh.
- b. Imajinasi berkembang. Karena begitu banyak fitur menarik yang dijumpai dan lebih mudahnya mengakses informasi, manusia bisa lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan gawai.
- c. Mudah mencari informasi. Berbagai berita terkini dan berbagai jenis informasi dapat dengan mudah ditemui bak itu berita dalam negeri maupun luar negeri.
- d. Menambah kecerdasan. Mempergunakan gawai dengan bertanggung jawab untuk belajar tentu akan menghasilkan hal yang baik pula yakni wawasan berkembang sehingga kecerdasan pun bertambah.
- e. Meningkatkan rasa percaya diri. Misalnya dalam bermain game, seseorang yang sudah berhasil menyelesaikan satu tahap akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan lainnya.
- f. Terlatih untuk menggunakan alat-alat teknologi lain.

Dampak negatif penggunaan gawai dapat terjadi jika penggunaannya sudah diluar batas dan tidak bisa dikendalikan, adapun dampak negatif penggunaan gawai ialah:¹⁶

- a. Menjadi pribadi yang tertutup. Kecanduan gawai akan menyebabkan hubungan seseorang dengan orang-orang disekitarnya menjadi terganggu karena cenderung bersikap tertutup.

¹⁴ Asri Anggreini Rahayu R, et al. "Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi," *Parole: jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia* 1 no. 2(Maret 2018), 158.

¹⁵ Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Mutmainnah. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar," *Fibonacci: jurnal pendidikan matematika dan matematika* 4 no. 1 (Juni 2018), 30.

¹⁶ Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Mutmainnah. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar," *Fibonacci: jurnal pendidikan matematika dan matematika* 4 no. 1 (Juni 2018), 30.

- b. Kesehatan terganggu. Terlalu lama menatap layar gawai akan mengakibatkan mata kelelahan bahkan hingga mata menjadi minus.
- c. Gangguan tidur. Orang yang sudah kecanduan gawai tidak akan memperhatikan waktu istirahatnya.
- d. Suka menyendiri. Intensitas bermain dan bercengkrama dengan orang-orang terdekat menjadi berkurang akibat lebih senang menyendiri bermain dengan gawai.
- e. Penyakit mental. Penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menyebabkan depresi, kecemasan, gangguan bipolar, dan lain-lain.
- f. Agresif. Konten-konten yang disaksikan dari gawai dapat menyebabkan seseorang menjadi lebih agresif, seperti tayangan pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan tayangan-tayangan lain yang sangat sensitif.
- g. Adiksi. Seseorang bisa merasa sangat depresi ketika jauh dari gawai dan sangat tergantung pada gawai.

Dilihat dari fungsi gawai, memanfaatkannya akan sangat mempermudah berbagai pekerjaan sehari-hari, bahkan dapat memberikan dampak positif bagi penggunaannya. Namun, gawai seharusnya dipergunakan sebagai salah satu alat penunjang kehidupan, sehingga gawai hanyalah sebagai “pelengkap”.

Hubungan PAK, Ilmu Sosial Dan Ilmu Komunikasi

Pendidikan agama kristen dan ilmu-ilmu sosial memiliki kaitan yang erat karena objek yang dikaji sama-sama manusia. ilmu sosial memberikan masukan berupa studi tentang perilaku manusia yang mencakup kepribadian, sifat, watak, kemampuan, tujuan hidup dan nilai-nilai kehidupan. Namun, dalam PAK, ilmu-ilmu tersebut harus tetap diterapkan dalam kerangka terang firman Tuhan.¹⁷ Jadi, Pendidikan Agama Kristen dan ilmu sosial dapat berjalan secara beriringan dalam pengajaran serta pengaplikasiannya.

Sementara itu, penginjilan dalam iman Kristen sangat berkaitan dengan ilmu komunikasi, karena dalam penyebaran injil, teknik komunikasi akan memberi pengaruh untuk keberhasilan penyampaian.

Karakteristik Remaja

Kata remaja dalam bahasa Inggris disebut *adolescence* yang berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang berarti tumbuh atau tumbuh untuk menuju kematangan. Menurut Piaget, secara psikologi remaja masuk dalam usia dimana individu menjadi terintegrasi

¹⁷ J. M Nainggolan, *Strategi Pendidikan Agama Kristen* (Jawa Barat: Generasi Info Media, 2008), 75.

kedalam masyarakat dewasa, dan remaja akan merasa bahwa mereka ada di tahap yang tidak terlalu dibawah dari orang dewasa bahkan merasa sama atau sejajar dengan orang dewasa.¹⁸ Remaja adalah masa peralihan dari anak menuju dewasa dan terjadi cukup kompleks dinamika psikologis pada masa ini.

