

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI DESA BEKIUNG

SKRIPSI

OLEH:

ANANDA PUTRI BR BRUTU

218600204



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PADA REMAJA DI DESA BEKIUNG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Di Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

OLEH:

ANANDA PUTRI BR BRUTU

218600204

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI DESA BEKIUNG

NAMA : ANANDA PUTRI BR BRUTU

NPM : 218600204

FAKULTAS : PSIKOLOGI

Disetujui Oleh:

Komisi Pembimbing

Azhar Aziz, S.Psi., M.A., Psikolog

Pembimbing

Mengetahui:



Dr. Siti Aisyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dekan

Faadhil S.Psi., M.Psi., Psikolog

Ketua Program Studi

Tanggal Lulus: 05 Agustus 2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)20/1/26

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



Medan, Agustus 2025



Ananda Putri Br Bratu

218600204

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Putri Br Bratu

NPM : 218600204

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bekiung”

Dengan hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 12 Agustus 2025

Yang Menyatakan



(Ananda Putri Br Bratu)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

iii

Access From (repository.uma.ac.id)20/1/26

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI DESA BEKIUNG

Ananda Putri Br Br

218600204

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Bekiung. Masalah difokuskan pada menurunnya intensitas interaksi sosial secara langsung akibat meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan subjek sebanyak 83 remaja aktif pengguna media sosial yang tinggal di Desa Bekiung. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Data dikumpulkan melalui dua skala psikologi, yaitu skala penggunaan media sosial dan skala interaksi sosial, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment melalui bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media sosial dan interaksi sosial dengan koefisien korelasi (r) = 0,651 dan nilai signifikansi p = 0,000 ($p < 0,05$), serta kontribusi pengaruh sebesar 42,4%. Namun, hasil perbandingan antara mean empirik dan mean hipotetik menunjukkan bahwa meskipun penggunaan media sosial berada pada kategori tinggi, interaksi sosial justru berada pada kategori rendah. Kajian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial yang tinggi berkorelasi dengan rendahnya kualitas interaksi sosial secara langsung, yang mencerminkan adanya pergeseran perilaku sosial remaja dari ruang nyata ke ruang virtual. Hal ini menjadi perhatian bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam membina keseimbangan interaksi sosial remaja di era digital.

Kata Kunci: penggunaan media sosial; interaksi sosial; remaja; korelasi; Desa Bekiung.

ABSTRACT

THE EFFECT OF SOCIAL MEDIA USE ON SOCIAL INTERACTION OF ADOLESCENTS IN BEKIUNG VILLAGE

Ananda Putri Br Brutu

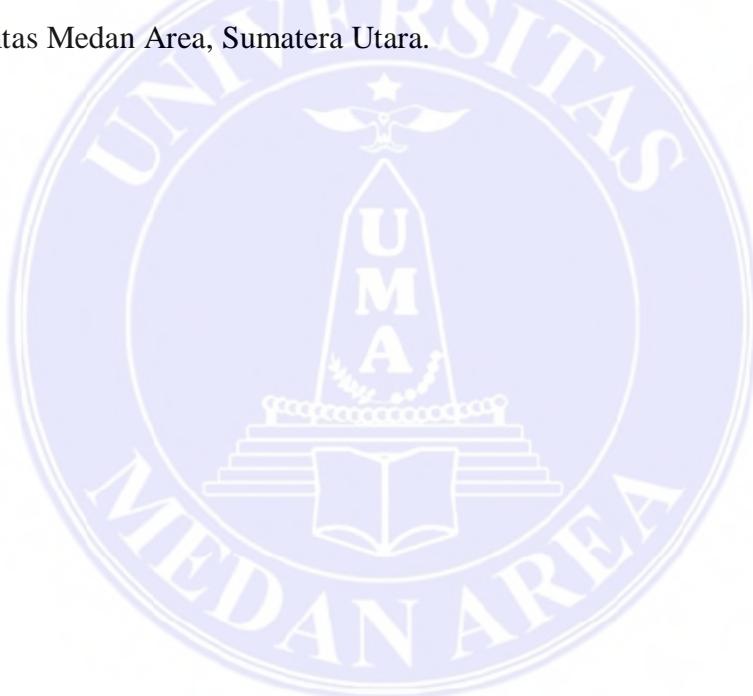
218600204

This article aims to determine the effect of social media use on social interaction among adolescents in Bekiung Village. The problem focuses on the decreasing intensity of direct social interaction due to the increasing use of social media among adolescents. This study uses a quantitative correlational approach with 83 subjects who are active social media users living in Bekiung Village. The sampling technique used is total sampling. Data were collected through two psychological scales, namely the social media usage scale and the social interaction scale, which have been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out using the Pearson Product Moment correlation technique with the help of SPSS. The results of the study showed that there was a significant positive relationship between the use of social media and social interaction with a correlation coefficient (r) = 0.651 and a significance value of p = 0.000 ($p < 0.05$), and an influence contribution of 42.4%. However, the results of the comparison between the empirical mean and the hypothetical mean showed that although the use of social media was in the high category, social interaction was in the low category. This study concluded that high use of social media correlated with low quality of direct social interaction, which reflects a shift in adolescent social behavior from real space to virtual space. This is a concern for parents, educators, and the community in fostering a balance of adolescent social interaction in the digital era.

Keywords: *Keywords consist of 3 to 5 words and / or word groups; Written in order of urgency of words; Between keywords separated by semicolon.*

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Ananda Putri Br Bratu, lahir di Bekiung Lama pada tanggal 14 Desember 2003 dari Bapak Sahrizal Bratu dan Ibu Sri Hayanti. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Pada tahun 2009-2015 peneliti menempuh pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 050602 Kuala. Kemudian pada tahun 2015-2018 peneliti menempuh pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Kuala. Lalu pada tahun 2018-2021 peneliti menempuh pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Kuala. Peneliti melanjutkan pendidikan pada tahun 2021 sebagai Mahasiswi Fakultas Psikologi di Universitas Medan Area, Sumatera Utara.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala hikmah dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bekiung" ini berhasil diselesaikan. Terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu Dr. Suryani Hardjo, S.Psi, MA, Psikolog, Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog dan Ibu Ira Kesuma Dewi, S.Psi., M.Psi selaku ketua, pembanding dan sekretaris panitia yang telah memberikan arahan dan masukan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Azhar Aziz, S.Psi., M.A., Psikolog selaku pembimbing yang banyak membimbing dan memberikan arahan selama proses penelitian.

Kemudian tidak lupa peneliti sampaikan terima kasih banyak kepada Ayah dan Ibu atas doa dan dukungan yang tiada henti, serta saudara laki-laki peneliti. Terima kasih juga kepada sahabat-sahabat tercinta: Putri, Yuha, dan Dinda, serta seluruh keluarga besar Desa Bekiung atas bantuan dan kerja samanya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih dapat ditemukan banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

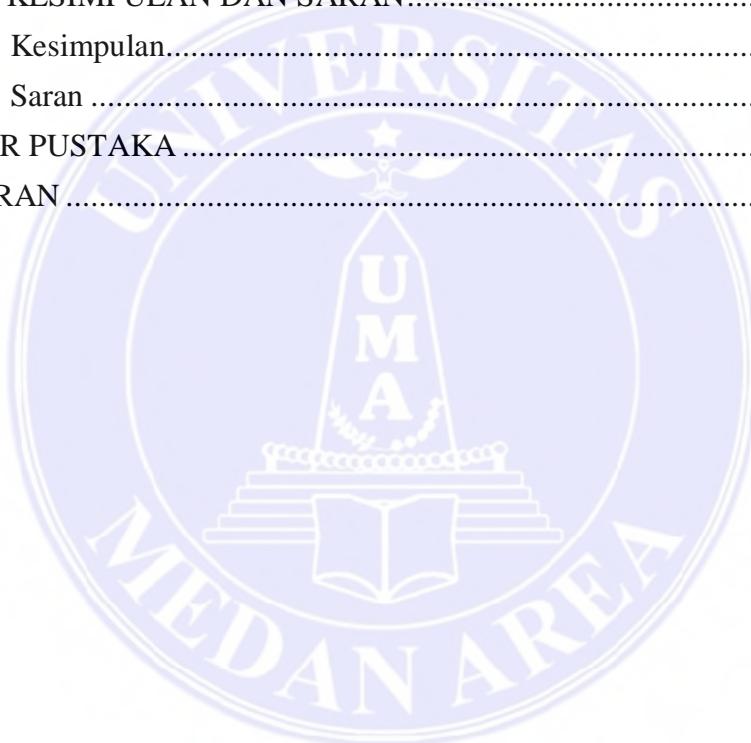
Medan, 14 Januari 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Hipotesis.....	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Interaksi Sosial	10
2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial	10
2.1.2 Fakor Interaksi Sosial	12
2.1.3 Aspek – Aspek Interaksi Sosial.....	16
2.1.4 Ciri-ciri Interaksi Sosial	18
2.1.5 Bentuk Interaksi Sosial	19
2.2 Penggunaan Media Sosial	22
2.2.1 Pengertian Media Sosial	22
2.2.2 Aspek Aspek Penggunaan Media Sosial.....	24
2.2.3 Faktor Penggunaan Media Sosial	25
2.2.4 Jenis-jenis Media Sosial.....	28
2.2.5 Dampak Penggunaan Media Sosial	29
2.3 Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial.....	32

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2.4	Kerangka Konseptual.....	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	35
3.2	Bahan dan Alat	35
3.3	Metode Penelitian	36
3.4	Populasi Dan Sampel.....	37
3.5	Prosedur Kerja	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Hasil Penelitian.....	43
4.2	Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		64



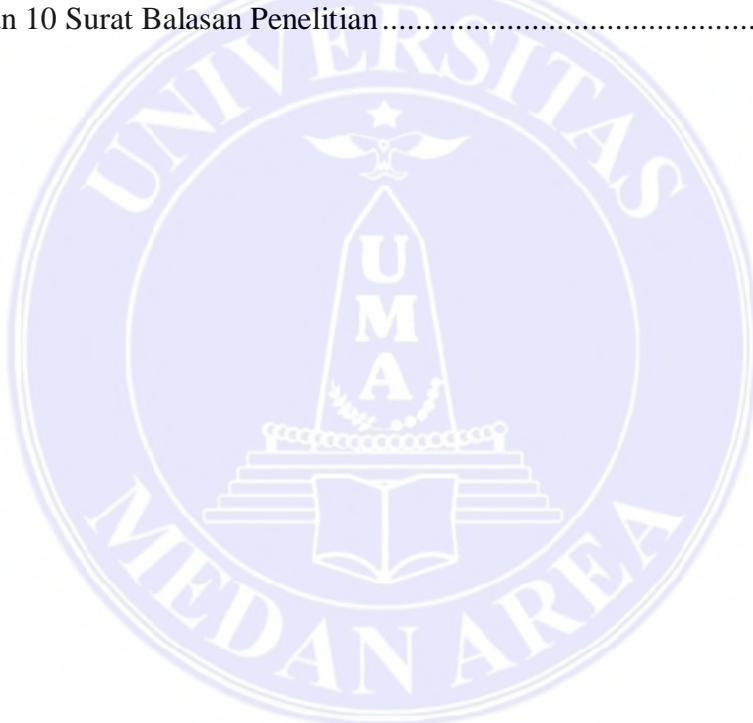
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Media Sosial Setelah Uji Coba	45
Tabel 2. Skala Interaksi Sosial Setelah Uji Coba	46
Tabel 3. Uji Reliabilitas	46
Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	47
Tabel 5. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linearitas	48
Tabel 6. Rangkuman Analisa Korelasi Product Moment	49
Tabel 7. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Media Sosial	65
Lampiran 2 Skala Interaksi Sosial	70
Lampiran 3 Data Penelitian Skala Media Sosial	73
Lampiran 4 Data Penelitian Skala Interaksi Sosial.....	76
Lampiran 5 Uji Validitas Dan Reliabilitas	79
Lampiran 6 Uji Normalitas	85
Lampiran 7 Uji Linearitas	87
Lampiran 8 Uji Hipotesis	90
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 10 Surat Balasan Penelitian.....	94



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, kehidupan manusia mengalami transformasi dalam berbagai aspek, terutama dalam cara berinteraksi. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia selalu bergantung pada interaksi sosial untuk memenuhi kebutuhan emosional, psikologis, dan sosial. Interaksi sosial adalah proses penting yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat. Melalui interaksi sosial, individu saling berkomunikasi, bekerja sama, dan saling memengaruhi untuk membentuk hubungan yang harmonis.

