



**PENGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP KOMUNIKASI  
INTERPERSONAL ANAK USIA SEKOLAH  
DI DUSUN BALAI KACIAK JORONG MALINTANG**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.SOS)  
Pada Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Jurnalistik  
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Oleh  
**Alatif Fitri Suci Lestari**  
NIM. 1730303003

**JURUSAN KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM JURNALISTIK  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATANGAS  
2022**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alatif Fitri Suci Lestari  
Nim : 1730303003  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul "**Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang**" adalah benar hasil karya sendiri bukan plagiat, kecuali tercantum sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 05 Februari 2022

Saya yang menyatakan



Alatif Fitri Suci Lestari  
Nim. 1730303003

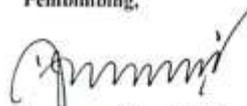
**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Pembimbing Skripsi atas nama ALATIF FITRI SUCI LESTARI, NIM 1730303003 Judul " Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang". Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Januari 2022

Pembimbing,



Dr. Irman, S.Ag., M.Pd

NIP.197102012006041016

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama ALATIF FITRI SUCI LESTARI, NIM : 1730303003  
judul: *Penggunaan Smartpone Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak  
Usia Sekolah Di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang*, telah diuji dalam  
sidang *Munaqasyah* Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama  
Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 7 Februari  
2022, dan dinyatakan lulus sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial  
(S.Sos) Strata Satu (S1) pada jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

N o	Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Irman, S.Ag., M.Pd NIP.19710201 200604 1 016	Penguji Pendamping		14/2 - 2022
2	Syafrirwaldi, S.Sos.I., MA NIDN. 201702011020	Penguji Utama		14/2 - 2022
3	Oktri Permata Lani, S.I.Kom., M.I.Kom NIP. 19840418 201903 1 003	Anggota Penguji Utama		15/2 - 2022

Batusangkar, Februari 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri Batusangkar



Hanif, M.Ag

NIP. 19680120 199403 1 004

## ABSTRAK

**Alatif Fitri Suci Lestari. NIM 17 3030 3003.** Judul Skripsi: **“Penggunaan *Smartphone* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Sekolah Di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang”**. Program Sarjana Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. Penelitian ini dilakukan di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah yang ada di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah melalui teknik observasi dan wawancara dengan anak usia sekolah yang ada di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang yang telah dipilih sebagai informan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, kesimpulan, dan menjamin keabsahan data peneliti menggunakan *triangulasi*.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwasannya penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang yaitu: 1) dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. 2) dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. Penggunaan *smartphone* memiliki dampak yang berbeda-beda pada setiap anak. Dampak positif penggunaan *smartphone* anak menjadi mudah dalam mengerjakan tugas sekolah dan menambah wawasan anak tentang komunikasi dengan orang lain. Dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak adalah , bahwa *smartphone* memberikan dampak negatif yang besar terhadap komunikasi interpersonal anak, baik komunikasi anak dengan teman-temannya maupun komunikasi anak dengan orang tua, dimana *smartphone* menghambat kelancaran dan keefektifan komunikasi interpersonal anak yang selanjutnya akan berdampak kepada diri anak dimana anak menjadi tertutup dan membatasi diri dari dunia luar dan membuat anak menjadi sulit dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dan lebih sulit berkomunikasi dengan orang yang baru dijumpai.

**Kata kunci: Smartphone, Komunikasi Interpersonal, Anak Usia sekolah**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>BIODATA</b>	
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Sub Fokus.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat dan Luaran Penelitian .....	6
F. Defenisi Istilah .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. <i>Smartphone</i> .....	9
1. Pengertian <i>Smartphone</i> .....	9
2. Fungsi <i>Smartphone</i> .....	9
3. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> pada Anak Usia Sekolah.....	10
B. Komunikasi Interpersonal .....	11
1. Pengertian Komunikasi .....	11
2. Unsur-unsur Komunikasi .....	12
3. Karakteristik Komunikasi .....	13
4. Fungsi Komunikasi .....	13
5. Komunikasi Interpersonal .....	15
6. Karakteristik Komunikasi Interpersonal .....	19

7. Tujuan Komunikasi Interpersonal.....	19
8. Tahapan Komunikasi Interpersonal .....	21
9. Pemutus Hubungan Komunikasi Interpersonal.....	22
C. Anak Usia Sekolah.....	22
1. Pengertian Anak Usia Sekolah.....	22
2. Karakteristik Anak Usia Sekolah.....	23
D. Penelitian Relevan.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
C. Instrumen Penelitian.....	28
D. Sumber Data.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	31
G. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Temuan Penelitian.....	34
1. Temuan Umum.....	34
2. Temuan Khusus.....	39
B. Pembahasan.....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan waktu penelitian .....	27
Tabel 4.1 Topografi Nagari Lawang Mandahiling .....	43
Tabel 4.2 Data wawancara Dampak Positif Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak.....	45
Tabel 4.3 Data wawancara Dampak Negatif Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak.....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** Surat Tugas

**Lampiran 2** Pedoman Wawancara

**Lampiran 3** Surat Izin Penelitian

**Lampiran 4** Surat Balasan Penelitian

**Lampiran 5** Foto Dokumentasi

## **BABI**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi komunikasi pada saat sekarang sudah sangat pesat dan sangat mempengaruhi kehidupan social masyarakat. Contoh salah satu perkembangan teknologi yang dapat kita lihat adalah penggunaan telepon. Penemu telepon adalah Alexander Graham Bell. Beliau lahir pada tahun 1847 dan wafat pada tahun 1922. Selain dikenal sebagai penemu telepon, Alexander Graham Bell ternyata juga seorang pengajar bagi tunarungu. Tepat pada tahun 1874 Alexander Graham Bell bersama dengan asistennya yang bernama Thomas Watson, mereka berhasil menciptakan telepon pertama dan mengirim suara pertama melalui perantara kabel dan kata pertama yang berhasil ditransmisikan adalah “ *Watson, come here; I want you*”. Barulah telepon bisa digunakan tetapi tidak terlalu canggih seperti sekarang karena teknologi dan kemampuan manusia di saat itu belum mampu untuk mewujudkan gagasan tersebut (Nurhakim, 2015, pp. 29-31). Pada saat ini penggunaan telepon bukanlah hal aneh lagi, karena hampir seluruh penduduk Indonesia menggunakan telepon dalam kehidupan sehari-hari. Telepon juga mengalami perkembangan yang pesat dimana awalnya telepon hanya berguna untuk komunikasi jarak jauh, namun sekarang telepon sudah bisa mengirim pesan singkat, penggunaan internet oleh penggunanya. Tidak hanya itu telepon juga mengalami perubahan nama, yang mana saat ini lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*.

Menurut Wikipedia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia, ponsel cerdas (*smartphone*) adalah “ telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer, telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak/system operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi, yang menyajikan sebuah aplikasi canggih seperti

surel (surat elektronik), *internet*, kemampuan memaca buku elektronik (*e-book*), papan ketik dan koneksi internet, dengan kata lain sebuah komputer kecil dengan kemampuan telepon”. (Selfina, 2018: 3-4)

Kemajuan teknologi informasi pada saat ini sangat membantu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam berkomunikasi dengan orang lain. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan perkembangan teknologi menjadi lebih canggih, komunikasi yang dulunya memerlukan waktu berhari-hari dalam penyampaiannya sekarang dengan teknologi yang sudah canggih komunikasi dapat berlangsung dengan cepat dan tanpa jarak serta pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan spontan dan mempermudah masyarakat untuk komunikasi secara tatap muka atau interpersonal.

Komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain. Menurut Mulyana (dalam Suryanto, 2015: 73) komunikasi interpersonal diartikan sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal mau nonverbal. Komunikasi interpersonal ini memungkinkan komunikasi dapat berlangsung dalam jarak yang dekat, saling mengirim dan menerima pesan, baik verbal atau nonverbal secara stimulant atau spontan. (Suryanto, 2015: 110)

Komunikasi menjadi penting dalam kehidupan manusia, karena setiap hari kita akan bertemu dengan orang banyak dan melakukan interaksi dengan orang tersebut. Maka dari itu komunikasi ada dimana-mana dan menyentuh segala aspek kehidupan serta komunikasi sudah ada sejak manusia pertama di bumi yakni Nabi Adam AS. Komunikasi tidak membatasi siapa orang dan usia, siapa saja dapat berkomunikasi secara lancar dan mudah. Kehidupan sosial manusia sehari-hari membutuhkan interaksi antara satu dan yang lain. Alat interaksi secara akumulatif lazim disebut komunikasi, yaitu hubungan ketergantungan antar manusia, baik secara individu maupun secara kelompok. Komunikasi merupakan bagian

penting dari kehidupan manusia. Urgenitas komunikasi pada satu sisi menjadi prasyarat tersendiri dari keberadaan manusia sebagai makhluk sosial, Pada sisi lain para pakar berkeyakinan bahwa manusia telah berkomunikasi dengan lingkungannya sejak dilahirkan. Gerak dan tangis pertama ketika manusia menapak fase kelahiran merupakan pertanda bahwa manusia telah mulai dapat berkomunikasi. Ketika dapat memfungsikan pancaindranya secara sadar, pada saat itu pula manusia membutuhkan perhatian dan lingkungan dan manusia lain di sekitarnya. Komunikasi yang baik akan terjalin jika manusia telah mampu untuk melakukan komunikasi dengan orang lain.

Menurut peneliti komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam menyampaikan pesan atau informasi baik secara verbal maupun nonverbal untuk mencapai suatu tujuan dan memenuhi kebutuhannya. Komunikasi interpersonal ini memiliki tujuan yang dikemukakan Devito (1992: 13-14) yaitu, mempelajari dunia luar dengan baik, memelihara hubungan dan mengembangkan keakraban, memengaruhi sikap-sikap dan perilaku orang lain, dan menghibur diri. (suryanto, 2015: 120-121)

Penggunaan *smartphone* yang semakin berkembang di semua kalangan usia, terutama pada anak-anak usia sekolah membuat perubahan besar dalam dunia komunikasinya. Dimana anak usia sekolah lebih cenderung bermain *smartphone* ketimbang berbicara atau bermain dengan teman di sebelahnya. Dilihat dari usianya seharusnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain bersama, bercengkrama, bercanda satu sama lain dan berkomunikasi dengan teman dan orang lain di lingkungan tempat tinggalnya. Perilaku anak yang lebih banyak bermain *smartphone* maka komunikasi yang dilakukan lebih banyak menggunakan *smartphone* ketimbang berkomunikasi secara langsung satu sama lain atau interpersonal.

Pengaruh *smartphone* dalam komunikasi interpersonal/ tatap muka pada anak usia sekolah banyak ditemui. Sebagaimana terjadi juga di

Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang dimana umumnya anak-anak lebih banyak bermain *smartphone* ketimbang bermain mainan tradisional dengan teman sebaya, mereka terlalu sibuk dengan *smartphone* masing-masing dan sering mengabaikan teman yang ada disebelah dengan begitu komunikasi antara mereka dapat terhambat, dan sering dijumpai anak-anak sedang berkumpul dalam satu tempat tetapi tidak saling berbincang, melainkan bermain *smartphone*. Fenomena ini menimbulkan dampak buruk dalam interaksi dan komunikasi interpersonal anak tersebut, secara langsung juga dapat merusak psikologi anak dan membuat anak menjadi kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain jika sedang tidak berada didalam lingkungannya.

“Dirumah saya menggunakan *smartphone* untuk belajar online, setelah belajar saya bermain *smartphone*, seperti bermain game online, bermain social media seperti *facebook* dan Tiktok. Saya lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain game dari pada untuk belajar. Saat pulang sekolah saya biasanya bermain bersama teman, dan mabar (main barang) game online bersama teman-teman. Kami main menggunakan *smartphone* masing-masing dan biasanya kami berkumpul untuk bermain sampai sore atau menjelang waktu TPA. Saat berkumpul kami bermain *smarphone*, ada yang bermain game, ada yang video call dengan temannya, ada yang bermain social media, ada yang bermain tiktok dan ada juga yang bermain mainan tradisional, biasanya yang bermain mainan tradisional itu bagi anak-anak yang tidak memiliki *smartphone*.” (Muhammad Gafa, 11, 25/09/2021: 14.20 Wib)

Perkembangan anak juga mengalami perubahan yang cukup besar dan selalu mengikuti perkembangan teknologi, dimana pada zaman dulu sebelum adanya *smartphone* anak-anak lebih banyak bermain bersama, bermain-mainan tradisional, dan banyak melakukan interaksi dan komunikasi dengan banyak orang. Namun pada saat sekarang hal itu sudah jarang sekali terlihat, anak-anak masih berkumpul bersama tetapi hanya sekedar berkumpul dan duduk-duduk saja karena mereka sibuk dengan diri

masing-masing dan *smartphonanya*. Hal ini menyebabkan tidak efektifnya komunikasi tatap muka atau intrapersonal antara anak dan menyebabkan komunikasi antar mereka menjadi terputus. Dilihat dari fenomena tersebut umumnya anak-anak usia sekolah lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama mereka.

Penggunaan *smartphone* oleh anak lebih cenderung mereka gunakan dalam mendapatkan informasi apa saja yang mereka butuhkan, serta banyak fitur-fitur menarik dan berbagai aplikasi yang membuat anak-anak lebih senang bermain *smartphone* dan betah menghabiskan waktu sendiri dirumah ketimbang bermain dengan teman sebaya. Pengamatan yang penulis lihat di lapangan, bahwa *smartphone* memiliki dampak yang cukup besar dalam komunikasi tatap muka anak dan menjadikan komunikasi interpersonal antar anak berkurang dan tidak efektif.

Kehadiran *smartphone* sebagai alat komunikasi sekaligus hiburan tentu memberikan dampak positif maupun negatif bagi diri sendiri maupun masyarakat penggunaannya sendiri. Saat ini siapa pun dapat menggunakan *smartphone* tanpa ada batasan usia. Zaman sekarang anak-anak yang masih dibawah umur seperti anak SD pun kini sudah menggunakan *smartphone*. Anak-anak menggunakan *smartphone* karena adanya fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti aplikasi untuk belajar membaca, menulis dan mencari informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam. Maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian ini adalah **“Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia sekolah Di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang”**.

## **B. Fokus penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka dapat diambil fokus penelitian adalah: **“Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang”**.

## **C. Sub fokus**

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka dapat dirumuskan sub fokus, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah terhadap komunikasi interpersonal anak?
2. Bagaimana dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah terhadap komunikasi interpersonal anak?