Sulit untuk menentukan batas umur remaja karena masa remaja ialah masa peralihan, ada yang menggolongkan remaja kedalam usia antara 12 sampai 21 tahun, ada pula yang menggolongkan dari umur 17 sampai 22 tahun. Namun, masa remaja dapat dikatakan sudah mulai saat timbulnya perubahan-perubahan yang berkaitan dengan tanda-tanda kedewasaan fisik pada umur 11 tahun atau 12 tahun pada wanita dan lebih tua sedikit pada laki-laki.¹⁹ Dapat ditarik simpulan bahwa remaja berkembang secara fisik dan psikologis dalam rentan usia mulai dari 12 sampai 21 tahun. Dalam masa tersebut remaja mulai terlibat dengan lingkungan sosial seperti teman sebaya, berpacaran, kenakalan dan terpengaruh gaya hidup.

Perkembangan Sosial Remaja

Masa remaja ialah masa dimana hubungan sosial nampak sangat jelas dan dominan, ada beberapa karakteristik yang menonjol dari perkembangan sosial remaja, yaitu:²⁰

- a. Berkembangnya kesadaran akan kesunyian dan dorongan akan pergaulan. Saat memasuki masa remaja akan terasa kesunyian, dari kesunyian tersebut, remaja akan berusaha untuk bergaul untuk mendorong pernyataan diri akan kemampuan kemandirian yang dimilikinya.
- b. Adanya upaya memilih nilai-nilai sosial. Remaja akan selalu berhadapan dengan nilai-nilai sosial dalam kehidupannya, oleh karena itu, remaja akan mengambil tindakan, antara menyesuaikan diri dengan nilai-nilai tersebut atau memilih untuk tidak menganut nilai-nilai sosial yang ditemuinya dan tetap pada pendiriannya.
- c. Meningkatnya ketertarikan kepada lawan jenis. Saat masa anak-anak, hubungan dengan teman dijalin dengan akrab tanpa sekat perbedaan jenis kelamin, namun saat masa remaja hal itu berubah, remaja sudah mulai tertarik dengan lawan

¹⁸ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 9.

¹⁹ Singgih D. Gunarsah dan Yulia Singgih D. Gunarsah, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), 203.

²⁰ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 91-92.

jenisnya. Remaja akan sangat memperhatikan bagaimana lawan jenis memandang dan menilainya.

- d. Mulai cenderung memilih karier tertentu. Remaja sudah mulai memilih karier tertentu yang disukainya, meskipun masih menghadapi berbagai kesulitan. Oleh karena itu, remaja perlu diberi pengetahuan mengenai jenis-jenis karier dan keunggulan serta kelemahan dari karier-karier tersebut.

Remaja dalam kehidupan sehari-hari perlu membangun hubungan yang baik dengan orang-orang di sekitar, mulai dari orang tua, teman sebaya, serta masyarakat. Hubungan yang baik dapat terjalin dengan komunikasi yang baik pula. Pada dasarnya, perkembangan sosial remaja menjadi salah satu aspek yang penting dalam tugas perkembangan remaja.

Dr. Rida Akrim Ridha Musri mengemukakan bahwa bersosialisasi menjadi salah satu kebutuhan remaja, beliau mengartikannya sebagai kebutuhan akan persaudaraan.²¹ Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa secara sosial remaja mulai mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain bahkan cenderung prioritas hidupnya memilih kebersamaan dengan orang lain.

2. Metode Penelitian

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan ialah metode korelasional. Dalam penelitian korelasional, peneliti tidak akan melakukan suatu intervensi berupa perlakuan tertentu terhadap sampel. Fokus penelitian ini ialah pengujian hubungan antar variabel bukan pengujian pengaruh suatu perlakuan. Jadi, dalam penelitian ini, penulis tidak akan memberikan suatu perlakuan tertentu, melainkan akan menguji hubungan antara variabel-variabel penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini ialah variabel independen (mempengaruhi) yaitu penggunaan gawai dan variabel dependen (dipengaruhi) ialah komunikasi interpersonal remaja dengan teman sebaya. Variabel yang dikorelasikan dalam karya ilmiah ini ialah penggunaan gawai terhadap komunikasi interpersonal remaja dengan teman sebaya di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni tahun 2021. Adapun penelitian diadakan di Gereja Toraja Jemaat Tombang. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian ialah anggota remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang dengan rentang usia 12-17 tahun sebanyak 40 orang. Untuk menentukan sampel, dalam penelitian ini akan digunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh digunakan bila semua anggota

²¹Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 16.

populasi digunakan sebagai sampel. Guna memperoleh data yang konkrit, maka dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa angket atau kuesioner.