Soekanto (2012) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan kunci utama dalam pembentukan hubungan yang dinamis dalam masyarakat. Selaras dengan itu, Walgito (dalam Aldina, 2021) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik, di mana satu individu memengaruhi dan dipengaruhi oleh individu lainnya. Remaja merupakan kelompok usia yang memiliki kebutuhan tinggi terhadap interaksi sosial. Pada tahap perkembangan ini, remaja mengalami berbagai perubahan signifikan, baik secara fisik, emosional, maupun sosial. Menurut Santrock (2012), masa remaja ditandai dengan eksplorasi identitas, peningkatan interaksi sosial, serta pembentukan keterampilan komunikasi yang dimulai pada usia 12 – 15 tahun dan berakhir pada usia 18 – 21 tahun. Remaja mulai mencari jati diri, membangun hubungan erat dengan teman sebaya, serta menjadi lebih mandiri dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, interaksi sosial yang sehat dan aktif menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan sosial dan psikologis mereka.

Di Desa Bekiung, interaksi sosial remaja dulunya sangat aktif dan menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat. Remaja desa biasanya berkumpul di tempat-tempat umum seperti lapangan, warung kopi, atau masjid. Mereka terlibat dalam berbagai kegiatan sosial, seperti ronda malam, gotong royong, dan membantu orang tua di ladang. Kegiatan ini bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai wadah membangun solidaritas, empati, dan rasa tanggung jawab sosial.

Namun dalam beberapa tahun terakhir, mulai terlihat adanya penurunan keterlibatan remaja dalam aktivitas sosial desa. Banyak remaja kini lebih sering menghabiskan waktu di dalam rumah, sibuk dengan gadget masing-masing. Saat melewati warung kopi atau lapangan, sudah jarang terlihat remaja berkumpul secara ramai. Perubahan pola interaksi sosial remaja di Desa Bekiung terlihat cukup nyata. Dulu, remaja desa ini mudah diajak berkegiatan bersama, seperti membantu bersih-bersih masjid, atau ronda malam. Sekarang, banyak dari mereka lebih tertarik bermain gadget seperti menonton konten di TikTok, atau berinteraksi melalui media sosial. Bahkan ketika bertemu di jalan atau masjid, banyak dari mereka hanya saling menunduk atau diam, tanpa ada sapaan atau komunikasi aktif.

Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terhadap kualitas interaksi sosial remaja, terutama dalam hal empati, keterlibatan sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Apalagi, Desa Bekiung memiliki karakter sosial yang selama ini kuat, dengan nilai-nilai kekeluargaan, gotong royong, dan silaturahmi sebagai ciri khas masyarakatnya. Perubahan ini menandai adanya pergeseran dari interaksi sosial tatap muka menjadi interaksi yang lebih banyak berlangsung di

dunia maya. Hal ini tentu membawa dampak pada kemampuan komunikasi interpersonal, empati, dan keterlibatan sosial remaja dalam komunitas.

Salah satu faktor utama yang memengaruhi perubahan ini adalah penggunaan media sosial. Media sosial pun menjadi ruang baru bagi mereka untuk menyalurkan ekspresi dan emosi. Sisrazeni (2018) menjelaskan bahwa media sosial adalah media online yang memungkinkan penggunanya berpartisipasi aktif dalam berbagi informasi, menciptakan konten, dan memberikan tanggapan. Media sosial membentuk ruang virtual yang memfasilitasi interaksi, bahkan dengan orang yang tidak dikenal sekalipun. Hal ini dikuatkan oleh Nasrullah (2017) yang menyebutkan bahwa media sosial memungkinkan penggunanya merepresentasikan diri, berinteraksi, bekerja sama, dan membentuk hubungan sosial secara virtual.

Penggunaan media sosial oleh remaja sering kali juga didorong oleh kebutuhan emosional. Shatuti (dalam Muna, 2017) menyatakan bahwa media sosial menjadi sarana pengalihan emosional, di mana remaja menjadikannya sebagai pelarian dari rasa kesepian, keterasingan, kebosanan, stres, hingga perasaan frustrasi. Aktivitas ini memberi rasa nyaman, yang mendorong individu untuk lebih sering mengakses media sosial.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sosial masyarakat, terutama di kalangan remaja. Media sosial kini menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari mereka. Menurut data terbaru, pada tahun 2024, Indonesia memiliki sekitar 139 juta pengguna media sosial aktif, setara dengan 49,9% dari total populasi. Platform seperti

TikTok, Instagram, dan WhatsApp menjadi yang paling populer di kalangan remaja. TikTok, misalnya, mencatatkan waktu penggunaan rata-rata bulanan tertinggi, yaitu 38 jam 26 menit per pengguna.

Sementara itu, menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa, dengan tingkat penetrasi sebesar 79,5%. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia, termasuk remaja, merupakan pengguna internet (*Laporan Survei Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2024*, 2024).

Peningkatan akses terhadap internet ini tentu memiliki pengaruh yang besar terhadap gaya hidup dan interaksi remaja. Mereka semakin terbiasa dengan komunikasi berbasis teks, video call, dan media sosial dibandingkan dengan komunikasi langsung secara tatap muka. Dalam jangka panjang, perubahan ini memunculkan tantangan dalam menjaga kualitas interaksi sosial langsung, seperti rasa empati, kemampuan mendengarkan, serta kepekaan terhadap lingkungan sosial sekitar. Namun, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial remaja.

Menurut hasil penelitian oleh Harahap et al., (2024) menunjukkan adanya korelasi signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dan pola interaksi sosial digital. Mahasiswa yang menggunakan media sosial secara intensif lebih banyak berinteraksi melalui platform digital dibandingkan secara langsung, yang mengakibatkan penurunan kemampuan komunikasi tatap muka. Senada dengan itu, Kurniawan et al., (2024) dalam penelitiannya terhadap 50 remaja menemukan

bahwa 76% dari responden menghabiskan lebih dari tiga jam per hari di media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun media sosial memberikan dampak positif seperti meningkatnya keterhubungan dan dukungan sosial, namun juga berdampak negatif berupa penurunan kualitas komunikasi tatap muka, munculnya kecemasan sosial, dan potensi konflik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang tinggi cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial remaja secara langsung.

Fenomena ini juga terjadi di berbagai wilayah, termasuk daerah pedesaan seperti Desa Bekiung. Meskipun bukan wilayah kota, akses internet sudah merata dan remaja di desa ini mulai aktif dalam penggunaan media sosial. Hasil wawancara dengan beberapa remaja di Desa Bekiung mengungkapkan bahwa mereka lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain media sosial dibandingkan berinteraksi dengan teman atau keluarga. Mereka merasa lebih nyaman berkomunikasi melalui media sosial dari pada berbicara secara langsung. Salah satu remaja mengaku bahwa ia sering merasa malu atau bingung saat harus berbicara langsung dengan orang lain, namun merasa lebih lepas dan bebas ketika berkomunikasi lewat chat. Sementara itu, remaja lain bercerita bahwa meskipun sering bertemu teman satu kampung, mereka hanya saling melihat tanpa bertegur sapa. Dari pengalaman-pengalaman ini, terlihat bahwa intensitas penggunaan media sosial turut membentuk pola interaksi yang lebih tertutup di dunia nyata. Melihat kondisi tersebut, penting untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial remaja di Desa Bekiung. Dugaan awal peneliti menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial, semakin rendah interaksi sosial secara langsung. Dugaan ini

kemudian dikonfirmasi melalui hasil analisis data kuantitatif dan pengamatan langsung di lapangan, yang menunjukkan adanya perubahan cara remaja berkomunikasi dan bersosialisasi dibandingkan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya melihat hubungan antar variabel secara statistik, tetapi juga mencoba menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di kehidupan sosial remaja saat ini

Remaja menjadi lebih aktif dan terbuka di dunia maya, namun justru menarik diri dari lingkungan sosial sekitarnya. Pergeseran ini menunjukkan adanya perubahan pola interaksi sosial remaja akibat penggunaan media sosial yang berlebihan. Dalam jangka panjang, hal ini dapat berdampak pada menurunnya kemampuan komunikasi interpersonal, menurunnya rasa empati, serta meningkatnya kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sosial.

Selain itu, nilai-nilai sosial yang sebelumnya tumbuh kuat dalam lingkungan masyarakat desa, seperti gotong royong, kerja sama, dan silaturahmi, mulai tergeser oleh budaya individualisme yang tumbuh dari pola komunikasi digital. Remaja lebih fokus pada kehidupan maya dari pada realitas sosial di sekitarnya. Akibatnya, keterlibatan mereka dalam kegiatan sosial masyarakat berkurang dan mereka menjadi kurang peduli terhadap dinamika sosial lokal.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai sejauh mana penggunaan media sosial mempengaruhi interaksi sosial remaja di Desa Bekiung. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan mengukur intensitas penggunaan media sosial dan dampaknya terhadap berbagai aspek interaksi sosial, termasuk frekuensi komunikasi tatap muka, keterlibatan

dalam kegiatan sosial, serta kualitas hubungan dengan keluarga dan teman. Dengan memahami pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial remaja, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, maupun tokoh masyarakat dalam membina remaja agar tetap menjaga keseimbangan antara kehidupan sosial di dunia maya dan dunia nyata.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diketahui bahwa ada kemungkinan bahwa media sosial mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada remaja. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bekiung."

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bekiung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini pada dasarnya mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bekiung.

1.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Bekiung.

Dengan asumsi bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial maka semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah penggunaan media sosial maka semakin tinggi interaksi sosial.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkuat teori psikologi perkembangan sosial, khususnya mengenai hubungan antara penggunaan media sosial dan kualitas interaksi sosial remaja. Temuan penelitian ini menambah referensi ilmiah mengenai pengaruh media sosial terhadap penurunan interaksi sosial langsung di kalangan remaja, terutama dalam konteks masyarakat pedesaan seperti di Desa Bekiung.

2. Manfaat Praktis

Bagi remaja, penelitian ini dapat mendorong kesadaran akan pentingnya menjaga dan meningkatkan kualitas interaksi sosial secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbicara tatap muka, bersosialisasi dalam lingkungan sekitar, serta terlibat aktif dalam kegiatan sosial desa.

Bagi orang tua dan keluarga, hasil ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memperkuat pola komunikasi langsung dengan anak, mendorong kebiasaan berinteraksi sosial yang sehat, serta membatasi penggunaan media sosial yang berlebihan agar tidak mengganggu hubungan sosial di rumah maupun lingkungan sekitar.

Bagi masyarakat dan pemerintah desa, penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk merancang program pembinaan sosial remaja, seperti kegiatan gotong royong, pelatihan komunikasi, kegiatan karang taruna, dan bentuk interaksi lain yang mendorong remaja terlibat aktif dalam kehidupan sosial.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Interaksi Sosial

2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan yang terjadi antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok lainnya. Menurut Chaplin (Rahmawati, 2022), interaksi sosial dapat diartikan sebagai relasi antara dua sistem yang saling memengaruhi. Dalam interaksi sosial, kejadian yang terjadi pada satu sistem akan berdampak pada sistem lainnya. Dengan demikian, interaksi sosial mencerminkan suatu hubungan yang menunjukkan pola tertentu, di mana individu yang terlibat dalam interaksi tersebut saling memengaruhi satu sama lain.

Menurut Soekanto (2012), interaksi sosial merupakan dasar dari proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial ini mencakup hubungan antar individu, antar kelompok, serta antara individu dan kelompok. Dengan kata lain, interaksi sosial terjadi dalam berbagai situasi, baik dalam skala kecil maupun besar, yang memungkinkan adanya perubahan atau pengaruh di antara pihak-pihak yang terlibat.

Selanjutnya, menurut pendapat Walgito (dalam Aldina, 2021), interaksi sosial dapat diartikan sebagai suatu hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya. Dalam interaksi sosial, seseorang dapat memengaruhi individu lain, dan sebaliknya, individu tersebut juga dapat dipengaruhi oleh orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial bukanlah hubungan yang bersifat satu

arah, melainkan sebuah hubungan yang saling memberikan dampak bagi masing-masing pihak yang berinteraksi.

