

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi khususnya media sosial sudah makin berkembang. Aplikasi media sosial yang telah diciptakan dengan harapan sosialisasi umat manusia yang semakin membaik karena adanya kepraktisan dalam melakukan komunikasi tanpa adanya batas ruang dan waktu. Pola kehidupan sehari-hari telah berubah sejak adanya teknologi internet, karena dengan adanya teknologi internet, bumi seakan menjadi desa kecil yang tidak pernah tidur, semua jenis kegiatan dapat difasilitasi oleh teknologi internet (Oetomo, 2007).

Berdasarkan data dari sumber *DataReportal*, Indonesia dengan jumlah penduduk sebanyak 276 juta jiwa dengan sebanyak 167 juta pengguna media sosial. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang luar biasa saat ini, manusia dapat berkomunikasi dan memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Sebelum perkembangan ini, manusia membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi, kini dengan bantuan teknologi komputer dan internet, manusia dapat melakukan keduanya dalam hitungan detik

Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta fotofoto bersama teman. Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir



Gambar 1. sosio-demografi Indonesia 2023

Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman. Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Padahal dalam perkembangannya di sekolah, remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno atau ketinggalan jaman dan kurang bergaul.

Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman. Namun apa yang mereka

posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan *social life* mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian.

Media sosial seperti whatsapp, instagram, tiktok, youtube, facebook dan twitter dapat membantu dalam banyak hal dan membuka banyak kesempatan untuk anda. Tapi, siapa sangka ternyata jejaring sosial juga dapat mendatangkan masalah untuk penggunanya. Jejaring sosial merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi banyak orang. Terutama, bagi orang yang maniak internet, dapat berhubungan dengan teman dengan mudah, terutama untuk orang yang sudah lama tak bertemu dan tinggal berjauhan. Jejaring sosial yang marak digunakan oleh remaja merupakan tempat curhat bagi mereka, karena selama di rumah tidak diperhatikan oleh sekolah maupun keluarga.

Sebelum kita melakukan penelitian kita harus menentukan hipotesis (dugaan sementara) yang akan kita gunakan sebagai acuan dari hasil data yang kita peroleh nantinya.

Dengan hipotesis sebagai berikut :

1. H_0 = tidak ada pengaruh yang signifikan antara media sosial terhadap komunikasi interpersonal antar siswa/siswi sma negeri 1 mempawah hilir
2. H_1 = ada pengaruh yang signifikan antara media sosial terhadap komunikasi interpersonal antar siswa/siswi sma negeri 1 mempawah hilir

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah di penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media sosial terhadap komunikasi interpersonal siswa/siswi di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh penggunaan media sosial terhadap komunikasi interpersonal siswa/siswi SMA Negeri 1 Mempawah Hilir ini kearah yang positif atau negatif

1.3 Manfaat Penelitian

manfaat penelitian ini adalah:

1. secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan kepada peneliti dan mahasiswa maupun orang lain terkait dengan pengaruh media sosial bagi komunikasi interpersonal
2. secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mendorong mahasiswa berperan dalam perkembangan teknologi komunikasi dan memberikan kontribusi yang positif bagi pembaca dalam memahami teori dan praktik di lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi

2.1.1 Pengertian

Kata komunikasi atau communication dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “*sama*”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (to make common). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata – kata Latin lainnya yang sebanding. Komunikasi mengusulkan agar ide, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. Definisi kontemporer dalam hal komunikasi merujuk pada cara berbagai hal-hal tersebut, seperti dalam kalimat “Kita berbagi pikiran,” “Kita mendiskusikan makna,” dan “Kita mengirim pesan.” (Mulyana, 2010)

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin, *communicatus*, artinya berbagi atau menjadi milik bersama - mengacu pada upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan.

Fungsi-fungsi dari komunikasi (Ardianto, 2007) :

1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*).

Komunikasi sebagai metode untuk menyampaikan hal hal yang terjadi dimanapun dan kapan pun

2. Mendidik (*To Educate*).

Komunikasi sebagai sarana dalam menyebarkan pembelajaran yang berdasarkan fakta sehingga kebenarannya bisa di validasi

3. Menghibur (*To Entertain*).

Komunikasi juga dapat digunakan untuk menghibur seseorang atau kelompok

4. Mempengaruhi (*To Intfluence*).

Komunikasi biasanya digunakan untuk mengajak seseorang atau kelompok agar termotivasi untuk melakukan hal hal yang bermanfaat

Dalam berkomunikasi tidak hanya untuk memahami dan mengerti satu dan lainnya tetapi juga memiliki tujuan dalam berkomunikasi.

