

NASKAH PUBLIKASI
PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar strata 1 (S-1) Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember



Disusun Oleh :

Nana Daniar Alhidayah
NIM. 12 1081 1020

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

2017

NASKAH PUBLIKASI
PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA

Telah Disetujui Pada Tanggal

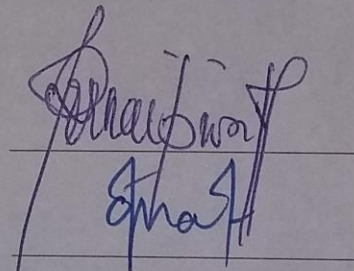
10 Januari 2017

Dewan Pembimbing

Tanda Tangan

1. Erna Ipak Rahmawati, S.Psi., MA
NIP. 197805072005012001

2. Danan Satriyo W, S.Sos., M.Si
NPK. 1312649



PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA

**Nana Daniar Alhidayah¹ Erna Ipak Rahmawati²
Danan Satriyo Wibowo³**

INTISARI

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 131 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember dari jumlah populasi sebanyak 207 mulai dari angkatan tahun 2013 sampai dengan 2016. Data yang diperoleh dianalisa menggunakan bantuan SPSS versi 17 dengan model analisis regresi sederhana. Sebelum menganalisis dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial. Nilai dari *R Squares* sebesar 0,068 atau 6,8% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain sebesar 0,932 atau 93,2 %. Berdasarkan hasil analisa regresi dapat dilihat apabila semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi interaksi sosial, sehingga dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa.

Kata Kunci : Intensitas Penggunaan *Gadget*, Interaksi Sosial

¹ Peneliti

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

INFLUENCE INTENSITY OF USE GADGET TO SOCIAL INTERACTION ON COLLEGE STUDENTS

Nana Daniar Alhidayah⁴ Erna Ipak Rahmawati⁵

Danan Satriyo Wibowo⁶

ABSTRACK

The purpose of this study is to determine the effect of the intensity of the use of gadget to social interaction on college students. This study took a sample of 131 college students of the Faculty of Psychology University of Muhammadiyah Jember of a total population 207 ranging from the class of 2013 to 2016. Data were analyzed using SPSS version 17 with a simple regression analysis model. Before analyzing test the validity and reliability. The results of the research carried out showed that the intensity of use gadget effect on social interaction. The value of R Squares of 0.068 or 6.8% and the rest influenced by other variables of 0.932 or 93.2%. Based on regression analysis results can be seen when the lower intensity of use gadgets, the higher social interaction, so that it can be proven that there is influence between the intensity of use gadgets to social interaction on college students.

Keywords: Intensity of Use Gadgets, Social Interaction

⁴ *Researcher*

⁵ *First Supervisor*

⁶ *Second Supervisor*

PENGANTAR

Kebutuhan manusia untuk berinteraksi dalam kehidupan sosial yang menunjukkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial tidak lepas dari manusia yang lain dalam bergaul dan berkomunikasi. Interaksi sosial merupakan hubungan antara dua orang atau lebih dimana perilaku atau tindakan seseorang akan mempengaruhi, mengubah dan memperbaiki tindakan individu yang lain. Interaksi sosial memiliki dua bentuk interaksi secara langsung dan interaksi secara tidak langsung. Interaksi secara tidak langsung adalah interaksi sosial yang dilakukan secara tidak langsung melalui perantara, misalnya sms, sosial media, surat dan lainnya. Interaksi secara tidak langsung dapat dilihat melalui proses penyampaian pesan, apabila penyampaian pesan melalui perantara tersebut dapat direspon dengan cepat maka hal tersebut dapat termasuk kedalam interaksi sosial secara langsung.

Kebiasaan yang dilakukan oleh mahasiswa yang melakukan interaksi secara tidak langsung tersebut dapat menjadi pola pembiasaan yang memunculkan terjadinya intensitas penggunaan *gadget*. Intensitas sendiri merupakan suatu keadaan pada aktivitas tertentu yang dilakukan oleh individu pada frekuensi waktu tertentu. Menurut Ramadhani (2013) interaksi sosial secara tidak langsung terjadi ketika kehadiran *gadget* dengan memberikan rasa ketertarikan bagi penggunanya untuk bertukar pesan secara tidak langsung dengan aplikasi sosial media atau *chatting* yang terdapat dalam *gadget*, dengan adanya kemudahan tersebut, proses pergaulan dan interaksi sosial secara tidak langsung bisa menjadi lebih mudah

karena dapat berkomunikasi secara intensif. Pengguna *gadget* lebih nyaman berinteraksi secara tidak langsung melalui *gadget* daripada bertemu secara langsung karena beranggapan bisa mengekspresikan perasaannya atau apa yang ingin dikatakannya saat berkomunikasi melalui *gadget* daripada berkomunikasi secara langsung.