## **D. Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan dengan fokus penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah terhadap komunikasi interpersonal anak.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah terhadap komunikasi interpersonal anak.

## **E. Manfaat dan Luaran Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik penulis maupun pembaca pada umumnya, atau mereka yang membutuhkan pengetahuan tentang ini, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai gambaran tentang bagaimana penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang.

#### b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan memperoleh wawasan terkait dengan masalah yang diteliti.
2. Sebagai pemahaman bagaimana penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang.
3. Untuk fakultas dan jurusan sebagai sumbangan pemikiran dan memberikan informasi bagi seluruh civitas akademika IAIN Batusangkar.

#### F. Definisi Istilah

##### 1. Smartphone

Penemu telepon adalah Alexander Graham Bell. Beliau lahir pada tahun 1847 dan wafat pada tahun 1922. Selain dikenal sebagai penemu telepon, Alexander Graham Bell ternyata juga seorang pengajar bagi tunarungu. Tepat pada tahun 1874 Alexander Graham Bell bersama dengan asistennya yang bernama Thomas Watson, mereka berhasil menciptakan telepon pertama dan mengirim suara pertama melalui perantara kabel dan kata pertama yang berhasil ditransmisikan adalah "*Watson, come here; I want you*". Selanjutnya telepon bisa digunakan tetapi tidak terlalu canggih seperti sekarang karena teknologi dan kemampuan manusia di saat itu belum mampu untuk mewujudkan gagasan tersebut.

Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi sudah semakin canggih dan telepon pada saat sekarang sudah banyak kita temui dimana-mana yang lebih akrab kita kenal dengan sebutan *Smartphone*. *Smartphone* merupakan perangkat ponsel yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dasar seperti telepon dan mengirim pesan dan bertukar informasi secara instan walaupun jarak jauh. Seiring berjalan waktu *smartphone* memiliki fitur tambahan seperti mengirim e-mail, mengakses internet, memutar musik, dan

bermain games. *Smartphone* sebagai kelas baru memiliki banyak fitur yang berguna untuk mempermudah penggunaannya untuk berkomunikasi dengan mudah dan lancar. (nurhakim, evolusi alat komunikasi menjelajah jarak dan gadget , 2015: 29-31)

## 2. Komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain ( pihak lain). Menurut pengertian tersebut, komunikasi dikaitkan dengan pertukaran informasi yang bermakna dan harus membawa hasil di antara orang-orang yang berkomunikasi. Komunikasi interpersonal menghendaki informasi atau pesan dapat tersampaikan dan hubungan di antara orang yang berkomunikasi dapat terjalin.

Komunikasi interpersonal diartikan Mulyana (200: 73) sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap realisi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Ia menjelaskan bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi adalah komunikasi diadik yang hanya melibatkan dua orang, seperti guru dan siswa.

Murphy dan Herbert W. Hildebrandt (1996) menegaskan, interpersonal skill merupakan salah satu dari soft skill yang banyak diminta oleh perusahaan untuk berbagai jabatan dan posisi. Interpersonal skill bukan merupakan bagian dari karakter kepribadian yang bersifat bawaan, melainkan keterampilan yang dapat dipelajari. Interpersonal skill yang baik dapat dibangun dari kemampuan mengembangkan perilaku dan komunikasi yang asertif. Asertif secara sederhana berarti mampu secara aktif menyatakan gagasan, harapan atau perasaan (baik yang positif maupun negatif) secara langsung tanpa menyerang atau merugikan orang lain. (suryanto, 2015:110-111)

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. *Smartphone*

#### 1. Pengertian *smartphone*

Ponsel pintar (*Smartphone*) adalah telepon gengam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer dan contoh manfaat *smartphone* dari sisi *software* adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *Smartphone* untuk memungkinkan penggunanya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun mereka berada. Layanan akses data pada *Smartphone* adalah bermanfaat untuk keperluan *browsing, Email, Chating hingga posting*. Contoh berikutnya manfaat dari segi banyaknya aplikasi yang tersedia pada sebuah *smartphone*. Ponsel pintar (*Smartphone*) adalah perangkat yang tidak hanya sekedar digunakan untuk melakukan sms, menerima dan menjawab panggilan saja, hadirnya pusat aplikasi pada setiap ponsel pintar, maka ponsel cerdas (*Smartphone*) kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau game.

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, *Smartphone* adalah telepon yang internet *enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. (Intan Trivena Maria Daeng, Jurnal Acta Diurna, 2017 : 5)

#### 2. Fungsi *smartphone*

##### a. Komunikasi

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menuntut manusia untuk selalu mengikuti perkembangan tersebut. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi dengan mengirim surat melalui perantara hewan yang membutuhkan waktu sampai berhari-hari, sekarang pada era globalisasi semua sudah serba mudah dan canggih.

Manusia dapat berkomunikasi dengan kerabat jauh melalui telepon atau *smartphone*. Sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima langsung oleh penerima pesan.

b. Sosial

Berbagai fitur sosial media yang disediakan oleh *smartphone*, kita dapat menjalin hubungan dengan teman, keluarga, teman lama walaupun tidak berada di satu tempat yang sama.

c. Pendidikan

Selain fitur sosial media, banyak juga fitur-fitur edukasi pembelajaran yang tersedia di *smartphone* dengan begitu kita sangat mudah mencari apa saja ilmu pengetahuan yang kita perlukan.

d. Hiburan

Beberapa dari fitur *smartphone* juga menyediakan fitur-fitur hiburan seperti game.

e. *Life style* atau gaya hidup

*Smartphone* sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia saat ini, sehingga *smartphone* menjadi salah satu gaya hidup manusia saat ini. (oktarina, 2021: 11-12)

### 3. Dampak Penggunaan *Smartphone* pada anak usia sekolah

a. Perkembangan motorik

Pemberian *smartphone* pada anak usia sekolah dapat menghambat perkembangannya, yang mana anak jadi kehilangan waktu untuk belajar dan lebih banyak bermain *smartphone*.

b. Perkembangan fisik

Kesibukan anak bermain *smartphone* membuat anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik/ berolahraga.

c. Perkembangan moral

Saat anak bermain *smartphone* orang tua diharapkan untuk selalu memperhatikan apa saja aktivitas yang dilakukan oleh anak

karena apa yang dilihat dan ditonton di *smartphone* sangat mudah untuk di tiru oleh anak.

d. Perkembangan sosial emosi

Anak yang selalu bermain *smartphone* memiliki kecenderungan malas bersosialisasi dan menutup diri dari dunia luar, padahal interaksi diluar dapat menumbuhkan rasa sosial dan interaksi dengan sesama.

e. Perkembangan bahasa

Anak dapat mengenali dan memhami berbagai bahasa yang digunakan sehari-hari baik yang positif maupun yang negatif tetapi lebih cendrung anak menangkap bahasa yang tidak baik dari *smartphone*.

f. Perkembangan kognitif

Maraknya media massa dan semakin canggihnya teknologi,stimulasi pada anak memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak. (Yuli Sawitri, prosiding seminar nasional LPPM UMP, 2019 : 694-696).

## **B. Komunikasi Interpersonal**

### **1. Pengertian komunikasi**

Komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa latin yaitu *communication*. Istilah tersebut bersumber dari perkataan “*communis*” yang berarti sama; artinya sama makna atau sama arti. Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan pesan antar manusia dalam bentuk isi pikiran, ide, gagasan, pendapat, dan/atau perasaan seseorang kepada orang dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyampai pesan. Dalam “bahasa” komunikasi, pernyataan dinamakan pesan (*message*), orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator (*communicator*), sedangkan orang yang menerima pernyataan dinamakan komunikan (*communicate/communicant*).

Komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator pada komunikan dengan maksud dan tujuan tertentu. (Suryanto, 2015: 14)

Definisi-definisi yang dikemukakan di atas tentunya belum mewakili semua definisi komunikasi yang telah dibuat oleh banyak pakar, namun sedikit banyaknya kita telah dapat memperoleh gambaran seperti apa yang dikemukakan oleh Shannon dan Weaver (1949) bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Jika kita berada dalam suatu situasi ber-komunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi. (Cangara, 2008: 20-21)

## **2. Unsur-unsur komunikasi**

### **a. Komunikator**

Merupakan orang yang memiliki pesan atau tempat asal informasi. Dianggap sebagai pengirim pesan yang melalui sebuah proses komunikasi. (Liliweri, 2015: 65)

### **b. Pesan**

Pesan adalah segala sesuatu (verbal atau nonverbal) yang disampaikan komunikator kepada penerima pesan.

### **c. Media**

Media adalah alat bantu untuk memindahkan pesan dari komunikator kepada penerima pesan.

### **d. Komunikan**

Komunikan adalah orang yang menjadi sasaran pesan yang dikirim atau orang yang berperan dalam menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator.

e. Pengaruh

Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh komunikan sebelum dan sesudah menerima pesan.

f. Umpan balik

Umpan balik tidak akan terjadi jika tidak ada komunikan, sementara komunikan ada karena ada komunikator. Umpan balik adalah reaksi atau respon yang diberikan oleh penerima terhadap pesan dari pengirim.(Liliweri, 2015: 70)

g. Lingkungan

Lingkungan juga memegang peranan dalam memengaruhi proses berkomunikasi. (nurudin, 2016:41-57)

### 3. Karakteristik Komunikasi

Sebagaimana dikemukakan pengertian komunikasi ada beberapa karakteristik komunikasi sebagai berikut :

- 1) Komunikasi adalah suatu proses.
- 2) Komunikasi adalah upaya yang disengaja serta mempunyai tujuan.
- 3) Komunikasi menuntut adanya partisipasi dan kerja sama dari para pelaku yang terlibat.
- 4) Komunikasi bersifat simbolis.
- 5) Komunikasi bersifat transaksional.
- 6) Komunikasi menembus faktor ruang dan waktu.

### 4. Fungsi Komunikasi

Komunikasi tidak hanya berkutat pada persoalan pertukaran berita dan pesan, tetapi juga melingkupi kegiatan individu dan kelompok berkaitan dengan tukar menukar data, fakta dan ide. Apabila dilihat dari makna ini, ada beberapa fungsi yang melekat dalam proses komunikasi ( Onong Uchyana Effendy, 1996), yaitu sebagai berikut:

- a) Informasi, pengumpulan, penyimpangan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta, pesan, opini, dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti dan beraksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan dan orang lain sehingga mengambil keputusan yang tepat.
- b) Sosialisasi (pemasyarakatan), penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif sehingga sadar akan fungsi sosialnya dan dapat aktif dalam masyarakat.
- c) Motivasi, menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek ataupun jangka panjang, mendorong orang untuk menentukan pilihan dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
- d) Debat dan diskusi, menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai suatu masalah, menyediakan bukti-bukti relevan yang diperlukan menyelesaikan masalah yang menyangkut kepentingan bersama.
- e) Pendidikan, pengalihan ilmu pengetahuan dapat mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, serta pembentukan keterampilan dan kemahiran yang diperlukan dalam semua bidang kehidupan.
- f) Memajukan kehidupan, menyebarkan hasil kebudayaan dan seni dengan tujuan melestarikan warisan masa lalu, mengembangkan kebudayaan dengan memperluas horizon seseorang serta membangun imajinasi dan mendorong kreativitas.
- g) Hiburan, menghibur orang lain menggunakan simbol, suara, imajinasi, musik dan kesenangan yang membuat seseorang bisa kembali ceria.

- h) Integrasi, menyediakan bagi sertiap orang kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang diperlukan agar saling mengenal, mengerti, serta menghargai satu sama lain.

## 5. Komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebh dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan. Komunikasi ini berlangsung secara berhadapan muka (*face to face*), bisa juga melalui sebuah medium telepon.

Secara umum, komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi. Pengertian proses mengacu pada perubahan tindakan (*action*) yang berlangsung terus-menerus. Komunikasi interpersonal juga merupakan suatu pertukaran, yaitu tindakan menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik. Sedangkan makna, yaitu sesuatu yang dipertukarkan dalam proses tersebut adalah kesamaan pemahaman di antara orang-orang yang berkomunikasi terhadap pesan-pesan yang digunakan dalam proses komunikasi. (Roudhonah, 2017: 135-136)

Komunikasi interpersonal diartikan Mulyana (2000:73) sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal. Komunikasi ini memungkinkan pesertanya berkomunikasi dalam jarak dekat sehingga makna pesan dapat diterima secara langsung. (suryanto, 2015: 110)

Beberapa pengertian komunikasi interpersonal menurut para ahli, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. G.R Miller dan M. Steinberg (1975), komunikasi interpersonal dapat dipandang sebagai komunikasi yang terjadi dalam suatu hubungan interpersonal
- b. Judy C. Pearson, dkk., (2010), komunikasi interpersonal sebagaiproses yang menggunakan pesan-pesan untuk mencapai

kesamaan makna paling tidak antara dua orang dalam sebuah situasi yang memungkinkan adanya kesempatan yang sama bagi pembicara dan pendengar.

- c. Joseph A. Devito (2013), komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling tergantung satu sama lain.

Pengertian menurut beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan dalam suatu hubungan interpersonal antara dua orang atau lebih, baik secara verbal maupun nonverbal, dengan tujuan untuk mencapai kesamaan makna. (Ruliana, 2019: 118)

Mengutip dari Muhammad (2004: 159-160) mengembangkan klasifikasi komunikasi interpersonal menjadi interaksi intim, percakapan sosial, interogasi atau pemeriksaan dan wawancara, sebagai berikut:

- a) Interaksi intim termasuk komunikasi di antara teman baik, anggota keluarga, dan orang-orang yang sudah mempunyai ikatan emosional yang kuat.
- b) Percakapan sosial adalah interaksi untuk menyenangkan seseorang secara sederhana. Tipe komunikasi tatap muka penting bagi pengembangan hubungan informal dalam organisasi. Misalnya dua orang atau lebih bersama-sama dan berbicara dengan perhatian, minat di luar organisasi seperti isu politik, teknologi, dan lain sebagainya.
- c) Interogasi atau pemeriksaan adalah interaksi antara seseorang yang ada dalam kontrol, yang meminta atau bahkan menuntut informasi dari yang lain. Misalnya seorang karyawan dituduh mengambil barang-barang organisasi maka atassannya akan mengintrogasinya untuk mengetahui kebenarannya.
- d) Wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi interpersonal di mana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya

jawab. Misalnya atasan yang mewawancarai bawahannya untuk mencari informasi mengenai suatu pekerjaannya.(sarini, 2014:17)

Efektifitas komunikasi interpersonal 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)

#### a. Keterbukaan

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, Komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Harus ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, sesuai dengan kebutuhannya. Aspek keterbukaan kedua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk beraksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan. Jika ingin orang bereaksi secara terbuka terhadap apa yang kita ucapkan. Aspek ketiga menyangkut perasaan

#### b. Empati

Henry Backrack (1976), mendefinisikan empati sebagai “kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain”. bersimpati. bersimpati. bersimpati. Empati adalah merasakan sesuatu seperti orang yang mengalaminya. Kita dapat mengkomunikasikan empati baik secara verbal maupun nonverbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan (1) keterlibatan aktif dengan

orang itu melalui ekspresi wajah dan gerak-gerik yang sesuai; (2) konsentrasi terpusat meliputi kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian, dan kedekatan fisik; serta (3) sentuhan atau belaian yang sepantasnya

c. Sikap mendukung

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap (1) deskriptif, bukan evaluative, (2) spontan, bukan strategi, dan (3) provisional bukan sangat yakin.

d. Sikap positif

Kita mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara; (1) menyatakan sikap positif dan (2) secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak ada yang lebih menyenangkan daripada berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi yang diciptakan.

e. Kesetaraan

Berkomunikasi dengan orang lain juga bisa terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai, lebih kaya, lebih menarik dari yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih

efektif bila suasanannya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga. Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidaksependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada dari padasebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima semua yang ada pada diri orang lain atau lawan bicara. (sarini, 2014:19-20)

## **6. Karakteristik komunikasi interpersonal**

Karakteristik komunikasi interpersonal dapat diketahui dari pengertian sebelumnya, yaitu sebagai berikut.

