

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA**

PENELITIAN KORELASIONAL



Oleh:

DIANA RACHMAWATI

131411131060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN NERS
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2018**

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA**

PENELITIAN KORELASIONAL

Untuk Memproleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
pada Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan UNAIR



Oleh:

DIANA RACHMAWATI

131411131060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN NERS
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2018**

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Yang Menyatakan



Diana Rachmawati
NIM. 131411131060

HALAMAN PERNYATAAN

**PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Airlangga, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Diana Rachmawati
NIM : 131411131060
program studi : Pendidikan Ners
fakultas : Keperawatan
jenis karya : Skripsi.

Demi pengembangan pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Airlangga **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya saya yang berjudul:

“Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Airlangga berhak menyimpan, alihmedia (format), mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Yang menyatakan



Diana Rachmawati

NIM. 131411131060

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA**

Oleh:

Diana Rachmawati
NIM. 131411131060

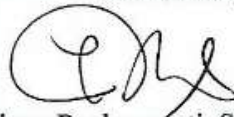
SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI
TANGGAL 8 Agustus 2018

Oleh
Pembimbing Ketua



Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes
NIP. 196701012000031002

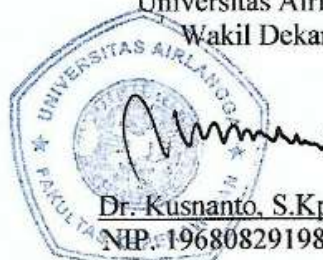
Pembimbing



Praba Diyan Rachmawati, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 198611092015042002

Mengetahui

a.n. Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Airlangga
Wakil Dekan I



Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes
NIP. 196808291989031002

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA

Oleh:

Diana Rachmawati
NIM. 131411131060

Telah diuji

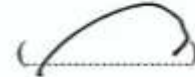
Pada tanggal 31 Juli 2018

PANITIA PENGUJI

Ketua : Elida Ulfiana, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 197910132010122001



Anggota: 1. Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes
NIP. 196701012000031002



2. Praba Diyan Rachmawati, S.Kep., NS., M.Kep
NIP. 198611092015042002



Mengetahui

a.n. Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Airlangga
Wakil Dekan I



Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes
NIP. 196808291989031002

MOTTO

Karena sesungguhnya
setelah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan),
kerjakanlah dengan sungguh-sungguh
(urusan) yang lain,

Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu
berharap.

(QS. 94: 5-8)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami haturkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan bimbinganNya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada:

1. Prof. Nursalam, M.Nurs., (Hons) selaku dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memeberikan kesempatan dan fasilitas kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Studi Pendidikan Ners.
2. Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memeberikan kesempatan dan dorongan kepada kami untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ners.
3. Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes selaku pembimbing I yang dengan sabar membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Praba Diyan Rachmawati S.Kep, Ns., M.Kep. selaku pembimbing II yang dengan sabar bersedia meluangkan waktu, membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan naskah skripsi ini.
5. Elida Ulfiana, S.Kep., Ns., M.Kep. dan Erna Dwi Wahyuni, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku dosen penguji yang telah memberikan koreksi dan saran sehingga penyusunan skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keperawatan yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak (Suwardi) dan Ibu (Puji Astuti) untuk segala jerih payah, kasih sayang, motivasi dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis. Terima kasih yang ‘tak terhingga, atas segala dukungan yang senantiasa diberikan selama ini.

8. Yang tersayang: Adikku Nugroho yang selalu memberikan semangat dan membantu penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini serta adikku Ilyas yang selalu menghibur penulis; Mbah Kung Kaeran, Mbah Putri Sumiyem, Nang Wakiran dan Mbok Waenah, yang senantiasa mendoakan penulis agar mampu menyelesaikan pendidikan ini.
9. Mas Achmad Chairudin, yang selalu setia menemani, memberikan dukungan dan tidak pernah lelah untuk memotivasi penulis agar dapat segera menyelesaikan skripsi.
10. SMA Negeri 2 Nganjuk dan siswa-siswi yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.
11. Aisyah Kartika, yang selalu menemani penulis saat susah, senang, sedih dan bahagia serta telah menemani penulis selama di kota pahlawan ini.
12. Sahabat-sahabatku: Fransiska, yang telah membantu penulis dalam proses penelitian; dan Grup “Barakallah” (Chacha, Fitri, Lila, Vivi, Astrid, Eva), yang senantiasa menjadi tempat berbagi dan berkeluh kesah tentang kehidupan yang penuh liku-liku ini.
13. Teman-teman Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga angkatan A2014 yang telah memberi motivasi dan berjuang bersama.
14. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, tetapi saya berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Penulis,