Sementara itu, Basrowi (2005) mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat dinamis dan dapat terjadi dalam berbagai bentuk. Interaksi ini tidak hanya melibatkan kerja sama, tetapi juga dapat berupa persaingan, pertikaian, serta berbagai bentuk tindakan sosial lainnya. Dengan demikian, interaksi sosial tidak selalu bersifat positif, tetapi juga dapat melibatkan konflik atau perbedaan kepentingan di antara individu maupun kelompok yang berinteraksi.

Menurut pendapat Gerungan (dalam Aldina, 2021), interaksi sosial juga mencakup proses di mana individu dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Penyesuaian ini dapat terjadi secara autoplastis, yaitu ketika individu menyesuaikan dirinya terhadap individu lain, atau secara aloplastis, yaitu ketika individu tersebut justru memengaruhi individu lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam interaksi sosial, terdapat mekanisme adaptasi yang memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri atau memberikan pengaruh terhadap lingkungan sosialnya.

Herimanto & Winarno (Bewu et al., 2019) juga menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan faktor utama dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial bukan sekadar hubungan biasa, tetapi merupakan hubungan yang dinamis dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan masyarakat. Hubungan ini melibatkan adanya timbal balik antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok lainnya. Interaksi sosial

juganya sangat berkaitan dengan sikap dan perilaku manusia, karena melalui interaksi sosial, seseorang dapat memahami dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan inti dari kehidupan sosial manusia. Melalui interaksi sosial, individu dan kelompok dapat membangun hubungan, bekerja sama, bersaing, berkonflik, serta beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Tanpa adanya interaksi sosial, manusia tidak dapat menjalankan kehidupan sosial dengan baik, karena interaksi sosial merupakan syarat utama terbentuknya hubungan yang harmonis dalam masyarakat.

2.1.2 Fakor Interaksi Sosial

Menurut Aldina (2021) beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu:

1. Imitasi

Berarti meniru perilaku dan tindakan orang lain. Imitasi memiliki segi positif dan negatif. Positif apabila suatu individu meniru perilaku individu lain yang baik sesuai nilai dan norma masyarakat. Namun, negatif apabila suatu individu meniru perilaku individu lain yang tidak baik atau menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat.

2. Sugesti

Sugesti merupakan suatu proses di mana seorang individu menerima suatu cara pandangan tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu. Akibatnya, pihak yang dipengaruhi akan

tergerak mengikuti pandangan itu dan menerimanya secara sadar atau tidak sadar tanpa berpikir panjang. Sugesti biasanya dilakukan dari orang-orang yang berwibawa dan memiliki pengaruh besar dilingkungan sosialnya. Namun, sugesti dapat pula berasal dari kelompok besar (majoritas) terhadap kelompok kecil (minoritas), ataupun orang dewasa terhadap anak-anak. Cepat atau lambatnya proses sugesti ini sangat tergantung pada usia, kepribadian, kemampuan intelektual, dan keadaan fisik seseorang.

Sugesti dapat dibedakan atas tiga jenis, yaitu

- a. Sugesti kerumunan (*crowd suggestion*) adalah penerimaan yang tidak didasarkan pada penalaran, melainkan karena keanggotaan atau kerumunan.
 - b. Sugesti negatif (*negative suggestion*) ditujukan untuk menghasilkan tekanan-tekanan atau pembatasan tertentu.
 - c. Sugesti prestise (*prestige suggestion*) adalah sugesti yang muncul sebagai akibat adanya pretise orang lain.
3. Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Sebagai bentuk lebih lanjut dari proses imitasi dan proses sugesti yang pengaruhnya telah amat kuat. Orang lain yang menjadi sasaran identifikasi dinamakan idola. Sikap, perilaku, keyakinan, dan pola hidup yang menjadi idola akan melembaga bahkan menjawai para pelaku identifikasi, sehingga

sangat berpengaruh terhadap pembentukan dan perkembangan kepribadiannya.

4. Simpati

Simpati merupakan suatu proses di mana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Di dalam proses ini, perasaan memegang peranan yang sangat penting, walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama dengannya. Proses interaksi sosial adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian, makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya. Selain itu, interaksi sosial secara umum dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam seseorang, terkhusus lagi dalam hal individu memandang positif atau negatif terhadap dirinya, sehingga ada yang menjadi pemalu atau sebaliknya dan akibatnya kepada masalah hubungan interaksi sosialnya.

5. Media Sosial

Media sosial menjadi salah satu faktor yang memengaruhi interaksi sosial pada masa sekarang. Media sosial adalah platform yang dibuat untuk mempermudah pengguna berinteraksi secara langsung melalui jaringan internet. Melalui media sosial, pola komunikasi menjadi lebih cepat dan terbuka karena informasi dapat dibagikan dan diterima oleh banyak orang secara dua arah. Hal ini membuat hubungan sosial dapat terjadi meskipun tanpa pertemuan langsung. Namun, penggunaan

media sosial juga dapat mengurangi intensitas interaksi tatap muka.

Selain itu, media sosial juga dapat menjadi tempat terbentuknya pengaruh dari tokoh-tokoh populer yang memengaruhi sikap dan perilaku. Oleh karena itu, media sosial memiliki peran penting dalam membentuk pola interaksi sosial saat ini.

Dalam hal ini, menurut Monks et al., (2002) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu:

a. Jenis kelamin

Kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya lebih besar dari pada perempuan.

b. Kepribadian ekstrovert

Orang-orang ekstrovert lebih konformitas dari pada introvert.

c. Besar kelompok

Pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok semakin bertambah.

d. Keinginan untuk mempunyai status

Adanya dorongan untuk memiliki status inilah yang menyebabkan seseorang berinteraksi dengan sejawatnya, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya didalam perebutan tempat atau status terlebih didalam suatu pekerjaan.

e. Interaksi orang tua

Suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sejawatnya.

f. Pendidikan

Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya. Dengan demikian, interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis berupa hubungan antara individu dengan individu atau hubungan kelompok dengan kelompok atau individu dengan kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menurut Aldina (2021) beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu, imitasi, sugesti, identifikasi, simpati dan media sosial. Selain itu menurut Monks et al., (2002) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu, jenis kelamin, kepribadian ekstrovert, besar kelompok, keinginan untuk mempunyai status, interaksi orang tua, dan pendidikan.

2.1.3 Aspek – Aspek Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (2012) mengemukakan aspek interaksi sosial yakni:

- a. Aspek kontak sosial, merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan lain. Kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama.

- b. Aspek komunikasi, komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikasi. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju ke arah positif.

Menurut Sarwono Gerungan (dalam Sisrazeni, 2018), aspek interaksi sosial mencakup beberapa hal yaitu:

- a. Keterbukaan individu dalam kelompok, merupakan sikap terbuka seseorang terhadap kelompoknya serta kesediaan untuk menerima dan merasa menjadi bagian dari kelompok tersebut.
- b. Kerja sama individu dalam kelompok, yaitu partisipasi aktif seseorang dalam berbagai kegiatan kelompok, termasuk memberikan ide demi perkembangan kelompok. Hubungan yang terjalin pun bersifat erat, menjadikan kelompok sebagai wadah yang memberikan manfaat bersama.
- c. Frekuensi interaksi individu dalam kelompok, yaitu seseorang lebih sering meluangkan waktunya untuk berkomunikasi dengan anggota kelompok. Hal ini dilakukan agar tetap terhubung, seperti menyapa sesama anggota, saling bertukar kabar, hingga mengajak untuk bertemu guna membahas berbagai hal terkait kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek interaksi sosial menurut Soekanto (2012) yaitu, kontak sosial, dan komunikasi. Sedangkan menurut Gerungan (dalam Sisrazeni, 2018)

mengemukakan aspek-aspek dari interaksi sosial yaitu keterbukaan individu dalam kelompok, kerja sama individu dalam kelompok dan frekuensi hubungan individu dalam kelompok.

2.1.4 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Menurut Aldina (2021) ciri-ciri dalam interaksi sosial sebagai berikut:

1. Jumlah pelaku lebih dari satu orang, hal ini karena interaksi membutuhkan aksi dan reaksi. Jika seseorang memberikan suatu aksi atau tindakan, agar dikatakan sebagai bentuk interaksi, tindakan tersebut haruslah direspon oleh orang lain.
2. Adanya komunikasi menggunakan simbol-simbol tertentu. Simbol yang paling umum digunakan untuk berkomunikasi adalah bahasa. Satu hal yang perlu diperhatikan adalah simbol yang disampaikan haruslah dipahami oleh pihak-pihak yang berkomunikasi, agar komunikasi tersebut berjalan lancar.
3. Dalam interaksi sosial juga ada dimensi waktu, yaitu masa lalu, masa kini, dan masa depan. Artinya dalam setiap interaksi sosial, ada konteks waktu yang menentukan batasan dari interaksi tersebut.
4. Adanya tujuan yang ingin dicapai. Pihak yang berinteraksi tentulah memiliki tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan juga bahwa ada tujuan-tujuan yang berbeda di antara pihak yang berinteraksi. Tujuan tersebut pun dapat menentukan apakah interaksi akan mengarah kepada kerja sama ataupun mengarah kepada pertentangan.

Berdasarkan penjelasan di atas menurut Aldina (2021) bahwa interaksi sosial memiliki ciri ciri jumlah pelaku lebih dari satu orang, adanya komunikasi, ada dimensi waktu, dan adanya tujuan yang ingin dicapai.

2.1.5 Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Sudariyanto (2020) bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di masyarakat, secara mendasar ada empat macam sebagai berikut:

1. Kerja sama

Kerja sama adalah bentuk interaksi sosial di mana individu atau kelompok bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Menurut Rousek dan Warren, kerja sama melibatkan pembagian tugas dan tanggung jawab. Charles Horton Cooley menambahkan bahwa kerja sama muncul karena adanya kesadaran akan kepentingan bersama dan kemampuan mengendalikan diri. Kerja sama dapat dibagi menjadi tiga jenis. Pertama, bargaining, yaitu perjanjian tentang pertukaran barang atau jasa antara individu atau kelompok. Kedua, cooptation, yaitu penerimaan unsur baru dalam suatu organisasi untuk menjaga stabilitasnya. Ketiga, coalition, yaitu gabungan dua atau lebih organisasi dengan tujuan yang sama.

2. Persaingan

Persaingan adalah usaha individu atau kelompok untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dibandingkan pihak lain. Persaingan bisa terjadi dalam berbagai bentuk, seperti mencari status sosial,

kekuasaan, atau popularitas. Persaingan dapat memberikan manfaat tertentu. Pertama, persaingan dapat menyalurkan keinginan kompetitif seseorang. Kedua, membantu menyalurkan nilai dan kepentingan sosial dengan baik. Ketiga, menjadi alat seleksi dalam kehidupan sosial. Keempat, membantu dalam pembagian kerja yang lebih efektif.

3. Akomodasi

Akomodasi memiliki dua makna, yaitu sebagai keadaan dan sebagai proses. Sebagai keadaan, akomodasi adalah keseimbangan dalam hubungan sosial berdasarkan norma dan nilai yang berlaku. Sebagai proses, akomodasi mencakup berbagai cara untuk menyelesaikan konflik dan mencapai kesepakatan. Terdapat beberapa bentuk akomodasi, di antaranya: paksaan (*coercion*), kompromi (*compromise*), arbitrase (*arbitration*), mediasi (*mediation*), konsiliasi (*conciliation*), toleransi (*tolerance*), *stalemate* (keadaan di mana kedua pihak berhenti bertengangan karena kekuatan seimbang), dan *adjudication* (penyelesaian melalui pengadilan)

4. Pertentangan atau pertikaian

Pertentangan atau pertikaian adalah bentuk interaksi yang mengarah pada konflik negatif, di mana satu pihak berusaha mencelakai atau menyingkirkan pihak lain. Penyebab pertentangan bisa bermacam-macam, seperti perbedaan pendapat, perbedaan budaya, bentrokan kepentingan, atau perubahan sosial yang cepat. Dampak dari pertentangan

juga beragam. Bisa memperkuat solidaritas kelompok, tetapi juga dapat menyebabkan perpecahan. Selain itu, konflik dapat mengubah kepribadian seseorang, merusak harta benda, bahkan mengakibatkan korban jiwa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk interaksi sosial menurut Sudariyanto (2020) yaitu, kerja sama, persaingan, akomodasi, dan pertentangan.