- a) Sifatnya dua arah atau timbal balik. Karena dilakukan secara langsung sehingga masalah cepat dapat diatasi dan dipecahkan bersama.
- b) *Feedback*-nya langsung tidak tertunda. Karena komunikasi langsung, maka umpan balik juga dapat diketahui langsung.
- c) Komunikator dan komunikan dapat bergantian fungsi.
- d) Bisa dilakukan secara spontan, maksudnya tanpa direncanakan terlebih dahulu.
- e) Tidak berstruktur, maksudnya masalah yang dibahas tidak mesti terfokus melainkan mungkin hal-hal yang tidak dalam rencana, juga masuk dalam pembicaraan.
- f) Komunikasi ini lebih banyak terjadi antara dua orang, tetapi menutup kemungkinan terjadi pada sekelompok kecil orang. (Roudhonah, 2017: 143)

## **7. Tujuan komunikasi interpersonal**

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan dalam pelaksanaannya, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengenal diri sendiri dan orang lain

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila kita terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain kita belajar banyak sekali tentang diri kita maupun orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara tentang apa yang kita sukai, atau mengenai diri kita. Dengan membicarakan diri kita dengan orang lain, kita memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita.

b. Memungkinkan kita untuk mengetahui dunia luar dan perkembangan diluar.

Berkomunikasi dengan orang lain membuat kita mengetahui banyak hal mengenai dunia luar. Seperti saat kita berkomunikasi dengan orang baru kita akan mengetahui sedikit banyak bahasa, budaya orang tersebut, dengan begitu menambah wawasan kita mengenai budaya orang lain.

c. Menciptakan hubungan interpersonal yang bermakna sebagai makhluk sosial.

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Menjalinkan hubungan dengan orang lain yang akan menguntungkan untuk kita dikemudian harinya.

d. Mengubah sikap dan perilaku.

Banyak waktu yang bisa kita gunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, mengubah cara pandang seseorang, mengubah sikap dan perilaku kita maupun orang lain atau orang yang kita ajak berbicara. Misalnya kita mengajak teman yang malas sholat, memberikan dia pencerahan, mengajarnya untuk sholat, meyakinkan dia tentang siksaan meninggalkan sholat, dengan begitu kita bisa mengubah sikap teman yang semula pemalas untuk sholat menjadi berangsur-angsur mengerjakan sholat.

e. Bermain dan mencari hiburan dengan berbagai kesenangan pribadi.

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita-cerita lucu dll. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam ini dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita. (Roudhonah, 2017: 147)

## **8. Tahapan komunikasi interpersonal**

Ada beberapa tahapan dalam menciptakan hubungan interpersonal, antara lain sebagai berikut.

- a. Kontak, Tahap ini kita membentuk sebuah gambaran mental dan fisik seperti gender, usia, kepercayaan. Setelah terjadi persepsi, kemudian dilanjutkan dengan kontak interaksional yang relatif, pada tahap ini biasanya kita melakukan pertukaran informasi kepada komunikan yang terlibat dalam komunikasi. Pada tahap awal inilah kita memutuskan untuk menjaukan atau membatalkan hubungan.
- b. Keterlibatan, disini sudah muncul rasa kesamaan dan rasa ingin untuk memahami dan mencoba untuk belajar lebih banyak tentang lawan bicara atau orang lain.
- c. Keakraban, pada tahap ini kita berkomitmen pada diri sendiri untuk mengenal lebih jauh tentang lawan bicara dan membentuk sebuah hubungan seperti hubungan teman dekat.
- d. Kemunduran, tahap ini ditandai dengan adanya kelemahan atau melemahnya ikatan antara komunikator dengan komunikan, baik berupa ketidakpuasan yang mulai dialami selama berinteraksi dan sudah berbeda pendapat mengenai makna dan tujuan.
- e. Perbaikan, pada tahap ini kita sama-sama mencari titik terang dan tujuan awal dengan mengintrospeksi diri masing-masing dan

menganalisis apa yang salah untuk mengatasi keretakan hubungan yang terjadi.

- f. Putusnya hubungan, pada tahap ini hubungan antara komunikan dan komunikator sudah tidak bisa lagi diperbaiki dan sama-sama untuk memutuskan hubungan. (Ruliana, 2019: 123-125)
- g. Heterophily, yaitu istilah yang menggambarkan derajat pasangan orang-orang yang berinteraksi mempunyai perbedaan dalam sifat-sifat tertentu, seperti agama, budaya, umur, pendidikan, jenis kelamin, dan lain-lain.
- h. *Empathy*, yaitu kemampuan seseorang untuk menepatkan dirinya pada posisi diri orang lain. (Roudhonah, 2017: 146)

## **9. Pemutus hubungan komunikasi interpersonal**

RD Nye (1973) menyebutkan lima konflik yang dapat merusak hubungan interpersonal, diantaranya.

- a. Kompetisi, salah satu pihak berusaha memperoleh sesuatu dengan menyingkirkan orang lain.
- b. Dominasi, salah satu pihak berusaha mengendalikan orang lain.
- c. Kegagalan, jika terdapat resiko kegagalan, maka masing-masing pihak akan saling menyalahkan.
- d. Provokasi, salah satu pihak mendominasi dan terus menerus berbuat sesuatu yang ia ketahui dan menjatuhkan pihak lain.
- e. Perbedaan nilai, kedua belah pihak tidak sepakat tentang nilai-nilai yang mereka anut. (Roudhonah, 2017: 151)

## **C. Anak usia sekolah**

### **1. Pengertian anak usia sekolah**

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Perkembangan dan pertumbuhan pada anak dimulai dari bayi (0-1)

tahun, usia bermain (1-2,5) tahun, pra sekolah (2,5-5) tahun, usia sekolah (5-16) tahun hingga remaja (17-19) tahun. (Hidayat, 2005: 6)

Anak usia sekolah merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak berusia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif.

## **2. Karakteristik anak usia sekolah**

Penel Menurut Supariasa (2013), karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi empat bagian terdiri dari:

- a. Fisik dan jasmani
  - a) Pertumbuhan lambat dan teratur.
  - b) Anak perempuan biasa lebih tinggi dibanding anak laki-laki.
  - c) Anggota-anggota badan lebih memanjang.
  - d) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
  - e) Pertumbuhan pada tulang.
  - f) Pertumbuhan pada gigi, nafsu makan.
  - g) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa.
- b. Emosi
  - a) Suka berteman, ingin berhasil, meningkatnya rasa ingin tahu, timbul rasa tanggung jawab terhadap sikap dan perilaku diri sendiri maupun orang lain, mudah cemas jika ditimpa masalah.
  - b) Tidak terlalu tertarik dengan lawan jenis.
  - c) Lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain.
- c. Sosial
  - a) Sering berada dalam kelompok bermain, ingin menonjolkan diri dihadapan orang banyak, bersikap jujur dan membuat suatu kelompok bermain.
  - b) Sangat erat menjalin hubungan dengan sesama jenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

d. Intelektual

- a) Suka berbicara apa saja dan mengeluarkan pendapat dimuka umum, memiliki minat belajar yang kuat, suka coba-coba hal baru.
- b) Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat. (wulandari, 2018: 11-12)

#### **D. Penelitian Relevan**

Ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh seorang mahasiswa dari IAIN Batusangkar yang bernama Nomi Sayean dengan judul penelitian “Dampak *Gadged* Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Jorong Taruko Nagari Taluak Lintau Buo”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis buat adalah penulis lebih memfokuskan ke dampak penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi tatap muka atau interpersonal anak usia sekolah, berarti penulis mengambil subjek dari anak sekolah dasar sampai smp sedangkan peneliti sebelumnya memfokuskan pada anak remaja saja. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif.
2. Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh seorang mahasiswa IAIN Batusangkar juga atas nama Neti Oktarina dengan judul penelitian “Pengaruh *Gadged* Terhadap Komunikasi Tatap Muka pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat”. Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah 1). fokus penelitian ini adalah apa saja faktor yang mempengaruhi komunikasi tatap muka anak remaja dan bagaimana pengaruh *gadged* terhadap komunikasi tatap muka remaja di Jorong Sigunanti, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan, penulis lebih memfokuskan pada dampak positif dan negatif penggunaan

*smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, 2). Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan penelitian kuantitatif.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini melakukan *fielt riset* (penelitian lapangan) pada anak-anak usia 6-12 tahun yang ada di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Deskriptif Kualitatif, yaitu suatu bentuk penelitian yang berdasarkan fakta-fakta dan sifat dari objek yang akan diteliti dengan menggabungkan hubungan antar variabel yang terlibat di dalamnya, kemudian di interpretasikan berdasarkan teori-teori dan literatur yang berhubungan. Pendekatan kualitatif memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip umum yang mendasari perwujudan sebuah makna dari gejala-gejala sosial di dalam masyarakat. Objek analisis dalam pendekatan kualitatif adalah makna dari gejala-gejala sosial dan budaya dari masyarakat untuk memperoleh gambaran mengenai kategori tertentu.

Sugioyono, (2018: 8-9) dalam metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D, mendeskripsikan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*. Filsafat postpositivisme sering disebut sebagai paradigma interpretif dan konstruktif, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik, kompleks, dinamis, penuh makna, dan hubungan gejala yang bersifat interaktif.

Menurut Crasswell, beberapa asumsi dalam pendekatan kualitatif yaitu *pertama*, penelitian kualitatif lebih memperhatikan proses dari pada hasil. *Kedua*, peneliti kualitatif lebih memperhatikan interpretasi. *Ketiga*, peneliti kualitatif merupakan alat utama dalam mengungkapkan data dan analisis data serta peneliti kualitatif harus terjun langsung ke lapangan, melakukan observasi partisipasi di lapangan. *Keempat*, penelitian kualitatif menggambarkan bahwa peneliti terlibat dalam proses penelitian, interpretasi data, dan pencapaian pemahaman melalui kata atau gambar. *Kelima*, proses penelitian kualitatif bersifat induktif di mana peneliti membuat konsep,



9.	Mengurus surat penelitian							√	
10.	penelitian							√	
11.	Bimbingan hasil penelitian								√

### C. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono, (2013: 222) yang menjadi instrumen utama dalam penelitian ini adalah penulisitu sendiri, namun setelah fokusnya jelas maka akan dikembangkan instrument penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang ditemukan melalui observasi dan wawancara. Maka penelitian ini bertindak sebagai instrument kunci, oleh karena itu sebagai instrument kunci peneliti bertindak mengumpulkan data, menguji kevalidan dan menganalisis data.

Penelitian ini didukung dengan instrument pendukung, seperti:

1. Handphone, digunakan ketika penulis melakukan obsesvasi, handphone digunakan untuk mengambil video atau foto dan rekaman suara dari orang-orang atau prilaku yang diamati.
2. Pensil, pena, buku dan alat tulis lainnya, digunakan untuk menulis atau menggambarkan informasi data yang didapat dari narasumber.

### D. Sumber Data.

Dilihat dari sudut ilmu system informasi, data adalah suatu fakta dan angka yang secara relative belum dapat dimanfaatkan bagi pemakai (umar, 2022).

Data yang diperlukan dalam penelitian merupakan indikator dari dimensi variable. Sumber data adalah orang atau subjek yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Dalam proses penelitian, sumber data utama dihimpun melalui catatan tertulis, atau melalui perekam video/ audio tabe, pengambilan gambar atau film. Pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan langsung kegiatan atau fenomena di tempat penelitian, mendengar dan

bertanya. Sumber data yang penulis gunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Sumber data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu penulis peroleh dari anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *smartphone* serta orang tua dan masyarakat yang ada di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. (Ibrahim, 2018: 69)

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder berasal dari data primer yang telah diolah lebih lanjut menjadi bentuk-bentuk seperti tabel, grafik, diagram, dan sebagainya sehingga menjadi lebih informative bagi pihak lain.

Sumber data sekunder yaitu segala sesuatu yang dapat dijadikan data tambahan atau pelengkap dalam mengungkapkan masalah penelitian ini seperti buku-buku yang berkaitan dengan penulisan, karya ilmiah dan jurnal. (Ardial, 2014: 359-360)

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Ada dua metode yang biasa digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini, yaitu: (1) metode pengamatan/ observasi, (2) metode pertanyaan/ wawancara.

#### 1. Metode pengamatan atau observasi

Pengamatan dalam istilah sederhana adalah proses di mana peneliti atau pengamat melihat situasi atau fenomena yang akan diteliti. Metode ini sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang meliputi pengamatan kondisi/ interaksi anak-anak usia sekolah dalam menggunakan *smartphone* di kehidupan sehari-hari, serta interaksi kelompok.

Observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu. Metode pengamatan

yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: Pengamatan terstruktur dan observasi non-partisipan.

a. Pengamatan terstruktur

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan berterus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Pengamatan terstruktur menggunakan alat pedoman tujuan pengamatan, adanya pedoman atau alat ini akan membantu pokok masalah yang akan diamati atau pedoman ini akan membatasi pokok masalah yang diamati yakni hanya kegiatan-kegiatan kejadian, dampak yang ditimbulkan dalam menggunakan *smartphone* oleh anak-anak serta interaksi antar sesama anak saat menggunakan *smartphone*. (sevilla, 2006: 198)

b. Observasi partisipan

Observasi partisipan adalah observasi yang dilakukan oleh peneliti yang berperan sebagai anggota dan berperan aktif dalam kehidupan masyarakat. Biasanya peneliti tinggal atau hidup bersama anggota masyarakat dan ikut terlibat dalam semua aktivitas dan perasaan mereka. (Emzir, 2010: 39)

2. Metode pertanyaan atau wawancara

Wawancara dapat didefinisikan sebagai “ interaksi bahasa yang berlangsung antara dua orang dalam situasi saling berhadapan salah seorang, yaitu yang melakukan wawancara meminta informasi atau ungkapan kepada orang yang diteliti yang berputar di sekitar pendapat dan keyakinannya” (Hasan (1963) dalam Garabiyah, 1981:43)

Dalam bentuknya yang paling sederhana wawancara terdiri atas sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan oleh peneliti dan diajukan kepada seseorang mengenai topic penelitian secara tatap muka, dan peneliti merekam atau mencatat jawaban-jawabannya sendiri. (Emzir, 2010: 49-50)

Menurut Lincoln and Guba dalam Sanapiah Faisal, mengemukakan ada beberapa langkah-langkah wawancara untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif, yaitu:

- a. Menetapkan kepada siapa wawancara itu dilakukan
- b. Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan
- c. Mengawali atau membuka alur wawancara
- d. Melangsungkan alur wawancara
- e. Mengkonfirmasi ikhtiar wawancara dan mengakhirinya
- f. Menuliskan hasil wawancara ke catatan lapangan
- g. Mengidentifikasi tindak lanjut wawancara yang telah diperoleh (sugiyono, memahami penelitian kualitatif, 2015: 82)

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan mengumpulkan data-data, video-vidio, foto-foto, informasi-informasi dan keterangan atas kasus terkait hasil wawancara yang dilakukan penulis.(afrizal, 2014: 82)

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkripsi wawancara, catatan lapangan, dan materi-materi lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman atas materi-materi tersebut untuk memungkinkan kita memberikan pemahaman dan meyakinkan apa yang sudah ditemukan kepada orang lain.

Setelah data berhasil dikumpulkan, selanjutnya data di pelajari, ditela'ah, menghimpun sumber data, dan menganalisis data tersebut menggunakan metode deskriptif yaitu metode yang mendeskripsikan suatu gejala, kejadian, dan peristiwa yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif

memutuskan pada permasalahan yang berhubungan dengan tema atau objek penelitian berlangsung. Ada 3 langkah-langkah yang penulis gunakan dalam menganalisis data, seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman:

### 1. Reduksi Data

Data yang sudah didapat harus segera direduksi agar tidak terlalu bertumpuk serta agar memudahkan untuk menyimpulkan. Reduksi merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan atau menonjolkan hal-hal yang penting. Menggolongkan atau mengarahkan, membuang data yang tidak dibutuhkan dan mengorganisasikan data agar lebih sistematis sehingga dapat dibuat suatu kesimpulan yang lebih bermakna. Data yang telah direduksi akan dapat memberikan suatu yang lebih tajam tentang hasil pengamatan.

### 2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses pemberian kesimpulan informasi yang telah disusun dimana kemungkinan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data merupakan gambaran secara keseluruhan dari sekelompok data yang diperoleh agar mudah dibaca secara menyeluruh. Adanya penyajian data maka peneliti dapat dipahami apa yang akan peneliti lakukan dalam penelitian.

Mendisplay data atau menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

### 3. Kesimpulan

Kesimpulan adalah suatu proses terpenting dan terakhir yang dilakukan dalam suatu penelitian untuk mendapatkan sebuah kesimpulan yang dapat diuji kebenarannya berdasarkan penyajian data yang diperoleh dari informasi yang sudah dilakukan terhadap obyek penelitian yang diteliti atau konfigurasi yang utuh dari penelitian dari lapangan. (sugiyono, 2018: 334-337)

## G. Teknik Penjamin Keabsahan Data.

Ada beberapa macam pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif antara lain dapat dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, member check, dan referensi. Diantara 4 uji keabsahan ini satu diantaranya yang dipakai yaitu triangulasi. (Sugiyono, 2013: 200)

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi dikenal dengan istilah cek dan ricek yaitu pengecekan data menggunakan beragam sumber, teknik, dan waktu.

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk pengecekan data lebih dari satu sumber untuk memastikan apakah datanya benar atau tidak.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk pengecekan data dengan menggunakan berbagai cara secara bergantian untuk memastikan apakah datanya benar atau tidak.

### 3. Triangulasi Waktu

Triangulasi teknik untuk pengecekan data dengan memeriksa keterangan dari sumber yang sama pada waktu yang berbeda pagi, siang, sore, atau malam. Juga berarti membandingkan penjelasan sumber ketika ia diajak ngobrol berdua dengan peneliti dan saat ia berbicara di depan publik tentang topik yang sama.

Berdasarkan kutipan di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber sebagai validitas data, Bog dan Taylor dalam yang mana triangulasi sumber ini bertujuan untuk menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang dilakukan dengan beberapa sumber yang ada. Penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei langsung kelapangan. untuk menguji valid data yang peneliti dapatkan. Dampak penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang. Teknik ini diharapkan memenuhi kontruksi penarikan kesimpulan.

Kombinasi triangulasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan di lapangan, sehingga peneliti bisa melakukan pencatatan data secara lengkap. Data yang di kumpulkan layak untuk di manfaatkan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Penelitian**

##### **1. Temuan Umum**

###### **a. Sejarah Nagari Lawang Mandahiling**

Sejarah Singkat Nagari Lawang Mandahiling Dalam membuat atau menjelaskan sejarah Nagari Lawang Mandahiling agak sulit untuk menuliskan secara tepat, karena banyak nagari di Sumatera Barat tidak ada bentuk tertulis dalam buku yang secara jelas, berlainan dengan desa-desa yang ada di luar Sumatera Barat. Namun Nagari Lawang Mandahiling tidak terlepas dari sejarah leluhur dan bagaimana rangkaian peristiwa demi peristiwa di alam Minang Kabau sehingga terbentuk Nagari Adat Minang Kabau.

Nagari Lawang Mandahiling merupakan sebuah nagari yang sudah memenuhi syarat-syarat untuk berdirinya sebuah nagari adat yang telah lama didiami oleh masyarakat adat setelah berdirinya Pariangan dan telah adanya tanjuang nan ampek, dan bisa kita buktikan bahwasanya awal masuknya nenek moyang masyarakat Lawang Mandahiling dengan membuat taratak yaitu Kelompok Salapan (Urang Nan Salapan). Pada zaman dahulunya kelompok salapan datang dari Dusun Tuo Pariangan sebanyak sebelas kelompok dalam artian memiliki sebelas niniak, yang mana mereka berjalan dari pariangan menyisiri lereng gunung merapi dan beristirahat di Talang Dasun sehingga akhirnya sampai disebuah bukit yang bernama bukit sari bulan yang bertepatan pada satu hari bulan hijriah dan sampai sekarang bukit tersebut masih diberi nama Bukik Sari Bulan yang terletak di Nagari Koto Baru Kecamatan Sungai Tarab.

Setelah nenek moyang nan sabaleh tersebut sampai di bukit sari bulan maka mereka bermusyawarah sambil beristirahat guna untuk mencari tempat bercocok tanam yang baik serta lokasi untuk membuat sawah (taruko). Setelah selesai bermusyawarah diperoleh kesepakatan bahwasanya kelompok nan sabaleh dibagi menjadi dua kelompok, kelompok yang pertama sebanyak ampek niniak dan kelompok yang kedua sebanyak tujuh niniak.

Kelompok ampek ninik berpendapat pergi ke arah timur untuk membuat taratak, kemudian mereka berjalan hingga sampai di macang kamba hingga menetap di Nagari Rao-rao Kecamatan Sungai Tarab dan disanalah mereka menetap serta bercocok tanam, kelompok tersebut juga terbagi menjadi dua kelompok dengan sebutan “Duo Suku dateh dan Duo Suku di bawah”. Sedangkan kelompok tujuh niniak yang cikal bakal penduduk Nagari Lawang Mandahiling sepakat untuk menetap di bukit sari bulan untuk membuat Taratak serta bercocok tanam di daerah tersebut, sehingga mereka membuat tujuh buah pincuran dan sampai sekarang daerah tersebut masih dinamakan “Pincuran tujuh”, dan sebagian dari mereka memperluas wilayah mereka dengan membuat sebuah ladang yang pertama kali di Jorong Koto Tuo dan daerah tersebut diberi nama “ladang dahulu” yang sampai sekarang masih dinamai dengan ladang dahulu, maka mulailah mereka manaruko sawah berpiring-piring sehingga sawah tersebut dinamai dengan “Sawah Taruko” yang terletak di Jorong Koto Tuo.

Seiring berjalannya waktu maka mereka semakin berkembang biak dan memperluas daerah mereka akhirnya kelompok tujuh niniak sampai di Lawang, Lurah Ampuah dan Mandahiliang sehingga membangun sebuah dusun, yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok ampek niniak tinggal di Lawang dan Lurah Ampuah sedangkan tigo niniak tinggal di Mandahiliang seiring dengan tambah berkembangnya penduduk

maka ditambahlah satu lagi niniak di Mandahiling sehingga di Mandahiliang menjadi ampek niniak.

Berdirinya dusun dan telah adanya delapan niniaksehingga disebutlah dengan “urang nan salapan” di Nagari Lawang Mandahiliang. Urang nan salapan membangun Taratak di Lawang, Lurah Ampuah dan Mandahiliang sampai sekarang mereka sudah memiliki kaum masing-masing sebagai mana istilah adat mengatakan setiap niniak mamak memiliki syarat dan rukun yaitu :

*Balabuah batapian*

*Bapandan bakuburan*

*Basawah baladang*

*Barumah batanggo*

*Balasuang barangkiang*

Maka mereka urang nan salapan tersebut memiliki dari semua syarat dan ketentuan yang ada dalam adat Minangkabau tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu dan telah berkembang biaknya keturunan kelompok tersebut (Urang Nan Salapan) maka sepakatlah mereka untuk membangun dusun sebanyak empat dusun antara lain :

- a) Dusun Lawang
- b) Dusun Mandahiling
- c) Dusun Kandang Melabung
- d) Dusun Malintang

Dengan telah dilahirkan empat dusun maka dusun tersebut yang sekarang ini dinamai dengan jorong dan empat jorong inilah yang menjadi **NAGARI LAWANG MANDAHILING** sampai saat sekarang. Nagari Lawang Mandahiling memiliki empat jorong yang terdapat didalamnya delapan suku antara lain:

- a) Suku Kutianyir
- b) Suku Payo Bada
- c) Suku Parik Cancang

- d) Suku Kampung Dalam
- e) Suku Kutianyir Mandahiling
- f) Suku Melayu
- g) Suku Piliang
- h) Suku Mandahiliang

Lawang Mandahiling merupakan salah satu nagari yang termasuk ke dalam wilayah kecamatan Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Nagari ini terletak di dekat Batusangkar, ibu kota dari kabupaten Tanah Datar. Fasilitas Pendidikan: SDN 09 Malintang, SDN 23 Mandahiling, SDN 24 Kandang Malabung, SMPN 2 Salimpaung, MTsN 3 Tanah Datar.

b. Kondisi Geografis Nagari Lawang Mandahiling

Nagari Lawang Mandahiling berada di Kecamatan Salimpaung, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatra Barat. Luas Nagari Lawang Mandahiling: 15,49 kilometer persegi atau 25,45 persen dari luas wilayah Kecamatan Salimpauang. Berjarak sekitar 2,2 kilometer dari ibu kota kecamatan dan 14 kilometer dari ibu kota kabupaten Batusangkar.

Koordinat: 0,3431 Lintang Selatan sampai 100,5416 Bujur Timur. Ketinggian: 1.016 meter di atas permukaan laut. Nagari Lawang Mandahiling berpenduduk 4.539 jiwa, yang terdiri dari 2.214 laki-laki dan 2.325 perempuan serta 1201 rumah tangga. Nagari Lawang Mandahiling terdiri dari 4 jorong, yakni:

- a) Malintang
- b) Lawang
- c) Kandang Melabung
- d) MandahilingJorong

Malintang dengan luas 4,49 kilometer persegi berpenduduk 1367 jiwa. Jorong Lawang dengan luas 3,12 kilometer persegi berpenduduk 550 jiwa. Jorong Kandang Melabung dengan luas

3,36 kilometer persegi berpenduduk 1266 jiwa. Sementara, Jorong Mandahiling dengan luas 4,52 kilometer persegi berpenduduk 1.356 jiwa.

c. Batas Administrasi Nagari

Secara administrasi batas-batas Nagari Lawang Mandahiling adalah sebagai berikut:

a) Sebelah Utara: berbatasan dengan Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung

b) Sebelah Selatan: berbatasan dengan Nagari Salimpaung Kecamatan Salimpaung.

c) Sebelah Barat: berbatasan dengan Gunung Merapi.

d) Sebelah Timur: berbatasan dengan Nagari Supayang Kecamatan Salimpaung.

d. Mata Pencaharian Penduduk Nagari Lawang Mandahiling

Mata pencaharian penduduk di Jorong Kandang Melabung merupakan agraris yang sebagian lahan yang tersedia dijadikan sebagai sawah dan ladang perkebunan(Wali Lawang Nagari Mandahiling).

e. Topografi

Topografi merupakan gambaran kemiringan dan ketinggian suatu daerah dari permukaan laut. Topografi akan mempengaruhi tingkat kesuburan tanah, sebagaimana terlihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Topografi Nagari Lawang Mandahiling**

NO.	Topografi	Luas (Ha)
1.	Desa/Kelurahan dataran rendah	-
2.	Desa/kelurahan bernukit-bukit	-
3.	Desa/kelurahan dataran tinggi/pegunungan	25 ha/m
4.	Desa/kelurahan lereng gunung	32 ha/m
5.	Desa/kelurahan pantai/pesisir	-
6.	Desa/kelurahan kawasan rawa	-
7.	Desa/kelurahan kawasan gambut	-
8.	Desa/kelurahan aliran sungai	-

9.	Desa/kelurahan bantaran sungai	-
10.	Desa/kelurahan kawasan perkantoran	-
11.	Dsa/kelurahan kawasan pertokoan/ bisnis	-
12.	Desa/kelurahan kawasan campuran	-
13.	Desa/kelurahan kepulauan	-
14.	Desa/kelurahan kawasan hutan	-
15.	Desa/kelurahan taman suaka	-
16.	Desa/kelurahan kawasan wisata	-
17.	Desa/kelurahan perbatasan dengan Negara Lain	-
18.	Desa/kelurahan perbatasan dengan provinsi lain	-
19.	Desa/kelurahan perbatasan dengan kabupaten lain	-
20.	Desa/kelurahan perbatasan dengankecamatan lain	-
21.	Desa/kelurahan DAS/bantaran sungai	-
22.	Desa/kelurahan rawan banjir	-
23.	Desa/kelurahan bebas banjir	-
24.	Desa/kelurahan potensial tsunami	-
25.	Desa/kelurahan rawa jalur gempa	-

*Sumber : Wali Nagari Lawang Mandahiling*

## 2. Temuan Khusus

Penelitian deskriptif kualitatif ini merupakan penelitian yang hasil akhirnya dapat berupa narasi tentang apa yang telah diteliti. Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian lapangan, hasilnya berupa deskripsi fenomena yang terjadi di lapangan sesuai dengan pertanyaan yang penulis buat. Persiapan yang penulis lakukan sebelum melakukan penelitian adalah, membuat pedoman wawancara, observasi langsung ke lapangan, menggunakan alat rekam berupa HP, dan alat tulis seperti pena dan buku. Penelitian ini penulis lakukan pada bulan pertengahan Desember 2021 sampai akhir Desember 2021. Selama dalam jangka waktu penelitian tersebut, penulis melakukan berbagai kegiatan seperti observasi di lapangan, wawancara dengan narasumber dan menyusun hasil wawancara. Selama penelitian ini penulis mendapatkan 6 orang narasumber sebagai subjek penelitian.