Ada empat tujuan komunikasi (Effendy, 2004) antara lain:

1. Perubahan Sikap:

memberikan berbagai informasi kepada masyarakat dengan tujuan agar masyarakat akan berubah sikapnya.

2. Perubahan Pendapat:

memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan agar masyarakat mau merubah pendapat dan persepsinya terhadap tujuan informasi yang disampaikan.

3. Perubahan Perilaku:

memberikan informasi pada masyarakat dengan tujuan agar masyarakat akan berubah perilakunya.

4. Perubahan Sosial:

memberikan berbagai informasi kepada masyarakat, yang pada akhirnya bertujuan agar masyarakat mau mendukung dan ikut serta berpartisipasi terhadap tujuan informasi yang disampaikan.

2.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*) merupakan komunikasi tatap muka antar manusia, yang memungkinkan setiap peserta secara langsung menangkap respon verbal dan non verbal orang lain (Mulyana, 2008).

Komunikasi interpersonal mengacu pada komunikasi di dalam diri sendiri, pada manusia, sumber komunikasi, pesan, saluran penerimaan dan umpan balik, dan komponen komunikasi lainnya dalam komunikasi interpersonal, hanya satu orang yang berpartisipasi. Pesan dimulai dan diakhiri pada individu. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Komunikasi interpersonal juga diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara dua orang yang memiliki hubungan yang jelas satu sama lain, misalnya dialog antara ayah dan anak, dialog antara suami dan istri, dialog antara guru dengan siswa dan lain sebagainya.

Ada beberapa ciri komunikasi interpersonal, yaitu

1. Selektif:

Kita tidak dapat berkomunikasi dengan semua orang secara akrab dalam kehidupan sehari-hari, dan kita berusaha bekerja terbuka sepenuhnya dengan beberapa orang yang kita kenal baik.

2. Sistematis:

karena terjadi di dalam suatu sistem dan memiliki varian. Komunikasi berlangsung di lingkungan yang berpengaruh dalam peristiwa dan makna yang terkait dengannya. Ada banyak sistem yang melekat pada proses komunikasi interpersonal yang mempengaruhi harapan kita terhadap orang lain. Cara manusia berkomunikasi yang sangat bervariasi.

3. Unik:

pada tingkat terdalam komunikasi interpersonal bersifat unik. Dalam hubungan yang lebih dari sekedar peran sosial, setiap orang adalah unik dan karena itu tidak dapat tergantikan. Kita dapat mengganti lawan dalam sebuah pertandingan, tetapi kita tidak dapat menggantikan hubungan karib (*intimates*). Ketika kita kehilangan teman dekat, atau kekasih yang kita cintai, kita mungkin dapat menemukan teman baru atau kekasih baru pula tetapi hubungan ini tidak dapat dipertukarkan dengan teman atau kekasih yang telah pergi. Sama halnya hampir setiap kebanyakan orang yang memiliki keunikan tersendiri baik dalam hubungan persahabatan ataupun percintaan.

4. Processual komunikasi interpersonal:

proses yang berlangsung dan berkelanjutan. Dengan demikian berarti, pertama komunikasi akan terus berkembang dari waktu ke waktu, semakin lama akan semakin pribadi. Semakin lama kita mengenal seseorang, kemungkinan juga kita akan semakin dekat dan semakin pribadi apalagi terhadap orang baru yang masuk dalam kehidupan kita. Meskipun pada dasarnya sebuah hubungan tidak ditentukan oleh waktu, namun dengan demikian seiring berjalannya waktu dalam sebuah hubungan akan lebih mudah berkembang menjadi sebuah hubungan yang dekat dan intim.

5. Transaksional komunikasi interpersonal:

proses transaksi antara beberapa orang misalnya ketika berbicara kepada seorang teman, kemudian teman tersebut tertawa, atau ketika atasan menjelaskan sebuah ide, dan gagasan lalu bawahan mengangguk untuk menunjukkan bahwa bawahan tersebut memahami. Dalam percakapan interpersonal semua pihak berkomunikasi secara terus-menerus dalam waktu yang bersamaan.