ABSTRACT

**CORRELATION OF INTERNET ADDICTION ON ADOLESCENT'S
SOCIAL INTERACTION**

Cross Sectional Study in Senior High School (SMAN) 2 Nganjuk

By: Diana Rachmawati

Introduction: Internet addiction is a pathological condition that encourages someone to use this technology excessively. Internet addiction can cause problems adolescents's life such as diminishing interest in daily life and social interaction problems. This study aims to determine the relationship of Internet addiction to social interaction of adolescents. **Methods:** This study used quantitative method with descriptive correlation design. Samples were collected by using proportional purposive sampling on senior high school in the 15-18 age range (n=215). Independent variable in this study is internet addiction and independent variables are interaction with parents, interaction with peers, interaction in the school and interaction with community. The data then analyzed using Spearman's Rho test ($\alpha < 0,05$). **Result:** Result indicated that internet addiction is correlated negatively with adolescence social interaction with parents (p=0,000), peers (p=0,000), and in the school (p=0,002) but is not correlated with social interaction in community (p=0,191). **Discussion:** Subsequent research is advised to pay attention to other factors that may affect social interaction other than the intensity of internet using. It can also expand the population and multiply the sample to broaden the generalization of the research.

Keyword: internet addiction, social interaction, adolescent

DAFTAR ISI

Halaman Judul dan Prasyarat Gelar	i
Surat Pernyataan.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Lembar Persetujuan.....	iv
Lembar Penetapan Panitia Penguji.....	v
Motto	vi
Ucapan Terima Kasih.....	vii
<i>Abstract</i>	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xvi
Daftar Arti Lambang, Singkatan dan Istilah	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Konsep Kecanduan Internet	8
2.1.1 Definisi kecanduan internet	8
2.1.2 Penyebab kecanduan internet.....	9
2.1.3 Faktor yang mempengaruhi kecanduan internet.....	10
2.1.4 Tipe kecanduan internet.....	12
2.1.5 Kriteria kecanduan internet.....	13
2.1.6 Dampak negatif kecanduan internet	16
2.2 Konsep Remaja.....	18
2.2.1 Definisi remaja.....	18
2.2.2 Karakteristik remaja.....	19
2.2.3 Tugas perkembangan remaja	20
2.3 Konsep Interaksi Sosial	26
2.3.1 Definisi interaksi sosial.....	26
2.3.2 Jenis interaksi sosial.....	27
2.3.3 Ciri-ciri interaksi sosial.....	28
2.3.4 Syarat terjadinya interaksi sosial	29
2.3.5 Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial	31
2.3.6 Bentuk interaksi sosial	32
2.3.7 Hubungan interaksi sosial remaja	33
2.3.8 Faktor yang mempengaruhi perkembangan hubungan sosial remaja.....	39
2.3.9 Hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja	41

2.4	Konsep Model Interaksi Manusia.....	43
2.5	Keaslian Penelitian	48
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN		51
3.1	Kerangka Konseptual	51
3.2	Hipotesis Penelitian	53
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN.....		54
4.1	Rancangan Penelitian	54
4.2	Populasi, Sampel, Besar Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	54
4.2.1	Populasi.....	54
4.2.2	Sampel	55
4.2.3	Teknik <i>Sampling</i>	55
4.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	55
4.3.1	Variabel Penelitian.....	55
4.3.2	Definisi Operasional	56
4.4	Instrumen Penelitian.....	59
4.5	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	63
4.6	Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data.....	63
4.7	Cara Analisis Data	64
4.8	Uji Validitas dan Reliabilitas	69
4.8.1	Uji Validitas	69
4.8.2	Uji Reliabilitas	71
4.9	Kerangka Operasional	72
4.10	Masalah Etik (<i>Ethical Clearance</i>).....	73
4.11	Keterbatasan Penelitian	74
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		75
5.1	Hasil Penelitian.....	75
5.1.1	Gambaran umum lokasi penelitian	75
5.1.2	Karakteristik demografi responden	76
5.1.3	Variabel yang diukur	81
5.1.4	Hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja.....	84
5.2	Pembahasan	86
5.2.1	Identifikasi tingkat kecanduan internet pada remaja.....	86
5.2.2	Identifikasi interaksi remaja dengan orangtua.....	89
5.2.3	Identifikasi interaksi remaja dengan teman sebaya	90
5.2.4	Identifikasi interaksi remaja dengan lingkungan sekolah	91
5.2.5	Identifikasi interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat	91
5.2.6	Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan orangtua.....	92
5.2.7	Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan teman sebaya	94
5.2.8	Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja di lingkungan sekolah	95
5.2.9	Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat	97

