

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA
DI SMA NEGERI 8 SURAKARTA**

SKRIPSI



**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta Guna
Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Derajat Sarjana S-1
Psikologi**

**Desi Kartika Sari
11120160K**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS SETIA BUDI
SURAKARTA
2016**

PENGESAHAN SKRIPSI

Berjudul

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA
DI SMA NEGERI 8 SURAKARTA**

Oleh :

Desi Kartika Sari
11.12.0160K

Dipertahankan di depan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Setia Budi, Surakarta dan diterima untuk memenuhi
sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh
derajat gelar sarjana Psikologi

Pada tanggal :

26 September 2016

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi
Universitas Setia Budi



Dr. Bagus Riyono, MA., Psi.

Penguji

1. Nugraha Arif Karyanta, S.Psi., M.Psi., Psikolog
2. Sujoko, S.Psi., S.Pd.I, M.Si.
3. Aditya Nanda Priyatama, S.Psi., M.Si.

Tanda Tangan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Surakarta, 26 September 2016



Desi Kartika Sari

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur dan ridha Allah SWT skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- ❖ *Ayah dan ibu tercinta yang senantiasa memanjatkan doa untukku dalam setiap sujudnya, yang selalu mendampingi dan mendukungku, serta pengorbanan kalian yang selalu menginspirasi untuk tetap berjuang dalam menggapai cita- cita.*
- ❖ *Simbah kakung dan simbah putri yang telah memberikan kasih sayang serta doanya.*
- ❖ *Kakak dan keponakan-keponakanku yang telah memberikan keceriaan.*

MOTTO

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal”
(Al-Hujurat ayat 13)

“Waktu adalah hal paling berharga yang bisa kau berikan untuk seseorang, sebab waktu lah satu satunya yang jika sudah kau beri, takkan kembali”
(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 8 Surakarta”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Psikologi.

Pada proses penyusunan skripsi ini ada kalanya penulis menemukan kesulitan-kesulitan karena kemampuan penulis yang masih terbatas. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas atas bantuan, bimbingan, dan dorongan motivasi yang diberikan dari berbagai pihak kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yayasan Pendidikan Universitas Setia Budi Surakarta yang telah memberikan bantuan beasiswa belajar kepada saya selama saya menempuh pendidikan Strata 1 di Universitas Setia Budi Surakarta.
2. Bapak Dr. Ir Djoni Tarigan, MBA selaku Rektor Universitas Setia Budi Surakarta.
3. Bapak Dr. Bagus Riyono, MA., Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta.
4. Bapak Nugraha Arif Karyanta, S.Psi., M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing utama yang telah bersedia meluangkan waktu disela-sela

kesibukannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, serta saran dengan penuh kesabaran

5. Bapak Sujoko, S.PdI, S.Psi, M.Si selaku dosen pembimbing pendamping dan juga sekaligus pembimbing akademik yang telah meluangkan waktunya untuk mendampingi penulis dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan pada penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
6. Ibu Prilya Santi, M.Si, Psi selaku Kepala Progam Studi S1 Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta.
7. Bapak Suyanto, SE yang telah memberikan bantuan dalam proses administrasi, sehingga skripsi ini dapat berjalan lancar.
8. Seluruh dosen dan staf Progam Studi Psikologi yang telah banyak memberikan ilmu, motivasi serta pengalaman yang berarti selama kuliah.
9. SMA Negeri 8 Surakarta yang telah memberikan ijin penulis untuk melakukan penelitian.
10. Siswa/siswi SMA Negeri 8 Surakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya, membantu penulis untuk pengambilan data dan sebagai subyek penelitian.
11. Seluruh teman-teman Psikologi angkatan 2012, Wulan Ageng, Dewi Sulis, Wike Yuniati, Maria Febrilia, Tetty Pratiwi, Indri Astuti, Fitria Arwi, Dinar Galuh, Andika Pratama, Sugeng Permadi, dan Anugrah Prakoso yang telah menjadi teman setia dalam menempuh studi. Terima kasih atas keceriaan, semangat, serta doanya.

12. Anak didikku “Paud Little Sun Universitas Setia Budi Surakarta” yang telah memberikan keceriaan sehingga penulis merasa terhibur dan lebih bersemangat lagi dalam menyusun skripsi.

Akhir kata penulis berharap semoga segala bentuk bantuan yang telah penulis terima akan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Surakarta, 26 September 2016

Penulis

Desi Kartika S

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Interaksi Sosial	11
1. Pengertian Interaksi Sosial	11

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	12
3. Aspek-Aspek Interaksi Sosial	18
4. Interaksi Sosial pada Remaja	23
B. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	26
1. Pengertian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	26
2. Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	27
C. Hubungan antara Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial pada Remaja	29
D. Hipotesis.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Identifikasi Variabel	33
1. Independent Variabel.....	33
2. Dependent Variabel	33
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
1. Interaksi Sosial	33
2. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	34
C. Populasi Dan Sampel	34
1. Populasi	34
2. Sampel	35
D. Metode Pengumpulan Data	35
1. Skala Interaksi Sosial	36
2. Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	37
E. Validitas Dan Reliabilitas.....	39

1. Validitas.....	39
2. Reliabilitas.....	40
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Persiapan Penelitian	41
1. Orientasi Kancan Penelitian	41
2. Persiapan Penelitian	42
3. Uji Coba Alat Ukur	43
4. Hasil Uji Coba Alat Ukur	44
B. Pelaksanaan Penelitian	48
C. Deskripsi Data Penelitian	49
1. Deskripsi Subjek Penelitian	49
2. Deskripsi Data Penelitian	51
D. Analisis Data Penelitian	53
1. Uji Asumsi Dasar	53
a. Uji Normalitas	53
b. Uji Linearitas	53
2. Uji Hipotesis	54
E. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63

LAMPIRAN.....	66
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penilaian Skala Interaksi Sosial	36
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Interaksi Sosial	37
Tabel 3. Penilaian Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	38
Tabel 4. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	38
Tabel 5. Data Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2016/2017 SMA Negeri 8 Surakarta	42
Tabel 6. Distribusi Item Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	46
Tabel 7. Distribusi Item Skala Interaksi Sosial	47
Tabel 8. Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	49
Tabel 9. Deskripsi Subjek Berdasarkan Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Satu Hari	49
Tabel 10. Deskripsi Subjek Berdasarkan Aplikasi yang Digunakan dalam <i>Gadget</i>	50
Tabel 11. Deskripsi Subjek Berdasarkan Sosial Media yang Digunakan dalam <i>Gadget</i>	50
Tabel 12. Deskripsi Data Hasil Penelitian	51
Tabel 13. Norma Kategori Skor Subjek	52
Tabel 14. Deskripsi Kategorisasi Variabel Subjek	52

DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran A Alat Ukur Uji Coba	66
1. Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	67
2. Skala Interaksi Sosial	74
B. Lampiran B Tabulasi Data Hasil Uji Coba	78
1. Tabulasi Data Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	79
2. Tabulasi Data Interaksi Sosial	81
C. Lampiran C Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Skala	83
1. Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	84
2. Validitas dan Reliabilitas Skala Interaksi Sosial	90
D. Lampiran D Alat Ukur Setelah Uji Coba (Penelitian)	97
1. Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	98
2. Skala Interaksi Sosial	103
E. Lampiran E Tabulasi Data Penelitian	106
1. Tabulasi Data Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	107
2. Tabulasi Data Interaksi Sosial	109
F. Lampiran F Analisis Deskriptif dan Hasil Uji Coba	111
G. Lampiran G Surat Ijin Penelitian.....	116

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 8 SURAKARTA

Desi Kartika Sari
11120160K

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 8 Surakarta. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan yang negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pengambilan sampelnya dilakukan dengan tehnik *Stratified Random Sampling*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, XI, XII SMA Negeri 8 Surakarta dengan jumlah 70 siswa. Alat ukur yang digunakan adalah skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala interaksi sosial.

Metode yang digunakan untuk analisis data adalah korelasi *Product Moment* dari *Person* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows release*. Hasil analisis data menunjukkan koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = -0,317$ dengan $p = 0,008$ ($p < 0,01$). Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial subjek, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

Kata Kunci : Intensitas Penggunaan *Gadget*, Interaksi Sosial

*THE CORRELATION BETWEEN THE INTENSITY OF GADGET USAGE
AND SOCIAL INTERACTION AT YOUNG PEOPLE IN SMA NEGERI 8
SURAKARTA*

Desi Kartika Sari
11120160K

ABSTRACT

This research aims to know the correlation between the intensity of gadget usage and social interaction at young people in SMA Negeri 8 Surakarta. The hypothesis which was offered is there is a negative correlation between the intensity of gadget usage and social interaction at young people. This research uses quantitative method while the technique of getting the sample is stratified random sampling. The subjects of this research are student of X, XI, and XII classed of SMA Negeri 8 Surakarta whit the total students are 70 students. The instrument was used in this research is scale of the intensity of gadget usage and scale of social interaction.

The method was used to analyze the data is correlation Product Moment by Pearson with the help of SPSS 23.0 for windows release. The result of the data shows that the correlation coefficient is $r_{xy} = -0,317$ whit $p = 0,008$ ($p < 0,01$). It shows that there is a very significant negative correlation between the intensity of gadget usage and social interaction of the subject, so the hypothesis of this research is accepted.

Keywords : Intensity of Gadget Usage, Social Interaction.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, manusia akan saling membutuhkan satu dengan yang lainnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa hidup dalam lingkup masyarakat, baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan psikologis yang di dalamnya saling mengadakan hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lainnya. Selain itu, manusia mempunyai hasrat untuk bermasyarakat, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain dalam menjalani kehidupan dan kegiatan sehari-hari.

Interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok, maupun antara individu dengan kelompok manusia (Soekanto, 2007). Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu lebih banyak berinteraksi dengan masyarakat disekitarnya. Pada masa ini remaja berusaha untuk menarik perhatian orang lain, bergaul dengan teman sebaya, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari orang-orang disekitarnya (Hurlock, 2008).

Interaksi sosial memiliki peran yang penting bagi remaja dalam proses penyesuaian diri dengan lingkungan sosialnya. Selain itu, interaksi sosial dapat berguna bagi remaja dalam mengembangkan ketrampilan sosialnya (Santrock,

2007). Bagi remaja kebutuhan untuk berinteraksi sosial dengan orang lain di luar lingkungan keluarga begitu besar, hal ini sesuai dengan penelitian Larson dkk (Ling & Dariyo, 2002) yang menemukan fakta bahwa 74,1% waktu remaja dihabiskan bersama orang lain di luar lingkungan keluarganya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Larson (dalam Ling & Dariyo, 2002), interaksi sosial merupakan kebutuhan yang penting dan mendasar bagi remaja, mengingat sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama orang-orang di luar lingkungan keluarganya.

Interaksi sosial akan berlangsung apabila seorang individu melakukan sebuah tindakan, dari tindakan tersebut akan menimbulkan reaksi dari individu yang lain. Walaupun orang-orang yang bertatap muka tersebut tidak saling berbicara atau tidak saling menukar tanda-tanda, interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syaraf pada orang-orang yang bersangkutan yang disebabkan oleh misalnya, bau keringat, bau minyak wangi, cara berjalan dan lain sebagainya. Kesemuanya itu menimbulkan kesan di dalam pikiran seseorang yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukannya (Soekanto, 2007). Interaksi sosial yang paling ideal adalah interaksi sosial yang dilakukan secara langsung (tatap muka) tanpa perantara media, karena dengan interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Menurut Morey (dalam Utaminingsih, 2006) pertukaran informasi secara tatap muka dapat

mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi di dalamnya.

Pada masa remaja ditandai dengan adanya perkembangan yang sangat pesat pada individu dari segi fisik, psikis, dan sosialnya. Berkaitan dengan hubungan sosial pada remaja, hampir seluruh waktu yang digunakan remaja adalah berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Remaja cenderung bergabung dan berinteraksi dengan kelompok sosialnya untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan sosialnya. Kondisi tersebut sejalan dengan salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi remaja yaitu belajar bergaul dengan kelompok yang dilakukan dengan cara memperluas hubungan interpersonal dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan kawan sebaya (Sarwono, 2008). Remaja sebagai makhluk sosial diharapkan memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya, dapat menciptakan kehidupan yang selaras, terbentuknya perilaku saling tolong menolong, dapat membangun hubungan interpersonal yang harmonis antara individu satu dengan individu lainnya. Selain itu, remaja juga diharapkan mampu memainkan peran sosial, mengembangkan kemampuan sosial dan nilai sosial sesuai dengan tugas-tugas yang dihadapinya (Hurlock, 2008). Namun pada kenyataannya, muncul suatu kesenjangan antara harapan masyarakat dengan kenyataan yang terjadi di kehidupan remaja.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, serta adanya pergeseran pada keadaan sosial dan ekonomi membawa dampak perubahan di dalam masyarakat, tak terkecuali pada remaja. Dewasa ini nilai-nilai interaksi

sosial pada remaja mulai menurun, salah satu contohnya remaja mulai tidak peduli dengan lingkungan maupun orang-orang disekitarnya, ketidak pedulian remaja terhadap lingkungan sekitar disebabkan karena remaja mulai menggunakan *gadget* setiap harinya (Dian, 2015). Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Irawan (2013) menunjukkan bahwa kehadiran teknologi komunikasi *gadget* telah merubah nilai posisi sosial dan berpengaruh pada proses interaksi sosial. Adanya alat komunikasi tersebut membuat sikap *respect* seseorang kepada orang lain akan menjadi berkurang, hilangnya perhatian seseorang terhadap suatu hal, dan mempengaruhi kemampuan bersosialisasi.

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin canggih menciptakan berbagai jenis alat komunikasi, salah satunya *gadget*. *Gadget* merupakan barang yang sudah tidak asing lagi dalam kehidupan kita sehari-hari. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus (Swarnadwitya, 2012). Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat aktivitas manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Selain mempermudah aktivitas manusia, *gadget* juga lebih praktis serta efisien baik dari segi pemakaian ataupun dari segi cara kita membawanya, serta memudahkan akses komunikasi yang tidak terbatas jarak, hemat waktu dan biaya (Warsita, 2008). Bersamaan dengan berjalannya waktu, istilah *gadget* sekarang lebih berasosiasi dengan istilah produk-produk teknologi informasi

seperti telepon genggam (HP), perangkat permainan (*game player*), *tablet*, dan *notebook*.

Pertumbuhan ekonomi dan sosial yang semakin meningkat pada masyarakat berbanding lurus dengan meningkatnya kebutuhan pembelian dan pemakaian *gadget* sebagai cara dalam mengikuti arus global yang menekankan pada bidang teknologi. *Gadget* dikalangan masyarakat modern menjadi suatu kebutuhan hidup yang penting disamping kebutuhan pokok lainnya. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalamnya tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short message service*) saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, sebagai alat dokumentasi, bahkan sarana kemudahan dalam mencari informasi serta mencari bahan tugas yang dapat terhubung dalam jaringan internet (Klemens, 2010).

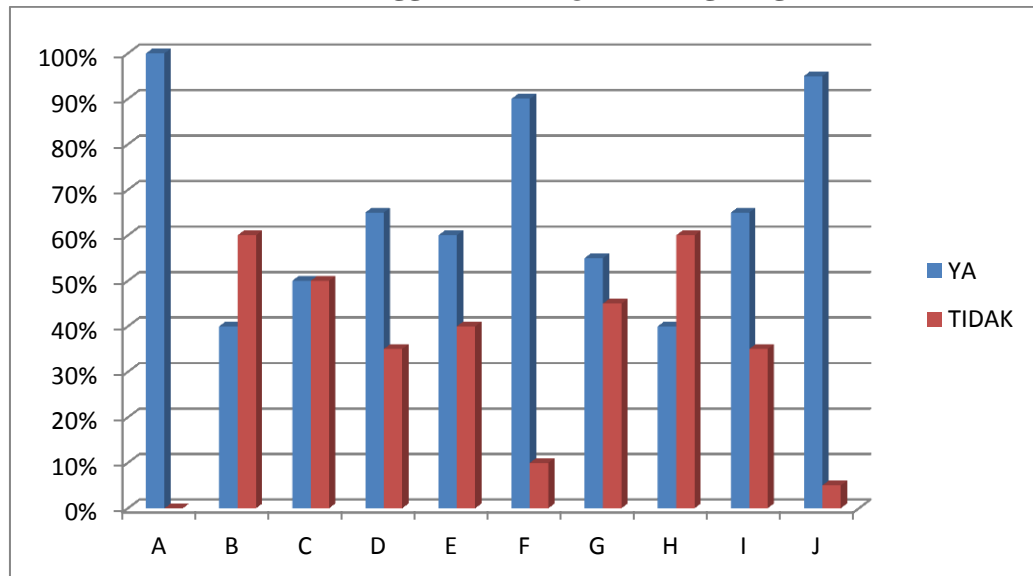
Dewasa ini kemajuan teknologi menyebabkan sikap individu menjadi semakin individualis dan sikap sosial yang dimiliki individu semakin pudar. Hal ini diperkuat oleh pendapat Asia (dalam Isnandar, 2010) yang menjelaskan bahwa gerakan modernisasi yang meliputi segenap aspek kehidupan manusia yang menimbulkan terjadinya pergeseran pada pola interaksi antar individu dan berubahnya nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat, yang membuat interaksi antar individu menjadi semakin rendah kualitas dan kuantitasnya.

