

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja

Retalia¹, Tritjahjo Danny Soesilo², Spto Irawan³

retalia08@gmail.com¹, tritjahjo.danny@uksw.edu², spto.irawan@uksw.edu³

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Kisten Satya Wacana, Salatiga^{1,2,3}

The Effect of Smartphone To Teenagers' Social Interaction

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of smartphone use on social interactions of adolescents at Salib Putih Salatiga Orphanage Foundation. This type of research is quantitative research. The sampling technique used was total sampling in order to obtain a sample of 42 teenagers as residents of the Salatiga Orphanage Foundation. The data used is in this study using primary data obtained from the results of a questionnaire or questionnaire. This study uses simple regression analysis techniques and is processed with SPSS version 25 software. The simple linear regression test results show that the intensity of smartphone use has no effect on the social interactions of adolescents at the Salatiga Orphanage Foundation, this is evidenced by a significance level greater than 5% alpha, namely $0.590 > 0.05$. Based on the Model Summary data in table 4.8, it can be seen that the value of the R Square is 0.007, which means 0.7%. So it can be concluded that the variable of smartphone use has an effect on social interaction by only 0.7% and for 99.3% by other factors not described in this study. For this result because it is too small so it can be ignored.

Keywords: Social Interaction, Smartphone

Article Info

Received date: 25 Maret 2021

Revised date: 12 Mei 2022

Accepted date: 27 Mei 2022

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini tidak dapat dipungkiri sangat berkembang dengan pesat dan semakin maju seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan. Selain banyak manfaatnya yang diberikan, *smartphone* juga merupakan alat *moblie* atau mudah dibawa kemana saja. Seiring dengan berkembangnya zaman telepon pintar atau *smartphone* semakin memanjakan manusia dengan berbagai fasilitas dan kemudahan seperti untuk alat komunikasi dengan jarak yang sangat jauh sekalipun, transportasi, bisnis, hiburan, dan bahkan mengakses segala informasi yang manusia inginkan sesuai dengan kebutuhan. Pada zaman modern ini khususnya di kalangan pelajar, jika tidak menggunakan *smartphone* dianggap orang yang jadul dan dianggap orang aneh. Hampir semua mempunyainya, dan bahkan mereka saling beradu gengsi untuk bisa memiliki *smartphone* yang paling terbaru, mahal dan canggih, supaya bisa bersaing dengan teman-temannya. Berdasarkan hasil riset *Wearesosial Hootsuite* yang dirilis Januari 2019 pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi manusia.

Menurut survei dari Databoks pengguna *smartphone* diperkirakan mencapai 89% populasi pada tahun 2025, Pusparisa, Y. (2020). Penggunaan *smartphone* diprediksi akan terus meningkat karena seiring berjalannya waktu, ponsel pintar semakin terjangkau, sehingga meningkatkan penggunaannya pula. Lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% telah menggunakan ponsel pintar pada 2018. Setahun setelahnya, sebanyak 63,3% masyarakat menggunakan ponsel pintar. Hingga 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan ponsel pintar. Dalam kurun enam tahun sejak 2019, penetrasi ponsel pintar di tanah air tumbuh 25,9%. Dalam sehari terdapat 24 jam dan penggunaan *smartphone* dalam mengakses internet dapat dilakukan kurang lebihnya sekitar 7 jam, menurut Tempo.co (2019) ada sekitar 55,39% dari total responden yang setiap hari mengakses internet lebih dari 6 jam, sementara sisanya bervariasi mulai dari 2 sampai 6 jam dalam sehari.

Penggunaan *smartphone* dalam jangka waktu yang lama membuat orang lebih terbiasa sendiri dan kurang dalam berinteraksi secara langsung. Dengan adanya *smartphone* kegiatan interaksi yang biasanya dilakukan secara tatap muka sekarang mulai bergeser. Orang-orang cenderung lebih fokus

pada *smartphone*, sehingga berakibat pada kurang peduli terhadap lingkungan sekitar dan hubungan sosial. Sedangkan menurut Aristoteles (384-322 SM) dalam Salam, (2002) manusia merupakan *Zoon Politicon* yaitu makhluk sosial artinya manusia senantiasa berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain, manusia tidak mungkin hidup sendiri tanpa bantuan orang lain dan interaksi sosial membentuk kehidupan berkelompok pada manusia. Namun demikian kepedulian sosial saat ini menjadi berkurang karena menganggap semua pembicaraan bisa melalui media sosial, bahkan terkadang di dalam satu ruangan pun tidak mau langsung saling berinteraksi satu sama lain, namun manusia hanya mengandalkan *chatting* saja tanpa banyak melakukan interaksi secara langsung.