3. Hasil dan Pembahasan

Uji Persyaratan Analisis Penelitian

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat untuk analisis menggunakan statistic parametris. Pada penelitian ini digunakan uji *Shapiro Wilk*. Berikut adalah hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 24.

Tabel Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|--------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Penggunaan Gawai | .107 | 40 | .200* | .973 | 40 | .432 |
| Komunikasi Interpersonal | .127 | 40 | .105 | .952 | 40 | .086 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas ialah bila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal, begitupun sebaliknya, bila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data di atas diketahui bahwa nilai signifikansi penggunaan gawai ialah 0,432, berarti lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi komunikasi interpersonal ialah 0,086, yang juga lebih besar dari 0,05, berarti berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Pengujian linearitas dengan SPSS menggunakan taraf signifikansi 0,05, dimana dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Uji linearitas penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 24, diperoleh nilai signifikansi linearity sebesar 0,195, nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel X yakni penggunaan gawai dan Variabel Y yakni komunikasi interpersonal remaja. Berikut adalah hasil pengujian menggunakan SPSS 24.

Tabel Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

| | | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|---------------------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Komunikasi Interpersonal * Penggunaan Gawai | Between Groups | (Combined) | 2051.100 | 13 | 157.777 | 3.964 | .001 |
| | | Linearity | 1345.285 | 1 | 1345.285 | 33.801 | .000 |
| | | Deviation from Linearity | 705.815 | 12 | 58.818 | 1.478 | .195 |
| | Within Groups | | 1034.800 | 26 | 39.800 | | |
| Total | | | 3085.900 | 39 | | | |

Pengujian Hipotesis

Uji Korelasi Product Moment

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *Product Moment* yang bertujuan untuk menganalisis ada tidaknya hubungan antara penggunaan gawai dengan komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan. Dimana dalam penelitian ini diduga bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan gawai (variabel x) terhadap komunikasi interpersonal remaja (variabel y).

Hasil yang diperoleh dari pengolahan data menggunakan SPSS 24, yaitu:

Tabel Hasil Uji Korelasi

Correlations

| | | Penggunaan Gawai | Komunikasi Interpersonal Remaja |
|---------------------------------|---------------------|------------------|---------------------------------|
| Penggunaan Gawai | Pearson Correlation | 1 | -.660** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 40 | 40 |
| Komunikasi Interpersonal Remaja | Pearson Correlation | -.660** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 40 | 40 |

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

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa kedua variabel berkorelasi. Nilai pearson corelation sebesar -0,660. Jika dilihat pada pedoman interpretasi koefisien, maka interpretasi yang diperoleh berada pada interval 0,60-0,799, yang menunjukkan bahwa variabel penggunaan gawai dengan variabel komunikasi interpersonal mempunyai hubungan yang kuat.

Tabel Hasil Korelasi *Product Moment* model Summary

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .660 ^a | .436 | .421 | 6.768 |

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gawai

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa perolehan kontribusi penggunaan gawai terhadap komunikasi interpersonal remaja atau disebut koefisien determinan (r^2) yaitu sebesar 43,64%, sementara itu, sisanya yakni 56,36% dipengaruhi oleh variabel lain. *Kamil dan Faris meneliti komunikasi tatap muka* pemuda-pemuda di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung selatan, penelitian ini melakukan kajian *sejauh mana gadget mempengaruhi komunikasi tatap muka. Ditemukan bahwa gadget sangat mempengaruhi pemuda dalam berkomunikasi secara langsung. Hal ini imbas dari penggunaan gadget secara aktif maka pemuda akan lupa dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Namun, jika pemuda bijak dalam penggunaan gadget dan dapat lebih mengetahui dampak positif gadget tentu hal ini tidak akan terjadi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengantisipasi dampak negatif agar pemuda lebih mendapatkan dampak positif, yakni dengan cara memberikan batasan-batasan penggunaannya dan melihat kondisi waktu penggunaannya.*²² Dapat disimpulkan bahwa banyak factor yang bisa berkorelasi dengan komunikasi interpersonal seperti intensitas penggunaan gadget, pengetahuan akan dampak positif maupun negative dari gawai maupun faktor sosial lainnya.