2.3 Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi

teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat, seperti halnya koran dan majalah yang saat ini mulai bergeser

penggunaannya. teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin, perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini harus disertai dengan pemahaman tentang teknologi itu sendiri agar dapat secara maksimal penggunaanya dan tidak menimbulkan dampak yang buruk (N Martono 2012)

Bersamaan dengan kemajuan pesat di bidang teknologi komunikasi, pemahaman tentang kemajuan teknologi komunikasi telah mendapat banyak pertimbangan dari para ahli. Menurut Everett M. Rogers (1986) dalam Darmawan (2009)

teknologi komunikasi memiliki beberapa kualitas, yaitu:

1. Teknologi komunikasi berkaitan dengan perangkat keras atau alat
2. Teknologi komunikasi muncul dalam suatu struktur ekonomi, sosial, dan politik tertentu
3. Teknologi komunikasi membawa nilai-nilai tertentu dari struktur diatas
4. Teknologi komunikasi berhubungan dengan perangkat keras di bidang komunikasi

Menurut Everett M. Rogers, kemajuan komunikasi termasuk didalamnya inovasi teknologi yang digolongkan menjadi 4 era (darmawan,2009) yaitu:

1. Era Tulisan (*the writing era*)

Penilaian Rogers M Everett tidak diragukan lagi bahwa era menulis sebenarnya adalah era pertama. Berhubung tulisan harus ada hurufnya, tentu ada huruf tertentu, tapi sayangnya saya tidak yakin apa huruf utama di dunia

ini. Di era penulisan ini, buku ini menyinggung beberapa bukti. Bangsa Sumeria menggunakan tanah ini untuk menulis surat. Kemudian pada tahun 1041 SM Cina menemukan jenis cetakan alfabet pada buku, kemudian pada tahun 1241 Korea menemukan jenis cetakan alfabet dari tanah ke logam. Menunjukkan bahwa era menulis memang yang pertama.

2. Era Cetak (*the printing era*)

Rogers menjelaskan bahwa periode komunikasi manusia ini dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan teknologi pencetakan. Awalnya dengan munculnya bahan baku pembuatan kertas, bahan cetak ini mulai berkembang di China. Selain itu, dengan berkembangnya mesin cetak, teknologi cetak mulai dari China hingga Korea Selatan hingga Jerman mulai diciptakan. Kemajuan tiada henti dari teknologi pencetakan tingkat tinggi ini dipamerkan pada tanggal 3 September 1883, ketika Benjamin Day dengan menarik mendistribusikan koran New York Sun, atau disebut "*Penny Press*" dengan alasan bahwa harga satu duplikat kertas adalah satu sen atau satu sen.

3. Era Telekomunikasi (*telecommunication era*)

Menurut Rogers, era perkembangan pesat yang dimulai pada tahun 1800-an memasuki era inovasi elektronik. Rogers menemukan metode transmisi informasi dari Baltimore ke Washington, D.C. melalui kabel (kemudian disebut telegraf) oleh Samuel Morse pada tanggal 24 Mei 1844, pesan terkenal "Tuhan memalsukan apa?". Munculnya telegraf mendorong para ahli untuk mengembangkan teknologi yang lebih baru termasuk radio dan televisi.

4. Era Interaktif (*interactive era*)

Era interaktif Komputer mainframe terpusat di ENIAC memiliki 18.000 tabung vakum. Komputer ini dibuat oleh William Shockley, John Bardeen dari University of Pennsylvania, dan Walter Brattain dari Bell Laboratories untuk mengembangkan semikonduktor solid-state yang dapat mengubah perbesaran pesan elektronik Ampex Company di Redwood City California menciptakan Videotape Rusia meluncurkan satelit ruang angkasa (*Sputnik*) pertama kali Pendaratan manusia di bulan pertama kali oleh NASA yang dipandu oleh minicomputer yang berukuran 2 x 1,5 feet, atau 3000 kali lebih kecil dibandingkan dengan komputer ENIAC Penciptaan microprosesor, suatu unit kontrol komputer (*Central Processing Unit/CPU*) pada chip semi konduktor oleh Ted Hoff at Intel Corporation.

2.4 Media Sosial

Media sosial merupakan website yang ditujukan untuk menjalin pertemanan dan sosialisasi di internet. Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Perkembangan media sosial berdampak pada berkomunikasi kita saat ini. Munculnya web 2.0 memungkinkan orang membangun hubungan sosial serta berbagi informasi (Nasrullah, 2015).