Gadget sudah menjadi *tren* dan gaya hidup yang sangat melekat pada kehidupan masyarakat terutama pada kalangan remaja dalam berinteraksi dan

berkomunikasi. *Gadget* telah membawa dunia lain dalam genggamannya, hanya dengan mengaksesnya kita bisa terhubung dengan jutaan orang dari seluruh penjuru dunia, bahkan dengan orang yang sama sekali tidak kita kenal, dan kita juga bisa mendapatkan segala informasi hanya dalam hitungan detik (Karunia, 2013). Sebelum adanya *gadget* remaja dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak ketika berada di jalan maupun berkumpul bersama. Saat ini banyak orang yang asyik dengan *gadget* yang mereka miliki, mereka lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Manusia hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia sebetulnya saat mereka bertemu (Golamen, 2007). Fenomena ini dapat kita amati diberbagai tempat mulai dari sekolah, kantor, *mall*, kendaraan umum, dan taman, begitu banyak remaja disibukkan dengan *gadget*-nya, *gadget* sudah menjadi magnet yang menarik setiap penggunanya.

Terkait dengan fenomena *gadget* dilingkungan sekolah, peneliti tertarik untuk melakukan survey sederhana di SMA Negeri 8 Surakarta terhadap 20 orang responden. Berikut ini adalah hasil survey yang telah dilakukan oleh peneliti :

Grafik Penggunaan Gadget di Lingkungan Sekolah



Keterangan :

- A : Membawa HP ke sekolah
- B : Menonaktifkan HP saat pelajaran
- C : Menggunakan HP saat pelajaran
- D : Menggunakan WiFi
- E : Menggunakan HP saat berkumpul dengan teman
- F : Menggunakan HP saat jam pelajaran kosong
- G : Tidak bisa jauh dari HP
- H : Waktu belajar lebih banyak daripada waktu menggunakan HP
- I : Merasa sedih ketika HP ketinggalan di rumah
- J : Pentingnya HP di sekolah

Berdasarkan hasil survey tersebut dapat diketahui bahwa semua responden membawa HP ke sekolah, walaupun semua responden membawa HP ke sekolah ada beberapa responden sebesar 40% yang membiarkan HP-nya dalam keadaan nonaktif dan 60% responden memilih untuk tetap mengaktifkan HP-nya di jam pelajaran. Kebijakan yang diberikan pihak sekolah kepada siswanya dengan di perbolehkan membawa *gadget* ke sekolah, hal ini tidak lepas dengan persyaratan untuk tidak diperkenankan menggunakan HP pada saat pelajaran berlangsung, namun masih ada siswa yang tetap saja melanggar aturan dari pihak sekolah, diketahui bahwa dari hasil survey tersebut terdapat

50% responden menggunakan HP-nya dan 50% responden tidak menggunakan HP-nya pada waktu kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Jam istirahat merupakan waktu yang paling ditunggu-tunggu siswa selama belajar disekolah sebagai penghilang penat selama pelajaran, waktu yang hanya beberapa menit saja untuk beristirahat ini yang seharusnya digunakan siswa untuk berkumpul dan mengobrol dengan teman-teman justru sebaliknya, banyak siswa yang lebih memilih untuk memainkan HP-nya disela-sela sedang kumpul bersama teman. Tidak hanya di waktu istirahat saja siswa lebih memilih menghabiskan waktunya dengan HP, tetapi di jam pelajaran kosong siswa juga lebih memilih mengisi waktu luangnya untuk bermain HP dengan presentase sebesar 90% dan 10% siswa gunakan untuk mengobrol dengan temannya. Kebiasaan siswa dalam menggunakan HP selama berada di sekolah, hal ini yang sering kali membuat siswa merasa sedih apabila HP-nya ketinggalan dirumah karena mereka menyadari betapa pentingnya keberadaan HP sehingga mereka tidak bisa jauh dari HP-nya masing-masing.

Kehadiran *gadget* membuat orang sering lupa dengan manfaat dari berinteraksi secara langsung, ketika kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah pembicaraan, semua orang sibuk dengan *gadget* masing-masing sampai tidak menyadari akan hal yang berlangsung disekitarnya. Suatu keadaan ketika seseorang merasa nyaman dengan *gadget* yang mereka gunakan, mereka seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan tersebut. Kenyamanan yang dirasakan individu tersebut mendorong adanya suatu perilaku yang dilakukan

secara berulang-ulang atau intens, yang membuat intensitas penggunaan *gadget* dikalangan remaja mengalami peningkatan.

Fasilitas di dalam *gadget* yang serba canggih dan menghibur membuat remaja semakin asyik sendiri sampai lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal-hal lainnya yang ada di lingkungan sekitarnya. Waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain *gadget* menyebabkan waktu remaja untuk bersosialisasi dengan teman, keluarga, serta orang-orang disekitarnya menjadi berkurang. Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget*, dikhawatirkan akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi di dunia nyata, hal ini juga dapat berpengaruh pada kehidupan di masa yang akan datang. Remaja akan mengalami kesulitan untuk berkembang dan beradaptasi dengan dunia kerja (Karunia, 2013).

Berpijak dari latar belakang permasalahan dan hasil survey yang dilakukan di SMA Negeri 8 Surakarta, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 8 Surakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu : “Apakah terdapat hubungan antara interaksi sosial dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara interaksi sosial dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi Ilmuan psikologi dan dapat dijadikan acuan untuk dilakukan penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara interaksi sosial dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Remaja, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai dampak pada intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial.
- b. Bagi Penulis, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman terutama yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu intensitas penggunaan *gadget* yang dikaitkan dengan interaksi sosial.
- c. Bagi Penelitian lain, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya terutama yang berkaitan dengan intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada remaja.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial manusia mempunyai hasrat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan individu lain. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Walgito (2007) bahwa manusia secara alami akan mengadakan hubungan atau interaksi dengan orang lain. Individu memiliki kebutuhan akan kehadiran orang lain. Dasar dari kebutuhan tersebut adalah kepuasan dalam mengadakan hubungan serta mempertahankan hubungan yang terbentuk, melakukan pengawasan sebagai kebutuhan akan kontrol, dan menyalurkan cinta serta kasih sayang sebagai kebutuhan afeksi. Kebutuhan akan kehadiran orang lain mendorong individu untuk berinteraksi. Interaksi sosial merupakan bentuk umum dari proses sosial, karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.

Interaksi sosial menurut Soekanto (2007) merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Menurut Walgito (2010) bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dinamis, yang memungkinkan perilaku individu dapat mempengaruhi individu atau kelompok lain dan berlaku sebaliknya. Pendapat lain dikemukakan oleh Sarwono (2013) mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan manusia dengan manusia lainnya, hubungan manusia

dengan kelompok atau hubungan kelompok dengan kelompok. Individu dapat melakukan interaksi apabila melibatkan orang lain dan terjadi suatu hubungan.

Berdasarkan pengertian yang diungkapkan oleh beberapa ahli tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih yang berdampak pada perubahan perilaku yang saling mempengaruhi sehingga menjadi suatu hubungan timbal balik dua arah antara individu yang saling memberi dan menerima yang berlangsung secara dinamis.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial

Walgito (2007) menjelaskan bahwa berlangsungnya proses interaksi sosial didasarkan pada berbagai faktor, yaitu :

a. Faktor Imitasi

Imitasi adalah contoh mencontoh, tiru meniru, serta ikut mengikuti. Faktor imitasi mempengaruhi interaksi sosial seseorang, dimana individu mencontoh orang lain, meniru perilaku orang lain dalam kehidupan sehari-hari sehingga terjadi hubungan sosial.

Peranan imitasi dalam interaksi sosial juga mempengaruhi segi-segi yang reaktif, yaitu apabila hal-hal yang diimitasi itu memungkinkan salah secara moral dan yuridis harus ditolak. Apabila contoh demikian diimitasi orang banyak, proses imitasi itu dapat menimbulkan terjadinya kesalahan kolektif yang meliputi jumlah besar. Selain itu, adanya proses imitasi dalam interaksi sosial dapat menimbulkan kebiasaan di mana orang mengimitasi sesuatu tanpa kritik, seperti yang berlangsung juga

pada faktor sugesti. Dengan kata lain, adanya peranan imitasi dalam interaksi sosial dapat memajukan gejala-gejala kebiasaan malas berpikir kritis pada individu yang mendangkalkan kehidupannya. Imitasi bukan merupakan dasar pokok dari semua interaksi sosial melainkan merupakan suatu segi dari proses interaksi sosial, yang menerangkan mengapa dan bagaimana dapat terjadi keseragaman dalam pandangan dan tingkah laku di antara orang banyak.

b. Faktor Sugesti

Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya dengan interaksi sosial hampir sama. Bedanya adalah bahwa dalam imitasi, orang yang satu mengikuti sesuatu di luar dirinya sedangkan pada sugesti, seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu diterima oleh orang lain di luarnya. Sugesti dalam ilmu jiwa sosial dapat dirumuskan sebagai suatu proses di mana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi dapat berlangsung ketika individu benar-benar mengenal sosok yang diidentifikasi sehingga pandangan, sikap, dan kaidah sosok tokoh yang diidentifikasi dapat dengan mudah diterima. Individu yang melakukan identifikasi memiliki dorongan untuk belajar dari pihak lain yang dianggap memiliki kemampuan tertentu yang dapat dicontoh.

d. Faktor Simpati

Simpati merupakan perasaan tertarik kepada orang lain dan timbul atas dasar perasaan dan emosi. Faktor simpati membuat individu merasa tertarik dengan individu lain tanpa ada alasan yang jelas yang memicu munculnya ketertarikan tersebut. Dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan keinginan untuk bekerja sama dengan individu atau kelompok lain.

Menurut Santosa (2004) ada beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain :

a. Situasi Sosial

Situasi sosial memberi bentuk tingkah laku terhadap individu yang berada dalam situasi tersebut. Misalnya, apabila berinteraksi dengan individu lainnya yang sedang dalam keadaan berduka, pola interaksi yang dilakukan apabila dalam keadaan yang riang atau gembira, dalam hal ini tampak pada tingkah laku individu yang harus dapat menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi.

b. Kekuasaan Norma Kelompok

Sangat berpengaruh terhadap terjadinya interaksi sosial antara individu. Misalnya, individu yang menaati norma-norma yang ada dalam setiap berinteraksi individu tersebut tak akan pernah berbuat suatu kekacauan, berbeda dengan individu yang tidak menaati norma-norma yang berlaku, individu itu pasti akan menimbulkan kekacauan dalam kehidupan

sosialnya, dan kekuasaan norma itu berlaku untuk semua individu dalam kehidupan sosialnya.

c. Tujuan Pribadi Masing-masing Individu

Ada tujuan kepribadian yang dimiliki masing-masing individu sehingga berpengaruh terhadap pelakunya. Misalnya, dalam setiap interaksi individu pasti memiliki tujuan. Hal ini dapat dilihat ketika seorang ibu rumah tangga berinteraksi dengan seorang pedagang sayur, ketika ia membeli sayur disitu ada tujuan dari ibu rumah tangga untuk memenuhi kebutuhan dikeluarganya.

d. Interaksi Sesuai dengan Kedudukan dan Kondisi Setiap Individu

Setiap individu berinteraksi sesuai dengan kedudukan dan kondisinya yang bersifat sementara. Pada dasarnya status atau kedudukan yang dimiliki oleh setiap individu adalah bersifat sementara, misalnya seorang warga yang biasa berinteraksi dengan ketua RT, maka dalam hubungan itu terlihat adanya jarak antara seorang yang tidak memiliki kedudukan yang menghormati orang yang memiliki kedudukan dalam kelompok sosialnya.

e. Penafsiran Situasi

Ada penafsiran situasi, dimana setiap situasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga mempengaruhi individu untuk melihat dan menafsirkan situasi tersebut. Misalnya, apabila ada teman yang terlihat murung atau suntuk, individu lain harus bisa membaca situasi yang sedang dihadapainya, dan tidak seharusnya individu lain tersebut terlihat

bahagia dan cerita dihadapannya. Bagaimanapun individu harus bisa menyesuaikan diri dengan keadaan yang sedang dihadapi dan berusaha untuk membantu menafsirkan situasi yang tidak diharapkan menjadi situasi yang diharapkan.

Syarbaini & Rusdiyanta (2009) menyebutkan lima faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, faktor-faktor yang diungkapkan yaitu :

a. Imitasi

Imitasi adalah suatu tindakan meniru orang yang dilakukan dalam bermacam-macam bentuk seperti gaya bicara, tingkah laku, dan hal-hal yang dimiliki atau dilakukan oleh individu lain. Imitasi bukan hanya pada tahap kata, melainkan juga makna dan tindakan atau tingkah laku tertentu. Misalnya cara memberikan hormat, cara berjabat tangan, dan cara-cara memberikan isyarat tanpa berbicara.

b. Sugesti

Sugesti adalah pengaruh *psychis*, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Faktor sugesti berlangsung apabila seseorang memberikan suatu pandangan atau suatu sikap yang berasal dari dirinya dan memiliki kemungkinan diterima oleh pihak lain. Berlangsungnya sugesti dapat terjadi karena pihak yang menerima dilanda oleh emosi yang menghambat pikiran secara rasional. Sugesti akan berhasil jika individu yang memberikan sugesti adalah orang yang berwibawa atau orang yang otoriter.

c. Identifikasi

Merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Sifatnya lebih mendalam dibandingkan dengan imitasi, karena kepribadian seseorang terbentuk melalui proses ini. Proses identifikasi dapat berlangsung secara alami maupun disengaja. Identifikasi dilakukan secara alami jika situasi maupun orang yang ditemui adalah sesuatu yang dikenal. Identifikasi yang disengaja adalah identifikasi yang dilakukan dengan melakukan seleksi terhadap situasi maupun orang yang ditemui.

d. Simpati

Simpati merupakan proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Simpati timbul tidak berdasarkan atas dasar irasional, melainkan berdasarkan perasaan, walaupun dorongan utamanya adalah keinginan untuk memahami orang lain dan untuk bekerjasama dengannya.

e. Empati

Empati merupakan simpati yang mendalam yang dapat mempengaruhi kejiwaan dan fisik seseorang. Empati mendorong seseorang untuk seolah-olah merasakan apa yang dirasakan oleh individu yang lain tanpa terlarut dengan situasi individu tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, simpati, situasi sosial, kekuasaan norma kelompok, tujuan pribadi masing-masing individu, interaksi sesuai dengan kedudukan dan kondisi setiap individu, penafsiran situasi, dan empati.

3. Aspek-aspek Interaksi Sosial

Soekanto (2007) mengemukakan ada dua aspek dalam Interaksi Sosial yaitu :

a. Kontak Sosial

Tanpa mengadakan kontak, interaksi tidak mungkin terjadi karena kontak sosial merupakan awal dari interaksi sosial. Kontak sosial berbeda dengan kontak fisik, karena kontak sosial hanya terjadi bila ada respon timbal balik dan suatu penyesuaian tingkah laku secara batin terhadap tindakan-tindakan orang lain. Secara fisik, kontak fisik terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, oleh karena itu orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti misalnya dengan cara berbicara kepada pihak lain. Dengan perkembangan teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan melalui telepon, telegram, radio, surat dan lainnya.

b. Komunikasi

Komunikasi yang dimaksud adalah suatu cara untuk menyampaikan pendapat atau ide, pengetahuan, informasi, sikap atau perbuatan, dan

perasaan kepada orang lain. Dalam komunikasi terdapat timbal balik, baik sebagai penyampai (komunikator) maupun sebagai penerima (komunikan), sehingga terjadilah respon terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain. Dengan adanya komunikasi maka sikap-sikap dan perasaan suatu kelompok atau perorangan dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain. Hal itu kemudian menjadi bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan dilakukannya. Suatu kontak dapat terjadi tanpa komunikasi, misalnya apabila orang Indonesia bertemu dan berjabat tangan dengan orang Jerman, lalu orang Indonesia bercakap-cakap dalam bahasa Indonesia dengan orang Jerman yang tidak mengerti sama sekali bahasa Indonesia. Dalam contoh tersebut kontak sebagai aspek pertama telah terjadi, akan tetapi komunikasi tidak terjadi karena kedua orang itu tidak mengerti perasaan masing-masing. Sehingga interaksi sosial pun tidak terjadi, dengan demikian bila dihubungkan dengan interaksi sosial, kontak tanpa komunikasi tidak mempunyai arti apa-apa.