2.1.6 Syarat Interaksi Sosial

Menurut Aldina (2021) dua syarat untuk terjadinya interaksi sosial dapat dipahami sebagai berikut:

1. Adanya Kontak Sosial (*Social Contact*)

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu antarindividu, antara individu dengan kelompok, dan antara kelompok. Selain itu, suatu kontak dapat pula bersifat langsung (*face to face*) maupun tidak langsung atau sekunder, yakni kontak sosial yang dilakukan melalui perantara, seperti melalui telepon, orang lain, surat kabar, dan lain-lain. Kontak sosial yang bersifat positif mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan, yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.

2. Adanya Komunikasi Sosial

Seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap-sikap dan perasaan

suatu kelompok manusia atau perseorangan dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lainnya. Hal itu kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang dilakukannya. Dengan demikian, interaksi sosial akan terjadi jika beberapa syarat di atas dapat terpenuhi sebagai hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh memengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan memungkinkan pembentukan struktur sosial.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa syarat interaksi sosial menurut Aldina (2021) yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial.

2.2 Penggunaan Media Sosial

2.2.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah platform berbasis internet yang dirancang untuk memudahkan orang-orang dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi secara cepat dan interaktif. Tidak seperti media tradisional yang bersifat satu arah, media sosial memungkinkan setiap individu menjadi penyebar informasi sekaligus terlibat langsung dalam proses komunikasi. Melalui fitur-fitur seperti komentar, tombol suka, hingga fitur berbagi (share), pengguna dapat berinteraksi dengan konten dan sesama pengguna tanpa batasan waktu dan tempat.

Sisrazeni (2018) menjelaskan bahwa media sosial merupakan media online yang memungkinkan penggunanya berpartisipasi secara aktif, baik dalam berbagi informasi, menciptakan konten, maupun memberikan tanggapan terhadap apa yang diterimanya. Media sosial juga menjadi ruang

virtual di mana penggunanya dapat saling berinteraksi, baik dengan orang yang dikenal maupun tidak.

Sementara itu Mandiberg (dalam Triyanto, 2019) menambahkan bahwa media sosial bukan hanya sebatas alat komunikasi, tetapi juga merupakan wadah kolaborasi. Di dalamnya, pengguna bisa bekerja sama, membentuk komunitas, dan menciptakan konten secara bersama-sama untuk tujuan tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasrullah (2017) yang menyatakan bahwa media sosial adalah media di internet yang memungkinkan penggunanya untuk merepresentasikan diri, berinteraksi, bekerja sama, serta membentuk hubungan sosial secara virtual.

Seiring berkembangnya teknologi, media sosial kini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi kalangan remaja. Selain sebagai alat komunikasi, media sosial juga digunakan untuk mencari informasi, mengekspresikan diri, membangun identitas pribadi, hingga memperluas jaringan pertemanan. Namun, meskipun memiliki banyak dampak positif, penggunaan media sosial yang berlebihan juga membawa dampak negatif seperti kecanduan, cyberbullying, dan menurunnya kualitas interaksi sosial secara langsung.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi, berbagi, dan membangun hubungan secara virtual. Kehadirannya telah mengubah cara manusia berkomunikasi menjadi lebih terbuka dan interaktif, namun juga menuntut kesadaran dan tanggung

jawab dalam penggunaannya, terutama bagi remaja yang berada dalam fase pencarian jati diri.

2.2.2 Aspek Aspek Penggunaan Media Sosial

Aspek Aspek penggunaan media sosial menurut Ajzen (Achmad & Dewi, 2022) yaitu:

1. Perhatian

Perhatian yaitu aktivitas yang memberikan kesenangan saat seseorang mengakses media sosial, yang kemudian memengaruhi ketertarikan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan media sosial tersebut. Aktivitas ini memberikan rasa menyenangkan dan bisa menjadi pusat perhatian dalam jangka waktu yang panjang.

2. Penghayatan

Penghayatan yaitu adanya elemen-elemen yang membantu individu untuk memahami serta menerima informasi yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bisa dijadikan sebagai pengalaman pribadi.

Dalam hal ini, individu mungkin ingin meniru, menerapkan, atau bahkan dipengaruhi oleh konten di media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

3. Durasi

Durasi yaitu lamanya selang waktu atau lamanya sesuatu yang berlangsung. Ketika menggunakan media sosial kadangkala seseorang menjadi lupa waktu karena terlalu fokus menikmati. Dengan kategori durasi penggunaan media sosial dikatakan tinggi apabila lebih dari 4

jam per hari dan masuk dalam kategori rendah jika pengulangan penggunaanya hanya 1-4 jam per hari Juditha (2011).

4. Frekuensi

Frekuensi yaitu seberapa sering suatu perilaku dilakukan, baik secara sadar maupun tidak. Frekuensi dapat dihitung berdasarkan jumlah pengulangan atau rentang waktu tertentu. Seseorang yang merasa nyaman menggunakan media sosial akan cenderung sulit untuk berhenti dan akan terus membuka aplikasi media sosial secara berulang-ulang.

Sedangkan, menurut Andarwati (2016), menyatakan bahwa aspek-aspek penggunaan media sosial hanya mengacu pada:

- a. Frekuensi yang menyatakan satuan kurun waktu tertentu (per hari, per minggu, atau per bulan).
- b. Durasi yang menyatakan satuan kurun waktu tertentu (per menit atau per jam).

Berdasarkan penjelasan aspek-aspek penggunaan media sosial diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek penggunaan media sosial yaitu, perhatian, penghayatan, durasi, frekuensi.

2.2.3 Faktor Penggunaan Media Sosial

Menurut Shatuti (dalam Muna, 2017), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi seberapa sering seseorang menggunakan media sosial:

1. Pengalihan Emosional

Media sosial sering dijadikan sebagai sarana pelarian dari rasa kesepian, keterasingan, kebosanan, stres, bahkan perasaan marah dan frustrasi. Aktivitas di media sosial dapat memberikan rasa tenang atau hiburan yang membuat pengguna merasa lebih rileks. Hal inilah yang kemudian mendorong individu untuk mengakses media sosial lebih sering.

2. Melarikan Diri Dari Realitas

Kadang-kadang, seseorang merasa bahwa dunia nyata tidak sesuai dengan ekspektasinya. Dalam kondisi seperti ini, media sosial atau internet menjadi alternatif yang menawarkan pengalaman yang lebih menyenangkan. Kenyamanan tersebut menjadikan media sosial sebagai tempat pelarian yang pada akhirnya meningkatkan frekuensi penggunaannya.

3. Pengaruh Lingkungan

Faktor lingkungan juga turut berperan, baik dari sisi keluarga maupun lingkungan sosial sekitar. Dukungan, kebiasaan, serta pola komunikasi dalam lingkungan ini dapat mendorong seseorang untuk lebih aktif dalam menggunakan media sosial.

4. Memenuhi Kebutuhan Sosial dan Komunikasi

Media sosial juga menjadi alat untuk memenuhi kebutuhan dalam menjalin hubungan sosial dan komunikasi interpersonal. Melalui platform ini, seseorang bisa memperluas jaringan pertemanan, mempererat

hubungan yang telah ada, serta memperoleh rasa diterima dan diakui dalam lingkungan sosialnya.

Selain kategori di atas, menurut Agung (2023), terhadap faktor - faktor yang mempengaruhi penggunaan media sosial yaitu:

1. Notifikasi

Media sosial seringkali menggunakan notifikasi untuk memberi tahu kita tentang aktivitas teman atau postingan yang baru. Ini menciptakan dorongan untuk terus memeriksa perangkat kita, karena kita ingin tetap terhubung dan terinformasi.

2. Kecanduan Perhatian

Dalam upaya untuk mendapatkan lebih banyak "like" dan komentar, kita seringkali tergoda untuk terus memeriksa respons terhadap postingan kita. Ini menciptakan perasaan kecanduan uan perhatian yang penggunaan berlebihan smartphone. dapat memicu

3. Paparan Terus-menerus

Media sosial memberikan akses tanpa henti ke informasi dan konten. Pengguna sering merasa perlu untuk menggulir berita mereka untuk tidak ketinggalan hal-hal penting, yang bisa mengarah pada penggunaan berlebihan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan faktor- faktor penggunaan media sosial yaitu pengalihan emosional, mlarikan diri dari realitas, memenuhi kebutuhan sosial, notifikasi, kecanduan prrhatian, dan paparan terus menerus.

2.2.4 Jenis-jenis Media Sosial

Menurut Nasrullah (2017) terdapat beberapa jenis media sosial yang umum digunakan antara lain:

1. *Social Networking*

Social networking atau jaringan sosial merupakan medium yang paling populer dalam kategori media sosial. Medium ini merupakan sarana yang bisa digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut, di dunia virtual contohnya facebook.

2. *Blog*

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagi, baik tautan web lain, informasi, maupun yang lainnya.

3. *Microblogging*

Microblogging merupakan media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasikan aktivitas dan atau pendapatnya maksimal dengan 140 karakter contohnya instagram.

4. *Media Sharing*

Media sharing merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya contohnya adalah youtube.

5. *Social Bookmarking*

Social bookmarking merupakan media sosial yang bekerja untuk meng-organisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara online contohnya twitter.

6. *Wiki*

Wiki merupakan media atau situs web yang secara program memungkinkan para penggunanya berkolaborasi untuk membangun konten secara bersama.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan jenis – jenis penggunaan media sosial yaitu *social networking, blog, microblogging, media sharing, social bookmarking, dan wiki*.

2.2.5 Dampak Penggunaan Media Sosial

Penggunaan media sosial di kalangan remaja tentunya akan menimbulkan dampak bagi mereka. Dampak yang terjadi dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif.

a. Dampak Positif

Menurut Cahyono (2016), dampak positif dari penggunaan media sosial antara lain:

1. Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang

Lewat media sosial, kita bisa berinteraksi dengan siapa saja secara mudah, termasuk dengan tokoh publik atau artis idola yang juga aktif menggunakan platform populer seperti Facebook dan Twitter.

2. Memperluas jaringan

Media sosial memungkinkan kita memiliki lebih banyak kenalan dan memperluas jaringan. Ini tentu menjadi keuntungan bagi siapa saja yang ingin mendapatkan teman baru atau bahkan pasangan dari daerah lain maupun luar negeri.

3. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah

Di zaman media sosial seperti saat ini, hubungan jarak jauh bukan lagi masalah besar. Kita tetap bisa terhubung dan berkomunikasi kapan pun, meskipun terpisah oleh jarak yang jauh.

4. Lebih mudah dalam mengekspresikan diri

Media sosial memberikan wadah baru bagi individu untuk mengekspresikan dirinya. Orang yang biasanya pendiam, pemalu, atau canggung ketika berbicara di depan umum pun kini bisa menyampaikan pendapat mereka dengan lebih leluasa.

5. Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat

Melalui media sosial, siapa pun bisa membagikan informasi kapan saja. Hal ini memungkinkan pengguna lain untuk mendapatkan kabar terbaru dengan cepat melalui platform tersebut.

6. Biaya lebih murah

Bila dibandingkan dengan media lainnya, maka media sosial memerlukan biaya yang lebih murah karena kita hanya perlu membayar biaya internet untuk dapat mengakses media sosial.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan dampak positif penggunaan media sosial yaitu memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas jaringan, jarak dan waktu tidak lagi

menjadi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, dan biaya lebih murah.

b. Dampak Negatif

Namun, di sisi lain, penggunaan media sosial juga memiliki berbagai dampak negatif. Menurut Cahyono (2016), dampak negatif dari penggunaan media sosial adalah:

1. Menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya. Seseorang yang terlalu tenggelam dalam dunia media sosial berpotensi melalaikan hubungan nyata dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dengan orang-orang terdekatnya.
2. Interaksi secara tatap muka cenderung menurun Karena berkomunikasi lewat media sosial terasa lebih mudah dan praktis, banyak orang jadi enggan melakukan pertemuan langsung atau berinteraksi secara fisik.
3. Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet Kemudahan yang ditawarkan media sosial membuat pengguna semakin bergantung padanya, dan pada akhirnya bisa menimbulkan kecanduan terhadap penggunaan internet secara berlebihan.
4. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain Seperti dalam kehidupan nyata, jika kita tidak selektif dalam memilih teman di media sosial, kita bisa lebih mudah terpengaruh oleh perilaku negatif dari orang-orang di dalam jaringan tersebut.
5. Masalah privasi. Segala sesuatu yang dibagikan di media sosial dapat dengan mudah diakses oleh banyak orang. Hal ini dapat menyebabkan

informasi pribadi tersebar luas, sehingga penting untuk berhati-hati dalam membagikan konten yang bersifat pribadi.