Kenyamanan dari *gadget* pada aplikasi sosial media memberikan berbagai macam karakter *emoticon* yang lucu dan menarik yang dapat mengutarakan sesuai perasaan tanpa merasa malu, hal ini membuat mahasiswa tidak lepas dari *gadgetnya* dan cenderung melakukan interaksi secara tidak langsung. Mahasiswa lebih tertarik dengan aplikasi sosial media seperti *Blackberry Messenger (BBM)*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Line*, yang dapat memberikan tempat bagi mahasiswa untuk mengekspresikan perasaannya dengan mudah tanpa harus membuka saluran internet terlebih dahulu. Selain itu melalui sosial media dapat menambah banyak teman baru, seseorang dapat melihat pendapat atau mengutarakan isi hati dan pikiran dan bisa melalui apa yang dirasakan oleh teman sosial media tanpa harus terlibat dalam perbincangan maupun bertatap muka secara langsung

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2013 sampai 2016 dengan karakteristik populasi laki-laki dan perempuan, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang masih aktif, angkatan 2013, 2014, 2015, 2016

Pengambilan sampel berdasarkan tabel Michael dan Isac berdasarkan populasi tertentu dengan taraf kesalahan 5%. Jumlah populasi sebanyak 207 orang, maka besar sampel penelitian yang diambil sebanyak 131 orang. Teknik Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Accidental Sampling* dengan skala intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial.

1. Instrumen yang dibuat sebagai pengambilan data berdasarkan pada aspek skala intensitas penggunaan *gadget* yang dibuat menggunakan alat ukur dari penelitian yang mengenalkan dua aspek, yaitu frekuensi dan durasi.

Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

No.	Aspek	Indikator	Item-item		Jumlah
			Favo	Unfavo	
1.	Frekuensi	a. Kekерapan tidaknya menggunakan <i>smartphone</i> atau sering menggunakan	1, 5, 11	4, 9, 12	6
2.	Durasi	a. Lama penggunaan <i>smartphone</i>	3, 6, 8,	2, 7, 10	6
Jumlah			6	6	12

2. Instrumen yang dibuat sebagai pengambilan data berdasarkan pada aspek skala interaksi sosial yang dibuat menggunakan alat ukur dari penelitian yang mengenalkan empat aspek, yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan norma sosial.

Skala Interaksi Sosial

No.	Aspek	Indikator	Item-item		Total
			Favo	Unfavo	
1.	Komunikasi	a. Mampu menyampaikan informasi secara verbal dengan jelas	1	4	6
		b. Mampu menerima informasi yang disampaikan	6	2	
		c. Individu saling menyapa satu sama lain	3	5	

2.	Sikap	a. Mampu menunjukkan perasaannya kepada orang-orang disekitar	11	9	6
		b. Berperilaku sesuai dengan perasaan yang dimiliki	7	12	
		c. Mampu menunjukkan perilaku suka atau tidak suka pada suatu objek	10	8	
3.	Tingkah Laku Kelompok	a. Mampu mempengaruhi orang lain	17	15	6
		b. Mampu menyesuaikan diri dengan orang-orang disekitar	14	18	
		c. Mampu berkomitmen dengan orang lain	13	16	
4.	Norma Sosial	a. Individu memahami peraturan yang ada di lingkungan sekitarnya	19	22	6
		b. Individu mampu melaksanakan peraturan yang dibuat	21	24	
		c. Individu menerima sanksi apabila melanggar peraturan yang ditetapkan	23	20	
Jumlah			12	12	24

Skala yang digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial adalah skala likert dalam bentuk *checklist* dengan empat alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan skor jawaban dibagi menjadi dua favorable dan unfavorable.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk asosiatif dengan analisis data menggunakan uji regresi sederhana adalah analisis dengan jumlah variabel pengaruhnya hanya satu.

Uji Validitas penelitian ini menggunakan taraf kesalahan 5% (0,05) jika signifikansinya lebih kecil dari $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan valid.