Sarwono (2013) mengungkapkan aspek-aspek interaksi sosial terdiri dari

4 aspek yaitu :

a. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses seseorang memberikan tafsiran kepada perilaku orang lain, dapat berwujud pembicaraan, gerak badan, sikap, maupun perasaan. Tafsiran perilaku orang lain mendorong seseorang untuk memberikan respon secara tepat. Komunikasi

merupakan kunci utama interaksi sosial, sehingga interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak terjadi komunikasi.

b. Sikap

Sikap (*attitude*) adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan biasa-biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu (mencakup individu, benda, kejadian, situasi, maupun kelompok).

c. Tingkah Laku Kelompok

Setiap individu di dalam dirinya selalu terjadi mekanisme-mekanisme kepribadian. Individu jika bertemu dengan individu lainnya menunjukkan terjadinya dua mekanisme internal yang saling bertemu. Pertemuan dua mekanisme internal tersebut dapat membentuk mekanisme eksternal yang disebut interaksi sosial. Mekanisme-mekanisme yang mendorong terjadinya interaksi dalam kelompok disebut dinamika kelompok. Teori dinamika kelompok yang diungkapkan oleh Kurt Lewin, menyatakan bahwa tingkah laku kelompok adalah fungsi dari kepribadian individu dan situasi sosial. Pendapat tersebut menggambarkan bahwa kelompok memiliki keterikatan dengan perilaku setiap individu dalam kelompok tersebut. Individu ketika di luar kelompok, tidak merasakan perasaan kebersamaan. Hal tersebut berbeda bagi individu yang berada pada kelompok, kebersamaan dalam kelompok terjadi sebagai akibat dari interaksi yang terjadi antara individu yang satu dengan individu lainnya dalam kelompok. Perasaan kebersamaan tersebut menyebabkan

terjadinya intensifikasi beberapa tingkah laku, khususnya tingkah laku yang dirasakan mendapat dukungan atau simpati orang lain.

d. Norma Sosial

Norma-norma sosial adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok. Norma sosial merupakan salah satu produk sosial dan budaya, tetapi norma sosial diikuti oleh sanksi bagi pelanggarnya. Sanksi yang diterima pelanggar norma sosial dapat berupa gunjingan, dicela di depan publik, dan dapat pula disingkirkan dari pergaulan. Norma sosial yang berlaku memberikan suatu pengaruh terhadap kepribadian individu anggota kelompok. Pengaruh-pengaruh tersebut yaitu norma sosial merupakan faktor pendorong motivasi dan norma sosial selaku menimbulkan tekanan psikis. Norma-norma yang saling bertentangan memaksa individu untuk memilih salah satu norma saja untuk diikuti.

Menurut Santosa (2004) bahwa aspek-aspek interaksi sosial ada 4 sebagai berikut :

a. Adanya Hubungan

Setiap interaksi sudah barang tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok, serta hubungan antara kelompok dengan kelompok.

b. Ada Individu

Setiap interaksi sosial menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan. Hubungan sosial itu terjadi karena adanya

peran serta dari individu satu dan individu yang lain, baik secara person atau kelompok.

c. Ada Tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu, seperti mempengaruhi individu lain.

d. Adanya Hubungan dengan Struktur dan Fungsi Kelompok

Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok.

Di samping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi di dalam kelompoknya. Di dalam kehidupannya individu tidak terlepas dari individu yang lain, oleh karena itu individu dikatakan sebagai makhluk sosial yang memiliki fungsi dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek interaksi sosial antara lain kontak sosial, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, norma sosial, adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan, serta adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aspek menurut Soekanto (2007) yaitu kontak sosial dan komunikasi.

4. Interaksi Sosial pada Remaja

Masa remaja adalah masa peralihan, dimana perubahan secara fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Hurlock, 2008). Masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian usia 12-15 tahun adalah masa remaja awal, 15-18 tahun adalah masa remaja pertengahan, 18-21 tahun adalah masa remaja akhir (Monks, 2009).

Masa remaja ditandai dengan adanya perkembangan yang pesat pada individu dari segi fisik, psikis, maupun sosialnya. Berkaitan dengan hubungan sosial pada remaja, hampir seluruh waktu yang digunakan remaja adalah berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Remaja cenderung bergabung dan berinteraksi dengan kelompok sosialnya untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan sosialnya. Kondisi tersebut sejalan dengan salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi remaja yaitu belajar bergaul dengan kelompok yang dilakukan dengan cara memperluas hubungan interpersonal dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan kawan sebaya pria maupun wanita (Gunarsa, 2008). Sebagaimana disampaikan oleh (Santrock, 2007) bahwa pada masa remaja interaksi sosial memiliki peran yang semakin penting, hal ini disebabkan karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial yang menentukannya. Remaja merupakan individu yang seringkali dipenuhi dengan keinginan menjadi orang terkenal, dikagumi, dan disukai oleh teman-temannya. Keinginan tersebut dapat terwujud apabila remaja memiliki kemampuan dalam menjalin hubungan dengan orang-orang disekitarnya,

kemampuan tersebut seperti kepercayaan diri yang tinggi dan kemampuan membangun komunikasi interpersonal. Kemampuan tersebut merupakan pendukung dalam menjalin suatu interaksi sosial.

Interaksi sosial dikalangan remaja terjadi pada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dalam lingkungan keluarga remaja mengembangkan pemikiran tersendiri yang merupakan dasar emosional melalui frekuensi dan kualitas interaksi dengan orang tua dan saudara-saudaranya. Lingkungan keluarga menjadi faktor utama yang sangat dibutuhkan oleh anak dalam proses perkembangan sosialnya yaitu kebutuhan akan rasa aman, dihargai, disayangi, diterima dan kebebasan untuk menyatakan diri dalam keluarga. Dalam lingkungan sekolah, remaja belajar membina hubungan dengan teman-teman sekolahnya yang datang dari berbagai keluarga dengan status sosial yang berbeda-beda. Sedangkan dalam lingkungan masyarakat, remaja dihadapkan dengan berbagai situasi hubungan sosial dan masalah kemasyarakatan yang lebih bervariasi dan lebih kompleks (Ali & Asrori, 2012).

Menurut Gunarsa (2008) bahwa karakteristik usia remaja menuntut interaksi sosial yang lebih aktif, karena pada fase ini manusia sudah memiliki keinginan untuk bergaul dengan banyak teman. Pada jenjang ini kebutuhan remaja telah cukup kompleks, interaksi sosial dan pergaulan remaja telah cukup luas. Dalam proses penyesuaian diri terhadap lingkungannya, remaja telah mulai memperhatikan dan mengenal berbagai norma pergaulan dalam melakukan interaksi sosial, yang berbeda dengan norma yang berlaku

sebelumnya didalam keluarganya. Hurlock (2008) menyatakan bahwa salah satu tugas perkembangan pada masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Kegagalan remaja dalam kemampuan sosial akan menyebabkan remaja sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Santrock (2007) menyebutkan bahwa, remaja yang berkembang baik kepribadiannya, mampu menguasai keterampilannya dalam membina hubungan sosial dengan orang lain, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua remaja mampu mencapai hubungan sosial yang baik, seperti kurangnya rasa saling menghargai antara remaja yang satu dengan yang lain, kurang peduli dengan remaja lainnya, kurang mendengarkan pembicaraan teman yang sedang berbicara, suka membicarakan keburukan teman, dan memilih-milih teman dalam bergaul.

Pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya termasuk pergaulan dengan lawan jenis. Pemuasan intelektual juga didapatkan oleh remaja dalam kelompoknya dengan berdiskusi, berdebat, dan mengikuti organisasi sosial.

B. Intensitas Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian Intensitas Penggunaan *Gadget*

Seseorang melakukan suatu kegiatan dikarenakan ada dorongan dalam dirinya, dan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus sering disebut intensif. Menurut Andarwati, dkk (2005) bahwa intensitas adalah gambaran berapa lama dan sering seseorang melakukan sesuatu dengan berbagai tujuan atau motivasi. Intensitas adalah banyaknya atau kualitas dari hasrat, keinginan, usaha dari suatu tindakan yang memberi kontribusi pada pengalaman (Cashmore, 2008).

Kasali (2011) menyebutkan bahwa intensitas adalah tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan yang dilakukan tersebut. Intensitas kegiatan seseorang mempunyai hubungan yang erat dengan perasaan. Perasaan senang terhadap kegiatan yang dilakukan dapat mendorong orang yang bersangkutan akan melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang. Jadi intensitas itu sendiri adalah banyaknya atau seringnya seseorang dalam melakukan suatu kegiatan yang disukainya.

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus (Quinion, 2012). Menurut Hornby (2006) *gadget* adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya, yang membedakannya dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan. *Gadget* adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik, dirancang secara berbeda dan

lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya (Karunia, 2013). Jadi *gadget* adalah suatu piranti kecil yang memiliki berbagai fungsi praktis dan spesifik.

Intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat atau ukuran seberapa sering individu dalam menggunakan perangkat atau piranti dengan fungsi praktis spesifik dan canggih yang dapat mempermudah aktivitas individu.

2. Aspek-aspek Intensitas Penggunaan Gadget

Andarwati, dkk (2005) mengemukakan bahwa aspek intensitas adalah frekuensi dan durasi :

a. Frekuensi

Frekuensi mencakup gambaran seberapa sering individu menggunakan *gadget* dengan berbagai tujuan. Frekuensi dinyatakan dalam satuan kurun waktu (per hari, per minggu, per bulan).

b. Durasi

Durasi mencakup gambaran seberapa lama individu menggunakan *gadget* dengan berbagai tujuan. Durasi dinyatakan dalam satuan kurun waktu (per menit, per jam).

Irtyah (2004) menyatakan bahwa ada beberapa indikator intensitas antara lain :

a. Motivasi

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisasi (baik manusia maupun hewan) yang mendorongnya untuk melakukan

sesuatu. Disini motivasi berarti pemasok daya untuk berbuat atau bertingkah laku secara terarah.

b. Durasi

Durasi yaitu berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Dari indikator ini dapat dipahami bahwa motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan.

c. Frekuensi

Frekuensi dapat diartikan dengan kekerapan atau kejarangan kerapnya, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.

d. Presentasi

Presentasi yang dimaksud adalah gairah, keinginan atau harapan yang keras yaitu maksud, rencana, cita-cita atau sasaran, target dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.

e. Arah sikap

Sikap sebagai suatu kesiapan pada diri seseorang untuk berinteraksi secara tertentu terhadap hal-hal yang bersifat positif ataupun negatif. Dalam bentuknya yang negatif akan terdapat kecenderungan untuk menjahui, menghindari, membenci, bahkan tidak menyukai objek tertentu. Sedangkan dalam bentuknya yang positif akan terdapat kecenderungan tindakan untuk mendekati, menyenangkan, dan mengharapakan objek tertentu.

f. Minat

Minat timbul apabila individu tertarik pada sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan digeluti memiliki makna bagi dirinya. Minat ini erat kaitannya dengan kepribadian dan selalu mengandung unsur afektif, kognitif, dan kemauan. Ini memberikan pengertian bahwa individu tertarik dan kecenderungan pada suatu objek secara terus menerus, hingga pengalaman psikis lainnya terabaikan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek intensitas yaitu frekuensi, durasi, motivasi, presentasi, arah sikap, dan minat. Penelitian ini peneliti menggunakan aspek menurut Andarwati, dkk (2005) yaitu aspek frekuensi dan aspek durasi, karena dari kedua aspek tersebut penjelasannya lebih spesifik untuk menggambarkan intensitas.

C. Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Remaja

Remaja sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya tidak dapat hidup dalam kesendirian, remaja memiliki dorongan atau keinginan untuk berhubungan dan berinteraksi dengan sesamanya. Walgito (2007) mengemukakan bahwa manusia mempunyai dorongan sosial, dorongan ini mengarahkan manusia mencari orang lain untuk mengadakan hubungan atau mengadakan interaksi. Interaksi sosial merupakan hubungan antara dua atau

lebih individu ketika perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu yang lain, dan sebaliknya (Santosa, 2004).

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Gea, dkk (2003) melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang disekitarnya, kebutuhan ini akan terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang satu dengan lainnya, yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi.

Kondisi yang terjadi sekarang ini interaksi tatap muka mulai mengalami penurunan, hal ini disebabkan karena orang-orang lebih disibukkan dengan *gadget*-nya masing-masing daripada melibatkan diri secara fisik di lingkungan sekitarnya (Anggraini, 2013). Kemajuan teknologi saat ini sudah tidak bisa terelakan lagi, perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini yaitu munculnya *gadget* dengan berbagai macam varian. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peran teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Hassan (dalam Utaminingsih, 2006) megemukakan teknik komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan

dalam berbagai pola hubungan antar manusia, yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi. Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra.

Kehadiran *gadget* pada awalnya diciptakan dengan tujuan sebagai alat komunikasi, sebagai sarana hiburan, serta untuk membantu memudahkan aktivitas manusia. Tujuan itu kini sudah mulai bergeser, penggunaan *gadget* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka (Anggraini, 2013). Tidak jarang di tengah jalan ataupun disuatu tempat ada saja remaja yang asyik berbicara sendiri, duduk tertawa sendiri, dan merengut di depan layar *gadget*-nya.

Interaksi sosial memiliki kontribusi yang tidak sedikit dalam perkembangan remaja, akan sangat merugikan apabila remaja mengalami kesulitan untuk membangun interaksi sosial dengan orang lain. Remaja dengan interaksi sosial yang tinggi akan mudah beradaptasi dengan orang-orang disekitarnya, memiliki rasa saling tolong menolong yang tinggi, serta mudah bergaul. Sedangkan remaja yang kurang berhasil membangun interaksi sosial cenderung lebih sibuk dengan diri sendiri serta kurang respon terhadap orang lain (Santrock, 2007). Penggunaan *gadget* yang semakin meningkat dikalangan remaja membuat remaja mulai tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya, selain itu remaja mulai asyik memainkan *gadget*-nya yang membuat remaja sampai lupa waktu. Banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *gadget* menyebabkan berkurangnya waktu remaja untuk bersosialisasi. Hal tersebut

sesuai dengan pendapat Sigman (2010) menyatakan bahwa meningkatnya waktu di depan layar *gadget* dapat mengurangi interaksi sosial, sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunaannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sigman di Universitas Stanford menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk menghadap paparan layar *gadget* mengurangi waktu untuk tatap muka bersama keluarga dan orang-orang disekitarnya, hal ini menimbulkan pengaruh negatif hubungan antar anggota keluarga maupun orang-orang disekitarnya. maka dari itu semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosialnya. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial.

D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja. Sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial pada remaja.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Identifikasi variabel berguna untuk menentukan rancangan penelitian yang akan digunakan. Menurut Azwar (2008) identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsi-fungsinya, sedangkan variabel adalah simbol yang nilainya dapat bervariasi yaitu angkanya dapat berbeda-beda dalam satu subjek ke subjek lain atau objek ke objek lain. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Variabel bebas : Intensitas Penggunaan *Gadget*

Variabel tergantung : Interaksi Sosial

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih yang berdampak pada perubahan perilaku yang saling mempengaruhi sehingga menjadi suatu hubungan timbal balik dua arah antar individu yang saling memberi dan menerima yang berlangsung secara dinamis. Skala interaksi sosial disusun oleh peneliti berdasarkan aspek menurut Soekanto (2007) yaitu kontak sosial dan komunikasi. Skala interaksi sosial yang tinggi memberikan indikasi bahwa kemampuan interaksi sosial yang dimiliki tinggi, sebaliknya

bila skor yang diperoleh rendah maka memberikan indikasi bahwa kemampuan interaksi sosial yang dimiliki juga rendah.

2. Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat atau ukuran seberapa sering individu dalam menggunakan perangkat atau piranti dengan fungsi praktis spesifik dan canggih yang dapat mempermudah aktivitas individu. Pengukuran intensitas penggunaan *gadget* menggunakan alat ukur berupa skala yang disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Andarwati, dkk (2005) yaitu aspek frekuensi dan aspek durasi. Semakin tinggi skor skala intensitas penggunaan *gadget* yang diperoleh, maka akan menunjukkan semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*. Sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh, maka akan menunjukkan semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan sekelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang membedakannya dari kelompok subyek yang lain (Azwar, 2008). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 8 Surakarta yang berjumlah 30 kelas. Pemilihan populasi ini didasarkan pada hasil survey bahwa di SMA Negeri 8 Surakarta siswa diperbolehkan membawa *gadget* selama berada dilingkungan sekolah.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010). Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak tiga kelas yang terdiri dari 70 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stratified random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel melalui proses pembagian populasi kedalam strata yang dilihat dari tingkatan kelasnya, yang dilakukan dengan memilih sampel secara acak sederhana dari setiap stratum dengan proporsi yang seimbang (Sugiyono, 2010). Hal ini dilakukan karena populasi terdiri atas beberapa strata dan agar sampelnya juga mencerminkan strata-strata, maka responden akan diambil secara acak dari setiap strata tersebut. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengundi setiap tingkatan kelas dari kelas X sampai kelas XII, yang kemudian terpilih satu kelas setiap stratanya sehingga terdapat tiga kelas sebagai sampel penelitian yaitu satu kelas dari kelas X, satu kelas dari kelas XI, dan satu kelas dari kelas XII.

D. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data-data penelitian. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode skala. Metode pengukuran skala merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang diajukan agar dijawab oleh subjek dan interpretasinya terhadap pertanyaan atau pernyataan tersebut merupakan proyeksi dari perasaan atau kepribadian (Azwar, 2008).