Analisis Regresi Linear Sederhana

²² Kamil, Muhammad Faris, *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Lampung : IAIN Raden Intan Lampung, 2017)*, 1.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti yaitu “terdapat pengaruh antara penggunaan gawai terhadap komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan”. Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05 ($\alpha=5\%$), dengan kriteria pengujian membandingkan hasil t_{hitung} dengan t_{tabel} kemudian disimpulkan. Adapun hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS 24 ialah sebagai berikut:

Tabel Hasil Regresi Linear
Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | Std. Error | Standardize | T | Sig. |
|------------------|-----------------------------|------------|----------------|--------|------|
| | | | d Coefficients | | |
| | B | | Beta | | |
| 1 (Constant) | 136.37 | 15.614 | | 8.734 | .000 |
| Penggunaan Gawai | -1.788 | .330 | -.660 | -5.419 | .000 |

a. Dependent Variable: Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan hasil analisis data diatas, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-5,419 > 2,021$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Koefisien bernilai negatif yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap komunikasi interpersonal, jika penggunaan gawai meningkat, komunikasi interpersonal menurun, begitupun sebaliknya.

Persamaan regresi antara variabel x terhadap variabel y diperoleh nilai konstanta (a)=136,371 dan nilai koefisien (b)= -1,788, dengan demikian persamaan regresi yang dihasilkan yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 136,371 + -1,788 X$$

Nilai konstanta yang diperoleh sebesar 136,371 berarti bahwa nilai konsisten Komunikasi interpersonal (variabel Y) yaitu sebesar 136,371. Dengan demikian dapat juga diartikan bahwa jika penggunaan gawai (variabel X) tidak ada, maka komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan akan tetap sebesar 136,37. Adapun nilai koefisien regresi (b) penggunaan gawai yang diperoleh sebesar -1,788. Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan gawai, maka komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan akan mengalami penurunan sebesar 1,788. Remaja di gereja Toraja Jemaat Tombang kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung, hal ini

terlihat dari pengamatan secara langsung, bahwa saat para remaja bertemu dalam kegiatan-kegiatan gerejawi, hampir tidak ada komunikasi yang terjalin, karena setiap orang akan sibuk dengan gawai mereka masing-masing. Hal tersebut juga dapat diketahui dari hasil jawaban remaja pada angket.

Penelitian serupa oleh Syahyudin yang melakukan kajian pada siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul Garut mengenai dampak yang diakibatkan dari penggunaan gadget pada interaksi sosial maupun pola komunikasi. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa gadget berdampak negative pada siswa seperti kesulitan untuk beraktifitas, kelelahan fisik, intensitas penggunaan gadget yang tinggi mengakibatkan belanja pulsa semakin besar, menurunnya konsentrasi belajar dan mengakibatkan bentuk perilaku menyimpang lainnya. Penelitian ini mengungkap pengaruh negatif paling besar dari gadget ialah sebesar 81,81% siswa malas beraktifitas sosial bahkan menurunnya kemampuan konsentrasi siswa mencapai 100% dari keseluruhan siswa pengguna gadget yang menjadi responden.²³

Maka, hasil dari temuan penelitian ini sesuai dengan teori yang ada bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan seseorang menjadi pribadi yang tertutup dan lebih suka menyendiri, yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai akan berpengaruh terhadap kehidupan sosial seseorang, termasuk dalam hal berkomunikasi. Sementara itu komunikasi interpersonal adalah kegiatan aktif, komunikasi ini hanya dapat terjalin jika pihak yang terlibat aktif dalam memulai pembicaraan dan memberi respon satu sama lain. Komunikasi ini tidak dapat terjalin jika pihak-pihak yang ada tidak berinisiatif untuk memulai percakapan serta merespon pembicaraan yang ada. Maka, jika remaja hanya sibuk dengan gawai mereka masing-masing saat bertemu, sangat mustahil terjadi komunikasi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan, dimana nilai pearson corelation yang didapatkan ialah -0,660 (lebih besar

²³ Dindin Syahyudin, *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*, Gunahumas: Jurnal Kehumasan UPI Vol 2, No 1 (Maret 2019), 26.

dari 0,05), yang menunjukkan terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan gawai dengan komunikasi interpersonal remaja. Lalu melalui analisis regresi linear sederhana diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y, yakni nilai $t_{tabel} > t_{tabel}$ ($-5,419 > 2,021$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), kedua variabel berhubungan secara negatif. Hal ini karena koefisien yang diperoleh bernilai negatif, yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai meningkat mengakibatkan komunikasi interpersonal di kalangan remaja menurun.