Adapun temuan dari penelitian ini mengenai penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun

Balai Kaciak Jorong Malintang, maka diperoleh data dengan peneliti jabarkan berdasarkan sub focus dibawah ini

**1. Dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang**

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, diperoleh data sebagaimana terlihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2**

**Data wawancara Dampak Positif Penggunaan *Smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak**

No	Hasil Wawancara	Responden
1.	<p>Kegiatan positif yang dilakukan anak dalam menggunakan <i>smartphone</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden menyatakan bahwa dengan <i>smartphone</i> dapat menumbuhkan kreativitas dalam diri anak karena banyak melihat konten-konten positif di <i>smartphone</i></li> <li>- Responden menggunakan <i>smartphone</i> untuk menghibur diri sendiri</li> <li>- Responden menggunakan <i>smartphone</i> untuk menyakan tugas sekolah kepada teman-temanya</li> <li>- Responden menjadi</li> </ul>	<p>Najwa, Vanesa, Maya, Azikri, Siti</p> <p>Siti, Mutia, Maya, Ledis, Fikra Kevin, Azikri</p> <p>Najwa, Vanesa, Ledis, Silvi, Fikra, Mutia</p> <p>Siti, Mutia, Maya, Ledis,</p>

	<p>pribadi yang mudah menghargai dan mengasihi satu sama lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden mengenal banyak orang dan memperluas hubungan pertemanan dengan orang lain</li> </ul>	<p>Silvi, Fikra Najwa, Vanesa, Maya</p>
2.	<p>Menggunakan <i>smartphone</i> untuk mempermudah komunikasi interpersonal dengan orang yang jauh</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan media sosial untuk menjalin komunikasi interpersonal dengan orang lain</li> <li>- Mempermudah anak dalam berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus terlibat langsung dengan lawan bicara</li> </ul>	<p>Najwa, Vanesa, Siti, Ledis, Silvi, Fikra, Mutia</p> <p>Najwa, Vanesa, Siti, Mutia, Maya, Ledis, Fikra</p>
3.	<p>Cara anak menjalin hubungan komunikasi internasional tetap efektif ketika sedang menggunakan <i>smartphone</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membagi waktu saat menggunakan <i>smartphone</i> dan saat berkomunikasi dengan teman</li> <li>- Saling membatasi diri saat sedang berkomunikasi tidak bermain <i>smartphone</i> agar komunikasi tetap berjalan lancar</li> </ul>	<p>Najwa, Vanesa, Fikra, Ledis, Azikri, Maya</p> <p>Najwa, Vanesa, Azikri, Maya</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menumbuhkan rasa saling menghargai satu sama lain</li> </ul>	Najwa, Vanesa, Maya, Fikra, Azikri
4.	<p>Menggunakan <i>smartphone</i> lebih efektif untuk berkomunikasi secara interpersonal ketimbang komunikasi secara langsung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunikasi interpersonal menggunakan <i>smartphone</i> lebih efektif karena dapat terjalin tanpa harus bertemu langsung</li> <li>- Komunikasi secara langsung lebih efektif karena dapat menyampaikan pesan secara face to face sehingga mengurangi miss komunikasi nya</li> </ul>	<p>Najwa, Vanesa, Mutia, Siti</p> <p>Kevin, Silvi, Azikri, Maya, Ledis, Fikra</p>
5.	<p>Menggunakan aplikasi chat di <i>smartphone</i> untuk menunjang kelancaran komunikasi interpersonal dengan teman atau orang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden menggunakan sosial media untuk berkomunikasi dengan teman atau orang tua</li> <li>- Responden menyatakan bahwa aplikasi chat yang ada di <i>smartphone</i> digunakan untuk menghubungi teman saat ada perlu saja.</li> </ul>	<p>Najwa, Vanesa, Ledis, Fikra, Azikri</p> <p>Najwa, Vanesa, Mutia, Silvi</p>

Berdasarkan data yang ada pada tabel di atas, berkaitan dengan dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Terkait Anakusia sekolah yang ada di Dusun Balai Kaciak menggunakan *smartphone* untuk kegiatan positif seperti seperti mengembangkan kreativitas dengan melihat konten-konten yang bermanfaat yang ada di *smartphone* seperti konten masak-masak, membuat vlog yang mana hal tersebut anak-anak lakukan dengan teman mereka sehingga mereka menjalin hubungan interaksi dan komunikasi yang baik. Sebagian anak lain menggunakan *smartphone* untuk menghibur diri dari kesibukan sekolah seperti bermain game, chatingan dengan teman-teman melalui aplikasi-aplikasi chat yang ada di *smartphone* seperti Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube dan yang sedang trend dikalangan mereka yaitu bermain TikTok dan kegiatan positif lainnya yang dapat mereka lakukan. Sebagian anak juga menggunakan *smartphone* untuk menanyakan tugas sekolah kepada teman, jika tidak masuk sekolah yang mana hal tersebut tetap menjaga komunikasi interpersonal antar mereka tetap berjalan baik karena saling membantu dalam menyelesaikan tugas sekolah.

Selanjutnya, responden menggunakan *smartphone* untuk menjalin hubungan komunikasi dengan orang-orang yang responden temui di media sosial seperti Instagram, Facebook, dan WhatsApp di mana responden menjalin komunikasi interpersonal secara langsung setelah janji untuk bertemu, maka dari situlah terjalinnya komunikasi interpersonal responden dengan orang yang dia temui di media sosial. Namun juga ada responden yang kesulitan dalam berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung dengan orang yang baru di jumpainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa anak-anak usia sekolah umumnya menggunakan *smartphone* untuk kegiatan yang menunjang ke hal positif dan menguntungkan bagi anak tersebut. Kegiatan

positif yang anak lakukan mulai dari mengembangkan potensi diri dan kreatifitas yang dapat di contoh dari *smartphone*, selain itu bentuk kegiatan positif yang anak lakukan dalam menggunakan *smartphone* untuk sarana menghibur diri dari kesibukan dunia luar seperti sekolah, maka anak menggunakan *smartphone* untuk menghindari diri dari rasa suntuk setelah seharian bersekolah.

Selanjutnya, *smartphone* juga sangat berguna bagi anak untuk menjalin hubungan pertemanan dan memperluas koneksi dengan orang banyak melalui media sosial seperti Instagram, WhatsApp, Facebook, dimana disana anak akan berjumpa dengan banyak orang-orang baru sehingga anak menjalin komunikasi interpersonal dengan orang tersebut, yang mana nanti mereka akan bertemu secara langsung dan bisa menjalin hubungan interpersonal lebih lanjut.

Terkait dengan beberapa anak-anak usia sekolah yang ada di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, bahwa menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan orang atau teman, keluarga yang jauh tetap terjalin dengan baik, dengan menjaga komunikasi tetap berjalan maka anak menggunakan aplikasi chatting seperti WhatsApp, Instagram yang bisa mereka gunakan untuk berkomunikasi dengan teman yang jauh, komunikasi yang terjalin dapat berupa video call atau mengirim pesan singkat agar tetap menjaga keefektifan dalam komunikasi interpersonal dan menghindari putusanya hubungan pertemanan. Selain itu dengan jarak yang jauh tidak memungkinkan anak untuk bertemu langsung dan berkomunikasi langsung, maka dari itu anak menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan teman atau keluarganya yang jauh tanpa harus bertemu langsung. Dengan begitu komunikasi interpersonal anak dengan teman yang jauh tetap terjaga dan terjalin dengan baik walaupun sedang tidak berada pada tempat yang sama dan melakukan komunikasi secara langsung.

Berdasarkan data di atas ditemukan bahwa anak-anak di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang menggunakan *smartphone* untuk menjalin

komunikasi interpersonal dengan orang lain, teman dan keluarga yang jauh. Komunikasi yang di jalin anak dapat menggunakan media sosial seperti Instagram, WhatsApp, Facebook untuk tetap dapat memberi kabar melalui video call dan mengirim pesan agar komunikasi interpersonalnya tetap berjalan walaupun terpisah oleh jarak. Jarak tersebut tidak menjadi hambatan anak untuk tetap menjalin komunikasi dengan teman ataupun keluarga yang jauh, karena dengan *smartphone* anak tetap bisa berkomunikasi dengan mudah tanpa harus bertemu langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah yaitu anak dapat menggunakan media sosial seperti Instagram, WhatsApp, dan Facebook untuk berkomunikasi dengan teman atau keluarga yang jauh melalui video call dan mengirim pesan kapan saja dan dimana saja tanpa harus bertemu langsung. Komunikasi interpersonal anak tetap bisa dilakukan dengan teman, keluarga, dan orang lain melalui *smartphone* dan media sosial lainnya yang bisa mendukung kelancaran dan kemudah anak berkomunikasi tanpa harus terlibat langsung dengan lawan bicaranya.

Selanjutnya anak-anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang tetap menjaga keefektifan komunikasi antar mereka tetap berjalan walaupun sedang bermain *smartphone*, responden menyatakan bahwa mereka membatasi diri mereka saat menggunakan *smartphone* dan saat berbicara kalau sedang berbicara atau bercerita maka *smartphone* di singkirkan atau dikesampingkan dahulu agar lebih terfokus kepada interaksi dan komunikasi yang terjalin. Selain itu responden juga harus bisa membagi waktu saat bersama atau berkumpul dengan teman tidak menyibukan diri dengan bermain *smartphone*, saat komunikasi berlangsung responden mengesampingkan *smartphone* terlebih dahulu dan memfokuskan diri dengan pembicaraan yang berlangsung agar komunikasi interpersonalnya saling ada *feedback* atau umpan balik. Setelah itu jika ada kesempatan dan dirasa komunikasi atau yang dibicarakan sudah mengenai

topic yang santai, maka responden baru bermain *smartphone* untuk meredakan suasana.

Terkait dengan cara responden menjaga keefektifan saat berkomunikasi dan bermain *smartphone* di waktu saat kumpul bersama, responden bisa membagi waktu dan membatasi diri dalam menggunakan *smartphone* saat sedang berbicara atau berkumpul dengan teman-teman. Dengan keefektifan tersebut maka timbulah rasa saling menghargai satu sama lain. Dimana responden dapat menghargai lawan bicaranya dengan tidak bermain *smartphone* dan memfokuskan diri kepada apa yang disampaikan teman atau lawan bicara agar keefektifan komunikasi tetap terjalin dan hubungan responden dengan teman-temannya juga terjaga.

Berdasarkan penjelasan diatas, ditemukan bahwa anak-anak yang menggunakan *smartphone* tetap dapat menjaga keefektifan dan kelancaran komunikasi dengan teman atau lawan bicara saat sedang berkumpul bersama. Cara yang mereka lakukan yaitu dengan membatasi diri menggunakan *smartphone* dan menegur satu sama lain kalau teman sedang berbicara untuk tidak bermain *smartphone* dahulu dan memfokuskan diri masing-masing untuk berkomunikasi satu sama lain agar terciptanya sikap saling menghargai satu sama lain.

Terkait dengan adanya beberapa responden yang menyatakan bahwa menggunakan *smartphone* lebih efektif untuk melakukan komunikasi interpersonal, karena didalam *smartphone* banyak aplikasi-aplikasi pendukung untuk bisa berkomunikasi dengan orang terdekat maupun dengan orang yang jauh. Terlebih lagi pada zaman sekarang hampir semua orang sudah menggunakan *smartphone* baik dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang tua semua hampir sudah memiliki *smartphone* masing-masing, dengan begitu komunikasi interpersonal responden dengan orang lain dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* tanpa responden harus menghabiskan waktu dan biaya untuk bertemu langsung dan berkomunikasi langsung.

Anak-anak mengungkapkan bahwa *smartphone* merupakan media komunikasi yang baik untuk berkomunikasi karena menggunakan *smartphone* anak tidak perlu untuk bertemu dan bertatap muka langsung dan komunikasi tetap dapat dilakukan.

Selanjutnya, ada juga responden yang menyatakan bahwa komunikasi dengan menggunakan *smartphone* kurang efektif karena banyak hambatan yang mungkin terjadi saat berkomunikasi menggunakan *smartphone*, maka dari itu komunikasi interpersonal lebih efektif dilakukan dengan bertatap muka langsung atau *face to face* karena besar kemungkinannya pesan yang disampaikan dapat diterima langsung dan menghindari resiko miss komunikasi.