1. Instagram

Terciptanya media sosial yang berguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman, terdapat pula sebuah situs atau media yang dapat memfasilitasi

penggunanya dalam hal pengekspresian diri melalui gambar dan video. Yaitu melalui media sosial Instagram. Pengguna dapat membuat konten berisikan gambar, foto, atau video berdurasi pendek yang dapat dilihat dan direspon oleh para pengikut akun kita, yang dalam hal ini adalah teman. Respon yang dapat diberikan berupa *like* atau *love*, serta komentar pada postingan yang kita unggah di dalam Instagram. Penggunaan Instagram sendiri begitu aktif digunakan di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa komunitas terbesar Instagram di Asia Pasifik jatuh pada negara Indonesia. Hal ini membuktikan bahwasanya para penggunanya gemar mengakses media sosial yang memberikan ruang dalam mengekspresikan diri sesuai dengan apa yang kita inginkan, termasuk dengan pengunggahan konten sesuai dengan minat kita. Dalam Instagram terdapat sistem berupa followers (pengikut) dan following (orang yang kita ikuti)

2. Whatsapp

WhatsApp merupakan alat komunikasi yang sangat efektif sebagai pengguna jejaring sosial untuk memfasilitasi komunikasi interpersonal antar karyawan Perusahaan Garmen Samkyung Jaya Busana. Fitur panggilan video *call WhatsApp* memungkinkan karyawan untuk berkomunikasi secara gratis, bahkan di lokasi terpencil, memungkinkan kolaborasi lebih mudah dan pertemuan virtual yang efektif, yang sangat membantu dalam meningkatkan produktivitas dan memecahkan masalah di tempat kerja. Video call mempermudah berkomunikasi secara visual tanpa perlu melakukan kegiatan fisik secara langsung (Kamaruddin, 2019).

3. Facebook

Facebook adalah situs jejaring sosial (*social networking*) atau disebut juga layanan jaringan sosial secara online, yang memungkinkan penggunanya saling berinteraksi dan berbagi informasi di seluruh dunia (Arifin, 2009). Facebook adalah website jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan hubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Orang juga dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan, dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya serta dapat digunakan untuk transaksi jual beli (Saputra, 2004)

4. X (twitter)

Twitter merupakan suatu situs web yang merupakan layanan microblogging yaitu merupakan suatu bentuk blog yang membatasi ukuran setiap postingannya yang memberikan fasilitas bagi penggunanya untuk dapat menuliskan pesan dalam Twitter dengan maksimal 140 karakter. Twitter juga merupakan sebuah website yang dimiliki dan dioperasikan oleh Twitter Inc, berupa jejaring sosial dan microblog yang menyediakan penggunanya untuk dapat mengirim dan membaca tweet. Sehingga Twitter merupakan salah satu media sosial yang paling mudah digunakan karena hanya memerlukan waktu yang singkat tetapi informasi yang didapatkan dan disampaikan dapat langsung menyebar secara luas (Zarella, 2010).

5. YouTube

Media sosial berbasis video yang paling sering diakses di smartphone adalah Youtube. Mulai dari berita, klip musik terbaru, komedi, semua ada di Youtube. Situs Youtube menyediakan berbagai informasi berupa video, termasuk di dalamnya audio. Youtube ditujukan bagi mereka yang ingin mencari informasi dalam bentuk video. Selain mencari video, pengunjung situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke Youtube dan membagikannya ke seluruh dunia (Muhaemin, 2017)

6. Tiktok

TikTok merupakan media sosial dengan kombinasi unggahan video atau sekuen gambar dengan musik. Pengguna dimudahkan untuk mengubah komposisi video, gambar dan suara yang terkandung dalam unggahan mereka sehingga media sosial ini semakin marak digunakan oleh masyarakat digital (Rachmania, 2019). Media TikTok, yang merupakan salah satu situs media online dengan penggunaanya dapat mencari, menonton dan me-download dari segala video yang ada di TikTok secara universal. Dengan adanya TikTok, ini membuat pengaruh besar terhadap masyarakat khususnya anak remaja, baik itu dalam hal positif atau bahkan negatif (Solikhah & Aesthetika, 2021).

