

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Penelitian

5.1.1. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti sebelum melakukan analisis data untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak. Tujuan dilakukan uji asumsi adalah agar dapat mengetahui normal atau tidaknya persebaran data serta untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebar dengan normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dengan data normal apabila nilai taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$).

a. Keterampilan Sosial

Uji normalitas pada skala Keterampilan Sosial diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,551 ($p > 0,05$) yang berarti penyebaran data variabel keterampilan sosial terdistribusi normal.

b. Adiksi *Gadget*

Uji normalitas pada skala Adiksi *Gadget* diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,941 ($p > 0,05$) yang berarti penyebaran data variabel adiksi *gadget* terdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Hasil uji linearitas antara variabel keterampilan sosial dan adiksi *gadget* menunjukkan korelasi yang linear, yaitu F sebesar 6,852 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan linear antara kedua variabel.

5.1.2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji asumsi, maka selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan bantuan program statistika komputer. Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi *product moment pearson*. Hasil yang didapat dari korelasi antara keterampilan sosial dan adiksi *gadget* sebesar $r_{xy} = -0,286$ ($p < 0,01$) yang berarti terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara adiksi *gadget* dan keterampilan sosial.

5.2. Pembahasan

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan peneliti dengan subjek yang sesuai kriteria berjumlah 79 siswa, hasil uji hipotesis korelasi antara adiksi *gadget* dan keterampilan sosial sebesar $r_{xy} = -0,286$ ($p < 0,01$) dengan nilai sumbangan efektif sebesar 8,2% yang berarti ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara adiksi *gadget* dan keterampilan sosial, semakin tinggi adiksi *gadget* maka semakin rendah keterampilan sosial remaja, begitu pula sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh Istiyanto (2016); Brown (2013) bahwa penggunaan telepon genggam dan teknologi komunikasi dapat mengakibatkan rendahnya keterampilan sosial seseorang. Selain itu Sidaria (2018) juga mengungkapkan bahwa adiksi *gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial seseorang. Ketika remaja

mengalami adiksi *gadget* maka terjadi penurunan keterampilan sosial yang mengakibatkan remaja sulit dalam interaksi dengan lingkungan.

Pada masa remaja terjadi berbagai perkembangan salah satunya adalah perkembangan sosial yang menuntut remaja untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan dan teman sebaya. Seperti yang dikatakan oleh Cartledge & Milburn (dalam Izzati, 2014) bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan mengadakan hubungan dengan orang lain sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan masyarakat. Ketika remaja lebih lama menggunakan *gadget* daripada mengembangkan keterampilan sosialnya, tentu hal ini akan memengaruhi kemampuan adaptasi remaja tersebut. Akibatnya, remaja kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan masyarakatnya yang mengakibatkan remaja terasingkan dari lingkungannya.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Kusumadewi (dalam Retani, 2016) bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi keterampilan sosial remaja. Remaja yang terindikasi adiksi *gadget* kesulitan dalam perkembangan keterampilan sosial karena keterampilan sosial merupakan perilaku yang tidak hanya dipelajari melainkan perlu praktek atau tindakan nyata agar dapat berkembang. Sementara itu, remaja yang terindikasi adiksi *gadget* akan sibuk menggunakan *gadget*, hampir seluruh aktivitas yang dilakukan akan berkaitan dan dibantu dengan penggunaan *gadget*. Soliha (dalam Retani, 2016) juga mengungkapkan akibat yang dapat timbul dari penggunaan *gadget* berlebihan yaitu remaja dapat merasakan kesepian karena tidak melakukan interaksi dengan lingkungannya.

Penurunan keterampilan sosial akibat adiksi *gadget* didukung oleh beberapa karakteristik dari adiksi *gadget* itu sendiri, yaitu *salience*, *mood*

modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relapse sesuai yang diungkapkan oleh Griffiths (2000). *Saliance* dapat diartikan ketika remaja telah terindikasi adiksi *gadget* pikiran, perasaan serta perilaku lebih mendominasi mengenai *gadget*. Selanjutnya yaitu *mood modification* diartikan sebagai perasaan senang ketika menggunakan *gadget*, bahkan dengan terus menggunakan *gadget* dapat menjadi strategi koping agar perasaan menjadi lebih tenang ketika terjadi suatu masalah. Lalu aspek *tolerance* diartikan sebagai remaja akan lebih senang menghabiskan waktu dalam penggunaan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan lingkungannya, dapat dikatakan remaja menjadi lupa waktu ketika asik menggunakan *gadget*. Hingga sampai suatu titik dimana remaja akan merasa kesal atau marah ketika penggunaan *gadget* dibatasi atau dilarang, aspek ini biasa disebut dengan *withdrawal symptoms*. Hal ini dikarenakan remaja merasa telah ketergantungan dalam penggunaan *gadget*.

Remaja yang mengalami adiksi *gadget* memiliki kemungkinan untuk berkonflik dengan lingkungan sekitarnya seperti yang dikemukakan oleh Griffiths yaitu dalam aspek *conflict* (Griffiths, 2000). Selain itu terdapat aspek *relapse* yang berarti remaja dengan adiksi *gadget* juga cenderung ingin terus menggunakan *gadget* yang dapat mengakibatkan remaja terasingkan dari lingkungan masyarakat. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga mengakibatkan remaja kesulitan dalam pengembangan keterampilan sosialnya, sehingga tidak mampu melakukan interaksi yang sesuai dengan norma di lingkungannya. Khalilah (2017) mengungkapkan hal yang sama, bahwa dengan adanya keterampilan sosial seseorang mampu memiliki keterampilan berkomunikasi, pengendalian marah, dan resolusi konflik. Ketika keterampilan sosial baik maka remaja mampu beradaptasi dengan cara berkomunikasi yang

sesuai dengan norma lingkungan, serta mampu mengendalikan emosi sehingga tidak mudah terjadi konflik.