Terkait dengan keefektifan komunikasi menggunakan *smartphone* dan komunikasi secara langsung, anak-anak lebih banyak mengungkapkan komunikasi interpersonal lebih efektif dilakukan dengan bertatap muka langsung atau *face to face* karena pesan yang ingin disampaikan dapat disampaikan dengan baik dan teliti, tidak hanya itu berkomunikasi secara langsung juga menguatkan hubungan silaturahmi antar sesama karena dapat bertemu dan bercengkrama bersama sehingga hubungan dengan orang lain atau teman dapat terjaga dengan baik. Selain itu keuntungan komunikasi secara langsung adalah mengurangi resiko terjadinya miss komunikasi, dimana pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh orang atau lawan bicara dan komunikasi secara interpersonal lebih menjaga hubungan dengan teman atau orang lain karena bisa terlibat langsung dan bisa melepas rindu jika sudah lama tidak bertemu. Beda halnya dengan komunikasi menggunakan *smartphone* dimana komunikasi terjalin hanya sebatas pesan singkat atau telfonan saja, dimana hal tersebut tidak meningkatkan jalinan hubungan interpersonal antar sesama, disamping itu ada juga beberapa faktor yang menghambat kelancaran komunikasi interpersonal menggunakan *smartphone* ini, yaitu kendala pada jaringan seluler, paket data yang digunakan, pesan yang disampaikan mendapat *feedback* atau balasan yang lama dan tidak

langsung. Kendala-kendala tersebut sering dijumpai anak dalam berkomunikasi dengan *smartphone*.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa ada beberapa anak yang mengungkapkan komunikasi menggunakan *smartphone* lebih efektif dan sebagian lagi mengungkapkan komunikasi secara langsung atau *face to face* lebih efektif, karena pada umumnya komunikasi itu dapat terjalin dengan baik dengan melibatkan langsung komunikator dan komunikannya agar pesan yang disampaikan dapat tercapai makna dan maksudnya.

Selanjutnya anak-anak di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang banyak menggunakan aplikasi-aplikasi chat yang ada di *smartphone* untuk berkomunikasi dengan teman atau orang lain. Aplikasi-aplikasi chat yang digunakan oleh anak beragam mulai dari Instagram, WhatsApp, *massager*, Line, We-Chat yang mana dengan aplikasi tersebut anak dapat bertukar kabar dengan teman atau keluarga, menanyakan tugas sekolah, dan kegiatan komunikasi lainnya. Selain itu dengan aplikasi-aplikasi chat tersebut anak menjadi lebih leluasa dalam bertutur kata dan berbicara karena responden mengatakan jika melalui *smartphone* akan lebih mudah dalam berbicara karena pesan yang disampaikan hanya sebatas tulisan saja dan responden tidak perlu gugup dan canggung karena tidak terlibat komunikasi langsung. Apabila saat berkomunikasi tetapi salah satu merasa grogi atau canggung maka pesan yang disampaikan akan menjadi tidak efektif dan tidak tersampaikan secara keseluruhan. Maka dari itu anak lebih senang menggunakan aplikasi yang ada di *smartphone* untuk berkomunikasi secara interpersonal.

Terkait dengan aplikasi chat tersebut sebagian anak gunakan seperlu dan sebutuhnya saja, misalkan ada hal mendesak seperti tugas yang deadline maka anak atau responden baru menghubungi temannya untuk bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkannya. Setelah itu anak hanya menggunakan *smartphone* untuk keperluan lain seperti bermain

game, menonton YouTube dan bermain sosial media untuk menghilangkan rasa suntuk dan bosan.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa untuk menunjang terjadinya komunikasi interpersonal anak dengan teman atau orang lain, anak menggunakan aplikasi-aplikasi chatting yang ada di *smartphone* untuk berkomunikasi dengan teman atau orang lain. Selain itu digunakan juga untuk menanyakan perihal masalah sekolah dan tugas-tugas sekolah, dan kegiatan komunikasi lainnya. Disamping itu komunikasi menggunakan *smartphone* dianggap lebih menguntungkan untuk diri responden karena bisa menyampaikan pesan melalui tulisan atau ketikan saja sehingga anak tidak perlu merasa canggung untuk berbicara secara langsung dengan orang apalagi dengan orang yang baru dijumpai, maka dengan *smartphone* dapat mengurangi kecanggungan dalam berkomunikasi secara langsung, selanjutnya ada sebagian anak yang menggunakan aplikasi chat yang ada di *smartphone* untuk keperluan sementara saja seperti keperluan menanyakan tugas sekolah dan setelah itu anak menggunakan *smartphone* untuk kegiatan lain seperti bermain game.

## **2. Dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang**

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan terkait dengan penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, diperoleh data sebagaimana terdapat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3**

### **Data wawancara Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak**

<b>No</b>	<b>Hasil Wawancara</b>	<b>Responden</b>
1.	Menghambat komunikasi interpersonal anak dengan orang tua karena teguran dari orang tua kepada	

	<p>anak yang menghabiskan waktu bermain smartphone</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden menyatakan bisa seharian mengurung diri di kamar sambil bermain smartphone</li> <li>- Responden menyatakan sering mengabaikan tugas dan pekerjaan rumah</li> <li>- Responden menyatakan sering berdebat dengan orang tua karena lebih sering bermain smartphone daripada membantu orang tua</li> </ul>	<p>Silvi, Mutia, Ledis, Najwa, Siti, Kevin, Maya, Ledis</p> <p>Ledis, Mutia, Kevin, Silvi, Siti, Maya</p> <p>Siti, Mutia, Ledis, Kevin, Silvi, Maya</p>
2.	<p>Menggunakan <i>smartphone</i> dalam waktu yang lama membuat anak menjadi pribadi yang tertutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak lebih asyik bermain smartphone dari pada bermain dengan teman-temannya</li> <li>- Membuat anak menjadi susah dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia luar</li> <li>- Menghambat kelancaran komunikasi interpersonal anak karena takut berkomunikasi dengan orang lain</li> </ul>	<p>Siti, Mutia, Kevin, Silvi, Maya, Ledis, Fikra</p> <p>Siti, Kevin, Silvi, Ledis, Fikra, Mutia</p> <p>Siti, Mutia, Azikri, Kevin, Ledis, Silvi, Fikra</p>
3.	<p>Dampak menggunakan <i>smartphone</i> dalam jangka waktu yang lama terhadap pribadi anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden menjadi kecanduan bermain</li> </ul>	<p>Siti, Mutia, Ledis, Silvi,</p>

	<p><i>smartphone</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain <i>smartphone</i> dalam waktu yang lama dapat berdampak pada kesehatan mental dan kurangnya rasa peduli dengan orang sekitar</li> <li>- Bermain <i>smartphone</i> dapat menghambat komunikasi interpersonal atau public speaking anak dengan orang lain</li> </ul>	<p>Kevin, Maya</p> <p>Siti, Mutia, Ledis, Silvi, Fikra, Kevin, Azikri</p> <p>Siti, Mutia, Ledis, Silvi, Kevin, Fikra, Maya, Najwa</p>
4.	<p>Menggunakan <i>smartphone</i> dapat menghambat keefektifan komunikasi interpersonal anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terjadinya miss komunikasi antar sesama saat sedang berkumpul dengan teman karena lebih mementingkan bermain <i>smartphone</i></li> <li>- Anak menjadi egois saat berkumpul dengan teman karena lebih mementingkan <i>smartphone</i> ketimbang teman yang berada di samping</li> <li>- Membuat hubungan pertemanan anak dan teman-temanya menjadi renggang dan berakhir pada pertengkaran</li> </ul>	<p>Siti, Mutia, Ledis, Silvi, Fikra</p> <p>Siti, Mutia, Ledis, Silvi, Fikra, Kevin, Azikri</p> <p>Siti, Mutia, Ledis, Silvi, Fikra, Azikri, Maya, Najwa</p>

Berdasarkan data di atas, terkait dengan dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia

sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang ada beberapa dampak negatif yang ditemukan yaitu menghambat keefektifan komunikasi anak dan orang tua. Anak yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain *smartphone* membuat orang tua menjadi marah dan menegur anak yang seharian bisa mengurung diri dikamar dan hanya melakukan kegiatan bermain *smartphone*. Kegiatan yang biasa dilakukan anak dalam seharian tersebut adalah bermain sosial media seperti Instagram, WhatsApp dan yang sedang trend dikalangan anak-anak muda zaman sekarang yaitu TikTok dan ditambah lagi oleh paket data yang mencukupi maka anak akan lebih asyik dengan dunia sendiri maka dari itu anak lebih sering mengurung diri dikamar dengan bermain *smartphone*.

Terkait dengan anak yang suka mengabaikan pekerjaan rumah dan pekerjaan sekolah, anak menjadi pemalas dan membangkang kepada orang tua karena anak suka menunda-nunda pekerjaan sekolah, jadi malas belajar serta tidak membantu orang tua dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang mana hal tersebut membuat keributan di antara anak dan orang tua. Orang tua yang melihat hal tersebut menjadi sedikit overprotektif dan sensitif melihat anaknya yang menghabiskan waktu hanya bermain *smartphone*, sehingga anak menjadi risih karena selalu kena tegur dan menganggap teguran orang tua tersebut mengganggu kebahagiaannya tadi. Oleh karena itu orang tua dan anak sering mengalami perdebatan yang memicu kepada ketidakefektifan komunikasi anak dan orang tua.

Terkait dengan anak yang sering berdebat dengan orang tua yang memicu terjadinya ketidakefektifan komunikasi interpersonal anak dengan orang tua, dimana orang tua menjadi lebih sering menegur anaknya yang sampai lupa waktu dan mengabaikan tugas sekolah dan pekerjaan rumah karena bermain *smartphone* sampai lupa waktu. Teguran yang di terima anak dari orang tua sampai berkali-kali tersebut, membuat anak menjadi terganggu dan malah membuat anak

menjadi membangkang dan melawan kepada orang tua. Selanjutnya anak akan memilih mendiami orang tuanya dan mengurung diri di kamar. Hal inilah yang menimbulkan ketidakefektifan komunikasi interpersonal anak dengan orang tua karena anak lebih mementingkan *smartphonenya* dan tampak jelas sekali bahwa *smartphone* membawa dampak negatif kepada komunikasi anak dan orang tua.

Berdasarkan data di atas, dapat dipahami bahwa anak yang bermain *smartphone* seharian bahkan sampai mengurung diri dikamar dan hanya melakukan kegiatan bermain sosial media menjadi anak yang pemalas. Anak menjadi suka menunda-nunda pekerjaan sekolah, menjadi malas belajar sampai enggan juga untuk membantu pekerjaan orang tua, yang mana hal tersebut dapat memicu terjadinya perdebatan antara anak dan orang tua, dimana orang tua selalu menegur anaknya dan memarahi anaknya. Anak yang melihat orang tua marah-marah tersebut, membuat anak juga ikut marah dan membantah perkataan orang tuanya, setelah itu anak akan menjadi diam dan memilih untuk tidak berbicara dengan orang tuanya dan disaat itulah terjadinya ketidakefektifan komunikasi orang tua dan anak.

Selanjutnya, penggunaan *smartphone* dalam waktu yang lama membuat anak menjadi pribadi yang tertutup. Dimana anak akan mengalami kesulitan untuk berkomunikasi secara langsung atau interpersonal dengan orang lain karena anak selalu membatasi diri dengan dunia luar dan selalu berada di zona nyamannya. Seperti yang dikemukakan oleh beberapa anak yang ada di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, dimana responden menyatakan bahwa mereka jarang bermain dan bertemu dengan teman-teman di luar dan lebih banyak menghabiskan waktu sendiri di rumah dengan *smartphone* nya, karena dirumah menggunakan *smartphone* seperti bermain game, bermain sosial media lebih menarik dari pada bermain keluar dengan teman-temannya. Apabila anak mengalami kesulitan atau masalah, anak lebih memilih menyimpan masalah tersebut sendirian dan

enggan untuk bercerita dengan orang lain karena anak terbiasa sendiri, merasa canggung untuk meminta bantuan kepada orang lain dan menganggap orang tersebut tidak akan membantu dalam menyelesaikan masalahnya.

Terkait dengan penggunaan *smartphone* yang digunakan anak dalam waktu yang lama akan berdampak kepada cara komunikasi anak dengan orang lain, karena keseringan bermain *smartphone* di rumah anak menjadi kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang banyak sehingga saat berkomunikasi dengan orang baru anak mengalami kesulitan dalam merangkai bahasa dan anak memilih untuk tidak melakukan komunikasi dengan orang tersebut. Selain itu anak juga akan mengalami kecemasan dalam berkomunikasi dengan orang karena tidak terbiasa berbicara dengan orang banyak, dimana akan tumbuh rasa takut dari dalam diri anak untuk memulai dan berkomunikasi dengan orang lain apalagi dengan orang yang baru dikenal, hal tersebut akan sangat mengganggu keefektifan komunikasi interpersonal anak dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak yaitu anak menjadi pribadi yang tertutup, susah membuka diri untuk orang lain dan lebih sering menyendiri dan melakukan apa-apa sendiri, selain itu anak juga akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain karena merasa takut untuk menjalin hubungan dengan orang yang tidak biasa ditemui dan kurangnya pergaulan yang anak jalin dengan orang lain sehingga anak hanya berkembang di lingkungan rumah dan keluarga.

Selanjutnya, terkait dengan kecanduan anak terhadap *smartphone*, dimana anak menjadi ketergantungan dan melakukan segala cara untuk tetap bisa bermain *smartphone*, seperti ketika paket data habis anak akan mencari cara untuk tetap bisa bermain *smartphone* bisa dengan bermain game offline, mendengarkan musik

dan lain-lain, sampai anak mengisi paket data kembali dengan meminta uang kepada orang tua atau dari hasil mengumpulkan uang jajan. Hal lain yang membuktikan anak kecanduan dengan *smartphone* adalah ketika batre *smartphon*nya habis, anak akan mencharger *smartphone* tersebut tetapi tetap memainkannya walaupun dalam keadaan di charger selain itu anak juga tidak bisa dipisahkan dari *smartphone* nya.

Terkait dengan gangguan mental atau psikologis anak menjadi lebih baper dan terlalu sensitif ketika berkomunikasi menggunakan *smartphone* dimana anak merasa tersinggung dengan apa yang diucapkan oleh lawan bicara yang mana hal tersebut hanya sebatas bercandaan tetapi anak merasa hal tersebut adalah benar, selain itu anak juga akan mengalami beberapa dampak lain seperti depresi, suka menyendiri, suka mengalami kegelisahan, tidak dapat mengedalikan dorongan atau hasrat untuk menggunakan internet. Dampak yang begitu besar dijumpai adalah anak menjadi kurang empatidan kurangnya rasa peduli dengan orang sekitar, anak menjadi pribadi yang bodoh dengan lingkungan dan orang sekitar.