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	99
6.1 Kesimpulan.....	99
6.2 Saran.....	100
 Daftar Pustaka	 101
Lampiran	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka konseptual proses interaksi manusia yang mengarah pada <i>transaction</i> : Model <i>transaction</i> oleh King	42
Gambar 3.1	Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja	51
Gambar 4.1	Bagan Kerangka Kerja Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja	23
Tabel 2.2	Keaslian Penelitian Kecanduan Internet	47
Tabel 4.1	Definisi Operasional Hubungan Kecanduan Internet dengan Interaksi Sosial Remaja	57
Tabel 4.2	<i>Blue Print</i> Kuesioner <i>Internet Addiction Test</i> (IAT)	60
Tabel 4.3	<i>Blue Print</i> Kuesioner Interaksi dengan Orangtua	61
Tabel 4.4	<i>Blue Print</i> Kuesioner Interaksi Teman Sebaya	61
Tabel 4.5	<i>Blue Print</i> Kuesioner Interaksi dengan Lingkungan Sekolah	62
Tabel 4.6	<i>Blue Print</i> Kuesioner Interaksi dengan Lingkungan Masyarakat	63
Tabel 4.7	Pengodean kecanduan internet	65
Tabel 4.8	Pengodean interaksi dengan orangtua	65
Tabel 4.9	Pengodean interaksi dengan teman sebaya	65
Tabel 4.10	Pengodean interaksi dengan lingkungan sekolah	65
Tabel 4.11	Pengodean interaksi dengan lingkungan masyarakat	65
Tabel 4.12	Penentuan skor minimal, maksimal rentang dan <i>mean</i> interaksi remaja dengan orangtua	66
Tabel 4.13	Penentuan skor minimal, maksimal rentang dan <i>mean</i> interaksi remaja dengan teman sebaya	66
Tabel 4.14	Penentuan skor minimal, maksimal rentang dan <i>mean</i> interaksi remaja dengan lingkungan sekolah	67
Tabel 4.15	Penentuan skor minimal, maksimal rentang dan <i>mean</i> interaksi remaja dengan orangtua	68
Tabel 4.16	Derajat kekuatan hubungan (koefisien kolerasi)	69
Tabel 4.17	Hasil uji validitas kuesioner kecanduan internet	69
Tabel 4.18	Hasil uji validitas kuesioner interaksi dengan orangtua	70
Tabel 4.19	Hasil uji validitas kuesioner interaksi di lingkungan sekolah	70
Tabel 4.20	Hasil uji validitas kuesioner interaksi di lingkungan masyarakat	71
Tabel 5.1	Distribusi data demografi responden	76
Tabel 5.2	Distribusi responden menurut pemanfaatan internet	77
Tabel 5.3	Distribusi responden menurut jenis perangkat yang digunakan untuk mengakses internet	78
Tabel 5.4	Distribusi responden menurut jenis sosial media dan aplikasi <i>chatting</i> yang dimiliki	79
Tabel 5.5	Distribusi responden menurut jumlah sosial media dan aplikasi <i>chatting</i> yang dimiliki	79
Tabel 5.6	Distribusi responden berdasarkan tempat mengakses internet	80
Tabel 5.7	Distribusi responden berdasarkan kecanduan internet	81
Tabel 5.8	Distribusi responden berdasarkan parameter kecanduan internet	81
Tabel 5.9	Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan orangtua	82
Tabel 5.10	Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan teman sebaya	83
Tabel 5.11	Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan lingkungan sekolah	83
Tabel 5.12	Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan lingkungan masyarakat	84

Tabel 5.13 Hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua	84
Tabel 5.14 Hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan teman sebaya.....	85
Tabel 5.15 Hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah	85
Tabel 5.16 Hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan msyarakat.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Penjelasan Penelitian Bagi Responden.....	106
Lampiran 2	Lembar Permohonan Menjadi Responden	109
Lampiran 3	Pernyataan Persetujuan Menjadi Responden.....	110
Lampiran 4	Kuesioner Penelitian.....	111
Lampiran 5	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	120
Lampiran 6	Data Tabulasi Responden	141
Lampiran 7	Hasil Analisis Statistik.....	150
Lampiran 8	Keterangan Lolos Kaji Etik	151
Lampiran 9	Surat Permohonan Fasilitas Pengambilan Data Penelitian.....	152
Lampiran 10	Surat Keterangan Penelitian	153