Hasil wawancara dengan pimpinan Yayasan Panti Asuhan Salib Putih, penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap interaksi sosial, mereka menjadi seorang yang cuek dan tidak tanggap terhadap lingkungan sekitar, seperti kamar kotor, air keran penuh, ada beberapa anak yang jika sedang diajak bicara tidak melihat lawan bicaranya, bahkan ada teman yang jatuh pun mereka sampai tidak tahu, karena sudah sibuk dengan *smartphone*-nya dikamar masing-masing. Pimpinan Yayasan juga mengatakan bahwa anak-anak panti asuhan Salib Putih hanya menggunakan *smartphone* selama 2-3 jam saja per hari. Namun setelah melakukan wawancara dengan beberapa anak panti asuhan ternyata terdapat perbedaan pendapat. Anak panti mengatakan bahwa dalam sehari mereka bisa menggunakan *smartphone* selama 7 sampai 10 jam perharinya. Hal ini yang menjadikan dasar penelitian dilakukan di Yayasan Sosial Panti Asuhan Salib Putih Salatiga.

Terdapat beberapa Penelitian sebelumnya yang menguji pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial, namun masih terdapat inkonsistensi atau perbedaan hasil penelitian yang ada. Seperti Penelitian Musdalifah, Novita Indriyani (2017) tentang pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda, menyatakan bahwa setiap harinya mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda selalu menggunakan *smartphone* dalam berinteraksi. Hal ini dikarenakan lebih mudah, cepat dan nyaman berinteraksi dalam menggunakan *smartphone* daripada bertemu secara langsung yang susah untuk dilakukan dikarenakan aktivitas dan kesibukan masing-masing. Interaksi yang dilakukan dengan menggunakan *smartphone* juga tanpa memiliki batasan waktu dan jarak. Berdasarkan hasil pengujian dengan alat bantu SPSS ditemukan hasil bahwa interaksi sosial dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *smartphone* sebesar 13,3% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian tersebut (Musdalifah & Indriani, 2017b).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muflih, Hamzah, dan Wayan Agus Puniawan (2017) tentang penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta didapatkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar sebanyak 107 (51,7%). Penggunaan *smartphone* berhubungan signifikan terjadinya tingkat ketergantungan pada remaja (p value 0.004) dan tingkat ketergantungan *smartphone* berhubungan signifikan terjadinya dengan interaksi sosial pada remaja (p value 0.000; OR 2.838). Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta (Muflih et al., 2017).

Senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khavid Khalwani, Yeti Nurizzati (2019) tentang pengaruh penggunaan media komunikasi (*smartphone*) terhadap interaksi sosial mahasiswa dimana hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa berdasarkan rekapitulasi angket penggunaan media komunikasi *smartphone* bernilai 67,83% dan interaksi sosial mahasiswa bernilai 67,04% keduanya dengan kategori cukup baik. Hasil uji korelasi antara variabel X dan Y adalah sebesar 0,0699 dengan taraf sig.=0,05 diperoleh signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000 terdapat hubungan yang positif (kuat) antara variabel X dan Y. Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai sig (2-tailed) 0,00<0,05 maka H_0 diterima artinya terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media komunikasi *smartphone* dengan interaksi sosial mahasiswa di jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon (Khalwani & Nurizzati, 2019) .

Berdasarkan fenomena masalah dan kajian hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial Remaja. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial di Yayasan Sosial Panti Asuhan Salib

Putih Salatiga? Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam menambah literatur, menambah wawasan dan kemampuan berfikir mengenai penerapan teori yang telah di dapat dari mata kuliah sehingga dapat diterapkan ke dalam Penelitian yang sebenarnya. Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan referensi atau masukan bagi teknologi komunikasi terkait dengan adanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan diharapkan pula memberikan gambaran kepada pengguna *smartphone* terkait dengan pengaruh yang ditimbulkan apabila pemanfaatan kemajuan teknologi tidak dikelola dengan baik terutama dalam bidang sosial. Selain itu manfaat interaksi sosial teman sebaya menyangkut dengan bidang layanan (PSBK) Pribadi, Sosial, Belajar dan Karir. Jadi interaksi sosial teman sebaya masuk kedalam salah satu layanan bidang sosial. Interaksi teman sebaya yang dimaksud adalah bagaimana seorang individu satu dengan individu lain berkomunikasi, berempati, bekerjasama, atau saling membantu satu sama lain dengan teman seumurannya.

Bagi Pengguna *Smartphone*, hasil penelitian ini secara praktis dapat memberikan masukan kepada pengguna *smartphone* terkait dengan pengaruh yang ditimbulkan apabila pemanfaatan kemajuan teknologi tidak dikelola dengan baik terutama dalam bidang sosial. Bagi Pengelola Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga, dapat mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial bagi pihak Yayasan supaya dapat memantau anak-anak asuhannya. Bagi Peneliti diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti, memberikan gambaran dan mengetahui mengenai dampak dari penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja. Diharapkan juga penelitian ini dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan oleh peneliti-peneliti selanjutnya agar dapat mengetahui secara dalam dampak dari penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial.