Perhitungan validitas skala intensitas penggunaan *gadget* didapatkan nilai koefisien korelasi validitas (r_{xy}) berkisar antara 0,238 sampai dengan 0,699 dengan korelasi signifikan (2-tailed) 0,05. Perhitungan validitas skala intensitas penggunaan *gadget* didapatkan nilai koefisien korelasi validitas (r_{xy}) berkisar antara 0,193 sampai 0,570 dengan korelasi signifikan (2-tailed) 0,05. Semua aitem intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial dinyatakan valid sehingga aitem-aitem tersebut layak dan dapat mewakili setiap indikator.

Uji Reliabilitas bertujuan untuk melihat keajegan dari sebuah alat ukur. Hasil pengujian terhadap skala dapat diandalkan jika memiliki nilai koefisien *Cronbach Alpha* > taraf signifikansi 0,60 maka skala tersebut reliabel, apabila memiliki nilai koefisien *Cronbach Alpha* < taraf signifikansi 0,60 maka skala tersebut tidak reliabel. Hasil perhitungan reliabilitas penelitian pada skala intensitas penggunaan *gadget* memiliki koefisien *Cronbach Alpha* sebesar 0,728 dan skala interaksi sosial 0,728. Berdasarkan koefisien yang diperoleh karena nilai koefisien *Cronbach Alpha* > 0,6 maka skala intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial dapat dikatakan reliabel yang artinya alat tes ini dapat digunakan untuk mengukur skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala interaksi sosial.

Uji Normalitas hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skala intensitas penggunaan *gadget* memiliki *Asmp. Sig. (2-tailed)* > 0,312 dan interaksi sosial memiliki *Asmp. Sig. (2-tailed)* > 0,492 maka kedua skala terdistribusi secara normal karena nilai *Asmp. Sig. (2-tailed)* > 0,05, ini menunjukkan bahwa sebaran

aitem dalam skala tersebar secara merata dan dapat digunakan untuk mengukur populasi lainnya.

Uji Linieritas dilakukan peneliti untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu memiliki hubungan yang linier atau tidak. Nilai sig. pada *linearity* sig. $< 0,05$ maka dapat dikatakan hubungan antara kedua variabel dinyatakan linier, sedangkan jika pada *linierity* sig. $> 0,05$ maka hubungan antara kedua variabel tidak linier. Hasil uji linieritas memiliki nilai sebesar $0,002 < 0,05$ maka dapat dikatakan pada penelitian berdistribusi linier, sehingga hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dinyatakan linier.

Uji Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel (X) intensitas penggunaan *gadget* terhadap variabel (Y) interaksi sosial. Jika sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. Hasil yang diperoleh nilai F hitung sebesar 9.428 dengan tingkat signifikansi 0,003 yang artinya signifikansi hitungannya sebesar $0,003 < 0,05$. Hipotesa dalam penelitian ini adalah H_1 diterima dan H_0 ditolak. Bunyi H_1 diterima berarti ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa. Hasil uji hipotesa menghasilkan nilai R Squares yang merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi sebesar 0,068 atau 6,8% yang menandakan bahwa variabel X intensitas penggunaan *gadget* memiliki kontribusi pengaruh terhadap variabel Y interaksi sosial, sedangkan sisanya yaitu

0,932 atau 93,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Semakin kecil *R Squares*, maka semakin lemah hubungan dua variabel atau sebaliknya.

Uji Deskriptif mahasiswa tingkat intensitas penggunaan *gadget* yang berada pada kategori rendah sebanyak 76 atau 41,98% mahasiswa, sedangkan tingkat intensitas penggunaan *gadget* pada kategori tinggi sebanyak 55 atau 41,98%. Pengkategorian interaksi sosial pada banyaknya subjek yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang tinggi sebanyak 71 atau 54,20% mahasiswa dan kemampuan interaksi sosial yang rendah sebanyak 60 atau 45,80%. Hasil uji deskriptif tersebut menunjukkan bahwa semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi interaksi sosial.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil hipotesis maka dilihat bentuk dan arah hasil penelitian analisa sekaligus seberapa besar variabel X mempengaruhi variabel Y, besaran atau sumbangan efektifitasnya dapat dilihat dari hasil penelitian yang ditunjukkan nilai R sebesar 0,261 atau 26,1% dan diperoleh dari *R square* sebesar 0,068 atau 6,8% pengaruh kontribusi terhadap variabel interaksi sosial dan sisanya 93,2% dipengaruhi oleh faktor lain misalnya persepsi, imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Nilai taraf signifikansi yang didapat sebesar 0,03 karena taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan yang menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y saling berpengaruh.