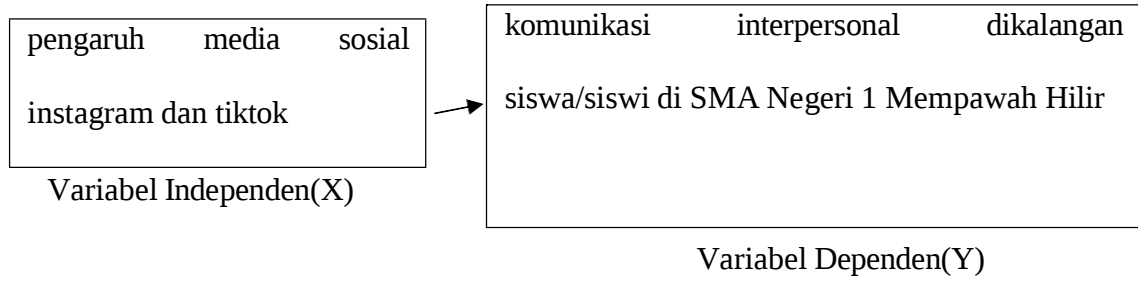
Popularitas media sosial TikTok dalam kalangan remaja dianggap sebagai salah satu alternatif menghilangkan kejenuhan para remaja saat masa pendidikan mereka. Pandemi COVID-19 juga menjadi faktor utama meningkatnya

popularitas TikTok dalam kalangan muda karena hampir seluruh aktifitas manusia digeser dengan metode digital (Angreani et al., 2021). Komodifikasi pandemi COVID-19 menyebabkan kuantitas pengguna TikTok yang meroket. Dampak peningkatan jumlah pengguna juga mempengaruhi perilaku generasi muda dari segi akademis maupun sosial. Aktifitas media sosial yang tidak bisa mereka lepas berdampak secara negatif terhadap kinerja akademis dan non-akademis generasi muda, serta kehidupan sosial di lingkungan sekolah (Doni, 2017).

2.5 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep adalah kerangka berpikir utuh tentang hubungan beberapa konsep yang ingin dibuktikan atau dicarikan jawabannya. Kerangka konsep adalah hubungan antara konsep hubungan konsep yang satu dengan konsep lainnya dari masalah yang diteliti dibangun berdasarkan hasil studi empiris terdahulu sebagai sesuai apa yang diuraikan pada tinjauan pustaka (Gahayu, 2019).

Menurut (Notoatmodjo, 2010), kerangka konseptual adalah kerangka teori atau rumusan atau rancangan teori yang mendukung penelitian. Kerangka konseptual adalah hubungan atau keterkaitan antara satu konsep dengan konsep lainnya dalam masalah yang diteliti. Kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan seperti gambar berikut ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan/Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Dalam penelitian ini menggunakan pengukuran data kuantitatif dan statistik berdasarkan objek perhitungan ilmiah yang berasal dari sampel yang digunakan dan jawaban yang di peroleh dari angket yang di berikan (Sugiyono ,2013).Metode penelitian kuantitaif adalah sebuah metode yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Data kuantitatif dapat disebut sebagai data berupa angka dalam arti sebenarnya. Jadi, berbagai operasi matematika dapat dilakukan pada data kuantitatif.

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir, jalan raden kusno Kecamatan mempawah hilir Kabupaten Mempawah, kalimantan barat dan pengumpulan data akan dilaksanakan pada bulan januari 2024

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh subjek atau objek dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti (Notoatmojo, 2010). Maka populasi yang akan diteliti adalah seluruh siswa/siswi Sma Negeri 1 Mempawah Hilir yang berjumlah sekitar 824 orang

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang dipilih dengan teknik sampling tertentu untuk bisa memenuhi atau mewakili populasi. Rumus yang digunakan untuk menentukan besar sampel dalam penelitian ini adalah rumus slovin, dengan tingkat kepercayaan 90% dengan nilai $e=10\%$ adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana : n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat kesalahan dalam memilih anggota sampel
yang ditolerir sebesar 10%

Sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan sebanyak 10 %. Jadi :

$$n = \frac{824}{1 + 824(0,1)^2} = 89,17 \approx 90$$

maka dapat disimpulkan, sampel pada penelitian ini menggunakan 90 orang responden

Varibel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variable bebas(X) dan variable terikat(Y). Dimana variabel terikat adalah pengaruh media sosial instagram dan tiktok serta variabel bebas komunikasi interpersonal dikalangan siswa/siswi di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir

1. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *probability sampling*, sedang kan cara pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017).