KAJIAN PUSTAKA

Interaksi sosial menurut Basrowi, (2015) adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan timbal balik. Walgito, (2007). Sementara menurut Sarwono, Sarlito dan Meinarno (2009) menyebutkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang saling timbal balik dan mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan saling timbal balik yang dilakukan antara satu individu dengan individu yang lain, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok di lingkungan sekitar yang saling mempengaruhi.

Gerungan (2004), faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial meliputi faktor imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati: 1) Faktor Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain. 2) Faktor sugesti adalah anjuran tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerima sugesti itu. 3) Faktor Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. 4) Faktor Simpati ialah perasaan tertarik terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau emosi. Hasil penelitian Wandariyani Tabrani (2017) menyatakan bahwa bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo meliputi 4 Indikator, yaitu: (1) Faktor Imitasi sebesar 46,13%, (2) Faktor Sugesti sebesar 53,19%, (3) Faktor Identifikasi sebesar 42,66%, dan (4) Faktor Simpati sebesar 42,51% (Tabrani, 2017). Jadi dapat disimpulkan dimana faktor-faktor tersebut dapat menimbulkan suatu dorongan dan sebuah reaksi pada seseorang yang sifatnya dapat berpengaruh negatif maupun positif. Partowisastro, (2007) aspek-aspek sosial digolongkan menjadi tiga aspek, yaitu: 1) Kontak sosial yaitu menjalin hubungan akrab, memperoleh penerimaan dari teman dan dukungan dari teman serta keterbukaan dalam kelompok, individu akan menunjukkan sifat keterbukaan terhadap kelompoknya. 2) Aktifitas bersama, individu bekerja sama dalam kelompok. 3) Frekuensi hubungan dalam kelompoknya.

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang memiliki fasilitas dan fitur canggih dan berkemampuan tinggi seperti sebuah komputer. Menurut Williams dan Sawyer, (2011) *smartphone* merupakan telepon seluler dengan menggunakan berbagai layanan seperti memori, layar, mikroprosesor, dan modem bawaan. Dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah perangkat yang bukan hanya sekedar digunakan untuk berkomunikasi menjawab dan menerima panggilan telepon

dengan teman saja, namun *smartphone* sekarang ini sudah dilengkapi dengan berbagai fitur aplikasi yang menarik dan canggih untuk mempermudah segala keinginan manusia seperti sarana transportasi, sarana hiburan atau game, pendukung bisnis dan masih banyak lagi manfaat lainnya.

Aplikasi di dalam *smartphone* saat ini sudah sangat banyak, dalam berkomunikasi saat ini tidak hanya sms dan telepon saja, namun saat ini manusia dimanjakan untuk lebih mudah memilih fitur-fitur yang ada dalam *smartphone*. Seperti mendengarkan musik, menonton video, bermain *game*, membaca berita, bahkan media sosial yang didalamnya masih mempunyai banyak cara untuk berkomunikasi dan memilih aplikasi yang kita sukai untuk melakukan komunikasi. Selain itu *smartphone* juga dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan. Maka dari itu tidak heran jika pengguna *smartphone* sangat di mudahkan dengan aplikasi yang disuguhkan dan merasa *smartphone* sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti banyak dipahami intensitas adalah ukuran atau tingkat. Intensitas adalah tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasarkan oleh rasa bahagia terhadap kegiatan yang dilakukan (Yuniar & Nurwidawati, 2013). Untuk mengetahui tingkat intensitas dapat diketahui dengan melihat aspek yang mempengaruhinya, yaitu : 1) Frekuensi, merupakan keseringan jumlah pemakaian suatu unsur dalam jangka waktu tertentu (Depdiknas, 2011). Tingkat frekuensi terlihat pada ukuran berapa kali seseorang melakukan kegiatan. 2) Durasi, merupakan seberapa lama seseorang dalam melakukan kegiatan (Depdiknas, 2011). Pengguna *smartphone* di Indonesia merupakan negara pengguna *smartphone* terbesar di Kawasan Asia Tenggara. Dari tahun ke tahun semakin meningkat, menurut survey databoks.katadata.co.id pada tahun 2019 pengguna *smartphone* mencapai 92 juta jiwa.