Penggunaan gawai ialah hal yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan remaja zaman sekarang ini, namun penggunaan gawai memberikan pengaruh negatif terhadap komunikasi interpersonal, dimana komunikasi interpersonal ialah salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki dan dikembangkan oleh remaja selama masa perkembangannya.

Sementara itu, komunikasi interpersonal adalah jalan yang bisa ditempuh oleh remaja untuk membangun hubungan sosial yang baik dengan orang-orang disekitarnya sebagai bekal bagi remaja untuk melangkah ke masa dewasa. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap komunikasi interpersonal, maka penggunaan gawai di kalangan remaja harus dikontrol agar tidak menjadi berlebihan serta berbagai kegiatan yang menunjang terjadinya komunikasi interpersonal dapat ditingkatkan, dapat dimulai dari lingkungan terdekat remaja yakni dari rumah dan juga gereja yang bertanggung jawab dalam hal pengajaran, pembinaan serta pengawasan terhadap perkembangan remaja.

Referensi

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Alsa, Asmadi. *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Arniwati dan R. Budyarto, *Dampak Teknologi Terhadap Kehidupan Rohani Anak & Remaja*, Malang: Gandum Mas, 2012.
- Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Chusna, Puji Asmaul. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," *Dinamika Penelitian: media komunikasi sosial keagamaan* 17 no. 2 (November 2017).
- CNN Indonesia, "Agar Anak Tak Berlebihan Pakai Internet Dan Gawai Saat PSBB," <http://www.cnnindonesia.com> (diakses 5 April 2021).
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Dokumen sejarah Gereja Toraja Jemaat Tombang (2010).

- Effendy, Onong Uchjana. *Dinamika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Ellyana Surya Mahari et al., "Pelatihan Intentional Change Model untuk Meningkatkan Leader Effectiveness Pengurus Persekutuan Pemuda Gereja Toraja (PPGT)," *Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam* 17, no.2 (2020).
- Fanani, Iqbal et.al, "Pengaruh Kepuasan Kerja dan Komitmen Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB)," *Fundamental management journal* 1 no.1 (2020).
- Gunarsah, Singgih D. dan Yulia Singgih D. Gunarsah, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Jakarta: Gunung Mulia, 2008.
- Halim, Makmur. *Model-Model Penginjilan Yesus*, Jawa Timur: Gandum Mas, 2003.
- Harapan, Edi dan Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi: Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Hardjana, Agus M. *Komunikasi Intrapersonal Dan Interpersonal*, Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- Kamil, Muhammad Faris, *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Lampung : IAIN Raden Intan Lampung*, 2017.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> 12 April 2021.
- Nainggolan, J.M. *Strategi Pendidikan Agama Kristen*, Jawa Barat: Generasi Info Media, 2008.
- Nasution S., *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Niftrik, G.C van dan B.J Boland, *Dogmatika Masa Kini*, Jakarta: Gunung Mulia, 2015.
- Nofrita, Serliska Janiriawati. "Peran Orang Tua Mendisiplinkan Anak Usia Dini Pada Penggunaan Gadget Di Gepsultra Jemaat Zoar Pelambua" Skripsi, STAKN Toraja, 2019.
- Panuntun, Daniel Fajar et al., "Model Ibadah Sekolah Minggu Kreatif-Interaktif Bagi Generasi Alfa Di Gereja Toraja," *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 2 (2019).
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- R, Asri Anggreini Rahayu et al. "Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi," *Parole: jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia* 1 no. 2 (Maret 2018).
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*, Alfabeta: Bandung, 2010.

Rizal Fadli, "Kecanduan Smartphone, Ratusan Anak Masuk RS Cisarua,"

<http://www.halodoc.com> (diakses 12 April 2021).

Rosiyanti, Hastri dan Rahmita Nurul Mutmainnah. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar,"

Fibonacci: jurnal pendidikan matematika dan matematika 4 no. 1 (Juni 2018).