

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Penelitian

Uji asumsi hasil data penelitian dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis. Tujuan dilakukan uji asumsi adalah untuk mengetahui normal atau tidaknya persebaran data serta untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak secara signifikan. Pada uji asumsi terdapat dua macam yaitu uji normalitas dan uji linieritas.

5.1.1. Uji Asumsi

Uji asumsi hasil data penelitian dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis. Tujuan dilakukan uji asumsi adalah untuk mengetahui normal atau tidaknya persebaran data serta untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak secara signifikan. Pada uji asumsi terdapat dua macam yaitu uji normalitas dan uji linieritas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah sebaran data tersebut normal atau tidak dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Pada uji normalitas, menggunakan acuan nilai signifikansi sebesar 0,05 sehingga data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansi bernilai lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Berikut hasil uji normalitas pada penelitian ini:

a. Interaksi Sosial Remaja

Hasil uji normalitas pada skala interaksi sosial remaja diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,079 ($p > 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat diartikan bahwa penyebaran data berdistribusi normal.

b. Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Hasil uji normalitas pada skala intensitas penggunaan *smartphone* diperoleh nilai *Kologorov-Smirnov* sebesar 0,092 ($p > 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat diartikan bahwa penyebaran data berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Hasil uji linearitas antara variabel interaksi sosial remaja dan intensitas penggunaan *smartphone* diperoleh hasil nilai F adalah 34,274 ($p < 0,01$) dapat diartikan bahwa terdapat hubungan linier antara kedua variabel.

5.1.2. Analisis Data

Setelah dilakukan uji asumsi, peneliti selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan teknik analisis korelasi *product moment pearson*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang diajukan diterima atau tidak. Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis antara dua variabel yaitu $r_{xy} = (0, -620, p < 0,01)$. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan metode korelasi *product moment* dari *pearson* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian menyatakan “Hubungan yang Negatif antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Remaja” diterima. Setelah melakukan uji hipotesis antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* dengan variabel interaksi sosial, maka selanjutnya peneliti melakukan uji korelasi peraspek. Berikut hasil korelasi peraspek pada tabel

Tabel 5.1. Korelasi Per-Aspek dengan Interaksi Sosial

	<i>Versatility</i>	<i>Essentiality</i>	<i>Entertainment</i>
Interaksi Sosial	0, -328** ($p < 0,01$)	0, -495** ($p < 0,01$)	0, -592** ($p < 0,01$)

(**) : sangat signifikan

Hasil tersebut menunjukkan ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial.

5.2. Pembahasan

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan peneliti dengan subjek yang sesuai kriteria berjumlah 57 siswa, hasil uji hipotesis korelasi antara intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial sebesar ($r_{xy} = -0,620$, $p < 0,01$) yang berarti ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial, semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin rendah interaksi sosial remaja, begitu pula sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani, Yusmanysah, dan Widiastuti (2019) bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial remaja di SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Menunjukkan bahwa siswa intens menggunakan *smartphone* namun interaksi dengan teman sebaya dan masyarakat sekitar terganggu. Selain itu Lioni dkk. (2014) juga mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi komunikasi dapat memengaruhi perkembangan sosial manusia terutama remaja.

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 Pebriana (2017) bahwa interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Kemampuan remaja dalam berinteraksi sosial sangat penting bagi kehidupan. Remaja dengan interaksi sosial yang baik biasanya mudah mendapatkan teman, mampu berkomunikasi dengan baik dan semua itu dilakukan

tanpa menyebabkan perasaan tegang ataupun perasaan tidak enak yang mampu memengaruhi emosinya (Fatnar & Anam, 2014). Oleh karena itu, dengan mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*, sehingga remaja dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosialnya dengan baik.

Kecenderungan penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Kesenjangan antara siswa yang memiliki *smartphone* dengan siswa yang tidak memiliki *smartphone* dapat menanamkan sifat hedonis dan asosial sehingga memicu pengelompokan dalam pertemanan sehingga hal tersebut akan memengaruhi interaksi sosialnya (Lioni, Holilulloh & Nurmalisa, 2014).

Intensitas penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap perubahan interaksi sosial, terutama pada kalangan remaja. Hal ini sesuai dengan pendapat Irawan dan Armayati (2013), bahwa hampir sebagian besar remaja sangat bergantung bahkan kecanduan terhadap *smartphone* sehingga mengubah pola interaksi sosial. Hal ini dibuktikan melalui riset yang dilakukan oleh tim *premiere*, Pekanbaru di mana sebanyak 30% koresponden menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi secara digital maupun dunia maya selama 7-12 jam perhari. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa telah terjadi perubahan dalam interaksi sosial.

Pada penelitian ini, ada beberapa aspek yang berhubungan negatif sangat signifikan terhadap interaksi sosial yaitu aspek *entertainment* bernilai ($r = -0,592$, $p < 0,01$). Aspek *entertainment* berkaitan dengan fungsi *smartphone* sebagai media hiburan. Lestari, Riana, dan Taftarzani (2015) mengungkapkan bahwa *smartphone* digunakan sebagai media hiburan untuk penghilang jenuh. Namun yang terjadi

adalah penggunaan *smartphone* mulai sulit terkontrol, mulai dari waktu penggunaan hingga tempat penggunaan. Penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol seperti inilah yang dapat mengganggu proses interaksi sosial.