Di zaman sekarang ini komunikasi melalui *smartphone* telah menurunkan minat baca masyarakat khususnya para pelajar. (Nurudin, 2014). Penggunaan *smartphone* saat ini bukan hanya sekedar kebutuhan yang diperlukan saja, namun saat ini *smartphone* digunakan oleh anak-anak kecil yang belum semestinya menggunakan *smartphone*. Hal ini banyak terjadi karena pola asuh orang tua yang sudah membiasakan anak-anaknya menggunakan *smartphone*, jadi saat ini *smartphone* tidak hanya digunakan saat dibutuhkan saja, namun sudah menjadi gaya hidup manusia. Jika diperhatikan rata-rata pelajar pada zaman millennial ini yang sudah mempunyai *smartphone* akan terlihat seperti orang aneh, mereka mempunyai dunianya sendiri dan kurang menghiraukan lingkungan disekitarnya. Rata-rata dari mereka lebih memilih menyendiri dikamarnya untuk bermain *smartphone*-nya daripada bermain di luar bersama teman-temannya.

Hasil penelitian Utami, A. N. (2019) yang berjudul Dampak Negatif Adiksi Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja, didapatkan hasil bahwa kecanduan *smartphone* pada siswa SMA dan SMP dapat meningkatkan beberapa risiko sebagai berikut: prestasi akademik yang lebih rendah, keterlibatan akademik yang menurun, ketidakpuasan institusi akademik yang meningkat, kecenderungan kecemasan yang lebih tinggi, dan gejala depresi yang lebih dalam. Perilaku bermasalah lainnya yang diamati dalam salah satu studi yang dipilih adalah: masalah pikiran, masalah perhatian, agresivitas terkait tindakan antisosial, kesulitan dalam membangun identitas diri yang positif, dan masalah yang lebih besar yang berkaitan dengan penghancuran diri. Aspek akademik pribadi yang paling sering ditemukan sebagai dampak negatif yang disebutkan oleh peserta adalah penurunan prestasi akademik. Pertimbangan tentang dampak negatif kecanduan *smartphone* pada aspek akademik pribadi ini menawarkan informasi bagi orang tua, guru, dan profesional untuk mengantisipasi kerugian terkait akademik bagi remaja (Utami et al., 2019).

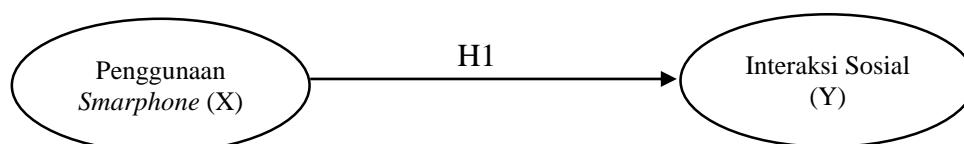
Dalam penelitian ini peneliti menyertakan tentang hasil-hasil penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial, seperti penelitian yang dilakukan oleh Agung Prasetyo (2017) tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa kelas X SMK Kristen BM Salatiga bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Metode analisis data yang digunakan adalah Regresi linier sederhana yang diolah dengan bantuan program SPSS for Windows 20.0. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil $R^2 = 0.002$ (0,2%) yang berarti bahwa variabel penggunaan *smartphone* memberikan terhadap interaksi sosial hanya sebesar 0,2% dan untuk 99,8% oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian tersebut.

Berbeda dengan Penelitian yang dilakukan oleh Vindy Elsa Ramadhani (2016) tentang studi korelasional pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja di kalangan siswa SMA Harapan 1 Medan menyatakan bahwa remaja di kalangan siswa SMA Harapan 1 Medan cukup aktif menggunakan

smartphone. Dan juga produktivitas penggunaan *smartphone* di kalangan siswa SMA Harapan 1 Medan cukup efektif dan efisien memudahkan siswa bekerja sama dengan orang-orang dilingkungan sosialnya terutama dengan teman-teman sebayanya di sekolah yang sebagian waktu mereka habiskan disana. Mereka sering menyapa dan berkomunikasi melalui *smartphone*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil uji-t “*Independent Samples Test*” perhitungan statistik yang diperoleh, diketahui semua nilai t_{hitung} lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} 1,645. Maka artinya bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan kata lain, hasil Hipotesa yang diterima adalah Ha yakni Terdapat pengaruh antara penggunaan teknologi *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja di kalangan SMA Swasta Harapan 1 Medan.

Melihat dari beberapa penelitian di kajian yang relevan sebelumnya tentang pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatia”.

Penelitian ini terdapat satu hipotesis yang dibangun yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga. Hipotesis yang digunakan merupakan hipotesis dua sisi yang dimana akan memungkinkan adanya pengaruh positif atau negatif. Model kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Causal Comparative* yang berbentuk hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. (Soesilo, 2018) mendefinisikan penelitian *Causal Comparative* merupakan penelitian yang menguji suatu hipotesis mengenai hubungan sebab akibat dari beberapa variabel. Penelitian ini juga digunakan untuk menguji apakah suatu variabel berpengaruh terhadap variabel lainnya. Maka dari itu pada penelitian *Causal Comparative* akan terdapat variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (dipengaruhi). Penelitian ini dilakukan pada Senin tanggal 22 Februari 2021 hingga Jumat tanggal 26 Februari 2021 di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak asuhan dari Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga yang berjumlah 42 anak. Sampel penelitian adalah total sampling yaitu semua populasi yaitu anak asuh dari Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga dijadikan subyek penelitian.

