

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Interaksi sosial dipahami sebagai suatu relasi yang terbentuk antara individu dengan individu lain, yang berlangsung secara timbal balik, sehingga masing-masing pihak memiliki kemampuan untuk saling memengaruhi. Proses interaksi sosial mencerminkan cara individu mempertahankan perilaku sosialnya agar tetap terlibat dalam hubungan dengan orang lain. Interaksi sosial merupakan elemen fundamental dalam seluruh aspek kehidupan sosial. Di samping itu, interaksi sosial merupakan syarat fundamental dalam pelaksanaan berbagai aktivitas sosial. Pada dasarnya, dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak mungkin hidup terisolasi tanpa adanya hubungan dengan lingkungan di sekitarnya (Tandung, 2021). Dalam proses komunikasi, interaksi sosial memegang peranan yang sangat penting, dan hubungan ini bersifat timbal balik. Saat ini, bentuk komunikasi tidak hanya terjadi secara langsung melalui interaksi tatap muka, tetapi juga dapat diwujudkan secara tidak langsung melalui berbagai media daring.

Pemanfaatan perangkat digital oleh remaja dapat menunjang mereka dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Gadget yang digunakan secara efektif akan menghasilkan dampak konstruktif, seperti merangsang kreativitas dan menumbuhkan kecerdasan anak (Hutabarat et al, 2022). Saat ini, hampir semua kelompok masyarakat, terutama remaja, memanfaatkan gadget dalam

berbagai aktivitas sehari-hari. Sebagian besar remaja yang menggunakan gadget menghabiskan waktu yang signifikan setiap harinya untuk berinteraksi dengan perangkat tersebut.

Gadget menimbulkan dampak positif maupun negatif bagi setiap individu yang menggunakannya, terutama anak-anak yang telah menjadikannya bagian dari aktivitas rutin. Di kalangan remaja, penggunaan gadget kini telah menjadi hal yang wajar. Selain berfungsi sebagai media komunikasi, gadget juga dimanfaatkan sebagai teman dalam mengisi waktu luang, misalnya dengan berselancar di internet, bermain gim, menikmati musik atau siaran radio, serta mendokumentasikan peristiwa melalui foto dan video.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik kerap menggunakan gadget untuk berbagai keperluan, seperti mengakses internet, mengirim pesan singkat, bermain gim, hingga membuka jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter. Di lingkungan rumah, sebagian besar aktivitas remaja juga tidak terlepas dari penggunaan gadget. Kondisi ini menunjukkan bahwa remaja mulai mengalami pengaruh dari penggunaan gadget, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku, baik dalam interaksi sosial maupun dalam hubungan keluarga (Fitriana et al, 2021).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada periode 2021–2022 mencapai 210,03 juta jiwa. Berdasarkan distribusi usia, tingkat penetrasi internet tertinggi terdapat pada kelompok remaja usia 13–18 tahun dengan persentase 99,16%. Posisi kedua ditempati oleh kelompok usia

19–34 tahun dengan persentase 98,64%, kemudian diikuti oleh kelompok usia 35–54 tahun sebesar 87,30%. Sementara itu, penetrasi internet pada anak usia 5–12 tahun tercatat sebesar 62,43% dan pada kelompok usia lanjut (55 tahun ke atas) sebesar 51,73% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022).

Data dari Badan Pusat Statistik (2021) menunjukkan bahwa di Provinsi Jawa Tengah terdapat 62,76% penduduk yang memiliki atau menggunakan gawai pada tahun 2021. Pemanfaatan gawai berdampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Dampak yang ditimbulkan antara lain menurunnya kualitas pergaulan anak dengan lingkungan terdekat, serta menurunnya intensitas komunikasi anak dengan orang tua maupun orang lain (Miranti & Putri, 2021). Peserta didik di tingkat SMK berada pada masa transisi krusial, yaitu peralihan dari fase remaja menuju masa dewasa awal. Pada periode ini, individu cenderung mengalami perubahan yang menonjol pada aspek psikologis, sosial, serta emosional. Penggunaan smartphone dapat memberikan dampak yang besar pada perkembangan interaksi sosial mereka selama masa transisi ini. Remaja SMK cenderung memiliki tingkat penggunaan smartphone yang tinggi. Peserta didik memanfaatkan Handphone untuk beragam kebutuhan, antara lain sebagai sarana komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Tingginya intensitas penggunaan perangkat ini menjadikan mereka lebih mudah terpapar dampak positif maupun negatif terhadap interaksi sosial. Selain itu, lingkungan SMK memiliki karakteristik sosial yang khas,

karena memberi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya yang berasal dari latar belakang berbeda.

Penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak negatif berupa penurunan kualitas interaksi sosial. Menurut Walgito, interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang terjadi antarindividu, di mana masing-masing individu dapat saling memberikan pengaruh. Interaksi sosial sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu interaksi langsung dan interaksi tidak langsung. Interaksi tidak langsung muncul melalui sarana perantara, seperti pesan singkat, jejaring sosial, ataupun surat. Namun, apabila komunikasi tersebut memperoleh tanggapan secara cepat, maka hal tersebut dapat digolongkan sebagai interaksi sosial langsung.

Kebiasaan seseorang dalam melakukan interaksi tidak langsung berpotensi berkembang menjadi pola tertentu yang memicu tingginya frekuensi penggunaan gadget. Intensitas diartikan sebagai suatu kondisi yang menunjukkan tingkat frekuensi aktivitas yang dijalankan individu. Kehadiran gadget memfasilitasi terjadinya interaksi sosial tidak langsung, di mana pengguna merasa tertarik untuk bertukar pesan melalui media sosial atau aplikasi percakapan. Faktor kemudahan tersebut menjadikan aktivitas pergaulan dan interaksi sosial berlangsung lebih praktis, mengingat komunikasi dapat terjadi dengan intensitas tinggi. Banyak individu cenderung lebih memilih berkomunikasi menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi secara langsung, karena merasa memiliki keleluasaan yang lebih besar dalam menyampaikan perasaan maupun gagasan melalui media digital.

Bagi siswa, interaksi sosial sangat diperlukan guna menyalurkan serta menerapkan pengalaman nyata ke dalam konteks akademik dan sebaliknya. Media sosial menjadi salah satu sarana yang memperluas interaksi tersebut, khususnya melalui aktivitas komunikasi dan berbagi informasi antar teman. Meski demikian, hal ini turut memunculkan masalah baru berupa penggunaan gadget yang berlebihan, sebab sebagian siswa lebih memilih mengakses media sosial ketimbang berinteraksi langsung dengan teman yang ada di hadapannya (Chukwuere, J. E.2021).

Penelitian Utami, A. N menunjukkan bahwa kecanduan smartphone pada siswa SMP dan SMA berdampak pada penurunan prestasi akademik, rendahnya keterlibatan akademik, meningkatnya kecemasan, hingga gejala depresi. Dampak yang paling dominan dilaporkan adalah menurunnya prestasi akademik, sehingga temuan ini penting bagi orang tua, guru, dan profesional untuk mengantisipasi kerugian akademik pada remaja (Utami et al., 2019).

Data Databoks memperkirakan bahwa pada 2025 sekitar 89% populasi Indonesia akan menggunakan handphone (Pusparisa, 2020). Peningkatan penggunaan ini didorong oleh ketersediaan smartphone dengan harga yang lebih terjangkau. Pada 2018, persentase pengguna smartphone adalah 56,2%, sedangkan pada 2019 angka tersebut bertambah menjadi 63,3%. Dalam rentang enam tahun sejak 2019, tingkat penetrasi smartphone meningkat sebesar 25,9% dan diperkirakan mencapai 89,2% pada 2025. Secara rata-rata, handphone digunakan untuk mengakses internet selama kurang lebih tujuh jam per hari.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMK AT THOAT TOROH terhadap 40 responden, diketahui bahwa sebanyak 30 remaja aktif menggunakan handphone, sedangkan 10 responden lainnya tidak aktif menggunakannya. Mayoritas responden berusia 15–16 tahun, dengan distribusi jenis kelamin didominasi oleh laki-laki sebanyak 90% dan perempuan sebesar 10%. Hasil survei menunjukkan bahwa 90% responden berinteraksi tatap muka dengan teman setiap hari, dengan frekuensi interaksi sosial rata-rata 1–2 kali per hari. Namun demikian, kualitas interaksi sosial responden tergolong rendah. Situasi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengidentifikasi hubungan terkait dampak penggunaan handphone terhadap interaksi sosial remaja.

B. Rumusan masalah

Merujuk pada latar belakang penelitian, masalah yang dirumuskan yakni: apakah ada hubungan penggunaan smartphone dengan interaksi sosial remaja?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk menguji dan menganalisis hubungan penggunaan Handphone dengan interaksi sosial pada remaja.

2. Tujuan khusus

- a. Mendeskripsikan pola penggunaan Handphone dikalangan remaja, termasuk frekuensi, durasi, dan jenis aplikasi yang paling sering digunakan.