Responden menyatakan suka tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekiranya karena menganggap hal tersebut tidaklah penting seperti saat sedang bermain game, ada yang memanggil atau menyuruh maka responden tidak menghiraukan karena menganggap game nya lebih penting dan tidak bisa ditinggalkan. Hal tersebut akan berdampak kepada hubungan interaksi anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa menggunakan *smartphone* tidak hanya mengganggu kelancran komunikasi anak dengan orang lain tetapi juga menimbulkan pengaruh kepada psikologis anak, dimana anak mengalami kecanduan yang berat seperti anak suka berhalusinasi, jika kehabisan paket data anak menjadi depresi dan merasa hampa jika tidak menggunakan *smartphone* untuk mengakses apa saja, anak menjadi lebih suka

menyendiri dan menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* sendirian di rumah dari pada bermain di luar bersama teman-temannya, selain itu yang paling banyak ditemui anak menjadi susah untuk mengontrol keinginan diri untuk selalu mengakses internet/teknologi. Karena anak sudah menghabiskan sebagian hidupnya di *smartphone* yang mana hal ini akan sangat berpengaruh kepada rasa peduli anak dengan lingkungan dan orang sekitar sehingga anak tidak begitu terlibat dalam interaksi dan komunikasi yang terjadi di sekitarnya, maka dari itu anak akan mengalami kesulitan dalam membangun hubungan dengan orang lain dan timbullah rasa takut akan dunia sosial dan orang banyak.

Terkait dengan kesulitan yang dialami anak dalam berkomunikasi secara interpersonal maupun berkomunikasi di depan umum, bahwa anak menjadi susah untuk berkomunikasi dengan orang karena kurangnya sosialisasi yang anak lakukan karena lebih sering bermain *smartphone* di rumah sendiri, sehingga komunikasi yang anak lakukan hanya sebatas saling tegur sapa dengan keluarga di rumah atau tetangga tanpa melakukan komunikasi lebih lanjut dengan orang lain. Selain itu saat anak di lingkungan baru anak akan mengalami *cultural shock* atau rasa kegelisahan yang dialami anak saat menjumpai budaya dan bahasa orang yang berlainan dengan bahasa dan budayanya, sehingga anak akan mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang tersebut.

Selanjutnya saat di depan umum atau *public speaking* anak juga mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena kurangnya bahasa dan ketakutan sosial tadi. Saat di tempat umum anak berkomunikasi dengan orang hanya sebatas tegur sapa saja dan tidak berani untuk melakukan komunikasi lebih lanjut karena merasa asing dan takut orang akan tidak sepeham dan sefrekuensi dengannya. Seperti yang dikemukakan oleh anak saat melakukan presentasi di depan kelas, anak merasa gugup dan gelisah karena tidak tahu bagaimana

cara mengungkapkan isi materi yang akan disampikannya menggunakan bahasa sendiri, selain itu anak juga merasa takut untuk berbicara di depan umum karena melihat banyak orang yang memperhatikan sehingga anak sulit untuk berbicara dan berkoomunikasi di depan umum

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa anak yang menggunakan *smartphone* akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain dan orang banyak, karena anak suka menyendiri dan kurang bersosialisasi dengan orang sehingga saat bertemu orang anak akan menjadi linglung dan memilih untuk tidak melakukan komunikasi dengan orang tersebut karena merasa takut orang tersebut tidak menerima dia apa yang dia sampaikan atau lebih jelasnya anak merasa takut berkomunikasi karena takut dianggap SKSD (sok kenak sok dekat).

Selanjutnya, terkait dengan ketidakefektifan penggunaan *smartphone* saat terjadinya komunikasi anak dengan orang lain atau teman, bahwa anak sering mengalami miss komunikasi dengan teman atau lawan bicaranya karena anak tidak fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh temannya karena asyik bermain *smaerphone* sehingga saat ikut membalas pesan, apa yang disampaikan anak tidak jelas dan tidak sesuai dengan pokok pembicaraan yang teman atau lawan bicaranya sampaikan dan hal itu akan berdampak kepada kecanggungan antar sesama.

Terkait dengan sikap anak yang lebih mementingkan *smartphone* saat menjalin komunikasi dnegan teman, bahwa saat sedang berkumpul anak yang lebih asyik bermain *smartphone* akan membuat suasana menjadi tidak asyik lagi, membuat orang yang ada disampingnya merasa ada tapi tidak dianggap, saat teman berbicara denganya tapi dia tidak begitu mendengarkan maka anak akan di anggap egois oleh temannya karena lebih mementingkan *smartphone*

dari pada teman yang berbicara di sebelahnya dan lebih mementingkan kesenangan diri sendiri.

Selanjutnya, hubungan anak dengan teman atau orang lain tersebut akan menjadi renggang karena teman merasa tidak dihargai saat sedang berbicara dan berakhir pada pertengkaran antar anak dengan temannya, karena anak menganggap hal tersebut hal biasa tetapi oleh teman atau lawan bicara itu merupakan sikap yang tidak sopan dan tidak menghargai orang lain yang mana hal tersebut membuat hubungan interpersonal antar mereka menjadi renggang dan menutup kemungkinan tidak terjadinya komunikasi interpersonal yang baik antara anak dan temannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan bahwa saat berkumpul dan berbicara dengan teman hendaklah mengenyampingkan *smartphone* terlebih dahulu agar komunikasi dapat berjalan lancar sebagaimana mestinya tanpa ada hambatan. Namun hal tersebutlah tidak diterapkan oleh anak usia sekolah yang ada di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, dimana saat terjadi komunikasi anak sibuk dengan urusan masing-masing, yang bermain *smartphone* sibuk dengan *smartphone* nya, yang berbicara, berbicaralah sendiri sehingga komunikasi yang terjalin diantara mereka tidak efektif dan akan berdampak kepada renggangnya hubungan dengan teman menimbulkan sikap egois dan tidak saling menghargai satu sama lain.

Kemudian untuk mendapatkan informasi secara umum mengenai dampak *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, melalui metode wawancara peneliti memperoleh data pendukung sebagai berikut:

Informan I (Najwa Latifa) menjelaskan bahwa *smartphone* yang dimilikinya adalah milik pribadi yang diberikan orang tua guna untuk menunjang aktifitas sekolah selama daring, yang mana sudah

informan miliki sejak kelas 4 SD dengan merek Oppo Reno 5, dalam penjelasannya informan bermain *smartphone* dalam sehari itu bisa +5 jam sehari, dan berhenti saat ingin makan, sholat, dan ketika *smartphone* nya di cas, aktifitas biasa yang dilakukan informan dalam menggunakan *smartphone* adalah bermain game, bermain sosial media seperti TikTok, Instagram, dan media sosial lainnya. Informan dalam menggunakan *smartphone* dapat menghabiskan kira-kira 15gb kuota internet dalam seminggu, dengan begitu informan berpendapat bahwa dalam sehari itu tidak bisa tanpa *smartphone*, sehingga berdampak kepada komunikasi dan interaksi informan dengan orang lain.

Informan II (Vanessa) menjelaskan bahwa *smartphone* yang dimilikinya adalah milik pribadi, yang didapatkan sejak informan kelas 5 SD dengan merek *smartphone* Xiaomi Note 9, informan biasanya menggunakan *smartphone* ketika waktu luang atau saat tidak ada tugas sekolah, biasanya cuma 3 jam dalam sehari, aktifitas yang informan lakukan dalam menggunakan *smartphone* adalah bermain game, dan belajar daring dengan menghabiskan kira-kira 15gb dalam sebulan, informan menyatakan bahwa dengan bermain *smartphone*, menghambat aktifitas sehari-hari dan menghambat komunikasi dengan orang tua dan orang lain.

Informan III (Siti Ghofifah C) menjelaskan bahwa *smartphone* yang dimilikinya adalah milik pribadi, yang informan punya sejak kelas 8 SMP dengan merek *smartphone* Redmi Note 8, informan biasanya menggunakan *smartphone* untuk bermain game, sosial media Tiktok, Instagram, Facebook, Youtube, dengan menghabiskan waktu informan hampir sepanjang hari dengan kuota internet 30gb perbulan dan ada juga 15gb per minggu dengan kartu paket yang berbeda, dengan begitu informan mengatakan bahwa satu hari itu, informan tidak bisa tanpa *smartphone*, mana dampak yang dirasakan informan

adalah malas melakukan aktifitas di rumah maupun di luar rumah dan kurang komunikasi dan interaksi dengan orang lain.

Informan IV (Mutia Maharani) menjelaskan bahwa *smartphone* yang dimilikinya adalah milik pribadi, yang informan punya sejak kelas 9 SMP dengan merek *smartphone* Redmi Not 8, dalam sehari informan biasanya menggunakan *smartphone* +- 5 jam sehari atau selepas sekolah online/Daring, aktifitas yang dilakukan informan berupa bermain game, mencari tugas sekolah (jika ada), bermain sosial media seperti Instagram, TikTok, dll. Kuota yang bisa dihabiskan oleh informan adalah unlimited 28gb per bulan, informan mengatakan bahwa terkadang informan tidak bisa mengontrol/membatasi diri dalam bermain *smartphone*, sehingga dampak yang dirasakan adalah malas melakukan aktifitas rumah dan interaksi dengan orang lain.

Informan V (Maya Firjatullah) menjelaskan bahwa *smartphone* yang dimilikinya adalah milik pribadi, yang mana dimilikinya sejak mulai masuk MTsN dengan merek *smartphone* Vivo Y81, informan biasanya menggunakan *smartphone* sepulang sekolah atau +- 3 jam per hari, biasanya informan menggunakan *smartphone* untuk hiburan dan belajar, aplikasi yang digunakan biasanya seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, YouTube dll dengan menghabiskan kuota internet 15gb per minggu, informan mengatakan bahwa dalam sehari itu tidak bisa tanpa *smartphone* terkadang tetap dimainkan walaupun sedang di charger, sehingga dampak yang informan rasakan berupa rasa malas dalam beraktivitas dan berkomunikasi dengan orang lain.

Informan VI (Kevin) menjelaskan bahwa *smartphone* yang dimilikinya adalah milik orang tua yang digunakan nya untuk sekolah online, informan menggunakan *smartphone* ketika sudah selesai sekolah online atau sepulang sekolah, biasanya 4 jam bahkan lebih dalam sehari informan menggunakan *smartphone*, informan

menggunakan smartphone untuk belajar dan bermain game, game yang biasanya dimainkan adalah mobile legend, free fire, dengan menghabiskan paket data internet 15gb per minggu, informan mengatakan bahwa dalam sehari itu bisa bermain smartphone sampai lupa waktu, sehingga dampak yang dirasakan adalah timbulnya rasa malas untuk belajar, sering mengabaikan panggilan orang tua, dan berkurangnya interaksi dan komunikasi dengan orang lain.

Informan VII (Muhammad Azikri) menjelaskan bahwa smartphone yang dimilikinya adalah milik orang tua, yang mana informan gunakan ketika di rumah saja atau ketika libur saja karena informan sekolah di pesantren, merek smartphone yang digunakan Xiaomi Redmi S2, dalam sehari informan menggunakan smartphone 2-3 jam saja dengan aktifitas yang dilakukan berupa bermain game dan sosial media seperti Facebook dan Tiktok, paket data yang dihabiskan tergantung pemakaian informan karena tidak menentu serta tidak hanya informan saja yang menggunakan smartphone tersebut, informan mengatakan bahwa dalam kisaran waktu 2-3 jam tersebut dapat menghambat kelancaran aktifitas dirumah, serta membatasi komunikasi dengan orang lain.

Informan VIII (Silvi) menjelaskan bahwa smartphone yang digunakan adalah milik pribadi, yang mana telah dimilikinya sejak kelas 6 SD dengan merek smartphone Redmi 9A, informan biasanya menggunakan smartphone sepulang sekolah dan bahkan menggunakannya juga di sekolah dengan begitu informan menggunakan smartphone hampir sepanjang hari, dengan kegiatan seperti bermain game, bermain Tiktok dan sosial media, paket data yang dihabiskan bisa 15gb per minggu, informan mengatakan bahwa dalam sehari itu tidak bisa tanpa smartphone, sehingga dampak yang dirasakan adalah ketergantungan dan keterbatasan dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Informan IX (Zikra) menjelaskan bahwa smartphone yang dimilikinya adalah milik pribadi sejak kelas 1 MTsN dengan merek smartphone Xiomi 8 lite, informan biasanya menggunakan smartphone ketika pulang sekolah dan sehabis sekolah online kira-kira 3 jam sehari yang digunakannya untuk belajar dan menghibur diri dengan bermain game, sosial media seperti Tiktok dan menonton YouTube, informan biasanya menghabiskan paket data 10gb per minggu, informan menyatakan bahwa saat bermain smartphone dia menjadi lebih tertutup dan sering mengabaikan orang sekitar sehingga dampak yang dirasakan adalah jadi malas belajar dan keterbatasan dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Informan X (Ledis) menjelaskan bahwa smartphone yang dimilikinya adalah milik pribadi sejak kelas 3 MTsN dengan merek smartphone Vivo Y21s, informan biasanya menggunakan smartphone hampir sepanjang hari bahkan di sekolah sekalipun, informan menggunakan smartphone untuk belajar dan lebih banyak untuk sarana menghibur diri dengan bermain game, bermain sosial media Instagram, WhatsApp dan Tiktok, paket data yang informan habiskan biasanya mencapai 25gb per bulan atau paket data unlimited sebulan, informan menyatakan bahwa dengan smartphone dia lebih bisa menjalankan hari-hari tanpa smartphone dia akan galau, dengan begitu dampak yang dirasakan informan adalah ketergantungan pemakaian smartphone dan keterbatasan dalam berinteraksi dan komunikasi dengan orang sekitar.

Berdasarkan data hasil wawancara penelitian di atas, diketahui bahwa rata-rata smartphone yang digunakan anak adalah milik pribadi dan hal tersebut menjadi faktor pendorong anak leluasa dalam menggunakannya yang mana akan berdampak pada kecanduan terhadap smartphone yang berimbas pada terhambatnya keefektifan komunikasi interpersonal anak.

## B. Pembahasan

Penelitian ini membahas bagaimana penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang dengan informan 10 orang anak-anak usia sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data mengenai penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, ditemukan:

### 1. Bagaimana dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang

Dampak positif yang terlihat dari penggunaan *smartphone* oleh anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang adalah anak menjadi mudah dalam dalam mengembangkan potensi diri dengan melihat konten-konten bermanfaat yang ada di *smartphone* untuk di tiru oleh anak di rumah, seperti belajar menjadi konten kreator, belajar memasak dengan mmelihat konten-konten masak yang ada di *smartphone* yang mana hal tersebut dapat anak lakukan sendiri maupun bersama dengan teman, sehingga mereka membangun sutau interaksi dan komunikasi yang baik yang menguntungkan bagi mereka. Selain untuk mengembangkan potensi diri, *smartphone* menjadi sarana anak untuk menghibur diri dari kesibukan urusan sekolah seperti bermain game, dan bermain sosial media.