Teknik pengumpulan data dengan penelitian lapangan, cara penelitian ini langsung ditujukan kepada responden untuk memperoleh data primer dalam menghimpun data. Data primer diperoleh dari teknik pengambilan data kuesioner (angket). Pengumpulan data dikumpulkan dalam penelitian diperoleh dari responden melalui pengisian skala sikap yaitu: a) Skala Sikap Interaksi Sosial. Instrumen penelitian ini mengadopsi angket yang terdiri dari aspek-aspek interaksi sosial yang diungkapkan Partowisastro, (2007) aspek-aspek interaksi sosial digolongkan menjadi tiga aspek, yaitu: 1) Kontak sosial, 2) Aktifitas bersama, 3) Frekuensi hubungan dalam kelompoknya. b) Skala Penggunaan *smartphone*. Kuesioner penggunaan *smartphone* yang digunakan terdiri dari 30 item, hasil adaptasi dari penelitian Naova Maria (2013). Aspek-aspek penggunaan *smartphone* digolongkan menjadi dua aspek yaitu: 1) Frekuensi, merupakan keseringan jumlah pemakaian suatu unsur dalam jangka waktu tertentu (Depdiknas, 2011). Tingkat frekuensi terlihat pada ukuran berapa kali seseorang melakukan kegiatan. 2) Durasi, merupakan seberapa lama seseorang dalam melakukan kegiatan (Depdiknas, 2011). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan program perangkat lunak SPSS *for windows realease versi 25.0* untuk mengolah data statistik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Subjek Penelitian

Penulis mengambil tempat penelitian di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga. Deskripsi subjek yang dijelaskan mencakup 42 peserta didik dengan rincian data sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Subjek Panti Asuhan Salib Putih Salatiga

NO	Jenjang Pendidikan	Jenis Kelamin		JUMLAH	Presentase
		Laki-Laki	Perempuan		
1.	SMP	15	9	24	57%
2.	SMA	12	3	15	36%
3.	KULIAH	1	2	3	7%
JUMLAH		28	14	42	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa remaja dengan jenis kelamin laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan remaja perempuan, remaja laki laki yang menjadi sampel penelitian sebanyak 28 orang sedangkan perempuan sebanyak 14 orang. Sebagian besar jenjang pendidikan remaja yang menjadi sampel adalah SMP sebanyak 24 orang, 15 SMA dan 3 Mahasiswa.

Hasil pengukuran deskriptif penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial merangkum gambaran data yang telah diklasifikasikan berdasarkan 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah skala interaksi sosial, maupun skala penggunaan *smartphone*. Statistik deskriptif penggunaan *smartphone* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penggunaan Smartphone*)

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan_Smartphone	42	51	77	64.1071	6.2667
Valid N (listwise)	42				

Sumber: data primer diolah (2021)

Tabel 2 menunjukkan skor penggunaan *smartphone* peserta didik dari skor terendah yaitu 51 sampai skor tertinggi 77.

Setelah dilakukan penyusunan interval maka selanjutnya pemberian kategori setiap skoring pada masing-masing responden, sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penggunaan Smartphone peserta didik Panti Asuhan Salib Putih Salatiga 2021

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Sangat Tinggi	82-100	0	0
Tinggi	63-81	35	84
Sedang	44-62	7	16
Rendah	24-43	0	0
Jumlah		42	100

Dari tabel 3 diketahui bahwa variabel penggunaan *smartphone* diperoleh hasil sebesar 16% dengan jumlah 7 orang berada pada kategori sedang dan sebesar 84% dengan jumlah 35 orang berada pada kategori tinggi.

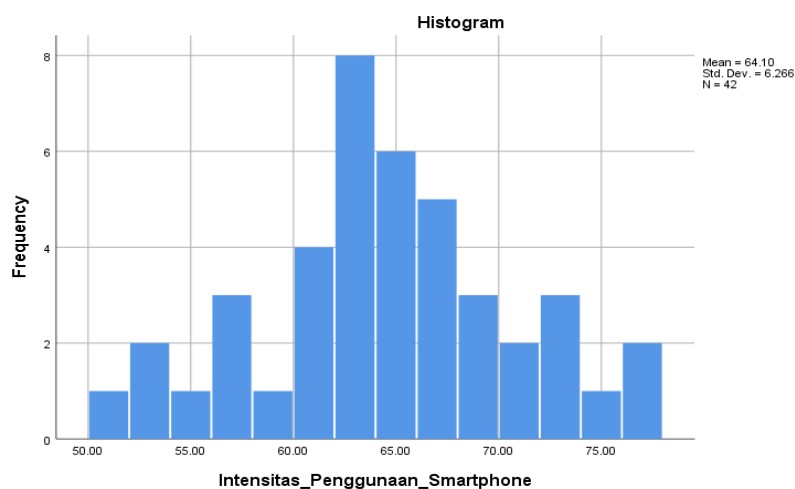
Sementara itu, uji normalitas terhadap variabel penggunaan *smartphone* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Normalitas Penggunaan Smartphone*)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan_Smartphone	0.120	42	0.136	0.979	42	0.631