Pengukuran skala bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Dalam metode pengumpulan data ini, peneliti menggunakan dua macam skala, yaitu skala interaksi sosial dan skala intensitas penggunaan *gadget*.

1. Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial dalam penelitian ini diungkap berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Soekanto (2007) yaitu aspek kontak sosial dan aspek komunikasi. Skala interaksi sosial dalam penelitian ini adalah skala likert yang dimodifikasi, yaitu menghilangkan alternatif jawaban “ragu-ragu”, dilakukan karena “ragu-ragu” mengindikasikan subjek tidak memiliki pendirian yang jelas. Masing-masing skala yang disusun memiliki ciri-ciri 4 alternatif jawaban yang dipisahkan menjadi pernyataan *favorabel* dan *unfavorabel*, cara penilaian menggunakan 4 kategori jawaban sebagai berikut:

Tabel 1.
Penilaian Skala Interaksi Sosial

Kategori Jawaban	Penilaian Aitem	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Menurut Azwar (2008) penentuan skor bergerak dari 0 sampai 4 akan menghasilkan rentang skala yang kurang lazim dalam sudut pandangan pengukuran dan akan menyulitkan untuk proses pengukuran selanjutnya oleh karena itu dalam penelitian ini pemberian skor bergerak dari 1 sampai dengan 4. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka semakin tinggi interaksi

sosial. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah interaksi sosial.

Tabel 2.
Blue Print Skala Interaksi Sosial

No	Aspek	Indikator Perilaku	Aitem		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	Kontak Sosial	Terjadi hubungan antar individu	1, 2, 15, 16	3, 4, 17, 18	8
		Terjadi hubungan antar individu dengan kelompok	5, 19, 20	6, 21, 22	6
		Terjadi respon timbal balik	7, 8, 23, 24	9, 10, 25, 26	8
		Penyesuaian tingkah laku terhadap tindakan orang lain	11, 12, 27, 28	13, 14, 29, 30	8
2.	Komunikasi	Penyampaian ide atau gagasan dan sikap yang dirasakan	31, 32, 39, 40, 47	33, 34, 41, 42, 48	10
		Menjalin atau membentuk komunikasi yang baik dengan orang lain	35, 36, 43, 44, 49	37, 38, 45, 46, 50	10
Jumlah			25	25	50

2. Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Skala intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini diungkap dengan menggunakan skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Andarwati, dkk (2005) yaitu aspek frekuensi yang menggambarkan banyaknya pengulangan perilaku atau seberapa sering subyek menggunakan *gadget* dan aspek durasi menggambarkan lamanya selang waktu yang digunakan subyek dalam menggunakan *gadget*. Pengukuran skala

intensitas penggunaan *gadget* yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yang dimodifikasi dengan menggunakan empat alternatif jawaban yang dipisahkan. Menjadi pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Cara penyekorannya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.
Penilaian Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

Kategori Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Jarang (J)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Skor total skala intensitas penggunaan *gadget* menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* yang dimiliki oleh individu tersebut. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*.

Tabel 4.
Blue Print Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

No.	Aspek	Indikator Perilaku	Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1.	Frekuensi	Penggunaan secara berulang-ulang	1, 2, 13, 14, 25, 26	3, 4, 15, 16, 27, 28	12
2.	Durasi	Penggunaan waktu yang tidak terkontrol	5, 6, 17, 18, 29, 30, 37	7, 8, 19, 20, 31, 32, 38	14
		Peningkatan jumlah waktu yang lebih lama dari yang direncanakan	9, 10, 21, 22, 33, 34, 39	11, 12, 23, 24, 35, 36, 40	14
Jumlah			20	20	40

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Alat ukur penelitian yang bisa digunakan harus memiliki validitas. Alat ukur dikatakan valid atau tidak hanya karena mampu menghasilkan data yang tepat, tetapi juga harus memberikan gambaran yang cermat mengenai data tersebut. Validitas dalam penelitian ini adalah validitas isi yang berarti alat ukur tersebut dapat mewakili isi, substansi materi atau topik alat ukur. Butir-butir pernyataan skala mencakup keseluruhan kawasan isi obyek yang hendak diukur dan sejauh mana aitem-aitem tes mencerminkan diri perilaku yang hendak diukur (Azwar, 2005).

Validitas isi skala ditegakkan pada langkah telaah dan revisi butir pernyataan, berdasarkan pendapat profesional (*professional judgment*) para penelaah yang kompeten di bidangnya (Azwar, 2005). Selanjutnya validitas aitem alat ukur dicari dengan menggunakan kriteria pembandingan yang berasal dari alat ukur itu sendiri atau disebut *internal validity*, yaitu mengkorelasikan skor masing-masing aitem dengan skor totalnya. Daya beda aitem dari skala akan diukur dengan korelasi *product moment* dari Pearson (Azwar, 2008). Pernyataan dapat dinyatakan valid apabila dalam pengujian validitas diperoleh nilai korelasi tiap-tiap pernyataan $\geq 0,30$ (Azwar, 2008). Hasil indeks korelasi aitem skor aitem dengan skor total aitem (r_{ix}) dinyatakan dalam *corrected item total correlation* dengan bantuan komputer program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) windows* versi 23.0.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya (Azwar, 2009). Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien reliabilitas yang semakin rendah mendekati 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila alat ukur tersebut mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten menurut subyek ukurnya yang merupakan indikasi sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasil sama jika dilakukan ulang. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan formula *Alpha Cronbach* yaitu dengan membelah aitem-aitem sebanyak dua atau tiga bagian, sehingga setiap belahan berisi aitem dengan jumlah yang sama banyak (Azwar, 2009). Untuk mempermudah perhitungan, maka perhitungan ini menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* windows versi 23.0.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment* karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Guna mempermudah perhitungan, digunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 23.0.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Orientasi Kancan Penelitian

Penelitian tentang hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial tersebut dilakukan di SMA Negeri 8 Surakarta. SMA Negeri 8 Surakarta merupakan alih fungsi SGPLB (Sekolah Guru Pendidikan Luar Biasa) Negeri Surakarta menjadi SMA Negeri 8 Surakarta. Bangunan gedung SMA Negeri 8 Surakarta merupakan hibah bangunan SGPLB yang didirikan tahun 1984 yang dialih fungsikan menjadi SMA Negeri 8 Surakarta dengan SK Penegerian Nomor : 0106/0/1996, sampai sekarang masih berfugsi menjadi gedung SMA Negeri 8 Surakarta. SMA Negeri 8 Surakarta merupakan salah satu sekolah negeri di Surakarta yang terletak di Jalan Sumbing VI/49 Mojosongo, Jebres Surakarta dengan luas tanah 4,2 ha

Jumlah keseluruhan siswa SMA Negeri 8 Surakarta setiap tahun ajaran baru mengalami perubahan, untuk tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan ada 820 siswa dengan jumlah kelas 30 kelas yang terbagi atas kelas X, XI, dan XII. Dari ke 30 kelas tersebut terbagi atas 12 kelas jurusan IPA dan 18 kelas jurusan IPS.

Tabel 5.
Data Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2016/2017 SMA Negeri 8
Surakarta

Kelas X	Jumlah Siswa	Kelas XI	Jumlah Siswa	Kelas XII	Jumlah Siswa
IPA 1	26	IPA 1	22	IPA 1	25
IPA 2	28	IPA 2	26	IPA 2	24
IPA 3	28	IPA 3	25	IPA 3	25
IPA 4	28	IPA 4	24	IPA 4	23
IPS 1	32	IPS 1	31	IPS 1	25
IPS 2	30	IPS 2	28	IPS 2	28
IPS 3	29	IPS 3	25	IPS 3	28
IPS 4	31	IPS 4	30	IPS 4	29
IPS 5	32	IPS 5	24	IPS 5	26
IPS 6	31	IPS 6	28	IPS 6	29
Jumlah	295	Jumlah	263	Jumlah	262
Total = 820					

2. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian perlu dilakukan agar penelitian dapat berjalan lancar dan terarah. Hal-hal yang dipersiapkan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan perijinan dan penyusunan alat ukur dalam penelitian

a. Persiapan Administrasi

Persiapan administrasi penelitian meliputi segala urusan perijinan yang diajukan pada pihak-pihak yang terkait dengan pelaksanaan penelitian.

Permohonan izin tersebut meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

- 1) Peneliti terlebih dahulu melakukan pendekatan secara informal untuk mengetahui apakah pihak sekolah SMA Negeri 8 Surakarta bersedia untuk dijadikan tempat penelitian. Peneliti juga menanyakan syarat-syarat perijinan apa saja yang diperlukan. Dalam hal ini pihak SMA

Negeri 8 Surakarta meminta surat pengantar dari Universitas yang diajukan kepada kepala sekolah SMA Negeri 8 Surakarta.

- 2) Peneliti meminta surat pengantar dari Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta yang ditujukan kepada kepala sekolah SMA Negeri 8 Surakarta untuk memberikan surat pengantar penelitian agar bisa melakukan penelitian di SMA Negeri 8 Surakarta.
- 3) Setelah mendapatkan ijin dari pihak sekolah, peneliti baru bisa melaksanakan penelitian sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

b. Persiapan Alat Ukur

Setelah proses perijinan selesai peneliti mempersiapkan alat ukur penelitian berupa dua buah skala psikologi, yaitu skala interaksi sosial dan skala intensitas penggunaan *gadget*. Kedua skala yang telah disusun dikonsultasikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing. Setelah dikoreksi kemudian direvisi dan mendapatkan persetujuan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba.

3. Uji Coba Alat Ukur

Salah satu upaya untuk mencapai hasil yang akurat dan objektif dari suatu pengukuran adalah alat ukur yang digunakan harus valid dan reliabel (Azwar, 2008). Tujuan dilakukan uji coba adalah untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas serta menguji apakah item yang sudah disusun dapat dipakai untuk penelitian. Oleh sebab itu perlu dilakukan uji coba

terhadap suatu alat ukur yang selanjutnya dilakukan pengujian terhadap validitas dan reliabilitasnya.

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Juli 2016 yang dikenakan pada 2 kelas di SMA Negeri 8 Surakarta. Pendistribusian skala dikoordinasi oleh peneliti secara langsung kepada siswa-siswi kelas XI IPA 1 dan XII IPS 6 pada jam-jam yang sudah ditentukan. Peneliti terlebih dahulu menyampaikan kata pengantar, kemudian subjek diminta untuk mengisi identitas secara lengkap, kemudian peneliti menjelaskan tata cara pengisian skala secara rinci kepada para siswa. Selama uji coba peneliti dibantu oleh 1 orang teman. Selama proses pengisian skala tersebut peneliti benar-benar berada dalam ruangan untuk mengamati subjek dalam mengerjakan.

Total skala yang terkumpul 51 eksemplar. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk menentukan reliabilitas dan koefisien item-total. Koefisien item-total didapatkan dengan cara mengkorelasikan skor subjek pada tiap-tiap item yang bersangkutan dengan skor total tes dan untuk menghitung koefisien reliabilitas skala dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbach*.

4. Hasil Uji Coba Alat Ukur

Setelah dilakukan uji coba item dari kedua skala, kemudian dilakukan skoring. Skala yang digunakan merupakan modifikasi skala Likert, dimana masing-masing skala memiliki ciri-ciri empat alternatif jawaban yang dipisahkan menjadi pernyataan *favorable* dan *unfavorable* dengan

menghilangkan respon jawaban netral. Cara penilaian dengan menggunakan empat kategori jawaban dengan rentang skor 1-4, yaitu sebagai berikut : pada variabel interaksi sosial untuk pernyataan *favorable* jawaban Sangat Setuju (SS) bernilai 4, Setuju (S) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. Sedangkan untuk pernyataan *unfavorable* jawaban Sangat Setuju (SS) bernilai 1, Setuju (S) bernilai 2, Tidak Setuju (TS) bernilai 3, Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 4. Pada variabel intensitas penggunaan *gadget* untuk pernyataan *favorable* dengan pilihan jawaban Selalu (SL) bernilai 4, Sering (SR) bernilai 3, Jarang (J) bernilai 2, Tidak Pernah (TP) bernilai 1. Sedangkan pada pernyataan *unfavorable* dengan pilihan jawaban Selalu (SL) bernilai 1, Sering (SR) bernilai 2, Jarang (J) bernilai 3, Tidak Pernah (TP) bernilai 4

Perhitungan validitas dan reliabilitas item kedua skala yang dipergunakan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan validitas dan reliabilitas dengan bantuan komputer program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) windows versi 23.0.

a. Uji validitas dan reliabilitas skala intensitas penggunaan *gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* terdiri atas 40 item yang terbagi menjadi pernyataan *favorable* sebanyak 20 item dan pernyataan *unfavorable* sebanyak 20 item. Hasil uji daya beda item skala interaksi sosial dapat diketahui bahwa dari 40 item yang di uji cobakan, diperoleh indeks korelasi item berkisar antara $-0,023$ sampai dengan $0,728$. Sebanyak 14 item dinyatakan gugur dengan kriteria pemilihan item didasarkan pada batasan

indeks korelasi item total $\geq 0,3$. Selanjutnya dari analisis korelasi item total yang telah dikoreksi, diperoleh 26 item sah dengan indeks korelasi item berkisar antara 0,312 sampai dengan 0,749. Reliabilitas pada skala interaksi sosial setelah dianalisis menggunakan teknik analisis *Alpha Cronbach* didapatkan sebesar 0,926. Dengan demikian, skala intensitas penggunaan *gadget* ini dianggap baik sebagai alat ukur penelitian. Adapun perincian item yang sah dan gugur dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6.
Distribusi Item Sah dan Gugur Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Aspek	Indikator Perilaku	Aitem		Jumlah Valid
			Favorable	Unfavorable	
1.	Frekuensi	Penggunaan secara berulang-ulang	(1), 2, 13, 14, 25, 26	(3), (4), 15, (16), (27), 28	7
2.	Durasi	Penggunaan waktu yang tidak terkontrol	(5), 6, 17, 18, 29, 30, 37	(7), 8, (19), (20), (31), (32), (38)	7
		Peningkatan jumlah waktu yang lebih lama dari yang direncanakan	9, 10, 21, 22, 33, 34, 39	11, (12), 23, 24, 35, 36, (40)	12
Jumlah			18	8	26

Keterangan : nomor yang bertanda () adalah nomor item yang gugur

b. Uji validitas dan reliabilitas skala interaksi sosial

Interaksi sosial terdiri atas 50 item yang terbagi menjadi pernyataan *favorable* sebanyak 25 item dan pernyataan *unfavorable* sebanyak 25 item. Hasil uji daya beda item skala interaksi sosial dapat diketahui bahwa dari 50 item yang di uji cobakan, diperoleh indeks korelasi item berkisar antara – 0,108 sampai dengan 0,755. Sebanyak 13 item dinyatakan gugur dengan kriteria pemilihan item didasarkan pada batasan indeks korelasi item total $\geq 0,3$. Selanjutnya dari analisis korelasi item total yang telah dikoreksi,

diperoleh 37 item sah dengan indeks korelasi item berkisar antara 0,311 sampai dengan 0,773. Reliabilitas pada skala interaksi sosial setelah dianalisis menggunakan teknik analisis *Alpha Cronbach* didapatkan sebesar 0,918. Dengan demikian, skala interaksi sosial ini dianggap baik sebagai alat ukur penelitian. Adapun perincian item yang sah dan gugur dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7.
Distribusi Item Sah dan Gugur Skala Interaksi Sosial

No	Aspek	Indikator Perilaku	Aitem		Jumlah Valid
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	Kontak Sosial	Terjadi hubungan antar individu	(1), 2, 15, 16	3, 4, (17), (18)	5
		Terjadi hubungan antar individu dengan kelompok	5, 19, 20	6, 21, (22)	5
		Terjadi respon timbal balik	7, 8, 23, 24	(9), (10), 25, 26	6
		Penyesuaian tingkah laku terhadap tindakan orang lain	11, 12, 27, 28	(13), 14, 29, 30	7
2.	Komunikasi	Penyampaian ide atau gagasan dan sikap yang dirasakan	31, 32, 39, (40), (47)	33, 34, 41, (42), (48)	6
		Menjalin atau membentuk komunikasi yang baik dengan orang lain	35, 36, 43, 44, 49	37, (38), 45, 46, (50)	8
Jumlah			22	15	37

Keterangan : nomor yang bertanda () adalah nomor item yang gugur

B. Pelaksanaan Penelitian

Setelah melakukan uji coba alat ukur dan telah diketahui hasilnya, maka pelaksanaan penelitian dilakukan setelah alat ukur tersusun dengan baik. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala interaksi sosial yang disusun berdasarkan item yang valid dan reliabel. Penelitian dilakukan pada siswa-siswi kelas X, XI, XII SMA Negeri 8 Surakarta yang bukan responden pada saat uji coba.

Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 1 dan 2 Agustus 2016 dengan cara peneliti memberikan skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala interaksi sosial secara langsung kepada masing-masing subjek. Pembagian skala dilakukan langsung oleh peneliti di ruang kelas masing-masing. Sebelum mengisi skala, peneliti memperkenalkan diri dan menerangkan tentang maksud dan tujuan dari penelitian, serta cara pengisian dengan alasan agar subjek tidak keliru dalam mengisi skala. Pada saat mengisi skala subjek membutuhkan waktu untuk menyelesaikannya sekitar 10-25 menit. Skala yang terkumpul sebanyak 74 eksemplar, namun ada 4 eksemplar yang tidak dapat dianalisis karena pengisiannya tidak lengkap dan ada beberapa jawaban yang tidak sesuai dengan petunjuk pengisian, sehingga total skala yang dapat dianalisis sebanyak 70 eksemplar.

C. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Berdasarkan data mengenai identitas subjek yang diperoleh, maka dapat diketahui deskripsi subjek penelitian. Deskripsi ini bertujuan untuk memberikan data tambahan mengenai subjek. Deskripsi subjek berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8.
Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Subjek	Presentase
Laki-laki	34	48,57%
Perempuan	36	51,43%

Deskripsi subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin dari tabel 8, diketahui bahwa jenis kelamin siswa yang paling banyak adalah perempuan yaitu sebanyak 36 orang dengan presentase 51,43%, sedangkan untuk siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 34 orang dengan presentase 48,57%.

Tabel 9.
Deskripsi Subjek Berdasarkan Waktu Penggunaan *Gadget* dalam Satu Hari

Waktu	Jumlah Subjek	Presentase
1-3 jam	32	45,71%
4-7 jam	19	27,14%
8-12 jam	13	18,57%
13-16 jam	6	8,57%

Pada tabel 9 menunjukkan hasil penelitian bahwa pada jumlah subjek terbanyak menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dalam satu hari berkisar antara 1 sampai 3 jam dengan presentase sebesar 45,71%.

Tabel 10.
Deskripsi Subjek Berdasarkan Aplikasi yang Digunakan dalam Gadget

Aplikasi	Jumlah Subjek	Presentase
Sosial Media	50	71,43%
Game	11	15,71%
Browsing	4	5,71%
Musik	2	2,85%
SMS	3	4,30%

Dari tabel 10 dapat diketahui bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh subjek adalah sosial media sebanyak 50 orang dengan presentase 71,43%. Sosial media itu sendiri antara lain BBM, Whatsapp, Line, Instagram, Path dan Facebook.

Tabel 11.
Deskripsi Subjek Berdasarkan Sosial Media yang Digunakan dalam Gadget

Sosial Media	Jumlah Subjek	Presentase
BBM	28	56%
Whatsapp	6	12%
Line	2	4%
Instagram	8	16%
Path	0	0%
Facebook	6	12%

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa sosial media yang sering digunakan oleh subjek adalah media BBM (*Blackberry Messenger*) sebanyak 28 orang dengan presentase 56%.

2. Deskripsi Data Penelitian

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai kondisi intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja yang akan diteliti. Berikut adalah deskripsi data penelitian sebagai gambaran umum penelitian :

Tabel 12.
Deskripsi Data Hasil Penelitian

Statistik	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>		Interaksi Sosial	
	Hipotetik	Empirik	Hipotetik	Empirik
	Xmaximal	104	75	148
Xminimal	26	33	37	91
Mean	65	53,40	111	120,59
SD	13	9,860	141,83	7,829

Perbandingan antara mean empirik dan mean hipotetik pada tabel 12 menjelaskan mengenai keadaan subjek penelitian pada variabel penelitian. Mean empirik pada variabel intensitas penggunaan *gadget* adalah 53,40 lebih rendah dari mean hipotetiknya yaitu 65. Artinya secara umum subjek pada penelitian ini memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang rendah. Sedangkan mean empirik variabel interaksi sosial adalah 120,59 lebih tinggi dari mean hipotetiknya yaitu 111. Artinya subjek memiliki interaksi sosial yang tinggi.

Gambaran tingkat intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial subjek yang terdapat pada penelitian ini dapat diperoleh dengan cara mengelompokkan subjek ke dalam kategori yang ditentukan. Penyusunan kategori berdasarkan norma. Norma untuk kedua variabel tersebut disusun

dengan asumsi bahwa skor subjek masing-masing variabel tersebut terdistribusi normal. Norma kategorisasi tersebut dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13.
Norma Kategorisasi Skor Subjek

Kategori	Norma
Sangat Tinggi	$M + 1,5 SD \leq X$
Tinggi	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$
Sangat Rendah	$X \leq M - 1,5 SD$

Dengan ketentuan sebagai berikut :

X : Skor yang diperoleh subjek pada skala

M : Mean

SD : Standart deviasi

Tabel 14.
Deskripsi Kategorisasi Variabel Penelitian

Variabel	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	%
Intensitas Penggunaan Gadget	Sangat Tinggi	$68,19 \leq X$	6	8,57%
	Tinggi	$58,33 < X \leq 68,19$	16	22,86%
	Sedang	$48,47 < X \leq 58,33$	29	41,43%
	Rendah	$38,61 < X \leq 48,42$	13	18,57%
	Sangat Rendah	$X \leq 38,61$	6	8,57%
Interaksi Sosial	Sangat Tinggi	$132,33 \leq X$	5	7,14%
	Tinggi	$124,50 < X \leq 132,33$	15	21,43%
	Sedang	$116,64 < X \leq 124,50$	37	52,86%
	Rendah	$108,85 < X \leq 116,64$	11	15,71%
	Sangat Rendah	$X \leq 108,85$	2	2,86%

Berdasarkan kriteria kategori skor subjek, bahwa siswa SMA Negeri 8 Surakarta memiliki intensitas penggunaan *gadget* ke dalam kategori yang sedang dengan presentase sebanyak 41,43%. Sedangkan untuk interaksi sosial yang dimiliki siswa SMA Negeri 8 Surakarta masuk ke dalam kategori yang sedang dengan presentase 52,86%.

D. Analisis Data Penelitian

Sebelum melakukan analisis data penelitian dengan teknik korelasi *product moment* dari *Pearson*, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi dasar yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Uji asumsi ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) windows versi 23.0.

1. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dan data dinyatakan berdistribusi normal jika $p > 0,05$.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini, sebaran data variabel intensitas penggunaan *gadget* memiliki nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* sebesar 0,63 dengan taraf signifikan 0,200 ($p > 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa data intensitas penggunaan *gadget* terdistribusi secara normal. Sedangkan variabel interaksi sosial memiliki nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* sebesar 0,81 dengan taraf signifikan 0,200 ($p > 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa data interaksi sosial terdistribusi secara normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel tergantung mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara

signifikan. Pengujian dilakukan dengan SPSS 23.0 menggunakan *test for linearity*. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika $p < 0,05$. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa interaksi sosial dengan intensitas penggunaan *gadget* memiliki $F = 10,511$ dan $p = 0,002$ ($p < 0,05$). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa signifikansi kurang dari 0,05 maka, dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas dengan variabel tergantung terdapat hubungan yang linear.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang negatif antara interaksi sosial dengan intensitas penggunaan *gadget*. Hasil uji normalitas dan uji linearitas menunjukkan bahwa data yang terkumpul memenuhi syarat untuk dilakukan analisis, selanjutnya yaitu menguji hipotesis dengan teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson*. Hasil analisis data menunjukkan koefisien korelasi (r) sebesar $-0,317$ dengan $p = 0,008$ ($p < 0,01$) antara variabel interaksi sosial dan intensitas penggunaan *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara interaksi sosial dengan intensitas penggunaan *gadget*.

E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 8 Surakarta dengan melibatkan 70 siswa. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan korelasi *Product Moment* diperoleh koefisien korelasi $r_{xy} = -$

0,317 dengan $p = 0,008$ ($p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, bahwa ada hubungan negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta, dan sebaliknya semakin rendah intensitas remaja dalam penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial pada remaja.

Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Irawan (2013) tentang penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja, menunjukkan adanya hubungan yang negatif antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan bersosialisasi. Hal ini bisa terjadi karena remaja yang banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* memiliki kesempatan yang sedikit untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dari sifat sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi, dimana remaja sekarang lebih memilih untuk berhubungan melalui teknologi yang dapat terhubung dengan internet seperti jejaring sosial. Munculnya penggunaan ponsel dapat mempengaruhi suatu proses yang bersifat transaksional dalam interaksi tatap muka (Budyatna, 2005).

Kehadiran *gadget* yang semakin canggih dan modern menciptakan berbagai macam aplikasi didalamnya antara lain sosial media, musik, kamera, dan *game*. Salah satu dari aplikasi di dalam *gadget* berupa *game online* juga berpengaruh terhadap kualitas interaksi sosial. Hal ini sesuai

dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita (2014) tentang intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial, menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Intensitas bermain *game online* secara berlebihan dan menghabiskan waktu berjam-jam dapat mengakibatkan pengisolasian sosial sehingga hubungan dengan keluarga, teman, serta saudara menjadi tidak baik. Pengisolasi sosial dapat terjadi karena intensitas bermain *game online* yang tinggi bisa mengakibatkan remaja tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan kriteria kategorisasi skor diketahui intensitas penggunaan *gadget* pada subjek penelitian tergolong sedang dengan presentase 41,43%. Intensitas penggunaan *gadget* yang sedang artinya subjek menggunakan *gadget*-nya dengan waktu yang tidak terlalu lama. Berdasarkan analisis data, waktu yang digunakan subjek untuk menggunakan *gadget*-nya berkisar antara 1 sampai 3 jam dalam sehari. Hal ini dikarenakan subjek merupakan murid Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mana waktunya banyak dihabiskan untuk bersekolah mulai pukul 06.30 sampai 14.00. Waktu yang cukup lama untuk belajar disekolah menyebabkan kesempatan subjek untuk menggunakan *gadget* lebih sedikit, kesempatan subjek untuk bisa menggunakan *gadget*-nya hanya pada jam istirahat atau dijam pelajaran kosong. Ketika dirumah subjek masih disibukkan dengan berbagai macam tugas dari sekolah, keadaan ini juga menyebabkan waktu untuk menggunakan *gadget* sedikit berkurang. Subjek dengan intensitas

penggunaan *gadget* yang sedang akan memiliki waktu yang dapat digunakan untuk kegiatan atau aktivitas yang lainnya.

Sedangkan untuk variabel interaksi sosial pada subjek penelitian tergolong sedang dengan presentase 52,86%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta berada dalam kategori sedang. Artinya bahwa remaja di SMA Negeri 8 Surakarta memiliki kemampuan interaksi sosial yang cukup. Masa remaja memiliki tugas perkembangan yang harus dipenuhi, yaitu belajar bergaul dengan lingkungan sekitarnya yang dilakukan dengan cara memperluas hubungan interpersonal dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan kawan sebaya pria maupun wanita (Gunarsa, 2008). Menurut Santrock (2007) remaja yang kepribadiannya dapat berkembang dengan baik, mampu menguasai keterampilannya dalam membina hubungan sosial dengan orang lain, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua remaja mampu mencapai hubungan sosial yang baik, seperti kurangnya rasa saling menghargai antara remaja yang satu dengan yang lain, kurang peduli dengan remaja lainnya, kurang mendengarkan pembicaraan teman yang sedang berbicara, suka membicarakan keburukan teman, dan memilih-milih teman dalam bergaul.

Interaksi sosial mengambil peran yang semakin penting bagi kehidupan remaja. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-

teman dan lingkungan sosial sangat menentukan. Kegagalan remaja dalam membangun interaksi sosial menyebabkan remaja dikucilkan dari pergaulan, sibuk dengan dirinya sendiri, kurang respon terhadap orang lain, serta kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya (Walgito, 2007).

Lingkungan sosial bagi remaja merupakan wadah atau upaya agar remaja dapat menjalankan proses sosialisasinya. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab atas pendidikan, dan mempunyai peranan yang penting dalam proses sosialisasi. Anak akan mengalami perubahan dalam kelakuan sosial setelah masuk sekolah. Melalui sekolah mereka belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya yang lebih luas yang akan meningkatkan ketrampilan sosial. Mereka berkenalan dengan orang lain dari berbagai ragam latar belakang dan belajar untuk menjalankan peranannya dalam struktur sosial yang dihadapi di sekolah. Berdasarkan hasil dari kriteria kategorisasi ke dua variabel dapat diartikan bahwa, walaupun subjek dalam keseharian beraktivitas menggunakan *gadget* namun subjek juga tidak melupakan untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.

Hasil analisis ditemukan bahwa sumbangan efektif variabel intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial adalah 10% yang ditunjukkan oleh R_{square} sebesar 0,100, ini berarti masih terdapat 90% faktor-faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial selain intensitas penggunaan *gadget*. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial misalnya faktor

imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, faktor simpati, faktor empati, faktor situasi sosial, faktor kekuasaan norma kelompok, faktor tujuan pribadi masing-masing, faktor interaksi sesuai dengan kedudukan dan kondisi setiap individu, dan faktor penafsiran situasi.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Baudrillard (2004) tentang konsumen masyarakat, yang menjelaskan bahwa masyarakat mengkonsumsi suatu tanda atau simbol. *Gadget* bukan lagi sebagai fungsi objek namun berubah fungsi menjadi tanda. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Baudrillard (2004), memiliki *gadget* tidak hanya digunakan sebagaimana fungsinya, namun kehadiran *gadget* yang merupakan benda multifungsi menggeserkan fungsi yang sebenarnya, pada kalangan remaja lebih sering memanfaatkan *gadget* untuk *chatting*, *browsing*, dan bermain *game*. Dari yang awalnya saling bermain dan mengobrol bersama, saat ini semakin jarang karena masing-masing orang mulai tertarik dengan benda modern berupa *gadget*. Seseorang yang memiliki sebuah *gadget* membuat dirinya merasa gaul dan tidak ketinggalan jaman, selain itu alasan seseorang menggunakan *gadget* karena tuntutan *trend* saat ini, yang menuntut mereka untuk aktif dalam dunia maya atau media sosial.

Media sosial merupakan salah satu sebuah media online yang penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi informasi, atau berhubungan dengan orang lain yang tidak dibatasi oleh jarak. Media sosial dapat diakses dengan berbagai koneksi internet yang dapat meningkatkan partisipasi dalam kehidupan dunia maya (Ofcom, 2008). Menurut Boyd dan Ellison (2007) mengatakan bahwa media sosial mengizinkan orang untuk

membangun profil dirinya untuk umum, membuat daftar orang-orang yang menjadi temannya, serta melihat profil orang lain. Melalui media sosial remaja dapat terhubung dan berkomunikasi dengan teman, keluarga, bahkan dengan orang yang sama sekali belum dikenalnya. Kecanggihan dan kemudahan yang diberikan oleh media sosial itu sendiri yang menjadikan remaja lebih meminati media sosial sebagai aplikasi di dalam *gadget* yang sering digunakan. Penggunaan media sosial pada penelitian ini berada pada kategori terbanyak yang digunakan oleh siswa SMA Negeri 8 Surakarta sebesar 71,43%. Media sosial itu sendiri antara lain BBM, Line, Whatsapp, Instagram, Path dan Facebook, dari beberapa macam sosial media dapat diketahui dari hasil penelitian bahwa BBM (*Blackberry Masseur*) merupakan salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh subjek sebesar 56%.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini mempunyai keterbatasan dan kelemahan yaitu banyak faktor-faktor lain yang diluar kendali penulis dan tidak dapat dikontrol sehingga mempengaruhi hasil penelitian, hal tersebut terjadi dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, serta keterbatasan kemampuan dari penulis yang dibutuhkan dalam penelitian kali ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta, hasil ini berdasarkan nilai korelasi (r) = -3,17 dengan $p = 0,008$ ($p < 0,01$). Hasil tersebut menandakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Tanda negatif pada nilai (r) menunjukkan arah hubungan negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka akan semakin rendah interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 8 Surakarta.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran dari peneliti :

1. Bagi Remaja

Intensitas penggunaan *gadget* tidak lepas dari dampak positif dan negatif. Remaja harus bisa menempatkan perilakunya secara seimbang, baik dalam berkomunikasi secara tatap muka langsung maupun bermedia. Remaja

juga diharapkan mampu membina interaksi sosial yang baik dan membangun hubungan sosial yang harmonis dengan lingkungan sosial. Hal tersebut dikarenakan agar remaja dapat mudah bergaul dan berkomunikasi dengan orang-orang dilingkungan sekitarnya.

2. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah merupakan salah satu wadah bagi siswa dalam mengembangkan ketrampilannya untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman maupun guru. Dengan adanya kebijakan dari pihak sekolah dalam hal membawa *gadget* ke sekolah sebaiknya pihak sekolah tetap memberikan pengarahan kepada siswanya untuk memanfaatkan *gadget* dengan sebaik mungkin dan bijaksana sehingga dapat memberikan hal positif bagi perkembangan pribadi siswa agar tidak melupakan untuk tetap berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, khususnya ilmuwan psikologi yang tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema yang sama, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan bahan acuan dalam penelitian. Peneliti menyarankan untuk meningkatkan kualitas penelitian lebih lanjut dengan lebih memperluas ruang lingkup, misalnya dengan memperluas jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian, dan mencermati faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yang belum diungkap dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M & Asrori, M. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi aksara.
- Andarwati, Sri Retno & Bambang S. Sankarno. 2005. Pemenuhan Kebutuhan Internet. *Jurnal Perpustakaan Pertanian* Vol.14, Nomor 1,2005. Bogor: Penelitian Badan Litbang.
- Azwar, S. 2005. *Tes Prestasi : Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar* (edisi kedua). Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- _____. 2008. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar offset.
- _____. 2009. *Dasar-dasar Psikometri*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Baudrillard, J. 2004. *The Consumer society: Myths and structures* (Wahyunto, Terj ; A. Sumrahadi, Ed.). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. 2007. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol 1 No 13.
- Budyatna, M. 2005. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Cashmore, Ellis. 2008. *Sport and Exercise Psychologi : The Key Concepts*. New York: Routledge.
- Dewi Puspita, 2014. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Naskah Publikasi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dian, M. 2015. *Akibat Terlalu Sibuk dengan Gadget Masing-masing*. Diakses pada 14 Juni 2016 pada <http://health.kompas.com/read/2015/09/30/185615823>.
- Gea., Atosokhi, A., Wulandari, APY., Babari, Y. 2003. *Character Building II, Relasi Dengan sesama*. Jakarta : PT Gramedia.
- Goleman, D. 2007. *Social Intelligence*. Jakarta : Gramedia Pustaka.

- Gunarsa, 2008. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Hornby, A. S. 2006. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York : Oxford University Press.
- Hurlock E.B. 2008. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan : Istiwidayanti dan Soejarwo Tjandrasa dan Zarkasih). Jakarta : Erlangga.
- Irawan Jaka, 2013. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. *Jurnal*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Vol.08, No.02,2013.
- Irtiyah, 2004. Perbedaan Intensitas Penggunaan Internet ditinjau dari Tipe Kepribadian dan Jenis Kelamin (Internet Usage Intensity Difference in Relation to Personality Type and Sex). *Jurnal PSYCHE Vol.1 No.1, Juli 2004*.
- Isnandar Tri, W. 2010. Hubungan antara Konsep Diri dengan Perilaku Prosocial pada Siswa SMA 1 Purwodadi. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Karunia, F. 2013. Penggunaan Gadget terhadap Sosialisasi Remaja. *Artikel*. From Psychology with Lovely Heart. Diakses pada 11 Januari 2016.
- Kasali, R. 2011. *Managemen Periklanan*. Jakarta : Pustaka Grafita.
- Klemens, G. 2010. *The Cellphone The History and Technology of the Gadget That Changed the World*. London : McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Ling, Y & Dariyo, A. 2002. Interaksi Sosial di Sekolah dan Harga Diri Pelajar Sekolah Menengah Umum (SMU). *Phronesis*. Fakultas Psikologi Universitas Tarumanegara. Vol 4 No 7.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono S.R 2009. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada Universitas Press.
- Ofcom (Office of Communications). 2008. *Social Networking : A Quantitative and Qualitative Research Report into Attitudes, Behaviours, and Use*. England : Office of Communication.

- Quinion, M. 2012. *Gadget*. Diakses pada 16 Februari 2016 dari <http://www.worldwidewords.org/qa/qa-gad1.htm>.
- Santrock, J.W. 2007. *Remaja*. Jilid 1 Edisi 11. Jakarta : Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. 2008. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- _____, Sarlito W. 2013. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Sigman, A. 2010. *The Impact Of Screen Media: A Eurovision For Parliament*. Diakses pada tanggal 26 Maret 2016 dari <http://www.ecswe.com/downloads/publications/QOC-V3/Chapter-4.pdf>
- Soekanto, S. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Slamet Santosa. 2004. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sukma Dewi Anggraini. 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Penggunaan Gadget. Skripsi*. Progam Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humanion UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Swarnadwitya, A. 2010. *Gadget*. Diakses pada tanggal 3 Desember 2016 dari <http://arvina13.wordpress.com/2012/13/11>
- Syarbaini, Syahril, Rusdiyanta. 2009. *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Utaminingsih, I.A. 2006. Pengaruh Pengguna Ponsel pada Remaja terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Skripsi*. Progam Studi Komunikasi dan Perkembangan Masyarakat Fakultas Pertanian IPB.
- Walgito, B. 2007. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- _____, B. 2010. *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

LAMPIRAN

LAMPIRAN A
SKALA Uji COBA

PENGANTAR

Kepada Siswa-siswi

SMA Negeri 8 Surakarta.

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta yang sedang mengadakan penelitian di SMA Negeri 8 Surakarta guna menyelesaikan tugas akhir. Ditengah-tengah kesibukan Anda saat ini, perkenankan saya meminta kesediaan Anda untuk meluangkan waktu sejenak guna mengisi kuesioner yang terlampir. Penelitian semata-mata bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Oleh sebab itu saya mengharapakan Anda dapat memberikan jawaban yang jujur dan terbuka.

Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi penilaian akademis di sekolah tempat Anda. Segala informasi dan identitas akan dijamin kerahasiaannya. Saya harap Anda akan menjawab dengan lebih leluasa sesuai dengan apa yang Anda rasakan dan alami saat proses pembelajaran.

Demikian atas segala partisipasi dan ketulusan jawaban yang telah Anda berikan, saya sangat menghargai dan mengucapkan terima kasih atas bantuan serta kerja samanya.

Hormat kami,

Desi Kartika Sari

IDENTITAS DIRI

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya.

1. Berapa kali dalam sehari Anda menggunakan *gadget* ?

.....

2. Berapa jam dalam sehari Anda menggunakan *gadget* ?

.....

3. Aplikasi apa yang paling sering Anda gunakan tiap kali menggunakan *gadget* ?

.....

Petunjuk Pengisian Kuesioner I

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Kemudian anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberikan tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Adapun pilihan jawaban sebagai berikut :

SL : Selalu

SR : Sering

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

Contoh :

1. Setiap kali *gadget* berbunyi dalam situasi dan kondisi apapun saya langsung membuka *gadget* tersebut

SL	SR	J	TP
----	---------------	---	----

Apabila anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda (=) pada jawaban semula, kemudian beri tanda (X) pada jawaban yang tepat menurut anda.

1. Setiap kali *gadget* berbunyi dalam situasi dan kondisi apapun saya langsung membuka *gadget* tersebut

SL	SR	J	TP
----	---------------	---	---------------

Setiap orang dapat mempunyai jawaban yang berbeda, karena itu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri anda, karena tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

NO.	PERNYATAAN	SL	SR	J	TP
1.	Kapanpun saya membutuhkan bantuan, mencari informasi, dan bahan tugas saya hanya mengandalkan <i>gadget</i>				
2.	Setiap kali <i>gadget</i> berbunyi dalam situasi dan kondisi apapun saya selalu ingin membuka <i>gadget</i> tersebut				
3.	Ketika saya mengalami kesulitan, saya lebih meminta bantuan ke orang lain dari pada mengandalkan <i>gadget</i>				
4.	Dalam situasi dan kondisi tertentu saja saya membuka <i>gadget</i>				
5.	Saya bisa lupa waktu ketika sedang asik bermain <i>game online</i> dengan teman-teman				
6.	Saya rela mengorbankan waktu tidur saya demi bisa berinternetan				
7.	Saya merasa menyesal ketika nilai saya turun karena lebih mementingkan untuk bermain <i>game online</i>				
8.	Lebih baik saya tidur daripada berlama-lama berinternetan				
9.	Menggunakan <i>gadget</i> hingga larut malam bahkan sampai tidak tidur				
10.	Semakin asyik dan terhibur saat bermain <i>gadget</i> membuat waktu yang saya gunakan semakin bertambah				
11.	Jika waktunya tidur, saya segera menghentikan aktivitas yang dilakukan dengan <i>gadget</i>				
12.	Ketika saya sedang asyik dengan <i>gadget</i> , tidak membuat saya untuk berjam-jam menggunakan <i>gadget</i>				
13.	<i>Gadget</i> merupakan alat komunikasi yang praktis dan efisien, hal ini yang mendorong saya untuk berkali-kali dalam menggunakannya				
14.	Banyaknya aplikasi di dalam <i>gadget</i> yang semakin canggih membuat saya ingin terus menerus menggunakannya				
15.	Walaupun <i>gadget</i> sebagai alat komunikasi yang praktis dan efisien, tetapi untuk pemakaiannya saya gunakan dengan kebutuhan				

16.	Kecanggihan aplikasi di dalam <i>gadget</i> tidak mempengaruhi perilaku saya untuk terus menerus menggunakan <i>gadget</i>				
17.	Saya lebih memilih menahan lapar daripada harus meninggalkan layar <i>gadget</i>				
18.	Menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain <i>gadget</i> dari pada melakukan pekerjaan rumah dan tugas sekolah				
19.	Saya tetap makan tepat waktu meskipun lagi asyik-asyiknya di depan layar <i>gadget</i>				
20.	Menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain <i>gadget</i> membuat pekerjaan rumah dan tugas sekolah mejadi terbengkalai				
21.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih lama dari waktu yang sudah direncanakan				
22.	Ketika saya sedang sibuk, saya mengatakan didalam diri saya untuk menggunakan <i>gadget</i> beberapa menit saja, namun saya melebihi waktu tersebut				
23.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sesuai dengan waktu yang direncanakan				
24.	Ketika saya sibuk, saya lebih memilih untuk menghindari atau menjauhkan <i>gadget</i> dari posisi saya				
25.	Saya tidak dapat menahan diri setiap kali asik <i>chatting</i> dengan teman-teman				
26.	Timbul dorongan untuk membuka <i>gadget</i> lagi dengan jeda waktu yang sangat singkat setelah penggunaan sebelumnya				
27.	Saya dapat menahan diri setiap kali diajak <i>chatting</i> oleh temen yang membuat saya sampai lupa waktu				
28.	Membuka <i>gadget</i> jika memang ada kepentingan saja				
29.	Saya tidak memiliki masalah dengan pergaulan dilingkungan sekitar, walaupun waktu saya banyak dihabiskan bersama <i>gadget</i>				
30.	Saya lebih memilih menghabiskan				

	waktu untuk <i>chatting</i> dengan teman di dunia maya daripada berkumpul dengan teman di luar rumah				
31.	Saya menjadi dikucilkan ketika waktu yang saya gunakan hanya dihabiskan bersama <i>gadget</i>				
32.	Bermain bersama teman-teman lebih menyenangkan dari pada sibuk sendiri di depan layar <i>gadget</i> untuk menanggapi <i>chatting</i> -an dari teman-teman di media sosial				
33.	Waktu saya banyak dihabiskan untuk bermain <i>gadget</i> , sehingga waktu untuk bersosialisasi berkurang				
34.	Keinginan untuk menambah jumlah waktu bermain <i>gadget</i> selalu muncul pada diri saya				
35.	Saya mengutamakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar daripada disibukkan bermain <i>gadget</i>				
36.	Muncul kesadaran dalam diri saya untuk berhenti menggunakan <i>gadget</i> setiap kali penggunaannya memakan banyak waktu				
37.	Kecanggihan <i>gadget</i> membuat saya tidak bisa mengatur waktu untuk melakukan kegiatan yang lainnya				
38.	Kecanggihan yang ditawarkan pada <i>gadget</i> tidak mempengaruhi saya dalam membagi waktu untuk kegiatan yang lainnya				
39.	Ada rasa kepuasan tersendiri, ketika penggunaan <i>gadget</i> memakan waktu yang lebih lama				
40.	Timbul rasa penyesalan ketika waktu banyak terbuang sia-sia hanya untuk mengotak-atik <i>gadget</i>				

Petunjuk Pengisian Kuesioner II

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Kemudian anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberikan tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Adapun pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh :

1. Saya sering terlibat pembicaraan dengan teman-teman dan orang-orang disekitar saya

SS	S	TS	STS
----	--------------	----	-----

Apabila anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda (=) pada jawaban semula, kemudian beri tanda (X) pada jawaban yang tepat menurut anda.

1. Saya sering terlibat pembicaraan dengan teman-teman dan orang-orang disekitar saya

SS	S	TS	STS
----	--------------	----	----------------

Setiap orang dapat mempunyai jawaban yang berbeda, karena itu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri anda, karena tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Skala Interaksi Sosial

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang mengobrol dan bercanda dengan teman-teman disekolah maupun orang-orang dilingkungan rumah				
2.	Saya sering terlibat pembicaraan dengan teman-teman dan orang-orang disekitar saya				
3.	Saya kurang berinteraksi dengan teman-teman disekolah maupun orang-orang disekitar rumah				
4.	Lebih baik menghindar daripada terlibat pembicaraan dengan orang-orang disekitar				
5.	Kegiatan sekolah akan menyenangkan apabila dilakukan bersama teman				
6.	Kegiatan sekolah apabila dikerjakan secara bersama-sama akan lebih banyak membuang waktu				
7.	Saya akan menanggapi dengan baik, ketika ada teman yang menyapa saya				
8.	Saya mengucapkan terima kasih kepada teman yang telah membantu saya				
9.	Saya acuh tak acuh ketika ada seorang teman yang menyapa saya				
10.	Saya tidak peduli dengan teman yang sudah membantu saya				
11.	Saran dan masukan dari teman merupakan sesuatu yang bermanfaat bagi saya untuk lebih baik lagi kedepannya				
12.	Saat berada diantara orang banyak dan belum saya kenal, saya mudah terlibat pembicaraan dengan orang banyak				
13.	Saya akan mengabaikan kritikan yang diberikan oleh teman kepada saya				
14.	Sulit bagi saya bergaul dengan orang-orang yang baru saya kenal				
15.	Ketika ada mata pelajaran yang belum saya pahami, saya akan mendiskusikannya dengan teman-teman				
16.	Menjalin persahabatan dengan banyak teman akan lebih menyenangkan				
17.	Menyendiri bagi saya lebih nyaman dari pada berkumpul bersama teman				
18.	Tidak ada untungnya berhubungan dengan banyak teman				

19.	Mengajak teman untuk berkumpul bersama-sama di jam sekolah maupun diluar jam sekolah dapat mempererat hubungan antar teman				
20.	Dengan belajar kelompok, saya dan teman-teman bisa saling bertukar pikiran dari pada belajar sendiri				
21.	Mencari alasan untuk menghindar setiap kali diajak teman untuk kumpul bersama				
22.	Belajar sendiri di rumah lebih menyenangkan daripada belajar kelompok				
23.	Saling tolong menolong antar teman akan membantu meringankan bebannya				
24.	Apabila saya mempunyai masalah, saya akan menceritakan kepada teman saya, begitu pula sebaliknya				
25.	Saya dapat melakukan kegiatan di sekolah sendiri, tanpa bantuan teman				
26.	Lebih baik menghindar dari pada harus mendengarkan keluh kesah teman				
27.	Saya mudah beradaptasi dengan orang asing atau hal-hal baru yang ada dilingkungan sekitar				
28.	Ketika perbuatan teman kurang tepat, saya akan menasehatinya				
29.	Saya sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan baru				
30.	Saya tidak akan memberikan nasehat ketika perbuatan teman dapat merugikan orang lain				
31.	Saya bersedia membantu teman yang membutuhkan bantuan saya				
32.	Saya akan mengungkapkan pendapat saya terhadap suatu hal yang dianggap tidak sesuai dengan pemikiran saya				
33.	Saya akan menghindar dari teman yang ingin meminta bantuan kepada saya				
34.	Saya tidak akan mengungkapkan pendapat terhadap sesuatu hal yang dianggap tidak sesuai dengan pemikiran saya				
35.	Saya sering mengobrol dan bercanda bersama orang-orang yang ada disekitar saya				
36.	Saya akan menjelaskan ketika teman salah paham dengan ucapan saya				
37.	Mengobrol dan bertemu dengan teman-teman hanya membuang-buang waktu saja				
38.	Berat bagi saya untuk meminta maaf kepada teman walaupun saya tahu bahwa saya salah				

39.	Gagasan atau ide yang saya sampaikan dapat dimengerti dengan mudah				
40.	Saya mengatakan tidak pada suatu hal yang tidak saya sukai				
41.	Sulit bagi saya untuk menyampaikan gagasan pada orang lain				
42.	Saya memilih diam ketika mengetahui suatu hal yang tidak saya sukai				
43.	Saya akan meminta masukan kepada teman mengenai ide yang saya sampaikan				
44.	Memberikan kesempatan pada teman yang ingin menyampaikan pendapatnya				
45.	Saya tidak membutuhkan masukan dari teman-teman mengenai ide saya				
46.	Tidak memberikan kesempatan kepada teman yang ingin bercerita				
47.	Saya dapat menyampaikan rasa kecewa tanpa membuat teman menjadi tersinggung				
48.	Sulit bagi saya untuk mengendalikan diri sehingga sering keluar kata-kata yang menyakiti perasaan teman				
49.	Saya dapat mengikuti alur pembicaraan yang sedang dibicarakan oleh teman-teman				
50.	Saya sering memotong atau mengalihkan pembicaraan teman				