Keterampilan sosial tentu dibutuhkan bagi setiap individu, begitu pula pada remaja. Adanya keterampilan sosial akan membantu proses sosialisasi dalam lingkungan sosial, baik lingkungan sekolah maupun di rumah (Maresha & Stanislaus, 2012). Ketika remaja memiliki keterampilan sosial, ia mampu menciptakan hubungan sosial yang memuaskan antar individu maupun dengan kelompok. Remaja juga mampu melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial berdasarkan norma-norma di lingkungan masyarakat, serta mampu melakukan pemecahan masalah. Adanya keterampilan sosial juga dapat menimbulkan rasa saling menghargai antarindividu sehingga terhindar dari konflik.

Pada variabel keterampilan sosial terdapat 53 subjek atau 67,1% dengan kategori keterampilan sosial sedang dan 26 subjek atau 32,9% dengan kategori keterampilan sosial tinggi. Berdasarkan kategorisasi ini dapat disimpulkan bahwa subjek memiliki keterampilan sosial yang sedang. Hal ini menunjukkan subjek masih dapat bersosialisasi dan melakukan hubungan sosial dengan lingkungan sehingga masih dapat mengembangkan keterampilan sosialnya.

Pada variabel adiksi *gadget* didapatkan hasil 10 subjek atau 12,7% dengan kategori adiksi rendah, 58 subjek atau 73,4% dengan kategori adiksi sedang, dan 11 subjek atau 13,9% subjek dengan kategori adiksi tinggi. Kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan subjek adalah subjek memiliki adiksi *gadget* dengan kategori sedang.

Pada penelitian ini, aspek yang berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial remaja adalah aspek *relapse*. Aspek *relapse* bernilai $r = -$

0,437 ($p < 0,01$). *Relapse* diartikan sebagai kecenderungan untuk melakukan penggunaan *gadget* secara berulang atau bahkan lebih buruk (Griffiths, 2000). Remaja dengan adiksi *gadget* cenderung mengulang penggunaan *gadget* karena penggunaan *gadget* dinilai dapat memberikan perasaan senang yang mungkin belum tentu didapatkan dari hubungan langsung dengan lingkungan. Seperti item pada skala adiksi *gadget* yang mengungkapkan aspek *relapse* dapat dilihat bahwa remaja cenderung tidak memedulikan lingkungan sekitar ketika menggunakan *gadget*. Saat berkumpul dengan keluarga masih ada remaja yang lebih memilih untuk menggunakan *gadget* dibandingkan ikut bersosialisasi dengan keluarga. Selain itu dengan aspek *relapse* juga masih dapat dilihat bahwa ada remaja yang merasa *gadget* dapat menjadi pengganti teman, karena dengan adanya *gadget* yang dapat mengakses media sosial, remaja merasa lebih bebas untuk berkenalan dengan orang baru dengan jangkauan yang luas (Sari, Sukowiyono, & Djatmika, 2018).

Selain aspek *relapse*, aspek kedua yang memengaruhi keterampilan sosial secara signifikan adalah aspek *salience* bernilai $r = -0,220$ ($p < 0,05$). *Salience* diartikan ketika *gadget* menjadi penting dalam diri seseorang dan mendominasi perasaan, pikiran, serta perilaku orang tersebut (Griffiths, 2000). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dianggap penting karena dengan *gadget* remaja mampu melakukan hal yang membuatnya merasa senang. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan skala adiksi *gadget* yang mengungkapkan aspek *salience* bahwa remaja tidak tenang ketika *gadget* tertinggal di rumah.

Sejalan dengan penelitian ini, terdapat juga penelitian-penelitian sebelumnya yang memperkuat hasil yang telah didapatkan dari penelitian ini. Hasil dari penelitian sebelumnya adalah $r_{xy} = -0,192$ (Anhar, 2014); $r_{xy} = -0,510$

(Rahmadina, 2014), dengan kesimpulan terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja, sebagaimana diketahui bahwa kecanduan *game online* juga termasuk kedalam adiksi *gadget* karena pada *gadget* remaja dapat mengakses konten berupa *game online*. Maka dari itu dari penelitian-penelitian sebelumnya juga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara adiksi *gadget* dengan keterampilan sosial remaja. Semakin tinggi adiksi *gadget* maka semakin rendah keterampilan sosial remaja, begitu pula sebaliknya.

Setiap remaja perlu mengembangkan keterampilan sosial karena keterampilan sosial menjadi salah satu penentu remaja untuk dapat melanjutkan ketahap perkembangan selanjutnya. Adanya keterampilan sosial menjadikan remaja mampu bersosialisasi, bekerja sama, hingga mengolah emosi dengan baik sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan masyarakat sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Pada penelitian ini, peneliti menyadari keterbatasan dalam penelitian, yaitu:

1. Terdapat perbedaan sekolah saat *try out* dan pengambilan data asli, sehingga peneliti melakukan *try out* dan pengambilan data asli di dua sekolah yang berbeda. Hal ini dikarenakan keterbatasan jumlah subjek yang diberikan pihak sekolah.
2. Saat pengambilan data, peneliti kesulitan dalam mengontrol seluruh siswa sehingga terdapat beberapa siswa yang saling berdiskusi ketika pengisian kuesioner.