a. Lilliefors Significance Correction

Jumlah sampel penelitian lebih dari 30 maka nilai yang digunakan adalah signifikansi Kolmogorov-smirnov. Pada tabel 4 diperoleh nilai Sig. 0,136 > 0,050 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penggunaan *smartphone* terdistribusi normal. Kenormalan penyebaran skor penggunaan *smartphone* pada sampel penelitian dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Uji Normalitas Penggunaan Smartphone*)

*) dicopy langsung dari software SPSS for windows versi 25

Pada gambar 2 menunjukkan mean sebesar 65,36 dan standar deviasi sebesar 5,776. Nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata hal ini membuktikan sebaran data penggunaan *smartphone* sangat baik.

Data keseluruhan yang diperoleh dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan pada hari Senin tanggal 22 Februari 2021 hingga Jumat 26 Februari 2021, diambil sampel penelitian sebanyak 42 responden remaja Panti Asuhan Salatiga. Statistik deskriptif interaksi sosial disajikan pada Tabel 5x.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Interaksi Sosial *)

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi_Sosial	42	56	93	75.881	7.96701
Valid N (listwise)	42				

Tabel 5 menunjukkan skor interaksi sosial sampel yang berjumlah 42 orang. Bergerak dari skor terendah yaitu 56 sampai skor tertinggi 93. Rata-rata skor (mean) sebesar 76,88 standar deviasi (SD) sebesar 7,967.

Setelah dilakukan penyusunan interval maka selanjutnya pemberian kategori setiap skoring pada masing-masing responden, sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Sampel Peserta Didik Panti Asuhan Salib Putih Salatiga 2021

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Sangat Tinggi	111-136	0	0
Tinggi	85-110	5	11,3
Sedang	59-84	35	84
Rendah	34-58	2	4,7
Jumlah		42	100

Dari tabel 6 diketahui bahwa aspek interaksi sosial sampel berjumlah 42 orang, diperoleh hasil sebesar 11,3% dengan jumlah 5 orang berada pada kategori tinggi. Sedangkan 84% dengan jumlah 35 orang berada pada kategori sedang, dan sebesar 4,7% dengan jumlah 2 orang berada pada kategori rendah.

Sementara itu, uji normalitas terhadap variabel interaksi sosial didapatkan hasil sebagai berikut:

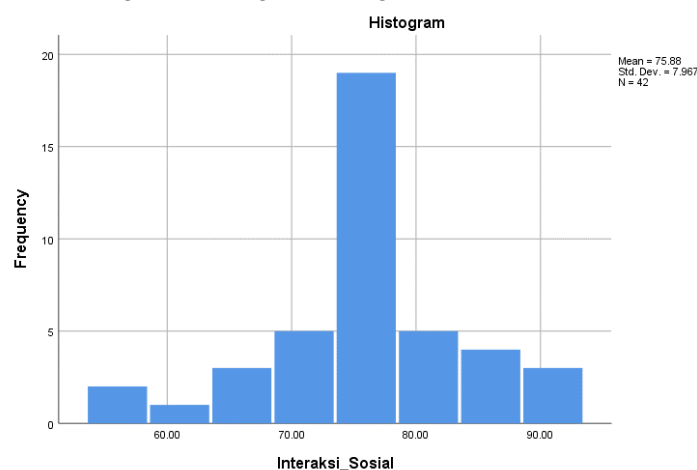
Tabel 7. Uji Normalitas Interaksi Sosial*)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Interaksi_Sosial	0.146	42	0.064	0.942	42	0.134

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: data primer diolah (2021)

Tabel 7 mendeskripsikan hasil uji statistik terhadap penyebaran data skor interaksi sosial. Hasil analisis menunjukkan Sig. 0,064 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor interaksi sosial berdistribusi normal. Kenormalan penyebaran skor interaksi sosial pada sampel penelitian dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Histogram Uji Normalitas Interaksi Sosial *)

*) dicopy langsung dari software SPSS for windows versi 25

Pada gambar 3 menunjukkan mean sebesar 75,88 dan standar deviasi sebesar 7,967. Nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata hal ini membuktikan sebaran data penggunaan *smartphone* sangat baik atau berdistribusi normal.