LAMPIRAN B

TABULASI DATA HASIL UJI COBA

LAMPIRAN C

UJI VALIDITAS DAN UJI

RELIABILITAS SKALA

Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

Scale: ALL VARIABLES

TAHAP I

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.861	.863	40

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.339	1.549	3.471	1.922	2.241	.165	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IPG1	90.65	174.913	.197	.	.861
IPG2	90.86	165.361	.585	.	.853
IPG3	91.02	175.300	.179	.	.861
IPG4	91.25	176.594	.061	.	.864
IPG5	91.53	173.854	.146	.	.863
IPG6	91.65	160.793	.713	.	.849
IPG7	91.37	176.718	.022	.	.867
IPG8	91.67	167.707	.444	.	.856
IPG9	91.98	164.980	.626	.	.852
IPG10	91.24	163.824	.633	.	.852
IPG11	91.55	164.653	.580	.	.853
IPG12	91.00	188.800	-.478	.	.874
IPG13	90.43	165.090	.699	.	.852
IPG14	90.69	163.220	.728	.	.850
IPG15	91.63	170.598	.389	.	.857
IPG16	91.06	179.176	-.058	.	.866
IPG17	92.02	166.380	.573	.	.854
IPG18	91.53	165.374	.555	.	.853
IPG19	91.75	172.354	.233	.	.861
IPG20	90.94	189.176	-.464	.	.875
IPG21	91.18	161.308	.704	.	.850
IPG22	90.80	169.241	.458	.	.856
IPG23	91.00	170.040	.375	.	.857
IPG24	91.20	167.561	.520	.	.855
IPG25	91.04	169.278	.397	.	.857
IPG26	90.76	169.384	.426	.	.856
IPG27	91.24	180.624	-.137	.	.866
IPG28	91.18	167.068	.524	.	.854
IPG29	90.98	161.460	.570	.	.852
IPG30	91.67	166.827	.552	.	.854
IPG31	90.10	180.250	-.105	.	.867
IPG32	91.59	170.167	.261	.	.861
IPG33	91.69	170.940	.305	.	.859
IPG34	91.25	160.314	.705	.	.849
IPG35	91.53	170.374	.338	.	.858

IPG36	91.33	169.467	.465	.	.856
IPG37	91.10	166.570	.526	.	.854
IPG38	91.10	178.490	-.023	.	.865
IPG39	91.24	166.784	.495	.	.855
IPG40	91.41	173.287	.171	.	.862

TAHAP II

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.924	.924	27

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.275	1.549	3.137	1.588	2.025	.162	27

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IPG2	58.73	160.403	.586	.	.921
IPG6	59.51	155.495	.733	.	.918

IPG8	59.53	162.694	.446	.	.923
IPG9	59.84	159.655	.647	.	.920
IPG10	59.10	158.650	.646	.	.920
IPG11	59.41	159.367	.597	.	.921
IPG13	58.29	161.052	.648	.	.920
IPG14	58.55	158.933	.696	.	.919
IPG15	59.49	164.495	.448	.	.923
IPG17	59.88	160.786	.607	.	.920
IPG18	59.39	160.763	.540	.	.921
IPG19	59.61	167.283	.234	.	.926
IPG21	59.04	155.638	.741	.	.918
IPG22	58.67	163.627	.492	.	.922
IPG23	58.86	163.481	.452	.	.923
IPG24	59.06	162.576	.521	.	.922
IPG25	58.90	163.930	.414	.	.923
IPG26	58.63	163.998	.446	.	.923
IPG28	59.04	161.398	.560	.	.921
IPG29	58.84	155.935	.594	.	.921
IPG30	59.53	161.774	.557	.	.921
IPG33	59.55	165.653	.317	.	.925
IPG34	59.12	154.826	.733	.	.918
IPG35	59.39	165.043	.353	.	.924
IPG36	59.20	165.081	.431	.	.923
IPG37	58.96	160.878	.562	.	.921
IPG39	59.10	161.930	.490	.	.922

TAHAP III

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.926	.926	26

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.293	1.549	3.137	1.588	2.025	.160	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IPG2	56.90	154.530	.583	.	.923
IPG6	57.69	149.780	.727	.	.920
IPG8	57.71	156.572	.453	.	.925
IPG9	58.02	153.660	.651	.	.922
IPG10	57.27	152.643	.651	.	.922
IPG11	57.59	153.527	.593	.	.923
IPG13	56.47	155.054	.651	.	.922
IPG14	56.73	153.163	.689	.	.921
IPG15	57.67	158.387	.453	.	.925
IPG17	58.06	154.816	.609	.	.923
IPG18	57.57	154.890	.537	.	.924
IPG21	57.22	149.613	.749	.	.920
IPG22	56.84	157.415	.504	.	.924
IPG23	57.04	157.318	.460	.	.925
IPG24	57.24	156.704	.515	.	.924
IPG25	57.08	157.954	.412	.	.926
IPG26	56.80	158.121	.439	.	.925
IPG28	57.22	155.413	.562	.	.923
IPG29	57.02	149.980	.598	.	.923
IPG30	57.71	155.772	.559	.	.923

IPG33	57.73	159.723	.312	.	.927
IPG34	57.29	148.892	.738	.	.920
IPG35	57.57	158.970	.355	.	.926
IPG36	57.37	159.038	.433	.	.925
IPG37	57.14	155.201	.549	.	.923
IPG39	57.27	155.963	.490	.	.924

Validitas dan Reliabilitas Skala Interaksi Sosial

Scale: ALL VARIABLES

TAHAP I

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.890	.902	50

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.278	2.510	3.765	1.255	1.500	.098	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IS1	160.18	166.628	.131	.	.890
IS2	160.53	159.054	.556	.	.885
IS3	160.57	161.850	.372	.	.888
IS4	160.90	158.250	.417	.	.887
IS5	160.18	162.828	.517	.	.887
IS6	160.63	162.238	.342	.	.888
IS7	160.20	163.641	.433	.	.887
IS8	160.16	163.095	.508	.	.887
IS9	160.33	164.187	.221	.	.890
IS10	160.33	165.267	.163	.	.891
IS11	160.31	164.580	.317	.	.888
IS12	161.14	157.681	.518	.	.885
IS13	160.90	163.170	.261	.	.889
IS14	161.08	157.074	.567	.	.884
IS15	160.69	164.260	.328	.	.888
IS16	160.18	162.108	.583	.	.886
IS17	160.71	165.212	.157	.	.891
IS18	160.27	162.683	.360	.	.888
IS19	160.29	158.532	.592	.	.885
IS20	160.43	162.450	.440	.	.887
IS21	160.82	161.108	.407	.	.887
IS22	161.16	162.775	.270	.	.889
IS23	160.35	158.313	.755	.	.883
IS24	160.75	161.954	.336	.	.888
IS25	160.63	161.878	.401	.	.887
IS26	160.61	157.763	.733	.	.883
IS27	160.90	161.290	.375	.	.888
IS28	160.73	164.683	.310	.	.888
IS29	160.94	162.256	.373	.	.888
IS30	160.69	161.140	.382	.	.887
IS31	160.27	161.723	.515	.	.886
IS32	160.59	161.287	.453	.	.887
IS33	160.57	161.290	.548	.	.886
IS34	161.04	162.518	.336	.	.888
IS35	160.37	160.398	.555	.	.885

IS36	160.55	161.653	.423	.	.887
IS37	160.45	161.093	.474	.	.886
IS38	160.75	166.114	.108	.	.892
IS39	160.82	164.428	.357	.	.888
IS40	160.88	164.826	.164	.	.891
IS41	161.02	158.740	.482	.	.886
IS42	161.41	164.527	.192	.	.890
IS43	160.69	160.540	.504	.	.886
IS44	160.45	159.453	.525	.	.885
IS45	160.41	161.487	.423	.	.887
IS46	160.37	161.158	.502	.	.886
IS47	160.98	168.140	.000	.	.894
IS48	161.16	170.375	-.108	.	.895
IS49	160.80	163.361	.395	.	.888
IS50	161.00	174.560	-.341	.	.897

TAHAP II

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.918	.923	38

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.333	2.784	3.765	.980	1.352	.075	38

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IS2	123.25	131.954	.554	.	.915
IS3	123.29	133.932	.406	.	.917
IS4	123.63	131.158	.417	.	.917
IS5	122.90	135.370	.518	.	.916
IS6	123.35	134.273	.376	.	.917
IS7	122.92	136.154	.429	.	.917
IS8	122.88	135.746	.495	.	.916
IS11	123.04	136.678	.343	.	.917
IS12	123.86	130.361	.535	.	.915
IS14	123.80	130.681	.534	.	.915
IS15	123.41	136.527	.340	.	.917
IS16	122.90	134.610	.594	.	.915
IS18	123.00	136.480	.273	.	.918
IS19	123.02	130.740	.640	.	.914
IS20	123.16	134.455	.486	.	.916
IS21	123.55	134.293	.375	.	.917
IS23	123.08	131.074	.771	.	.913
IS24	123.47	134.174	.359	.	.918
IS25	123.35	133.793	.449	.	.916
IS26	123.33	130.307	.769	.	.913
IS27	123.63	133.478	.404	.	.917
IS28	123.45	136.253	.382	.	.917
IS29	123.67	133.907	.437	.	.916
IS30	123.41	133.487	.402	.	.917
IS31	123.00	134.360	.515	.	.916
IS32	123.31	133.340	.498	.	.916
IS33	123.29	133.532	.585	.	.915
IS34	123.76	135.584	.303	.	.918
IS35	123.10	133.130	.557	.	.915

IS36	123.27	134.603	.401	.	.917
IS37	123.18	133.828	.471	.	.916
IS39	123.55	136.813	.359	.	.917
IS41	123.75	131.994	.461	.	.916
IS43	123.41	132.967	.527	.	.915
IS44	123.18	132.588	.505	.	.915
IS45	123.14	134.521	.397	.	.917
IS46	123.10	133.730	.511	.	.916
IS49	123.53	135.494	.426	.	.916

TAHAP III

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.918	.923	37

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.324	2.784	3.765	.980	1.352	.074	37

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IS2	119.61	127.563	.564	.	.915
IS3	119.65	129.633	.407	.	.917
IS4	119.98	127.140	.406	.	.918
IS5	119.25	131.074	.517	.	.916
IS6	119.71	129.892	.381	.	.917
IS7	119.27	131.763	.436	.	.917
IS8	119.24	131.384	.500	.	.916
IS11	119.39	132.323	.345	.	.917
IS12	120.22	125.853	.550	.	.915
IS14	120.16	126.615	.524	.	.915
IS15	119.76	132.104	.349	.	.917
IS16	119.25	130.394	.586	.	.915
IS19	119.37	126.438	.645	.	.914
IS20	119.51	130.095	.492	.	.916
IS21	119.90	130.290	.357	.	.918
IS23	119.43	126.810	.773	.	.913
IS24	119.82	129.868	.359	.	.918
IS25	119.71	129.412	.456	.	.916
IS26	119.69	126.060	.770	.	.913
IS27	119.98	129.060	.412	.	.917
IS28	119.80	131.841	.390	.	.917
IS29	120.02	129.500	.445	.	.916
IS30	119.76	129.344	.393	.	.917
IS31	119.35	130.073	.515	.	.916
IS32	119.67	128.987	.503	.	.916
IS33	119.65	129.273	.584	.	.915
IS34	120.12	131.146	.311	.	.918
IS35	119.45	129.093	.538	.	.915
IS36	119.63	130.318	.400	.	.917
IS37	119.53	129.654	.463	.	.916
IS39	119.90	132.370	.370	.	.917
IS41	120.10	127.650	.466	.	.916
IS43	119.76	128.744	.523	.	.915
IS44	119.53	128.374	.501	.	.916
IS45	119.49	130.375	.387	.	.917

IS46	119.45	129.533	.504	.	.916
IS49	119.88	131.306	.415	.	.917

LAMPIRAN D

ALAT UKUR SETELAH UJI COBA

PENGANTAR

Kepada Siswa-siswi

SMA Negeri 8 Surakarta.

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta yang sedang mengadakan penelitian di SMA Negeri 8 Surakarta guna menyelesaikan tugas akhir. Ditengah-tengah kesibukan Anda saat ini, perkenankan saya meminta kesediaan Anda untuk meluangkan waktu sejenak guna mengisi kuesioner yang terlampir. Penelitian semata-mata bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Oleh sebab itu saya mengharapakan Anda dapat memberikan jawaban yang jujur dan terbuka.

Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi penilaian akademis di sekolah tempat Anda. Segala informasi dan identitas akan dijamin kerahasiaannya. Saya harap Anda akan menjawab dengan lebih leluasa sesuai dengan apa yang Anda rasakan dan alami saat proses pembelajaran.

Demikian atas segala partisipasi dan ketulusan jawaban yang telah Anda berikan, saya sangat menghargai dan mengucapkan terima kasih atas bantuan serta kerja samanya.

Hormat kami,

Desi Kartika Sari

IDENTITAS DIRI

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya.

1. Berapa kali dalam sehari Anda menggunakan *gadget* ?

.....

2. Berapa jam dalam sehari Anda menggunakan *gadget* ?

.....

3. Aplikasi apa yang paling sering Anda gunakan tiap kali menggunakan *gadget* ?

.....

Petunjuk Pengisian Kuesioner I

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Kemudian anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberikan tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Adapun pilihan jawaban sebagai berikut :

SL : Selalu

SR : Sering

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

Contoh :

1. Setiap kali *gadget* berbunyi dalam situasi dan kondisi apapun saya langsung membuka *gadget* tersebut

SL	SR	J	TP
----	---------------	---	----

Apabila anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda (=) pada jawaban semula, kemudian beri tanda (X) pada jawaban yang tepat menurut anda.

1. Setiap kali *gadget* berbunyi dalam situasi dan kondisi apapun saya langsung membuka *gadget* tersebut

SL	SR	J	TP
----	---------------	---	---------------

Setiap orang dapat mempunyai jawaban yang berbeda, karena itu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri anda, karena tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

NO.	PERNYATAAN	SL	SR	J	TP
1.	Setiap kali <i>gadget</i> berbunyi dalam situasi dan kondisi apapun saya selalu ingin membuka <i>gadget</i> tersebut				
2.	<i>Gadget</i> merupakan alat komunikasi yang praktis dan efisien, hal ini yang mendorong saya untuk berkali-kali dalam menggunakannya				
3.	Walaupun <i>gadget</i> sebagai alat komunikasi yang praktis dan efisien, tetapi untuk pemakaiannya saya gunakan dengan kebutuhan				
4.	Saya rela mengorbankan waktu tidur saya demi bisa berinternetan				
5.	Saya lebih memilih menahan lapar daripada harus meninggalkan layar <i>gadget</i>				
6.	Lebih baik saya tidur daripada berlama-lama berinternetan				
7.	Menggunakan <i>gadget</i> hingga larut malam bahkan sampai tidak tidur				
8.	Semakin asyik dan terhibur saat bermain <i>gadget</i> membuat waktu yang saya gunakan semakin bertambah				
9.	Jika waktunya tidur, saya segera menghentikan aktivitas yang dilakukan dengan <i>gadget</i>				
10.	Banyaknya aplikasi di dalam <i>gadget</i> yang semakin canggih membuat saya ingin terus menerus menggunakannya				
11.	Saya tidak dapat menahan diri setiap kali asik <i>chatting</i> dengan teman-teman				
12.	Membuka <i>gadget</i> jika memang ada kepentingan saja				
13.	Menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain <i>gadget</i> dari pada melakukan pekerjaan rumah dan tugas sekolah				
14.	Saya tidak memiliki masalah dengan pergaulan dilingkungan sekitar, walaupun waktu saya banyak dihabiskan bersamagadget				
15.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sesuai dengan waktu yang direncanakan				

16.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih lama dari waktu yang sudah direncanakan				
17.	Ketika saya sedang sibuk, saya mengatakan didalam diri saya untuk menggunakan <i>gadget</i> beberapa menit saja, namun saya melebihi waktu tersebut				
18.	Ketika saya sibuk, saya lebih memilih untuk menghindari atau menjauhkan <i>gadget</i> dari posisi saya				
19.	Timbul dorongan untuk membuka <i>gadget</i> lagi dengan jeda waktu yang sangat singkat setelah penggunaan sebelumnya				
20.	Saya lebih memilih menghabiskan waktu untuk <i>chatting</i> dengan teman di dunia maya daripada berkumpul dengan teman di luar rumah				
21.	Kecanggihan <i>gadget</i> membuat saya tidak bisa mengatur waktu untuk melakukan kegiatan lainnya				
22.	Saya mengutamakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar daripada disibukkan bermain <i>gadget</i>				
23.	Waktu saya banyak dihabiskan untuk bermain <i>gadget</i> , sehingga waktu untuk bersosialisasi berkurang				
24.	Keinginan untuk menambah jumlah waktu bermain <i>gadget</i> selalu muncul pada diri saya				
25.	Ada rasa kepuasan tersendiri, ketika penggunaan <i>gadget</i> memakan waktu yang lebih lama				
26.	Muncul kesadaran dalam diri saya untuk berhenti menggunakan <i>gadget</i> setiap kali penggunaannya memakan banyak waktu				

Petunjuk Pengisian Kuesioner II

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Kemudian anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberikan tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Adapun pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh :

1. Saya sering terlibat pembicaraan dengan teman-teman dan orang-orang disekitar saya

SS	S	TS	STS
----	--------------	----	-----

Apabila anda ingin mengganti jawaban, maka berilah tanda (=) pada jawaban semula, kemudian beri tanda (X) pada jawaban yang tepat menurut anda.