6. Menimbulkan konflik

Media sosial memberi kebebasan bagi setiap orang untuk menyuarakan pendapat, ide, dan opini. Namun, kebebasan yang tidak diiringi dengan tanggung jawab bisa memicu pertikaian dan perpecahan antarindividu atau kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial, yang dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia, juga dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak digunakan sebagaimana mestinya.

2.3 Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial

Penggunaan media sosial memiliki keterkaitan erat dengan kualitas interaksi sosial, terutama pada masa remaja yang merupakan tahap penting dalam pembentukan identitas sosial dan keterampilan interpersonal. Media sosial memungkinkan remaja untuk mengekspresikan diri, membentuk jaringan pertemanan, dan memperoleh dukungan sosial secara virtual. Namun, perubahan pola komunikasi dari yang sebelumnya dilakukan secara langsung menjadi dominan berbasis digital juga menimbulkan berbagai konsekuensi. Semakin sering remaja berinteraksi melalui media sosial, semakin sedikit intensitas mereka berkomunikasi secara tatap muka, yang berdampak pada berkurangnya empati, keterampilan mendengarkan, serta kemampuan menjalin hubungan sosial yang sehat.

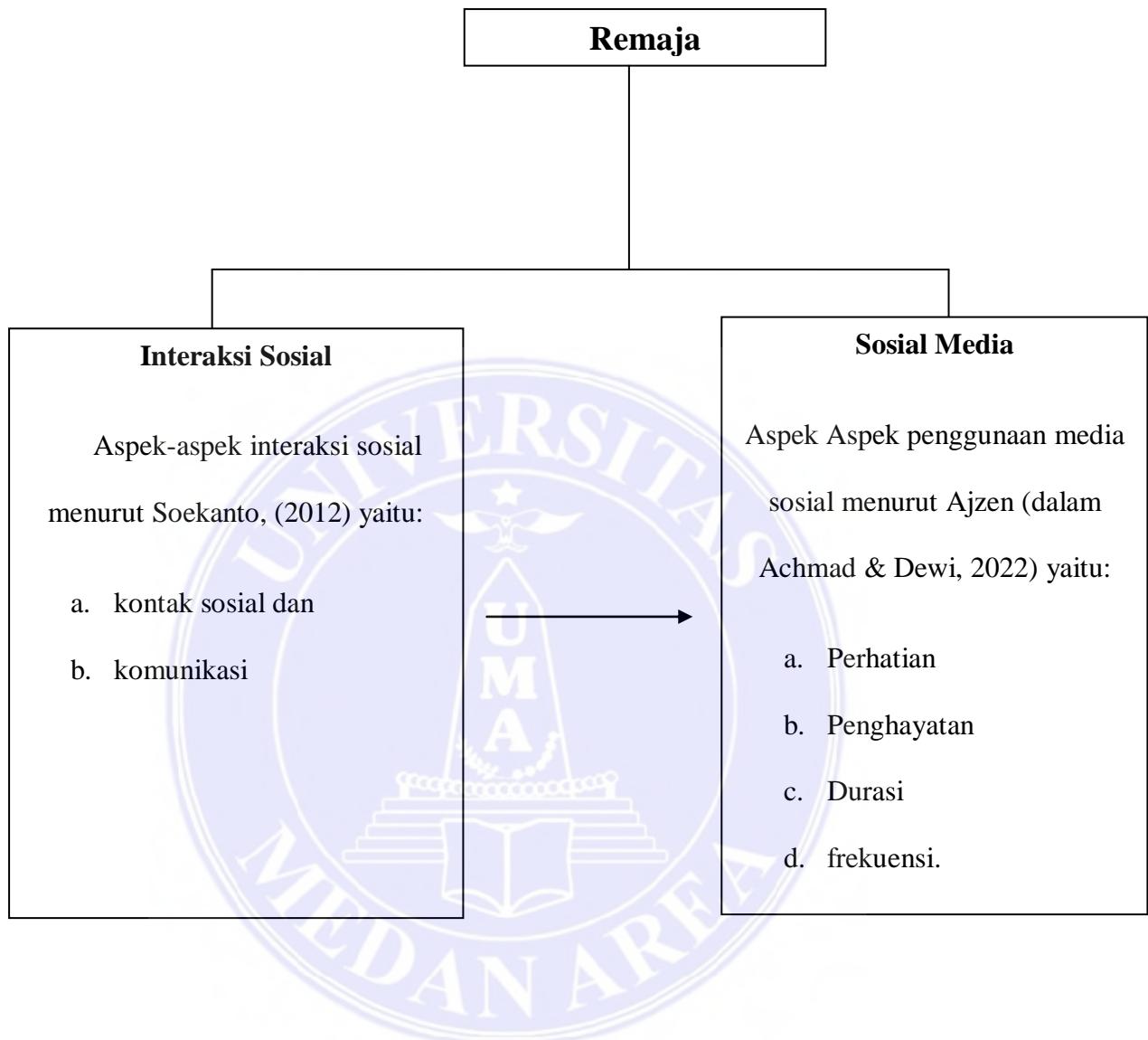
Hubungan antara penggunaan media sosial dan interaksi sosial ini telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian oleh

Harahap et al., (2024) menunjukkan adanya korelasi signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dan pola interaksi sosial digital. Mahasiswa yang menggunakan media sosial secara intensif lebih banyak berinteraksi melalui platform digital dibandingkan secara langsung, yang mengakibatkan penurunan kemampuan komunikasi tatap muka. Dalam penelitian ini, uji validitas menunjukkan hasil yang tinggi dengan nilai antara 0,378 hingga 0,823 untuk variabel penggunaan media sosial, dan 0,383 hingga 0,630 untuk variabel interaksi sosial.

Senada dengan itu, Kurniawan et al., (2024) dalam penelitiannya terhadap 50 remaja menemukan bahwa 76% dari responden menghabiskan lebih dari tiga jam per hari di media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun media sosial memberikan dampak positif seperti meningkatnya keterhubungan dan dukungan sosial, namun juga berdampak negatif berupa penurunan kualitas komunikasi tatap muka, munculnya kecemasan sosial, dan potensi konflik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang tinggi cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial remaja secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan pengamatan lapangan di Desa Bekiung, dapat diasumsikan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan media sosial dengan kualitas interaksi sosial remaja.

2.4 Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Bekiung, Kecamatan Kuala, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Proses penelitian dilakukan mulai dari 2 Mei hingga 27 Mei 2025. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarluaskan dua skala psikologi, yaitu skala penggunaan media sosial dan skala interaksi sosial.

3.2 Bahan dan Alat

1. Bahan

Bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala berupa skala yang berbentuk *google form* dan disebarluaskan kepada remaja di Desa Bekiung. Setelah data terkumpul, peneliti mencatat dan mengolah hasil skala untuk dianalisis secara statistik. Teknik analisis mencakup uji asumsi dan uji hipotesis, dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

2. Alat

Alat yang digunakan terdiri dari perangkat keras berupa laptop, serta perangkat lunak yang mencakup sistem operasi Microsoft Windows 13. Untuk proses analisis data, peneliti menggunakan SPSS. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah juga menggunakan Microsoft Excel 2013. Bahan dan alat menguraikan secara ringkat bahan yang dipakai dalam penelitian dan peralatan yang digunakan selama penelitian berlangsung.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian mengungkapkan secara ringkas teknik analisis dan metode uji yang digunakan dalam penelitian.

1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, yaitu pendekatan yang berfokus pada analisis data numerik melalui teknik pengukuran dan pengolahan secara statistik (Azwar, 2017). Pendekatan korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini. Adapun korelasional adalah penelitian yang melihat pengaruh di antara variabel. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang akan dianalisis untuk melihat sejauh mana pengaruh antara keduanya.

2. Identifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (2017), variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan satu objek yang lain. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. Variabel Terikat : Interaksi Sosial

2. Variabel Bebas : Penggunaan Media Sosial

3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan inti dari kehidupan sosial manusia.

Melalui interaksi sosial, individu dan kelompok dapat membangun

hubungan, bekerja sama, bersaing, berkonflik, serta beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Interaksi sosial dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan aspek interaksi sosial menurut Soekanto (2012) yaitu, kontak sosial, dan komunikasi.

b. Penggunaan Media Sosial

Media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi, berbagi, dan membangun hubungan secara virtual. Penggunaan media sosial dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan aspek menurut Ajez (Achmad & Dewi, 2022) yaitu, perhatian, penghayatan, durasi, frekuensi.

3.4 Populasi Dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Azwar, (2017) populasi penelitian didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sebagai suatu populasi, kelompok subjek tersebut harus memiliki beberapa ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lainnya. Kemudian menurut Sugiyono (2017), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain media sosial di Desa Bekiung yang berjumlah 83 orang.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, atau pun bagian terkecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasi. Adapun sample dalam penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain media sosial di Desa Bekiung yang berjumlah 83 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu teknik pengambilan sampel di mana keseluruhan unit populasi diambil sebagai unit sampel Abdillah et al. (2024). Karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruhnya dapat dijangkau, maka semua responden yang teridentifikasi sebagai perokok diikutsertakan dalam penelitian.

3.5 Prosedur Kerja

Prosedur kerja menjelaskan cara atau prosedur kerja penelitian dan parameter yang akan diamati.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, penulis mengajukan surat izin penelitian ke bagian administrasi Program Studi Psikologi Universitas Medan Area untuk dapat melakukan kegiatan awal yakni wawancara guna menggali masalah yang terdapat di lapangan, hingga terbentuknya judul penelitian, pembuatan studi pustaka, dan penyusunan skala psikologi. Setelah seluruh izin dan prosedur administrasi telah dilengkapi, barulah peneliti

menyiapkan instrumen pengukuran untuk memudahkan pengumpulan data penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, peneliti melakukan penyebaran dua skala psikologi yakni skala interaksi sosial dan skala penggunaan media sosial. Penelitian dilakukan di Desa Bekiung pada remaja yang menggunakan media sosial, setelah data diperoleh, kemudian dilanjutkan dengan analisis data.

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah observasi, wawancara, dan Skala Likert. Skala Likert menggunakan 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai dan Sangat Tidak Sesuai.

Pernyataan disusun berdasarkan bentuk favourable dan unfavourable. Penelitian yang diberikan untuk jawaban favourable, yakni Sangat Sesuai (SS) diberi nilai 4, jawaban Sesuai (S) diberi nilai 3, jawaban Tidak Sesuai (TS) diberi nilai 2, dan jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS) diberi nilai 1. Sedangkan untuk item unfavourable, maka penilaian yang diberikan untuk jawaban Sangat Sesuai (SS) diberi nilai 1, jawaban Sesuai (S) diberi nilai 2, jawaban Tidak Sesuai (TS) diberi nilai 3 dan jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS) diberi nilai 4. Adapun skala-skala dalam penelitian ini antara lain:

a. Skala Interaksi Sosial

Skala yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada skala Likert yaitu metode penskalan pernyataan individu yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentu nilai skalanya (Azwar, 2017).

Peneliti mengadaptasi skala interaksi sosial dari Kristina (2021) yang disusun berdasarkan aspek-aspek menurut Soekanto (2012) yaitu kontak sosial dan komunikasi.

b. Skala Penggunaan Media Sosial

Skala yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada skala model Likert yaitu metode penskalaan pernyataan individu yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentu nilai skalanya (Azwar, 2017). Peneliti mengadaptasi skala interaksi sosial dari Hidayatun (2015) yang disusun berdasarkan aspek-aspek menurut Ajzen (dalam Achmad & Dewi, 2022) yaitu perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi.

4. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Validitas skala psikologi adalah salah satu syarat untuk menjadikan skor yang dihasilkan suatu skala psikologi dapat dipercaya dan berkualitas. Menguji validitas berarti menguji sejauh mana ketepatan atau kebenaran suatu instrumen sebagai alat ukur variabel penelitian. Jika instrumen valid atau benar maka hasil pengukuran pun kemungkinan akan benar (Sugiyono, 2017). Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS for windows.

b. Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat diandalkan sehingga skor bisa dipercaya. Reliabilitas dari suatu alat ukur diartikan sebagai keajegan atau kekonstanan dari alat ukur yang pada prinsipnya menunjukkan hasil-hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas dilakukan pada responden dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya, menggunakan program SPSS for windows.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan program SPSS for windows. Model analisis data untuk menguji korelasi antara interaksi sosial dengan penggunaan media sosial yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pearson Product Moment. Korelasi pearson product moment merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis statistik (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio. Sebelum data analisis dengan teknik korelasi Product Moment maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap data penelitian yang meliputi :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu pengujian yang berfungsi untuk menguji apakah data pada variabel bebas dan variabel terikat pada persamaan regresi, menghasilkan data yang berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal (Sugiyono, 2017).

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi nilai data hasil yang diperoleh, melalui uji linieritas akan menentukan analisis regresi yang digunakan. Apabila dari suatu hasil dikategorikan linier maka data penelitian diselesaikan dengan analisis regresi linear. Sebaiknya apabila data tidak linear maka diselesaikan dengan analisis regresi non linear (Sugiyono, 2017).



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan interaksi sosial pada remaja di Desa Bekiung. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,651$ dengan tingkat signifikansi $p = 0,000$ yang berarti hubungan keduanya positif dan signifikan.
2. Nilai koefisien determinasi sebesar 42,4% menunjukkan bahwa penggunaan media sosial memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap variasi tingkat interaksi sosial remaja. Sisanya sebesar 57,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.
3. Berdasarkan hasil deskriptif, diketahui bahwa tingkat penggunaan media sosial pada remaja di Desa Bekiung tergolong tinggi, sedangkan tingkat interaksi sosial mereka justru tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas daring lebih dominan dibandingkan interaksi langsung di lingkungan sosial nyata.
4. Penggunaan media sosial yang intens berpotensi mengurangi kualitas interaksi sosial secara langsung, seperti komunikasi tatap muka, keterlibatan dalam kegiatan sosial, serta kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

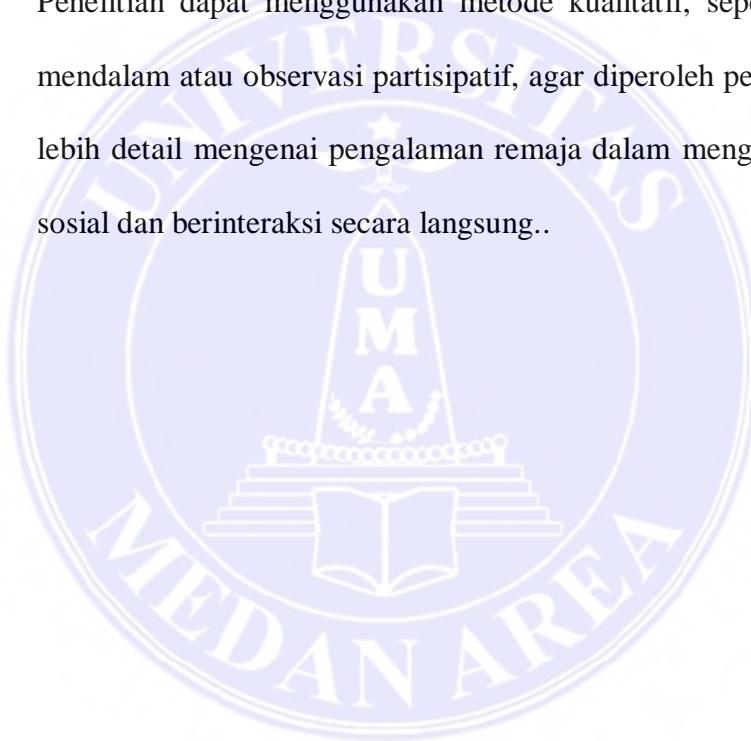
5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, dapat diberikan beberapa saran yang diantaranya:

1. Bagi Remaja di Desa Bekiung diharapkan lebih aktif menjalin dan menjaga interaksi sosial secara langsung melalui kegiatan positif. Seperti mengikuti kerja bakti atau gotong royong minimal satu kali setiap bulan, mengadakan kegiatan olahraga bersama seperti futsal, voli, atau badminton setiap akhir pekan, serta membentuk kelompok belajar tatap muka dua kali seminggu. Kegiatan ini dapat dibuat menarik dengan menambahkan kompetisi atau hadiah kecil. Penggunaan media sosial sebaiknya dibatasi maksimal 1–2 jam per hari dan diarahkan untuk hal bermanfaat, seperti mencari informasi pendidikan, keterampilan, atau informasi kegiatan desa..
2. Bagi Orang Tua dan Keluarga, disarankan untuk memperkuat pola komunikasi terbuka dan kehangatan dalam keluarga dengan membuat jadwal waktu berkumpul tanpa media sosial minimal satu jam setiap hari, misalnya saat makan malam. Orang tua dapat menjadi teladan dalam penggunaan media sosial, mendampingi anak dalam memilih konten yang positif, serta mengajak anak mengikuti kegiatan desa atau acara keluarga besar.
3. Bagi Masyarakat dan Pemerintah Desa, diperlukan program pembinaan remaja berbasis komunitas, seperti pelatihan komunikasi, turnamen olahraga antar-dusun, festival seni, atau bazar kuliner yang dikelola oleh remaja. Kegiatan tersebut dapat dijadwalkan secara rutin,

misalnya setiap tiga bulan sekali, dan diumumkan melalui media sosial resmi desa serta papan pengumuman. Pemerintah desa dapat memberikan sertifikat atau penghargaan bagi remaja yang aktif terlibat sebagai bentuk apresiasi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk menggali faktor-faktor lain yang memengaruhi interaksi sosial remaja, seperti tingkat kepribadian, dukungan sosial, pola asuh, atau faktor budaya lokal. Penelitian dapat menggunakan metode kualitatif, seperti wawancara mendalam atau observasi partisipatif, agar diperoleh pemahaman yang lebih detail mengenai pengalaman remaja dalam menggunakan media sosial dan berinteraksi secara langsung..



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., Mappanyompa, M., Sabtohadi, J., Isma, A., Effiyaldi, E., Mulyodiputro, M. D., Zainuddin Rela, I., Wijayanti, N. S., Wuritimir, P. V., Pradana, I. P. Y. B., Tasman, A., Ogie, R., Syah, R., Hasanuddin, R., & Darman. (2024). Metode penelitian kuantitatif (konsep dan aplikasi). CV. Mega Press Nusantara
- Achmad, N., & Dewi, D. K. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Menyelesaikan Skripsi. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(7), 96–106.
- Agung, B. (2023). *Ketergantungan Smartphone: Faktor-Faktor Penyebab dan Solusi*. Guepedia.
- Aldina, F. (2021). *KONSEP INTERAKSI SOSIAL*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Andarwati, I. (2016). Citra diri ditinjau dari intensitas penggunaan media jejaring sosial Instagram pada siswa kelas XI SMA N 9 Yogyakarta. *Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(3).
- Ayub, M. (2022). Dampak sosial media terhadap interaksi sosial pada remaja: Kajian sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 7(1)
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi (Edisi II, Cetakan I)* (2nd ed.). Pustaka Belajar.
- Basrowi. (2005). *Pengantar Sosiologi*. Ghalia Indonesia.
- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada siswa kelas X IPS SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal Psikologi Konseling*, 10(2).
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Harahap, H. R., Manik, C. R., Hafiz, M., Turmuzi, A., Valentina, A., & Purba, D. Z. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial dikalangan Mahasiswa. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 15(1), 24–33.
- Hidayatun, U. 2015. Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Dukungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Siswa Kelas Xi Sma Muhammadiyah 3yogyakarta Tahun Pelajaran2014/2015. Skripsi.Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Juditha, C. (2011). Hubungan penggunaan situs jejaring sosial facebook terhadap perilaku remaja di kota Makassar. *Jurnal Penelitian Iptek-Kom*, 13(1), 1-23

- Kristina, Y. 2021. Hubungan Harga Diri Dengan Interaksi Sosial Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Medan: Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
- Kurniawan, F., Simbolon, C. K., Sinuhaji, E. M. R. B., Arkan, S. A., Nadeak, S. F. Br., & Devista, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial di kalangan Remaja. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2371–2375.
- Laporan survei penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia tahun 2024.* (2024). APJII – Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagianya*. Gadjah Mada University Press.
- Muna, K. (2017). Pengaruh interaksi teman sebaya terhadap perilaku penggunaan internet pada siswa kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling Edisi 1 Tahun Ke-6*, 3(1), 112–123.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosa Rekatama Media.
- Rahmawati, I. (2022). *Pengantar Psikologi Sosial*. Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja* (6th ed.). Erlangga.
- Sisrazeni. (2018). Hubungan penggunaan media sosial dengan interaksi sosial mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling tahun 2016/2017 IAIN Batusangkar. *Proceeding IAIN Batusangkar*, 1(2), 437–448.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Solimun, Fernandes, A. A. R., Nurjannah, & Akhrani, L. A. (2022). *Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. Universitas Brawijaya Press.
- Sudariyanto. (2020). *Interaksi Sosial*. Alprin.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Triyanto, A. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial tatap muka pada siswa kelas VIII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(8), 628–636.



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

64 Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

65 Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

Lembar Pertanyaan Penelitian

Petunjuk Pengisian:

- Silakan isi pertanyaan berikut dengan jujur. Jawaban Anda bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian
- Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan Anda.
- Jawaban Anda sangat penting untuk kelancaran penelitian ini. Semua data yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya.

Daftar Pertanyaan :

1. Apakah Anda menggunakan media sosial?

Ya

Tidak

2. Berapa rata-rata penggunaan media sosial anda?

1- 2 jam

2-3 jam

Lebih dari 3 jam

IDENTITAS DIRI

Nama/Inisial :	
Usia :	

PETUNJUK PENGISIAN :

1. Bacalah terlebih dahulu dengan cermat, kemudian Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang ada di samping pernyataan dengan cara memberi tanda (✓) pada jawaban yang Anda pilih. Adapun pilihan jawabannya adalah :

SS: Jika pernyataan **Sangat Sesuai** dengan diri Anda

S : Jika pernyataan **Sesuai** dengan diri Anda

TS : Jika pernyataan **Tidak Sesuai** dengan diri Anda

STS : Jika pernyataan **Sangat Tidak Sesuai** dengan diri Anda

2. Jawablah semua pernyataan yang ada dalam skala ini (jangan sampai ada nomor yang terlewatkan)

Skala ini bersifat sangat pribadi dan dijaga kerahasiannya oleh sebab itu dimohon anda mengisi sesuai dengan keadaan anda yang sebenar-benarnya guna membantu terlaksananya penelitian ini. Semua orang memiliki jawaban yang berbeda namun semua jawaban dianggap **BENAR** dan tidak akan ada jawaban yang di anggap **SALAH**. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan diri anda.

Contoh Pengisian :

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu bermain media sosial	✓			

(SELAMAT MENGERJAKAN)

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka menggunakan media sosial karena banyak fitur yang saya sukai.				
2.	Saya tidak suka diganggu ketika mengakses media sosial yang saya gemari.				
3.	Saya menikmati aktivitas saat mengakses media sosial.				
4.	Saya suka meniru gaya busana orang-orang yang saya kenal di media sosial.				
5.	Saya suka meniru informasi yang saya jumpai di media sosial.				
6.	Saya mudah terpengaruh informasi yang saya baca di media sosial.				
7.	Saya memberikan batasan waktu 1 hingga 3 jam				

	ketika menggunakan media sosial.			
8.	Saya membuka situs media sosial hanya sekali dalam sehari.			
9.	Saya meluangkan waktu khusus untuk menggunakan media sosial.			
10.	Saya lupa waktu ketika mengakses media sosial.			
11.	Orang-orang di media sosial memberikan inspirasi terhadap penampilan saya sehari-hari			
12.	Cara pandang saya banyak dipengaruhi oleh artikel-artikel yang saya baca di media sosial.			
13.	Ketika mengakses media sosial saya menghabiskan waktu 2 jam dalam sehari.			
14.	Biasanya saya mengakses media sosial 2 jam dalam sehari.			
15.	Mengakses media sosial merupakan sesuatu yang menarik untuk saya.			
16.	Apapun kondisinya saya menyempatkan untuk menggunakan media sosial.			
17.	Saya melupakan tugas saya ketika sudah mengakses media sosial yang saya gemari.			
18.	Saya membatasi mengakses media sosial tidak lebih dari 30 menit dalam sehari.			
19.	Sehari saya bisa mengakses media sosial hingga lebih dari 4 kali dalam sehari.			
20.	Saya tidak bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan media sosial.			
21.	Dalam sehari saya bisa menggunakan media sosial lebih dari 3 jam.			
22.	Saya menggunakan media sosial 1 hingga 4 kali dalam sehari.			
23.	Saya menghabiskan waktu 5 jam sehari untuk mengakses media sosial.			