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel penggunaan *smartphone* terhadap variabel interaksi sosial, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS for windows versi 25.0 dengan memakai taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Regresi Linear Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.086	0.007	-0.017	8.03642

a. Predictors: (Constant), Penggunaan_Smartphone

b. Dependent Variable: Interaksi_Sosial

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	Regression	19.046	1	19.046	0.095	.590 ^b
1	Residual	2583.359	40	64.584		
	Total	2602.405	41			

a. Dependent Variable: Interaksi_Sosial

b. Predictors: (Constant), Penggunaan_Smartphone

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	71.62	7.945		9.015	0
	Penggunaan_Smartphone	0.108	0.198	0.086	0.543	0.590

a. Dependent Variable: Interaksi_Sosial

Sumber: data primer diolah (2021)

*) *dicopy langsung dari software SPSS for windws versi 25*

Berdasarkan data *Model Summary* pada tabel 8 dapat diketahui bahwa nilai dari *R Squarenya* adalah 0,007 yang berarti 0,7 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh terhadap interaksi sosial hanya sebesar 0,7 %. dan untuk 99,3% oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Untuk hasil tersebut karena terlalu kecil sehingga dapat diabaikan.

Berdasarkan uji Anova pada tabel 8 dapat diketahui hasil nilai F hitung = 0.095 dengan tingkat probabilitas signifikansi 0.590, dengan derajat kebebasan (dk) penyebut (n-m-1) = 41. Sehingga untuk nilai F tabelnya dapat diperoleh hasil 2,020, oleh karena itu nilai F hitung lebih kecil dibandingkan dengan F tabel (0.095 < 2,020) maka dapat dikatakan juga bahwa tidak terdapat pengaruh secara simultan penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Berdasarkan data *Coefficients* pada tabel 4.8, dapat diketahui bahwa T hitung = 0.543 dengan tingkat signifikansi 0.05 dan dk (derajat kebebasan) n2 yaitu 42 – 2 = 40 dengan menggunakan uji dua sisi sehingga nilai T tabel = 2,021, karena nilai T hitung lebih kecil dari T tabel (0,543 < 2,021). Hal ini juga diperkuat dengan nilai sig, dimana nilai sig yang dihasilkan sebesar 0,590 dimana nilai ini lebih besar dari tingkat signifikansi alfa 0,05, maka dinyatakan tidak terdapat pengaruh. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian diolah dengan menggunakan program SPSS, dapat dijadikan dasar untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu: “terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga”. Hasil pengujian hipotesis memperoleh nilai F hitung penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial sebesar (0.590). Hal ini membuktikan bahwa tidak terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan *smarthphone* terhadap interaksi sosial di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agung Prasetyo (2017) tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa kelas X SMK Kristen BM yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah, Novita Indriyani (2017), Vindy Elsa Ramadhani (2016), Muflih, Hamzah, dan Wayan Agus Puniawan (2017) dan Khavid Khalwani, Yeti Nurizzati (2019), yang mana hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Selain itu hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Musdalifah & Indriani, 2017a) & Khavid Khalwani, Yeti Nurizzati (2019).

Hasil penelitian ini memberi gambaran bahwa selain penggunaan *smartphone*, ada beberapa faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial, antara lain yaitu faktor: imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati. Hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Wulan Sari, D. (2017) yang berjudul Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas Akselerasi di SMP N 7 Kota Jambi. Hasil penelitian didapatkan adalah faktor imitasi berada pada proporsi sebagian kecil (19%), faktor sugesti berada pada proporsi sebagian kecil (25%), faktor identifikasi berada pada proporsi sebagian kecil (25%) dan faktor simpati berada pada proporsi sebagian kecil (31%) (Wulan Sari, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat beberapa kemungkinan yang terjadi sehingga menyebabkan hasil penelitian menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Adanya pandemic covid 19 yang memaksa semua kegiatan dikerjakan dirumah atau yang dikenal dengan WFH (*Work From Home*). Dengan adanya pandemic covid 19 penggunaan *smartphone* semakin meningkat karena itu sudah menjadi sebuah kebutuhan baik dalam bekerja dan tidak ada pilihan lain, sekolah, kegiatan seminar bahkan bekerjapun dipaksakan dengan

media *online*, karena adanya kebijakan pemerintah yaitu *physical distancing*. Peneliti menduga faktor inilah yang menjadi penyebab tidak berpengaruhnya penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial karena saat ini semua kegiatan dilakukan secara *online* melalui *smartphone*. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa tidak hanya tergantung pada faktor penggunaan *smartphone* saja melainkan dipengaruhi juga oleh faktor-faktor lainnya. Antara lain Faktor imitasi, Faktor sugesti, Faktor identifikasi, dan Faktor simpati seperti yang diungkapkan oleh Gerungan (2004: 62-74).