Rahmadani dkk. (2019), mengungkapkan bahwa ketika jam istirahat siswa cenderung sibuk memainkan *smartphone* dan asik dengan dunia maya seperti, update sosial media, bermain *game online*, chatting, dan lain-lain. Pelajar yang memiliki kesibukan seperti itu mengakibatkan interaksi sosial dengan teman sebayanya rendah, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, tidak peduli pada teman yang memerlukan bantuan, kurang empati dan lain sebagainya.

Aspek kedua yang berhubungan negatif sangat signifikan yaitu aspek *essentiality*. Aspek *essentiality* bernilai ($r_{xy} = -0,495$, $p < 0,01$). Aspek *essentiality* berkaitan dengan kegunaan *smartphone* sebagai media komunikasi dan penyimpanan data. Kemajuan alat teknologi sekarang ini yang memudahkan segala aktivitas komunikasi manusia justru memberi dampak negatif pada kehidupan, terutama remaja. Agusta (2016) mengungkapkan bahwa komunikasi remaja saat ini lebih cenderung sering terjadi melalui akun-akun media sosial dibanding dengan intensitas komunikasi secara langsung atau *face to face*. Perilaku ini membuat remaja menjadi tidak peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga hal tersebut akan memengaruhi interaksinya.

Aspek terakhir yang berhubungan negatif sangat signifikan yaitu aspek *versatility*. Pada aspek *versatility* bernilai ($0,328$, $p < 0,01$). Aspek *versatility* berkaitan dengan kegunaan *smartphone* sebagai media pencarian informasi. Rahmadani dkk. (2019) pun mengutarakan bahwa meskipun *smartphone* juga memberikan dampak positif yaitu menyebarkan informasi yang dibutuhkan serta dapat mengetahui perkembangan yang sedang terjadi dengan mudah. Namun,

kemudahan yang dimiliki *smartphone* tersebut membuat penggunanya dapat menjelajah dunia tanpa batas dan waktu. Hal tersebut memicu dampak negatif yaitu berkurangnya budaya tatap muka (*face to face*), juga tidak memperhatikan kondisi sekitarnya sehingga interaksi terhadap lingkungan sekitarnya maupun dengan orang lain semakin berkurang dan ketika berbicara dengan orang yang lebih tua pun cenderung juga sambil memainkan *smartphonena*.

Pada variabel intensitas penggunaan *smartphone* terdapat 9 (15,8%) remaja dengan kategori rendah, 40 (70,2%) dengan kategori sedang dan 8 (14,0%) dengan kategori tinggi. Adapun hasil penelitian menunjukkan yaitu pada variabel intensitas penggunaan *smartphone* memiliki nilai perhitungan Mean Empirik (M_E) 82,09 dengan Standart Deviasi Empirik (SD_E) 9,711. Berdasarkan kategori tersebut, kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan subjek bahwa subjek memiliki intensitas penggunaan *smartphone* dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek belum menggunakan *smartphone* secara efektif dan efisien. Adanya kemudahan dalam mengakses *smartphone* memicu pengguna terutama remaja menggunakan *smartphone* melebihi waktu normal, sehingga menyebabkan berkurangnya intensitas komunikasi langsung serta kurang peduli dengan lingkungan sekitar (Irawan & Armayati, 2013)

Pada variabel interaksi sosial terdapat 11 (19,3%) remaja dengan kategori rendah, 36 (63,2%) remaja dengan kategori sedang dan 10 (17,5%) dengan kategori tinggi. Berdasarkan kategorisasi ini disimpulkan bahwa remaja memiliki kemampuan interaksi sosial yang sedang. Adapun hasil penelitian menunjukkan yaitu pada variabel interaksi sosial memiliki nilai perhitungan Mean Empirik (M_E) 72,84 dengan Standart Deviasi Empirik (SD_E) 11,768. Kemampuan interaksi sosial yang baik sangat diperlukan oleh setiap anak sehingga mampu untuk

bersosialisasi dan bergaul dengan baik di lingkungannya. Dengan kemampuan interaksi sosial yang baik nantinya akan membantu seseorang terutama remaja untuk dapat berbaur dengan lingkungan di sekitarnya, misalnya teman-teman di sekolah (Pratiwi, 2016). Lain halnya dengan remaja yang tidak memiliki kemampuan berinteraksi sosial dengan baik, maka mengakibatkan remaja akan kehilangan relasi sosialnya (Yunistiati dkk., 2014). Maka dari itu penting untuk mengembangkan interaksi sosial.

Hasil uji hipotesis didukung dengan hasil uji linieritas yang menunjukkan bahwa memang ada hubungan yang linier antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja, melalui hasil penelitian dalam hubungan linier antara variabel bebas dan variabel tergantung dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *smartphone* dapat memengaruhi interaksi sosial pada remaja. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Irawan dan Armayati (2013), bahwa penggunaan *gadget* berupa *smartphone* memengaruhi kemampuan bersosialisasi pada remaja.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memiliki sumbangan efektif sebesar 38,44% terhadap interaksi sosial pada remaja, sisanya sebesar 61,56% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Hal tersebut berarti intensitas penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap interaksi sosial pada remaja.

Dalam proses pelaksanaannya, peneliti secara keseluruhan berjalan dengan baik. Namun, peneliti tidak terlepas dari beberapa kelemahan yang dapat memengaruhi hasil penelitian, seperti:

1. Pengambilan data menggunakan *google form* sehingga penulis tidak dapat mengawasi dan mengamati secara langsung perilaku responden.

2. Efek *social desirability* atau responden mengisi sesuai nilai normatif yang berlaku di masyarakat dan bukan apa yang dirasakannya.