- b. Mengidentifikasi jenis-jenis interaksi sosial yang paling terpengaruh oleh penggunaan Handphone.
- c. Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan Handphone dengan kualitas interaksi sosial remaja

D. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu remaja dalam meningkatkan kesadaran mengenai dampak positif maupun negatif penggunaan handphone terhadap interaksi sosial, serta mendorong mereka agar lebih bijak dalam menggunakan smartphone.

E. Sistematika penulisan

Bagian ini merupakan bagian yang menjelaskan sistem penyusunan penelitian. Secara umum sistematika penulisan berikut ini:

Tabel 1.1 Sistematika penulisan penelitian

BAB	Konsep pengambilan data
BAB I	Pendahuluan , berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, sistematika penulisan terkait
BAB II	Tinjauan pustaka konsep teori yang berhubungan dengan tema penelitian / variabel dalam penelitian serta kerangka teori dalam penelitian
BAB III	Metodologi penelitian berisi tentang variabel penelitian, kerangka konsep dan hipotesis, konsep metodologi mulai dari jenis, design dan rancangan penelitian, definisi operasional, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, uji instrumen, pengolahan data dan analisa data serta etika dalam penelitian.
BAB IV	Hasil Penelitian , berisi tentang hasil penelitian, termasuk hasil analisa data penelitian (hasil uji statistic).
BAB V	Pembahasan , berisi tentang hasil penelitian dan keterbatasan peneliti.
BAB VI	Penutup , berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian.

F. Penelitian terkait

1. Indra Wijayanto, dkk. "*Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Intensitas Interaksi Sosial*" dengan rancangan deskriptif korelasional, pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian sebanyak 60 mahasiswa ditentukan melalui teknik *systematic random sampling*. Analisis data menggunakan uji Kendall's Tau. Analisis data menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,359 dengan tingkat signifikansi 0,003. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan smartphone dan intensitas interaksi sosial pada mahasiswa semester V Prodi Keperawatan STIKes Surya Global Yogyakarta.
2. Abdul Basid, dkk. "*Teknologi Komunikasi Smartphone pada Interaksi Sosial Remaja*" menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini mengungkapkan adanya keterkaitan antara penggunaan smartphone sebagai media komunikasi dengan pola interaksi sosial, ditunjukkan melalui intensitas penggunaan dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, interaksi sosial antar karyawan tetap terbangun dengan baik, yang dibuktikan melalui hasil pengolahan data bahwa penggunaan smartphone tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap interaksi antar rekan kerja.
3. Putri Pramudya Wardani, dkk. "*Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VII*" Dalam penelitian ini digunakan rancangan korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel yang diambil terdiri atas 168 siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas,

dipilih dengan metode *probability sampling* berdasarkan nomor absen ganjil pada masing-masing kelas. Data penelitian selanjutnya dianalisis dengan uji Spearman Rank. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa mayoritas responden berusia 12 tahun (118 siswa, 70,2%) dan lebih dari separuh berjenis kelamin laki-laki (87 siswa, 51,8%). Sebagian besar siswa menunjukkan penggunaan gadget pada kategori sedang (86 siswa, 51,2%), sedangkan interaksi sosial terbanyak berada pada kategori cukup (140 siswa, 83,3%). Hasil uji Spearman Rank menghasilkan $p\text{-value} = 0,000$ dengan koefisien korelasi 0,344, yang menandakan adanya korelasi searah antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banyumas.

4. Evi Damayanti, et all "*Penggunaan Smartphone dan Perilaku Sosial pada Remaja*" Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain cross-sectional. Sebanyak 91 responden dipilih melalui teknik proportional stratified random sampling, sedangkan data dikumpulkan menggunakan kuesioner. Analisis dilakukan secara univariat dan bivariat dengan uji Chi-square pada tingkat signifikansi $<0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smartphone aktif lebih dominan dibandingkan penggunaan pasif, perilaku sosial kurang baik lebih banyak ditemukan daripada yang baik, serta terdapat hubungan signifikan antara penggunaan smartphone dan perilaku sosial remaja di SMK BAZNAS Sulawesi Selatan ($p\text{-value} = 0,00$).

5. Diah Putri Islami “*Pengaruh Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19 terhadap Interaksi Sosial Siswa*” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS 26. Sampel terdiri dari 100 siswa di Kecamatan Sukarami, Palembang, dengan data diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa, baik secara simultan ($F_{hitung} 112,157 > F_{tabel} 3,09$) maupun parsial ($t_{hitung} 5,718 > t_{tabel} 1,98$). Nilai koefisien determinasi mengindikasikan bahwa variabel penggunaan smartphone memberikan kontribusi sebesar 53,4% terhadap interaksi sosial siswa.