Terjalinya sebuah interaksi haruslah terdapat beberapa aspek-aspek interaksi sosial, sebagaimana yang sudah di jelaskan oleh Partowisastro, (2007) aspek interaksi sosial harus mencakup sebagai berikut: kontak sosial yaitu menjalin hubungan akrab, memperoleh penerimaan dari teman dan dukungan dari teman serta keterbukaan dalam kelompok, individu akan menunjukkan sifat keterbukaan terhadap kelompoknya. Aktifitas bersama, individu bekerja sama dalam kelompok. Individu akan terlibat dalam kegiatan kelompoknya dan mau menyumbangkan ide bagi kemajuan kelompoknya. Frekuensi hubungan dalam kelompoknya. Individu lebih banyak menggunakan waktunya untuk bertemu dengan anggota kelompoknya dan senang berbicara dalam hubungan yang dekat serta seringnya individu mengunjungi teman. Dilingkungan Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga sudah menunjukkan bagaimana pihak yayasan mengusahakan agar peserta didiknya untuk meningkatkan interaksi sosial dengan temannya daripada hanya memainkan *smartphone*-nya, namun demikian dengan keadaan pandemi COVID 19 dimana pembelajaran dilakukan secara *online*, sehingga kebutuhan *smartphone* menjadi sangat penting, karena semua aktivitas belajar dilakukan dengan menggunakan *smartphone*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap remaja berjumlah 42 orang di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja. Hal ini berarti banyak faktor atau variabel lain yang mempengaruhi interaksi sosial.

Saran Bagi Pengurus Yayasan Panti Asuhan agar tetap memberi pengawasan terhadap remaja yang menggunakan *smartphone*, baik dari segi intensitas maupun kegunaan, sehingga diharapkan *smartphone* yang digunakan memang benar untuk keperluan yang baik atau sebagai media pembelajaran bukan mengarahkan ke hal yang negatif. Bagi Pengguna *Smartphone* Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mungkin saja berdampak pada kesehatan, maka dari itu diharapkan tetap bijak dalam menggunakan *smartphone*

Saran bagi peneliti selanjutnya peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti mengenai variabel yang sama maupun subjek yang sama, diharapkan dapat meneliti variabel-variabel yang lainnya seperti intensitas penggunaan fitur *smartphone*, dukungan sosial orang tua, kontrol diri, kepedulian sosial, dan lainnya yang dapat mempengaruhi interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi, M.S. 2005. Pengantar Sosiologi. Bogor: Ghalia Indonesia
- Depdiknas. 2011. Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Gerungan. 2004. Psikologi sosial. Bandung: PT Reflika Aditama.
- Khalwani, K., & Nurizzati, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi (Smartphone) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. In Jurnal Edueksos: Vol. VIII (Issue 1).
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta Students' Use Of Smartphones and Social Interaction in SMAN I Kalasan Sleman Yogyakarta. Idea Nursing Journal, 1.
- Musdalifah, & Indriani, N. (2017a). Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan.

- Musdalifah, M., & Indriani, N. (2017b). Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial mahasiswa politeknik negeri samarinda. *Prosiding Snitt Poltekba*, 2(1), 143–147.
- Maria, Naova. 2013. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa. *ComTech*. Vol.4, N0.2, Hal. 652-650
- Nurudin. 2014. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Partowisastro, H.Koestoer. 2007. *Dinamika Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Prasetyo, Agung. 2017. “Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMK Kristen BM (Bisnis dan Manajemen) Salatiga Tahun Ajaran 2017/2018”. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bimbingan dan Konseling. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga
- Pusparisa, Y. (2020). Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025. *Databoks. Katadata. Co. Id.* <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.
- Sarwono, Sarlito W dan Eko A. Meinarno. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Soesilo, T. D. (2018). Penelitian Infrensial dalam bidang pendidikan. In Satya Wacana University Press.
- Tabrani, W. (2017). Deskripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Skripsi*, 1(111412081).
- Tempo.co. 2019. Survei Kepemilikan Smartphone, Indonesia Peringkat ke-24 (<https://tekno.tempo.co/read/1181645/survei-kepemilikan-smartphone-indonesia-peringkat-ke-24> diakses pada 13 Februari 2020)
- Utami, A. N., Kurniawati, F., Prof, J., & Puspongoro, S. D. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. In *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan* (Vol. 33, Issue 1). <http://doi.org/PIP.331>
- Wulan Sari, D. (n.d.). Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas Akselerasi Di SMP N 7 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*.
- Walgito, B. 2007. *Psikologi Sosial : Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset
- Williams, B.K. and Sawyer, S.C. 2011. "Using information technology: a practical introduction to computers & communications. (9th edition)". New York: McGraw-Hill