UNIVERSITAS MEDAN AREA

24.	Saya tidak memberikan batasan, sehingga dapat membuka media sosial lebih dari 5 kali dalam sehari.			
25.	Dalam sehari saya cukup 30 menit saja dalam menggunakan media sosial.			
26.	Saya termasuk tidak aktif menggunakan media sosial, biasanya hanya 3 kali dalam seminggu.			
27.	Saya mudah bosan ketika sedang mengakses media sosial.			
28.	Ketika mengakses media sosial sebenarnya saya tidak sungguh-sungguh menikmatinya.			
29.	Saya tidak percaya informasi yang ada di media sosial sehingga tidak mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.			
30.	Saya tidak mudah terpengaruh hal atau info yang berasal dari media sosial.			
31.	Saya lebih sering mengobrol dengan teman lewat media sosial dibandingkan bertemu langsung.			
32.	Saya merasa hubungan saya dengan teman menjadi lebih renggang karena lebih sering bermain media sosial.			
33.	Saya mengabaikan ajakan bertemu teman karena lebih memilih menggunakan media sosial.			
34.	Saya merasa lebih nyaman bercerita lewat media sosial daripada berbicara langsung.			
35.	Media sosial membuat saya lebih mudah mengenal teman baru			
36.	Saya jarang berkumpul bersama teman secara langsung karena terlalu banyak menghabiskan waktu di media sosial.			



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

70 Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Dengan senang hati saya menerima masukan dari teman-teman				
2.	Mendengarkan teman saat berbicara				
3.	Masukan dari teman-teman hanya untuk menjatuhkan saya				
4.	Saya suka menertawai teman yang berbicara				
5.	Saya memahami kesulitan teman yang sedang bercerita tentang masalah pribadinya				
6.	Saya mendengarkan pembicaraan orang lain				
7.	Saat ada kegiatan di lingkungan sekitar, saya memilih untuk tidak ikut				
8.	Saya bertanya kepada teman jika tidak mengerti saat berbicara				
9.	Saya pergi kalau terlibat dalam pembicaraan yang membosankan				
10.	Saya malas memberikan masukan				
11.	Setiap kesempatan saya memberikan ide				
12.	Menurut saya semua pendapat teman-teman perlu dihargai				
13.	Saya menyapa terlebih dahulu saat bertemu teman				
14.	Jika tidak disapa, saya berpura-pura tidak melihat teman				
15.	Permasalahan teman bukan urusan saya				
16.	Saya suka gotong royong bersama teman di lingkungan sekitar				
17.	Saya mampu memahami permasalahan yang dihadapi teman				

UNIVERSITAS MEDAN AREA

18.	Saya sering membiarkan teman bekerja sendiri saat ada kegiatan bersama				
19.	Saya aktif berdiskusi dengan teman dalam kegiatan sehari-hari				
20.	Saya hanya menerima masukan dari teman-teman yang dianggap benar				



LAMPIRAN 3
DATA PENELITIAN SKALA MEDIA SOSIAL



RESPONDER	MEDIA SOSIAL (X)																																		
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29	ITEM 30	ITEM 31	ITEM 32	ITEM 33	ITEM 34	ITEM 35
1	4	3	1	3	1	1	4	4	1	4	1	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	1	3	1	1	1	2	3	3	3	4	1	1	3	
2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	
3	2	1	1	3	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	1	3	2	2	1		
4	3	4	4	1	1	3	1	3	1	3	2	3	3	4	1	3	2	3	3	1	2	1	3	1	3	2	2	1	1	1	4	2			
5	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	3	3	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	
6	3	2	1	2	2	2	3	2	1	3	1	2	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	
7	4	2	4	3	1	2	1	3	4	2	1	4	1	3	4	2	1	4	1	4	1	3	2	1	4	1	2	4	1	1	1	2	4	4	1
8	3	1	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	3	3	1	2	1	2	1	1	2	1	2	4	4	4	1	1	2	1	1	1	1	
9	3	1	2	1	2	1	3	1	2	1	3	1	3	1	3	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1		
10	1	2	1	2	1	3	1	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1		
11	4	2	1	2	3	2	1	3	1	2	1	3	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	1	1	1	3	1		
12	3	2	1	3	3	1	2	2	1	3	1	3	2	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2		
13	1	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	3	2	3	1	3	1	3	2	2	1	3	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2		
14	1	2	1	1	1	1	3	4	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	3	1	1	1	2	3	4	1	1	1	1	1		
15	1	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	3	1	2	1	3	2	1	4	1	2	1	1	1	2	1	2	1	
16	4	1	4	3	4	1	3	1	3	4	2	4	3	2	3	2	3	1	2	3	1	3	1	2	3	4	4	2	3	4	4	2			
17	1	1	1	2	1	2	1	3	1	2	1	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2		
18	4	4	4	3	1	3	1	2	1	1	3	2	1	2	3	1	2	1	2	1	3	1	1	1	2	2	4	2	1	1	1	1	1		
19	4	2	1	2	1	2	1	3	4	4	2	2	1	2	3	3	3	3	1	3	2	3	1	4	3	1	3	1	2	3	2	1	1		
20	1	1	1	3	2	2	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	2	2	1	3	3	1	4	2	1	3	2	2	1	2	1	4	
21	1	1	1	2	1	2	1	2	1	3	1	3	2	3	2	3	1	3	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1		
22	1	4	1	2	1	3	1	3	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	2	2	3	4	3	1	3	1		
23	1	4	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	4	3	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1		
24	1	1	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	3	2	2	1	3	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1		
25	4	4	4	1	1	1	4	1	1	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
26	4	4	1	3	1	2	1	2	2	1	3	4	3	2	3	2	3	1	2	2	1	4	3	1	4	4	1	2	2	1	3	1			
27	1	3	1	2	2	3	1	3	1	2	1	2	1	2	3	2	3	1	3	2	3	1	3	1	2	2	1	3	1	3	1	1	1		
28	1	4	4	3	1	3	1	4	4	1	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	3	1	4	4	4	4			
29	4	1	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	4	2	3	3	1	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1		
30	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	3	2	1	4	2	2	1	3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2		
31	1	2	1	2	1	4	1	3	2	1	2	1	2	3	1	3	2	3	2	1	3	1	4	4	3	1	2	2	1	1	2	1	1		
32	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	3	2	1	2	3	2	1	3	2	2	1	2	1	3	1	1	2	2	2	1	1	1	2		
33	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	3	1	3	1	2	1	3	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1		
34	4	2	4	3	2	2	1	3	1	4	1	3	1	3	4	3	3	4	3	4	2	4	1	3	3	3	2	2	1	3	1	1	1		
35	1	2	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	1	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1		
36	1	2	1	1	1	3	1	2	1	1	4	3	1	3	3	2	1	3	2	1	2	1	3	1	1	3	2	1	2	2	1	1	1		
37	1	3	1	3	1	2	1	2	1	3	1	2	4	1	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	4	4	4		
38	1	2	1	2	2	1	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1		

3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2
3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2
3	1	1	2	1	2	1	4	4	1	1	3	3	1	4	3	3	1	4	4	3
2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	4
3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3
2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3
3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2
4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	1	1	4	4	2	2	4	4	2
3	2	4	1	2	3	1	1	2	3	3	1	1	3	1	4	4	1	2	4	1
3	4	1	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	2	2	4	1	1
4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2
2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	1	1	3	2	1	4	1
3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2
3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	2	1	1
3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	2	3	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	2
4	1	4	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	1	2	3	1
3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	2
2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	1	1	3	2
2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2
3	1	2	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	1
3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	1	1	1	1
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2
2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3
3	2	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2
2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	2	3	1	2	3	1	3	4
4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	3	2	2	2	1	2	3	1
3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	4	2	2
3	3	2	4	4	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	3	4	2
2	2	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2
2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	2	3	1	2	3	1	3	4
4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	3	2	2	2	1	2	3	1
3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	4	2	2
3	3	2	4	4	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	3	4	2
2	2	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2
2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	2	3	1	2	3	1	3	4
4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	3	2	2	2	1	2	3	1
3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	4	2	2
3	3	2	4	4	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	3	4	2
2	2	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2
2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	2	3	1	2	3	1	3	4
4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	3	2	2	2	1	2	3	1
3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	4	2	2
3	3	2	4	4	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	3	4	2
2	2	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2
2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	2	3	1	2	3	1	3	4
4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	3	2	2	2	1	2	3	1
3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	4	2	2
3	3	2	4	4	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	3	4	2
2	2	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2
2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	2	3	1	2	3	1	3	4
4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	3	2	2	2	1	2	3	1
3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	4	2	2
3	3	2	4	4	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2
3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	3	4	2
2	2	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1		

LAMPIRAN 4

DATA PENELITIAN SKALA INTERAKSI SOSIAL



INTERAKSI SOSIAL (Y)																			
AITEM 1	AITEM 2	AITEM 3	AITEM 4	AITEM 5	AITEM 6	AITEM 7	AITEM 8	AITEM 9	AITEM 10	AITEM 11	AITEM 12	AITEM 13	AITEM 14	AITEM 15	AITEM 16	AITEM 17	AITEM 18	AITEM 19	AITEM 20
4	3	3	2	2	3	4	2	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2
3	4	2	1	1	3	1	2	3	2	2	1	3	4	3	2	1	1	2	1
3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3
4	4	1	1	2	4	2	2	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2
4	4	1	1	2	4	1	2	2	2	2	1	1	2	4	2	2	2	2	3
3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2
4	4	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1
4	4	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	4
3	4	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2
3	4	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1
4	4	3	3	1	1	4	2	4	3	4	2	3	3	1	4	2	1	3	2
4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3
3	4	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3
4	4	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1
3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1
4	4	2	2	3	3	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	4	1	3
4	4	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2
4	4	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1
3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	3	1	2	3
3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2
3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2
3	4	1	2	1	4	2	1	3	1	1	1	2	3	4	1	1	1	2	3
3	4	2	2	2	4	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2
4	4	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1
3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	4	2	2	2	4	2
3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	2	3	4	4	4	3	2	3	2	1
4	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	3
3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	4	2	2	1	3	3	2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2
3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	4	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3
4	4	4	4	1	4	4	1	3	4	1	1	1	3	3	1	2	3	2	2
3	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2



3	4	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2
3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2
3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3
3	3	2	1	2	4	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
3	3	4	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	4	3	1	2	2	2	2	2	1
4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1
3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2
4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3
4	4	2	2	3	2	4	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3
3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3
3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
4	4	2	2	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	4	1	1	2	4	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	3
4	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	1	1	2	3	2	1	2	1	2	1	1
4	3	2	1	3	2	1	2	3	3	2	1	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3
4	3	1	1	2	4	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4
4	4	2	2	2	4	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	3
3	4	2	2	1	4	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3
3	4	2	2	1	4	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3
3	3	2	1	2	3	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1	2	1	1	1	3	
3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3
4	4	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	4	2	1	3	1	1	1	1	1
4	3	1	1	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2
3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2
3	3	2	2	2	4	1	2	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1
3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3
3	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	4	1	4	2	2	1
3	3	3	2	1	3	2	1	3	4	2	3	3	4	3	1	2	2	1	2	1	2
1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	2	1	2	4	4	
3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2
3	4	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	1	4	4	1	4	3	1	1	1	3	3	1	1	4	1	1	1	1
3	4	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3
4	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
4	4	2	1	2	4	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	3
3	4	2	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	2	1	2
4	4	1	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2
3	3	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	3
4	4	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	2	2	2	4	2	3	4	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	2
3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3
3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3
3	4	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3
3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2
4	4	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1
3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3



LAMPIRAN 5

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

79 Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

Reliability

Scale: media sosial

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	87	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	87	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	36