Berdasarkan hasil deskriptif data intensitas penggunaan *gadget* secara umum dapat dikategorikan tinggi dengan prosentase sebesar 41,98% sebanyak 55 mahasiswa, sedangkan hasil deskriptif data interaksi sosial dikategorikan tinggi sebesar 58,02% sebanyak 76 mahasiswa. Hasil uji deskriptif tersebut dapat dimaknai semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi interaksinya.

Sebenarnya dengan menggunakan media sosial seperti *Line*, *WhatsApp*, *BBM* dan *Instagram* mahasiswa sudah termasuk melakukan interaksi sosial, namun termasuk dalam interaksi sosial secara tidak langsung. Sebagian besar mahasiswa hanya tertarik dengan media sosialnya saja, mahasiswa tersebut mempersepsikan bahwa interaksi sosial tidak harus dilakukan melalui bertatap muka (*face to face*) karena dengan menggunakan sosial media mereka sudah melakukan interaksi walaupun tidak secara langsung. Persepsi mahasiswa dirasa tidak intens kalau memakai sosial media, justru jika mahasiswa tersebut memiliki intensitas tinggi apabila menggunakan aplikasi *gadget* dipakai untuk bermain *game*.

Ketertarikan mahasiswa terhadap *gadget* karena ingin mengetahui persepsi orang lain terhadap *gadget*, menurut Faturachman (dalam Saniah, 2016) persepsi positif itu dapat mengarahkan kepada ketertarikan, karena ketertarikan itu sendiri didefinisikan sebagai sikap positif terhadap orang lain. Ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan sosial media sudah termasuk dalam hal interaksi sosial secara tidak langsung. Sebagian besar mahasiswa hanya tertarik dengan sosial medianya

saja. Melalui sosial media, emosi dapat langsung dibagikan pada orang lain dan dapat ditularkan tanpa sadar melalui interaksi secara tidak langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesa dalam penelitian ini H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember, dilihat dari nilai signifikansi atau *linearity* dengan nilai Sig. $0,002 < 0,005$. Semakin tinggi nilai *R square* maka semakin besar pengaruh intensitas terhadap interaksi sosial dilihat dari hasil nilai nilai *R square* sebesar 6,8%.

Berdasarkan kategori skala intensitas penggunaan *gadget* mahasiswa yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* tinggi dengan nilai prosentase sebesar 41,98% sedangkan intensitas penggunaan *gadget* rendah memiliki prosentase sebesar 58,02%. Berdasarkan kategori skala interaksi sosial mahasiswa yang memiliki interaksi sosial tinggi dengan nilai prosentase sebesar 54,20% dan interaksi sosial rendah memiliki prosentase sebesar 45,80% dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif antara kedua variabel, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial.

SARAN

Penelitian ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan sehingga peneliti merasa perlu adanya saran-saran yang ditujukan pada beberapa pihak.

1. Bagi Mahasiswa

Mengingat dalam penelitian ini sebagian besar mahasiswa yang memiliki tingkat interaksi sosial yang tinggi, dengan begitu dapat lebih memperhatikan intensitas pertemuan, sehingga memungkinkan terjadinya pembicaraan secara tatap muka.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti dengan tema yang sama disarankan agar menggunakan faktor-faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial, seperti imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Penggunaan subjek yang lebih luas lagi untuk dibandingkan dengan fakultas lain atau lebih diperluas kembali sehingga memperkaya hasil penelitian yang diperoleh. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk melihat pola interaksi sosial berdasarkan jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan agar bisa membedakan bagaimana pola interaksi sosial antara laki-laki dan perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhani, Vindy, E. (2013). *Studi Korelasi Pengaruh Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Kalangan Siswa SMA Harapan 1 Medan*. Medan
- Saniah, Siti. (2016). *Pengaruh Persepsi Endorse Selebritis Terhadap Daya Tarik Iklan OSD (Oki Setiana Dewi) Online Di Instagram Pada Mahasiswi UIN Maliki Malang*. Fakultas Psikologi Universitas UIN Maliki Malang

IDENTITAS PENELITIAN

Nama : Nana Daniar Alhidayah

NIM : 1210811020

Alamat : Jln. Semeru Gang. Sova No. 6A

No. Telp : 082247981074