1. Saya sering terlibat pembicaraan dengan teman-teman dan orang-orang disekitar saya

SS	S	TS	STS
----	--------------	----	----------------

Setiap orang dapat mempunyai jawaban yang berbeda, karena itu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri anda, karena tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Skala Interaksi Sosial

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya sering terlibat pembicaraan dengan teman-teman dan orang-orang disekitar saya				
2.	Ketika ada mata pelajaran yang belum saya pahami, saya akan mendiskusikannya dengan teman-teman				
3.	Saya kurang berinteraksi dengan teman-teman disekolah maupun orang-orang disekitar rumah				
4.	Lebih baik menghindar daripada terlibat pembicaraan dengan orang-orang disekitar				
5.	Kegiatan sekolah akan menyenangkan apabila dilakukan bersama teman				
6.	Mengajak teman untuk berkumpul bersama-sama dijam sekolah maupun diluar jam sekolah dapat mempererat hubungan antar teman				
7.	Kegiatan sekolah apabila dikerjakan secara bersama-sama akan lebih banyak membuang waktu				
8.	Mencari alasan untuk menghindar setiap kali diajak teman untuk kumpul bersama				
9.	Saya akan menanggapi dengan baik, ketika ada teman yang menyapa saya				
10.	Saya mengucapkan terima kasih kepada teman yang telah membantu saya				
11.	Saya dapat melakukan kegiatan di sekolah sendiri, tanpa bantuan teman				
12.	Lebih baik menghindar dari pada harus mendengarkan keluh kesah teman				
13.	Saran dan masukan dari teman merupakan sesuatu yang bermanfaat bagi saya untuk lebih baik lagi kedepannya				
14.	Saat berada diantara orang banyak dan belum saya kenal, saya mudah terlibat pembicaraan dengan orang banyak				
15.	Sulit bagi saya bergaul dengan orang-orang yang baru saya kenal				
16.	Saya sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan baru				
17.	Saya bersedia membantu teman yang membutuhkan bantuan saya				

18.	Saya akan mengungkapkan pendapat saya terhadap suatu hal yang dianggap tidak sesuai dengan pemikiran saya				
19.	Saya akan menghindari dari teman yang ingin meminta bantuan kepada saya				
20.	Saya tidak akan mengungkapkan pendapat terhadap sesuatu hal yang dianggap tidak sesuai dengan pemikiran saya				
21.	Saya sering mengobrol dan bercanda bersama orang-orang yang ada disekitar saya				
22.	Saya akan menjelaskan ketika teman salah paham dengan ucapan saya				
23.	Mengobrol dan bertemu dengan teman-teman hanya membuang-buang waktu saja				
24.	Saya tidak membutuhkan masukan dari teman-teman mengenai ide saya				
25.	Menjalin persahabatan dengan banyak teman akan lebih menyenangkan				
26.	Dengan belajar kelompok, saya dan teman-teman bisa saling bertukar pikiran dari pada belajar sendiri				
27.	Saling tolong menolong antar teman akan membantu meringankan bebannya				
28.	Apabila saya mempunyai masalah, saya akan menceritakan kepada teman saya, begitu pula sebaliknya				
29.	Saya tidak akan memberikan nasehat ketika perbuatan teman dapat merugikan orang lain				
30.	Saya mudah beradaptasi dengan orang asing atau hal-hal baru yang ada dilingkungan sekitar				
31.	Ketika perbuatan teman kurang tepat, saya akan menasehatinya				
32.	Gagasan atau ide yang saya sampaikan dapat dimengerti dengan mudah				
33.	Sulit bagi saya untuk menyampaikan gagasan pada orang lain				
34.	Saya akan meminta masukan kepada teman mengenai ide yang ingin saya sampaikan				
35.	Memberikan kesempatan pada teman yang ingin menyampaikan pendapatnya				
36.	Saya dapat mengikuti alur pembicaraan yang sedang dibicarakan oleh teman-teman				
37.	Tidak memberikan kesempatan kepada teman yang ingin bercerita				

LAMPIRAN E

TABULASI DATA PENELITIAN

Tabulasi Data Intensitas Penggunaan Gadget

Respon	Butir item																										Σ	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	55
2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	52	
3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
4	2	2	3	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	4	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	44	
5	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	43	
6	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	33	
7	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	37	
8	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	49	
9	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	1	3	3	4	2	2	2	1	2	1	1	2	2	56	
10	3	4	2	2	1	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	62	
11	3	4	1	2	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	1	2	1	2	2	3	55	
12	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	37	
13	2	3	1	1	1	1	1	3	1	2	3	2	2	2	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	3	1	52	
14	3	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	63	
15	3	4	1	2	1	2	2	3	3	2	2	1	3	1	3	1	1	1	3	2	2	3	2	1	1	2	52	
16	2	4	2	2	2	3	2	4	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	
17	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	73	
18	2	3	3	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	43	
19	3	3	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	59	
20	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	58	
21	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	54	
22	4	4	2	3	2	2	2	3	3	3	4	1	2	3	2	4	1	4	1	4	1	3	1	1	2	2	65	
23	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	51	
24	4	4	1	2	2	2	1	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	1	3	2	1	2	1	2	2	2	56	
25	3	4	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	3	2	3	1	2	3	1	2	1	1	1	1	48	
26	3	4	2	2	1	2	1	2	1	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	49	
27	2	4	2	2	1	2	2	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	68	
28	1	3	2	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	2	2	3	4	59	
29	2	4	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	4	1	1	2	57	
30	3	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	69	
31	3	4	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	3	3	4	1	3	1	1	1	2	2	2	2	52	
32	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39	
33	3	3	2	3	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	55	
34	2	3	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	49	
35	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	48	
36	2	3	1	1	1	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	3	1	1	2	1	3	2	2	1	3	54	
37	3	4	1	1	1	2	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	50	
38	2	3	2	2	1	2	1	3	1	3	1	1	2	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	45	
39	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	4	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	44	
40	4	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	59	
41	3	4	2	2	1	2	1	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	56	
42	2	4	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	1	3	1	2	3	2	2	2	2	53	
43	3	3	2	2	1	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	63	
44	3	4	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	1	69		
45	4	3	3	4	2	2	4	2	2	1	4	4	4	4	3	2	2	3	1	4	4	3	1	4	4	3	75	
46	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	1	1	3	2	2	2	2	3	4	4	1	3	3	4	1	1	69	

61	4	3	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	121	
62	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	121
63	3	3	3	4	4	4	1	3	4	4	2	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	128	
64	1	3	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	126	
65	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	1	129
66	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	134
67	1	4	3	2	4	3	1	3	4	4	3	4	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	122
68	2	4	3	2	4	3	1	4	4	4	4	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	4	118
69	3	4	2	2	4	4	1	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	115
70	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	120

LAMPIRAN F

ANALISIS DESKRIPTIF DAN

HASIL UJI COBA

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Intensitas Penggunaan Gadget	70	53.40	9.860	33	75
Interaksi Sosial	70	120.59	7.829	91	134

Uji Normalitas

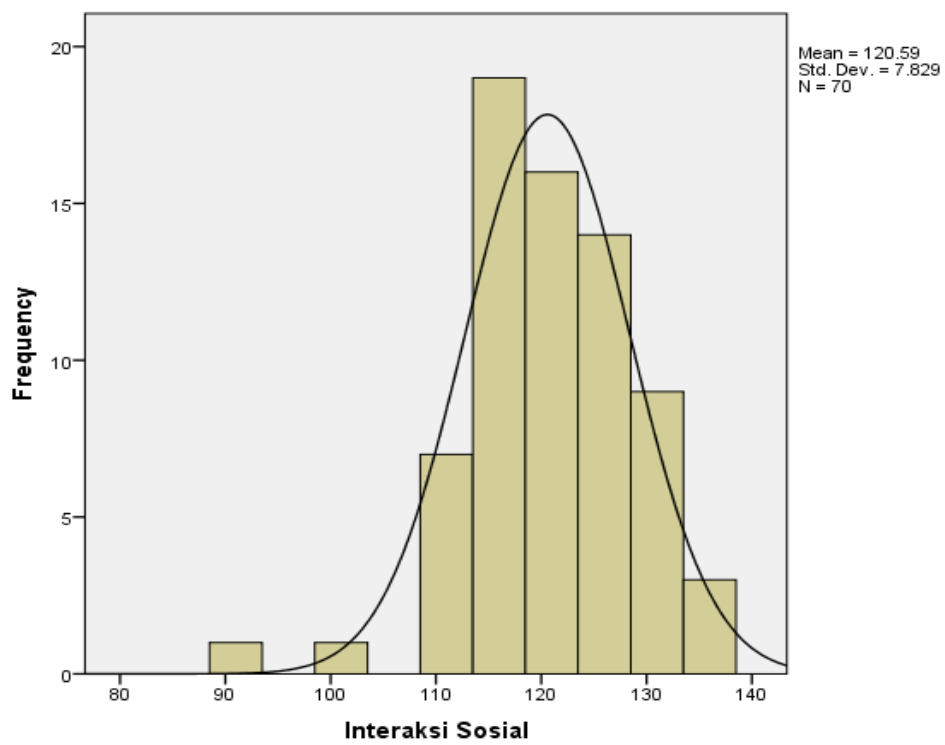
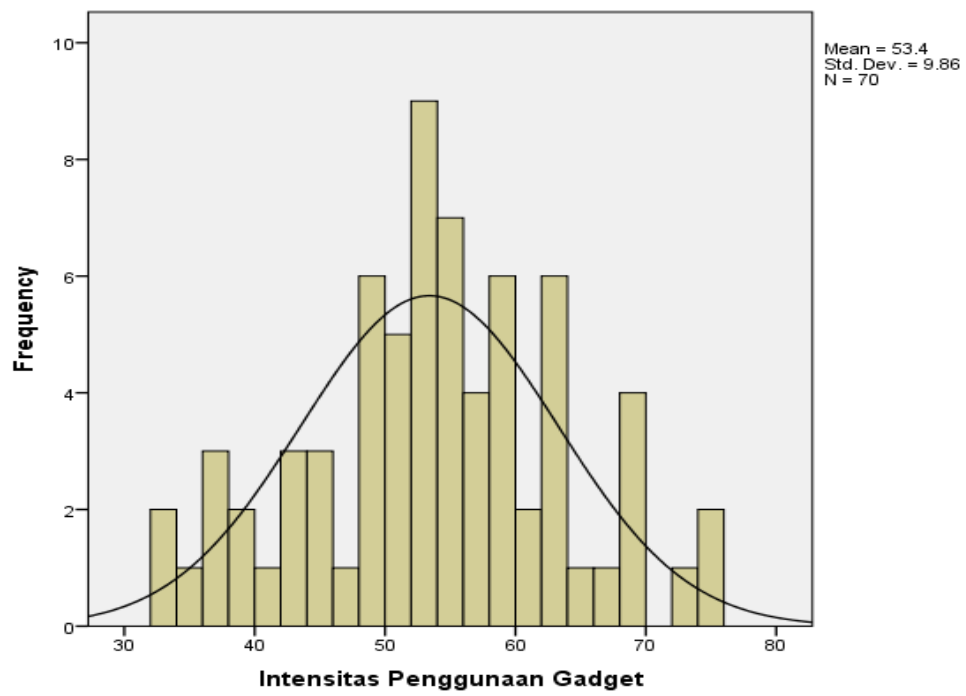
		Intensitas Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial
N		70	70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	53.40	120.59
	Std. Deviation	9.860	7.829
Most Extreme Differences	Absolute	.063	.081
	Positive	.053	.046
	Negative	-.063	-.081
Test Statistic		.063	.081
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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



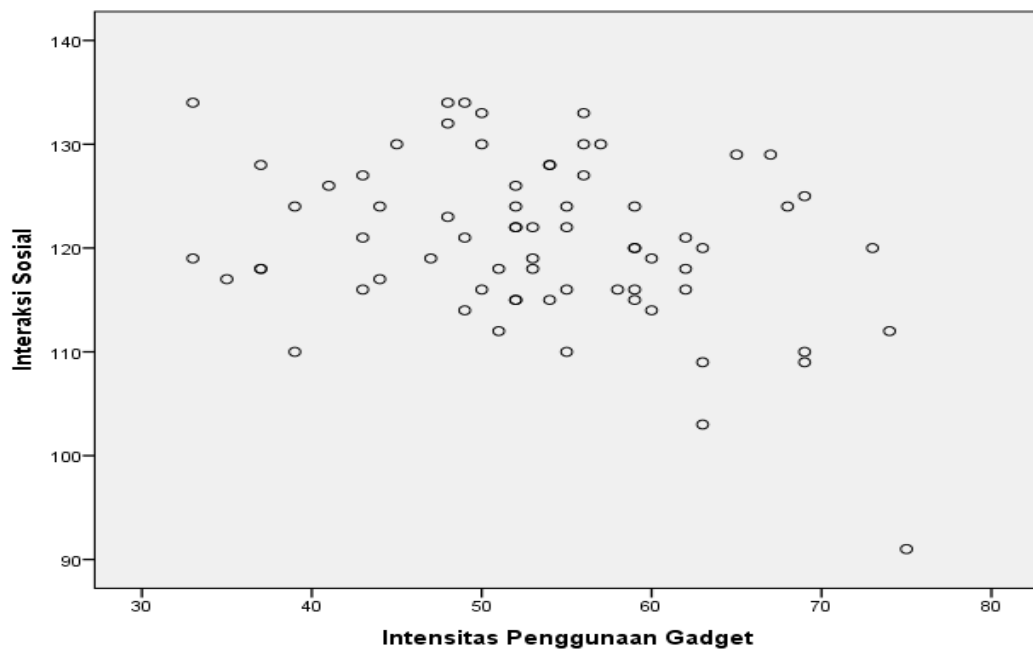
Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi Sosial * Intensitas Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined) Linearity	2656.152	30	88.538	2.195	.011
		Linearity	423.913	1	423.913	10.511	.002
		Deviation from Linearity	2232.240	29	76.974	1.909	.030
	Within Groups		1572.833	39	40.329		
Total			4228.986	69			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Interaksi Sosial * Intensitas Penggunaan Gadget	-.317	.100	.793	.628



Uji Korelasi

Correlations

		Intensitas Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial
Intensitas Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	-.317**
	Sig. (2-tailed)		.008
	N	70	70
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	-.317**	1
	Sig. (2-tailed)	.008	
	N	70	70

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

LAMPIRAN G
SURAT IJIN PENELITIAN



Nomor : 251/H6-4e/11.05.2016
 Hal : Permohonan ijin penelitian
 Kepada : Yth. Kepala Sekolah
 SMA Negeri 8
 Jl. Sumbing 6 No.49 Mojosongo Jebres
 Surakarta

Dengan hormat,

Bersama Surat ini kami mohon bantuannya untuk memberikan ijin bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi :

NO	Nama	NIM
1.	Desi Kartika Sari	11120160K

untuk mengadakan Penelitian ilmiah di SMA Negeri 8 yang Bapak/Ibu pimpin. Penelitian ilmiah tersebut diadakan dalam rangka pengambilan data guna menyusun Skripsi yang merupakan syarat tugas akhir menempuh program studi S-1 Psikologi di Universitas Setia Budi yang berjudul : *"Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja"*

Demikian permohonan kami, atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih

Surakarta, 11 Mei 2016

An Dekan,
 Sekretaris Fakultas

Patricia Wulki, S.Psi, M.Si

Tembusan kepada Yth.:

1. Pembimbing I
2. Pembimbing II
3. Arsip



Jl. Let. Jend. Sutoyo – Solo 57127 Telp. 0271-852518, Fax. 0271-853275
 Homepage : www.setiabudi.ac.id, e-mail : usbsolo@yahoo.com.



PEMERINTAH KOTA SURAKARTA
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA
SMA NEGERI 8 SURAKARTA
 NSS. 30 1 03 61 04 078 NIS. 300080
 Jl. Sumbing VI/49 Mojosongo, Jebres, Surakarta Telp. 852590

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0422 / 0792 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dra. Hj. E.P. Agustina, M. Pd.**
 NIP : 19600812 198710 2 001
 Pangkat/Golongan : Pembina / IV.a
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA Negeri 8 Surakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **Desi Kartika Sari**
 NIM : 11120160K
 Program Studi : Fakultas Psikologi
 Universitas : Universitas Setia Budi

Benar-benar telah melaksanakan Survey/Penelitian guna melengkapi persyaratan tugas akhir menempuh program studi S-1 yang dilaksanakan pada tanggal, 25 Juli sampai dengan 2 Agustus 2016 di SMA Negeri 8 Surakarta dengan judul :

"Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surakarta, 22 September 2016
 Kepala Sekolah,

Dra. Hj. E.P. Agustina, M. Pd.
 Pembina / IV.a
 NIP. 19600812 198710 2 001