*Smartphone* tidak hanya menguntungkan bagi diri anak sendiri tetapi juga menguntungkan untuk komunikasi anak dnegan orang lain, terlebih dengan orang-orang atau teman dan keluarga yang jauh, anak dapat memanfaatkan media sosial seperti WhatsApp untuk berkomunikasi berupa video call atau mengirim pesan singkat kepada teman yang jauh agar hubungan mereka tetap terjalin baik walaupun sedang dalam tempat yang berbeda. Sama halnya dengan hubungan komunikasi langsung anak dengan temannya, saat sedang berbicara

dengan teman, saling memfokuskan diri untuk saling berkomunikasi satu sama lain agar komunikasi yang terjadi menjadi efektif.

Menurut teori komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Kelman komunikasi yang efektif terjadi jika komunikasi mengalami proses internalisasi (*Internalization*), identifikasi diri (*self Identification*), dan ketundukan (*compliance*). Komunikasi mengalami proses internalisasi, jika komunikan menerima pesan yang sesuai dengan nilai yang sama dengan komunikator seperti nilai bahasa dan budaya, sehingga pesan yang disampaikan akan dapat diterima baik oleh komunikan sehingga komunikan merasa puas dan memperoleh manfaat dari apa yang disampaikan komunikator. Internalisasi juga bisa terjadi jika komunikator bisa mengendalikan suasana komunikasi atau komunikatornya dapat dipercaya.

Identifikasi terjadi jika pada diri komunikan, jika komunikan merasa puas dengan apa yang disampaikan komunikator dan tergerak untuk meniru atau mengambil pikiran dan pemahaman dari orang lain. Identifikasi akan terjadi pada diri komunikan jika komunikatornya memiliki daya tarik dalam berbagai aspek baik penampilan, gaya bahasa yang digunakan, pola pemikiran dan pemahaman yang disampaikan yang membuat komunikan merasa puas dan mengikuti apa yang disampaikan komunikator. Ketaatan pada diri komunikan terjadi, jika komunikan yakin akan mengalami perubahan pada dirinya, mendapatkan kepuasan dari apa yang disampaikan, mengalami reaksi yang menyenangkan, serta memperoleh balasan positif dari orang lain. (Latief, 2018: 174)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal dapat terjalin dengan efektif jika (1) pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh komunikan dengan baik, (2) komunikan bersikap sesuai dengan apa yang di khendaki oleh komunikator, (3) adanya kesesuaian antar komponen, sehingga komunikasi dapat terjalin dengan baik dan efektif.

2. Bagaimana dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang

Ditemukan anak yang menggunakan *smartphone* dengan jangka waktu yang lama menumbuhkan sikap pemalas dalam diri anak, yang mula anak rajin-rajin saja dalam segala aspek kehidupannya, membuat tugas sekolah, belajar dengan rajin, membantu pekerjaan orang tua dan kegiatan positif lainnya yang anak lakukan sebelum mengenal *smartphone*. Setelah anak mengenal *smartphone*, anak mulai menjadi pemalas dan lebih suka membiasakan diri untuk mengurung diri dikamar dan hanya melakukan aktifitas bermain *smartphone* seperti bermain game seharian, bermain sosial media, menonton youtube dan yang akhir-akhir ini sangat marak dikalangan remaja dan anak-anak yaitu membuat video Tiktok. Dalam sehari itu anak bisa bermain *smartphone* 5-10 jam. Orang tua yang melihat anaknya begitu menjadi marah dan mengur kelakuan anaknya tersebut, yang mana hal ini tidak disukai oleh anak sehingga antar anak dan orang tua komunikasinya menjadi tidak efektif karena anak tidak menghiraukan apa yang dikatakan oleh orang tuanya dan memilih untuk diam dan tidak berkomunikasi dengan orang tuanya. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya pada komunikasi interpersonal anak dengan orang tua, tetapi yang paling besar dampaknya adalah kepada komunikasi anak dengan orang sekitar atau lingkungan diluar rumah. Karena anak yang suka mengurung diri dikamar dan hanya melakukan aktifitas seperti bermain *smartphone* menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan tidak membuka diri untuk bersosialisasi dengan orang lain, tidak mudah bergaul dengan orang lain. Karena sikap tertutup tersebut anak menjadi susah untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seperti saat keluar rumah anak bertemu dengan orang yang jarang dijumpai, saat melakukan interaksi anak hanya sekedar membalas sapaan orang tersebut tanpa melakukan komunikasi lebih lanjut. Komunikasi anak dengan orang lain menjadi tidak terbuka.

Komunikasi interpersonal akan efektif apabila terdapat keinginan untuk membuka diri, bersikap empati dan menerima pendapat orang lain, serta berkata jujur kepada lawan bicara. Keinginan untuk menghargai bahwa perasaan dan pemikiran yang disampaikan selama proses komunikasi berlangsung adalah milik sendiri. Dalam situasi ini kedua belah pihak yang terlibat komunikasi memiliki tanggung jawab atas apa yang disampaikannya. Maka dalam komunikasi interpersonal antara komunikan dan komunikator harus saling memiliki keterbukaan dalam menyampaikan pesan, agar hubungan komunikasi yang terjalin efektif dan maksud pesan akan tersampaikan dengan baik.

Selanjutnya, dampak negatif terhadap komunikasi interpersonal anak dengan teman-teman atau orang banyak, dimana anak yang menghabiskan waktu terlalu lama bermain *smartphone*, lebih cenderung menjadi sulit berkomunikasi dengan teman atau orang lain karena sudah terbiasa berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang melalui *smartphone*, sehingga saat berkomunikasi langsung menjadi canggung dan lebih banyak diam dan menyibukkan diri dengan bermain *smartphone*. Selain itu anak juga akan mengalami masalah dengan teman atau lawan bicara saat sedang berkomunikasi karena sudah terbiasa di rumah orang sedang bicara tetapi malah sibuk dengan *smartphonenya* sendiri, yang mana hal tersebut akan berdampak pada terjadinya *miss komunikasi* dan kesalah pahaman antara anak dan teman atau orang yang sedang berbicara denganya.

Komunikasi interpersonal yang dilakukan anak di Dusun Balai Kaciak sama dengan komunikasi yang dilakukan orang-orang pada umumnya, dimana pengirim pesan mengirim pesn kepada penerima pesan sehingga menghasilkan *feed back* atau umpan balik. Penggunaan *smartphone* dalam kegiatan komunikasi hanya akan memperlambat pesan yang disampaikan dan komunikasi terjadi hanya pada salah satu pihak sedangkan komunikasi yang efektif itu terjadi antara kedua belah pihak sama-sama terlibat dalam komunikasi.

Seperti yang dikemukakan oleh Wilber dan Schramm (1954) (dalam Suryanto 2015:58) menggambarkan komunikasi itu terjadi secara dua arah antara komunikator dan komunikan. Model komunikasi ini menekankan pada proses komunikasi dua arah dari pengirim dan penerima pesan dan sebaliknya. Selain dua komponen tersebut, komponen lain yang penting yaitu *feed back* atau umpan balik atau tanggapan. Umpan balik dari komunikasi interpersonal dapat terjadi setelah pesan diterima dan dapat berupa verbal dan non verbal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal anak tidak akan efektif jika anak dalam melakukan komunikasi masih melibatkan *smartphone* didalamnya. Dimana saat berkumpul atau sedang berbicara dengan teman, jika anak berkomunikasi sambil bermain *smartphone* maka komunikasi yang terjadi akan menjadi tidak efektif karena anak tidak memfokuskan diri kepada apa yang disampaikan oleh teman atau lawan bicara sehingga akan menimbulkan terjadinya mis komunikasi antar anak dan lawan bicara.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang adalah membantu anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-temannya dalam perihal menanyakan tugas sekolah, mengembangkan kemampuan anak dalam mendapatkan informasi melalui *smartphone* dengan berkomunikasi dengan orang banyak melalui aplikasi-aplikasi seperti Facebook, Twitter, WhatsApp, messenger, Instagram yang mana di aplikasi tersebut anak banyak menjumpai orang-orang dari berbagai kota yang mana akan menambah wawasan anak tentang dunia luar dan anak lebih banyak mengenal bahasa orang-orang dari berbagai daerah. Selain itu penggunaan *smartphone* dapat mengembangkan kreativitas anak dalam mengembangkan potensi dirinya, seperti melihat konten-konten positif seperti konten masak-masak, membuat vlog keseharian, belajar versi murah melalui aplikasi belajar di *smartphone*, anak menjadi meniru dan mempraktekannya kedalam versi anak sendiri. Hal tersebut akan menarik perhatian teman-teman atau orang yang melihatnya, sehingga timbulah interekasi yang berujung kepada terjalinnya komunikasi anak dengan teman atau orang lain mengenai apa yang dilakukan anak tersebut.

Selain mengembangkan potensi diri, *smartphone* menjadi penghubung anak dengan orang tua atau keluarga yang jauh dan teman-teman yang jauh untuk saling berkomunikasi dan bertukar kabar melalui aplikasi-aplikasi tadi agar hubungan silaturahmi dengan orang yang jauh tetap terjaga dengan baik. Tidak hanya dengan orang jauh, dengan teman dekat *smartphone* juga dapat menjaga hubungan pertemanan anak tetap lancar.

Misalnya ada tugas sekolah, *smartphone* bisa digunakan untuk mencari jawaban-jawaban yang tidak bisa anak temukan di buku dan anak mengerjakan tugas tersebut bersama-sama dengan teman yang tidak mempunyai *smartphone* agar mereka juga bisa mendapatkan jawaban yang benar juga. Hubungan komunikasi anak dengan temannya menjadi efektif karena saling menguntungkan satu sama lain.

Hal yang melatarbelakangi penggunaan *smartphone* oleh anak usia sekolah adalah anak sekolah daring karena virus corona yang masih ada di Indonesia, oleh karena itu anak diberikan *smartphone* untuk menunjang sekolah online.

2. Dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang, bahwa *smartphone* memberikan dampak negatif terhadap komunikasi interpersonal anak dengan orang tua dan teman-temannya. Dimana anak menggunakan *smartphone* dalam jangka waktu yang lama sehingga menyebabkan anak jadi kecanduan bermain *smartphone* ketimbang bermain dengan teman-temannya. Terlebih dampak negatif yang ditimbulkan lebih ke psikologi anak, dimana anak menjadi lebih pemalas dan suka membantah perkataan orang tua, dimana saat bermain *smartphone* anak suka menunda-nunda pekerjaan sekolah dan pekerjaan rumah, yang menimbulkan perselisihan antara anak dan orang tua. Tidak hanya itu anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri, hal tersebut akan menyebabkan anak menjadi sulit untuk bersosialisasi dengan orang di luar lingkungan rumah dan sulit untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain atau orang yang sedang berbicara denganya. Anak yang menghabiskan waktu terlalu lama bermain *smartphone*, lebih cenderung menjadi sulit berkomunikasi dengan teman atau orang lain karena sudah terbiasa berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang melalui *smartphone*, sehingga saat berkomunikasi langsung menjadi canggung dan lebih banyak diam dan menyibukkan diri dengan bermain *smartphone*.

*Smartphone* juga mempengaruhi komunikasi langsung anak dengan teman-temannya saat sedang berkumpul atau bermain bersama. Dimana saat berkumpul anak sibuk dengan *smartphone* masing-masing, sehingga tidak melakukan komunikasi satu sama lain, komunikasi yang dijalin hanya sebatas membuat story Instagram atau Cuma berfoto-foto. Tidak hanya itu bermain *smartphone* saat orang sedang berbicara juga akan menimbulkan kesalahpahaman pesan yang disampaikan oleh lawan bicara, sehingga apa yang disampaikan dengan apa yang ditanggapi tidak sejalan dan malah menjadi miss komunikasi.

## **B. Saran**

Setelah penulis melakukan penelitian tentang penggunaan *smarrtphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah di Dusun Balai Kaciak Jorong Malintang maka dapat diajukan beberapa saran di antaranya kepada:

1. Bagi anak usia sekolah pengguna *smartphone*  
Harapan bagi anak-anak usia sekolah untuk tidak terlalu mementingkan *smartphone* saat sedang berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman bermain dan untuk tidak terlalu ketergantungan dengan *smartphone*, serta tidak menghambat untuk tetap peduli terhadap orang sekitar dan lingkungan sekitar.
2. Bagi orang tua  
Diharapkan kepada orang tua anak usia sekolah yang menggunakan *smartphone* untuk lebih bisa mengawasi dan mengontrol anaknya saat bermain *smartphone* agar anak tidak susah dalam berkomunikasi dengan teman-temannya maupun orang lain di lingkungannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya  
Penelitian ini dapat dijadikan acuan sebagai gambaran atau referensi tambahan untuk jenis penelitian yang terkait dengan dampak penggunaan *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan

memunculkan masalah yang terkait dengan dampak *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak usia sekolah.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Alimul hidayat, Aziz.2009.*Pengantar Ilmu keperawatan Anak*.Jakarta: Salemba Medika.
- Bungin, burhan. 2017. *SosiologiKomunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Desi Sarini. 2014. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Masyarakat Kota Batam*.*E-journal.upbatam.ac.id*, <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/374> . Vol 2(2), 19-20.
- Emzir. 2011. *Analisis Data : Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Hardjana, andre. 2019. *KomunikasiOrganisasi*. Depok: PT RajagrafindoPersada.
- Ibrahim. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Liliwari, Alo. 2015. *Komunikasi Antarpersonal*, Jakarta: Kencana.
- Nurhakim, syerif.2015. *Dunia Komuikasi dan Gadget*.Jakarta: Bestari.
- Nurudin. 2008. *Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mochamad Chaerul Latief. 2018. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas penerimaan pesan dalam kegiatan belajar dan mengajar. 20 (2): 174
- Oktarina, Netti. 2021. *Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat*.Skripsi. Batusangkar: IAIN Batusangkar.
- PitthaullyHaomasan, jurnal ilmiah Universitas Trunojoyo Madura, 15 Agustus 2021.
- Ratna Julita Simahate, dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku beribadah, 15 Agustus 2021: 23-25.
- Roudhonah. 2017. *Ilmu Komunikasi*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Ruliana, Poppy dkk. 2019. *TeoriKomunikasi*.Depok: PT RajagrafindoPersada.
- Sevilla, Consuelo G. 2006. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- YuliSawitri, dkk, 2015.proseding seminar nasional LPPM UMP, 15 Agustus 2021: 694-696