Adapun kriteria yang digunakan dalam penentuan sampel dalam penelitian ini, meliputi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Kriteria inklusi adalah sejumlah kriteria spesifik yang harus ada atau dipenuhi oleh subjek penelitian. Kriteria eksklusi adalah karakteristik yang tidak boleh ada pada responden karena dapat menjadi perancu dalam penelitian.

a. Kriteria Inklusi

Kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2012). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa/siswi Sma Negeri 1 Mempawah yang bersedia menjadi responden

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2012). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa/siswi Sma Negeri 1 Mempawah yang tidak bersedia menjadi responden
- 2) Siswa/siswi Sma Negeri 1 Mempawah yang tidak memiliki media sosial instagram dan tiktok

3.4 Definisi Oprasional Variabel

Definisi oprasioanal variabel menjelaskan cara tertentu yang digunakan oleh peneliti dalam mengoprasioanalisasikan construct, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran construct yang lebih baik (indrianto dan supomo, 2011)

Tabel 1. definisi oprasional

No	Variabel Penelitian	Definisi operasional	Alat ukur	Cara ukur	Skala ukur
1	Pengaruh media sosial instagram dan tiktok	Data dan informasi tentang pengaruh media sosial instagram dan tiktok terhadap kumunikasi interpersona l pada siswa/siswi kelas XI Sma Negeri 1 mempawah Yang diperoleh dari hasil	Kuesioner	Mengguna kan kuesioner yang dibagikan kepada siswa/sisw i dengan google formulir	Pengaruh media sosial terhadap komunikasi interpersonal Pertanyaan yang diberi skor: 1. Sangat tidak setuju = 1 2. tidak setuju = 2 3. setuju = 3 4. sangat setuju = 4

		pengukuran secara kuantitatif atas pendapat siswa/siswi dalam berkomunik asi sehari- hari			
2	komunikas i interperso nal dikalangan siswa/sisw i di SMA Negeri 1 Mempawa h Hilir	Data dan informasi tentang bagaimana komunikasi interpersona l antar siswa/siswi Sma Negeri 1 Mempawah Yang	kuesioner	Mengguna kan kuesioner yang dibagikan kepada siswa/sisw i dengan google formulir	Pengaruh media sosial terhadap komunikasi interpersonal Pertanyaan yang diberi skor: 1. Sangat tidak setuju = 1 2. tidak setuju = 2

		diperoleh dari hasil pengukuran secara kuantitatif atas pendapat siswa/siswi dalam berkomunik asi sehari- hari			3. setuju = 3 4. sangat setuju = 4
--	--	---	--	--	--

3.5 Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik survey menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (sugiyono, 2014)

Untuk menjaring data peneliti menggunakan teknik:

- 1) Kuesioner dalam kuesioner terdapat sejumlah angket atau pertanyaan-pertanyaan mengenai pengaruh komunikasi interpersonal terhadap

penggunaan Instagram dan tiktok di kalangan siswa/siswi sma negeri 1 mempawah.

- 2) Penyebaran kuesioner dilakukan secara online yaitu memanfaatkan google formulir yang akan disebar melalui media sosial whatsapp
- 3) Test data test dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada sampel. Pengumpulan data test menggunakan Skala Likert yang direspon dalam bentuk setuju, sangat setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, dengan memberikan nilai skor di masing-masing pilihan. (V. Wiratna, 2014:91). Kategori Sangat Setuju (SS), diberi skor 4, Kategori Setuju (S), diberi skor 3, Kategori Tidak Setuju (TS), diberi skor 2, Kategori Sangat Tidak Setuju (STS), diberi skor 1

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Skala Likert

Penelitian menggunakan skala likert, akan mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan ditanyakan. skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, seseorang tentang gejala atau masalah yang ada dimasyarakat atau dialaminya (Hidayat, 2007). Beberapa bentuk jawaban pernyataan atau pernyataan yang masuk dalam kategori skala likert ini adalah sebagai berikut:

Tabel.2 pernyataan berdasarkan skala likert

Pernyataan Positif (	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

er ; hidayat, 2007)

Teknik presentase yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan : p = besaran persentase

f = frekuensi jawaban

n = jumlah total

Data yang dikumpulkan kemudian diolah melalui beberapa tahapan dan dianalisis sesuai dengan cara interpretasi berdasarkan persentase sebagai berikut:

1. Angka : 0-25% : sangat tidak setuju (sangat tidak baik)
2. Angka : 26-50% : tidak setuju (tidak baik)
3. Angka : 51-75% : setuju (baik)

4. Angka : 76-100% : sangat setuju (sangat baik) (hidayat, 2007)

3.6.2 Uji Hipotesis

Dalam sebuah penelitian harus menggunakan hipotesa agar pengelolaan data diharapkan kearah penelitian tersebut. Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah, dan perlu dibuktikan melalui pengujian hipotesis, dari penjelasan diatas diharapkan nantinya hasil yang sesuai dengan dugaan peneliti bahwa :

H_0 = tidak ada pengaruh yang signifikan antara media sosial terhadap komunikasi interpersonal antar siswa/siswi sma negeri 1 mempawah hilir

H_1 = ada pengaruh yang signifikan antara media sosial terhadap komunikasi interpersonal antar siswa/siswi sma negeri 1 mempawah hilir

Hipotesis di uji dengan t one sampel dengan rumus:

$$t \text{ hitung} = \frac{\frac{x}{s}}{\sqrt{n}}$$

Keterangan:

X: rata – rata

S: standar deviasi

N: banyaknya sampel

dak ada perbedaan antara variabel X dan Y

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengaruh media sosial terhadap komunikasi interpersonal di kalangan siswa/siswi sma negeri 1 Mempawah Hilir didapatkan hasil uji hipotesis dengan hasil hipotesis nihil (H_0) $0,001 < 0,05$ maka dapat dikatakan tidak ada pengaruh antara media sosial terhadap komunikasi interpersonal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Orang tua agar terus mengontrol anaknya dalam waktu penggunaan handphone.
- b. Sekolah agar terus mempertahankan peraturan-peraturan disekolah yang sekarang sudah diterapkan terkait penggunaan gadget.
- c. Remaja atau siswa dapat mempertahankan sikap yang baik, selalu menjaga tata kerama dengan baik, sopan santun dalam bersikap, dan selalu menghormati orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbosa Rekatama
- Arifana.2019. *Pengaruh Penggunaan Facebook Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa*. Commication Journal , 2(2), 11-14.Indonesia,Iain Padang Sidimpuan
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. (Rev. ed). Jakarta: Rineka Cipta
- Darmawan, D. 2009. *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Pt.Remaja Rosdakaya
- Effendy, Uchjana Onong. 2004. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya
- Fitriana, Ahmad,A.,&Fitria. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*.Jurnal Pskologi,5(2),183-184
- Ghozali, Imam, 2001, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*,Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hamzah B.Uno, 2010. *Teknologi Komunikasi dan Inofasi Pembelajaran*, Jakarta: BumiAksara.
- Hidayat. 2007 . *Pengantar konsep dasar manusia*. Edisi 2. Jakarta : Salemba medika
- Kominfo. (9 November 2016). *Kominfo:Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta orang*.
https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja. Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy.2010. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Notoatmojo,S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan* .Rineka Cipta.Jakarta

- Putra,A.,Patmaningrum,Diah Ayu.2018. *Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak*.Jurnal Penelitian Komunikasi,21(2),159-172. Bandung,Fakultas Komunikasi Dan Bisnis,Telkom University
- Rahmadillah,A.,Widodo,A., &Puspita,R. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Dikalangan Remaja Kecamatan Tambun Utara Bekasi Jawa Barat*. Jurnal Daring Mahasiswa Komunikasi, 1(2),23-24.Jakarta Raya,Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara
- Ramdhani,D.,Febri Anjani,Y., & Evi Yuliana,M. 2023. *Peran Pengguna Media Sosial Whatsapp Terhadap Komunikasi Antar Interpersonal Karyawan Di Perusahaan Garmen Samkyung Jaya Busana*. Sibatik Journal, 2(12), 3791.Indonesia,Universitas Duta Bangsa
- N,Rulli 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Salim,M.,Suprantio,S.,Marta,R,F.,Hariyanti,N.,Amali,M,T.2023.*Intensitas Mengakses Aplikasi Tiktok Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja*.Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia,6(1),13-24.Yogyakarta,Universitas Ahmad Dahlan
- Siwi Fatma Utami, A., & Baiti, N. 2018. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Kalangan Remaja*. Cakrawala, 18(2), 257–262.