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
MS1	3.14	.553	87
MS2	2.72	.802	87
MS3	3.10	.529	87
MS4	2.36	.747	87
MS5	2.55	.711	87
MS6	2.30	.684	87
MS7	2.28	.726	87
MS8	2.82	.638	87
MS9	2.72	.710	87
MS10	2.46	.887	87
MS11	2.59	.639	87
MS12	2.52	.607	87
MS13	2.10	.665	87
MS14	2.53	.567	87

MS15	3.06	.557	87
MS16	2.84	.729	87
MS17	2.22	.882	87
MS18	2.67	.676	87
MS19	2.85	.656	87
MS20	2.33	.816	87
MS21	2.86	.702	87
MS22	2.67	.641	87
MS23	2.48	.790	87
MS24	2.79	.684	87
MS25	2.70	.684	87
MS26	2.89	.827	87
MS27	2.33	.858	87
MS28	2.49	.745	87
MS29	2.33	.676	87
MS30	2.08	.892	87
MS31	2.51	.861	87
MS32	2.53	.887	87
MS33	2.07	.789	87
MS34	2.40	.946	87
MS35	3.21	.573	87
MS36	2.05	.861	87

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
MS1	89.40	106.220	.304	.843
MS2	89.82	102.361	.360	.840
MS3	89.44	104.319	.394	.840
MS4	90.18	104.710	.335	.843
MS5	89.99	103.918	.306	.841
MS6	90.24	101.883	.471	.837
MS7	90.26	104.685	.345	.843

MS8	89.72	103.923	.348	.840
MS9	89.82	106.012	.160	.845
MS10	90.08	98.098	.568	.833
MS11	89.95	106.393	.156	.845
MS12	90.02	104.860	.392	.841
MS13	90.44	116.063	.534	.860
MS14	90.01	104.244	.370	.840
MS15	89.48	103.764	.421	.839
MS16	89.70	100.096	.564	.834
MS17	90.32	97.128	.630	.831
MS18	89.87	104.554	.378	.842
MS19	89.69	101.100	.555	.835
MS20	90.21	99.980	.503	.835
MS21	89.68	100.663	.547	.835
MS22	89.87	104.926	.368	.842
MS23	90.06	102.427	.363	.840
MS24	89.75	102.098	.455	.837
MS25	89.84	104.788	.357	.842
MS26	89.66	104.298	.329	.844
MS27	90.21	104.561	.303	.845
MS28	90.05	107.603	.045	.848
MS29	90.21	108.050	.025	.848
MS30	90.46	105.065	.364	.846
MS31	90.03	98.150	.584	.833
MS32	90.01	103.686	.343	.843
MS33	90.47	98.740	.605	.832
MS34	90.14	97.888	.538	.834
MS35	89.33	104.620	.333	.841
MS36	90.49	98.741	.547	.834

$$36 - 4 = 32 \times 4 + 32 \times 1/2 = 80$$

Reliability

Scale: interaksi sosial

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	87	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	87	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.889	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
IS1	3.36	.549	87
IS2	3.48	.525	87
IS3	1.95	.680	87
IS4	1.89	.706	87
IS5	1.87	.587	87
IS6	2.74	.855	87
IS7	2.15	.815	87
IS8	1.83	.554	87
IS9	2.52	.680	87
IS10	2.13	.679	87
IS11	1.77	.564	87
IS12	1.44	.543	87
IS13	1.92	.686	87
IS14	2.56	.758	87

IS15	2.53	.729	87
IS16	1.86	.702	87
IS17	1.93	.545	87
IS18	1.95	.645	87
IS19	1.94	.598	87
IS20	2.24	.792	87

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IS1	40.70	27.375	-.335	.824
IS2	40.57	27.550	-.376	.826
IS3	42.10	22.582	.419	.862
IS4	42.17	22.307	.442	.859
IS5	42.18	25.268	.324	.899
IS6	41.32	26.337	.350	.829
IS7	41.91	20.410	.636	.830
IS8	42.23	24.435	.384	.885
IS9	41.54	22.228	.478	.855
IS10	41.93	21.204	.654	.636
IS11	42.29	22.975	.454	.662
IS12	42.62	23.215	.428	.665
IS13	42.14	21.771	.549	.647
IS14	41.49	21.695	.493	.651
IS15	41.53	24.299	.328	.693
IS16	42.20	22.438	.425	.661
IS17	42.13	24.693	.341	.688
IS18	42.10	22.443	.473	.657
IS19	42.11	23.010	.416	.664
IS20	41.82	26.198	.332	.723

$$20 - 2 \cdot 18 \times 4 + 18 \times 1 / 2 = 45$$



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

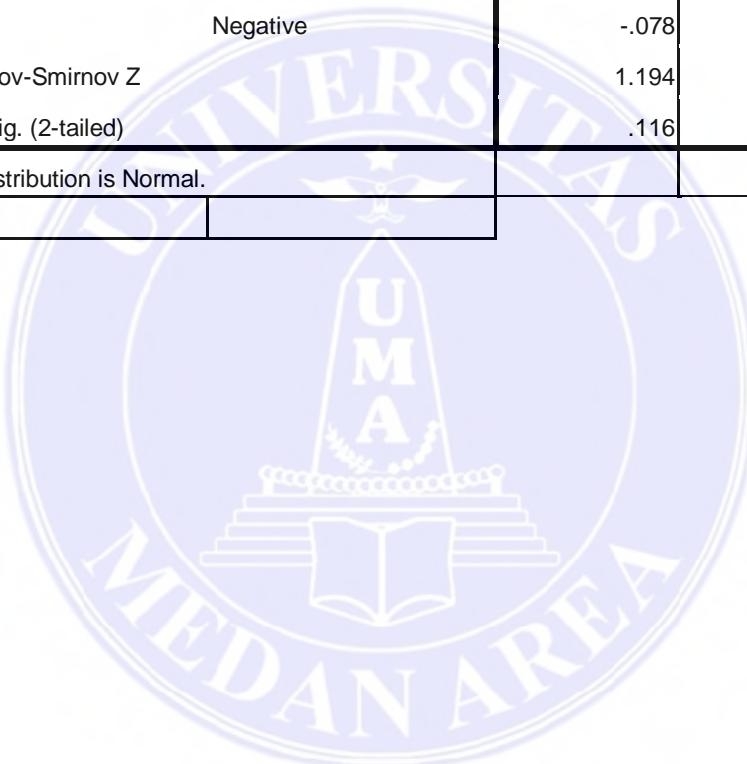
85 Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		media soaial	interaksi sosial
N		87	87
Normal Parameters ^a	Mean	91.22	37.22
	Std. Deviation	9.570	5.427
Most Extreme Differences	Absolute	.128	.097
	Positive	.128	.097
	Negative	-.078	-.081
Kolmogorov-Smirnov Z		1.194	.907
Asymp. Sig. (2-tailed)		.116	.383
a. Test distribution is Normal.			





Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
interaksi sosial * media soaial	87	100.0%	0	.0%	87	100.0%

Report

interaksi sosial

media soaial	Mean	N	Std. Deviation
65	28.00	1	.
68	32.00	1	.
69	32.00	3	6.083
70	39.00	1	.
71	33.33	3	5.033
72	36.75	4	2.754
73	33.00	4	2.944
74	37.33	3	1.528
75	36.00	2	.000
76	33.00	6	2.828
77	37.14	7	2.545
78	38.75	4	5.188
79	36.33	6	3.266
80	35.50	4	5.745
81	37.50	4	2.082
82	38.50	2	2.121
83	32.67	3	9.018
84	39.33	3	4.619
85	37.71	7	4.152
86	34.00	2	8.485
87	40.25	4	2.217

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/1/26

88

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)20/1/26

89	37.50	2	2.121
90	40.00	1	.
92	43.00	2	1.414
94	33.00	1	.
97	51.00	1	.
98	40.00	1	.
104	46.00	1	.
108	48.00	1	.
109	53.00	1	.
111	49.00	1	.
113	50.00	1	.
Total	37.22	87	5.427

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
interaksi sosial * media sozial	Between Groups	(Combined)	1623.315	31	52.365	3.167	.000
		Linearity	1073.474	1	1073.474	64.913	.000
		Deviation from Linearity	549.841	30	18.328	1.108	.363
	Within Groups		909.536	55	16.537		
		Total	2532.851	86			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
interaksi sosial * media sozial	.651	.424	.801	.641



LAMPIRAN 8
UJI HIPOTESIS

Correlations

Correlations

		media soaial	interaksi sosial
media soaial	Pearson Correlation	1	.651 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	87	87
interaksi sosial	Pearson Correlation	.651 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	87	87

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





LAMPIRAN 9
SURAT IZIN PENELITIAN

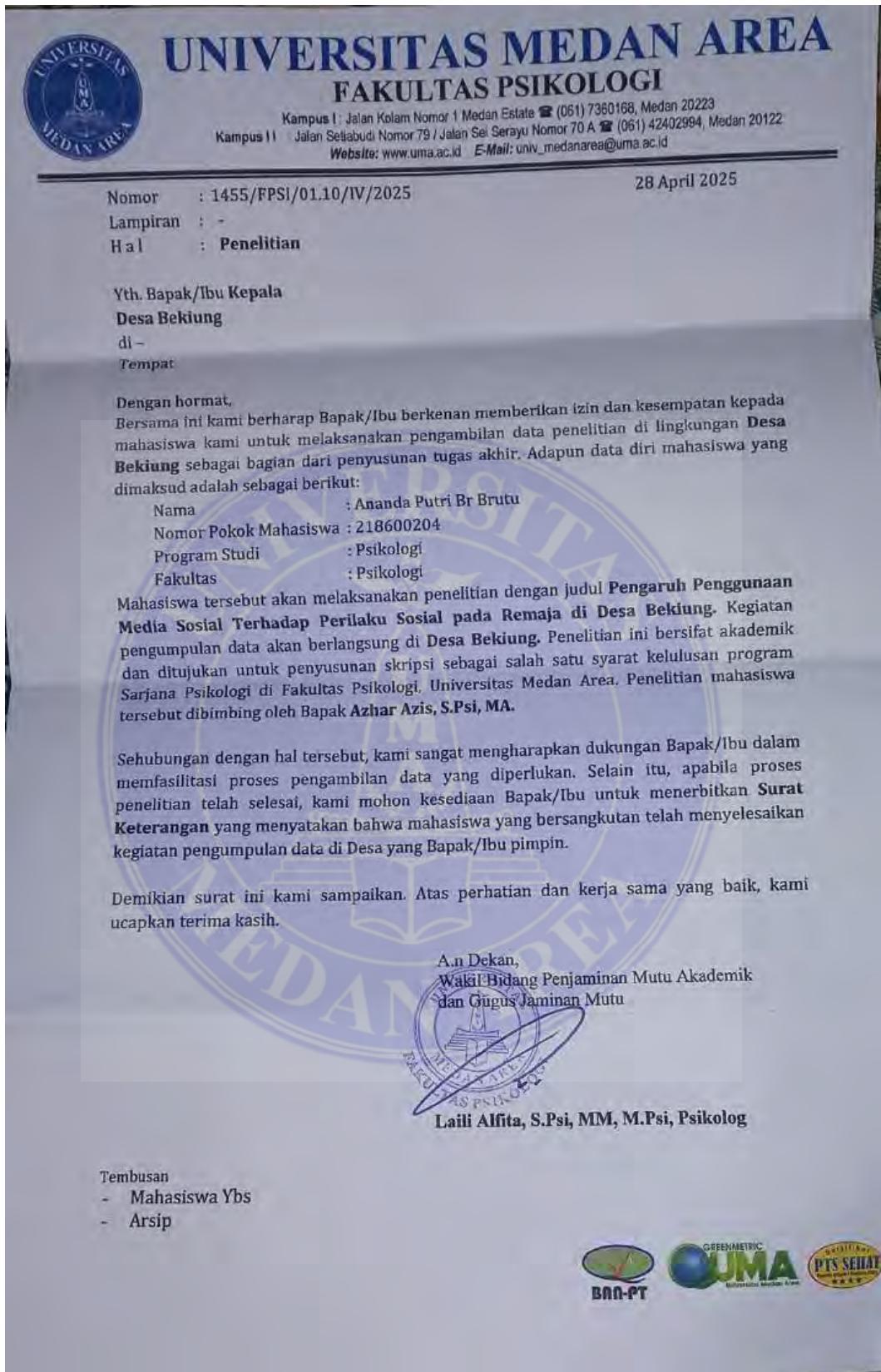
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

92
Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26



Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





LAMPIRAN 10
SURAT BALASAN PENELITIAN

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

94
Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