DAFTAR ARTI LAMBANG, SINGKATAN DAN ISTILAH

APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
DSM	: <i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder</i>
IAD	: <i>Internet Addiction Disorder</i>
IAT	: <i>Internet Addiction Test</i>
PC	: <i>Personal computer</i>
PIU	: <i>Problematic Internet Use</i>
SMA	: Sekolah Menengah Atas
Warnet	: Warung internet

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah "*Internet Addiction Disorder*" (IAD) merupakan suatu kondisi patologi, gangguan obsesif/ kompulsif, yang mendorong seseorang untuk menggunakan teknologi ini secara berlebihan. Kecanduan internet ini sulit untuk dihilangkan karena terkait dengan mengejar kesenangan dan kebahagiaan. Hal tersebut dapat berdampak buruk terhadap kehidupan orang sehari-hari, seperti kurangnya minat dengan kegiatan sehari-hari, menjadi individu yang pasif, mengalami *mood modification, tolerance, withdrawal, conflict*, dan kemungkinan terjadi *relapse* (Griffiths, 2008).

Berdasarkan survei dari 148 negara, Morales (2013) menemukan bahwa pada tahun 2011 sebanyak 32% orang dewasa pernah mengakses internet. Persentase tersebut meningkat cukup signifikan, di mana pada tahun 2007 sebesar 21%. Mayoritas mereka menggunakan internet untuk *mengakses e-mail, chatting, instant messaging, researching, shopping*, dan media sosial (Molinos Martin, 2016). Tidak hanya orang dewasa, jumlah remaja di Amerika Serikat yang mengakses internet juga cukup banyak. Berdasarkan *Youth Risk Behavior Survey*, pada tahun 2003 terdapat 22% remaja di Amerika Serikat yang menghabiskan waktu *online* pada hari aktif masuk sekolah. Keadaan ini meningkat cukup signifikan di mana penggunaan internet oleh remaja pada tahun 2013 terdapat 41,3% (Jorgenson dan Hsiao, 2016). Siomos *et.al.*, (2008) melakukan sebuah penelitian di Yunani. Responden dari penelitian ini adalah 2.200 remaja usia 12 hingga 18 tahun yang diambil dari 85 sekolah di Thessalay, Yunani. Hasil dari

penelitian ini adalah terdapat 70,8% remaja memiliki akses ke internet. Jenis penggunaan internet yang paling sering adalah *game online*, mewakili 50,9% pengguna internet dan layanan informasi, mewakili 46,8%. Prevalensi kecanduan internet di kalangan pengguna internet di Yunani Tengah adalah 8,2% (Siomos *et al.*, 2008).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat angka penggunaan internet di Indonesia dengan responden berusia di atas 13 tahun telah mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi Indonesia 262 juta orang (54,68%) pada akhir tahun 2017. Hasil catatan APJII untuk pengguna internet tahun 2017 sedikit berbeda dari proyeksi pertumbuhan pengguna internet pada tahun 2016 yaitu sebesar 132,7 juta jiwa. Survei ini terbagi menjadi di enam wilayah besar di Indonesia yaitu Jawa, Bali-Nusa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Maluku-Papua. Wilayah Jawa menduduki presentase penggunaan internet sebesar 57,70%. Ditinjau dari komposisi pengguna internet berdasarkan usia, 49,52% pengguna berusia di antara 19 sampai 34 tahun dan 16,68% berusia remaja yaitu antara 13 sampai 18 tahun. Ditinjau dari durasi penggunaan internet, 26,48% pengguna mengakses internet lebih dari tujuh jam per hari (APJII, 2017).

Fenomena yang terjadi di SMA Negeri 2 Nganjuk menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan internet cenderung mengabaikan kualitas interaksi sosialnya. Beberapa siswa mengatakan bahwa mereka sering ditegur oleh orangtua mereka karena terlalu lama bermain internet. Saat di rumah mereka lebih memilih berdiam diri di kamar sambil bermain internet daripada berinteraksi dengan orangtuanya, bahkan tidak jarang berbohong kepada orangtua mengenai berapa lama mereka bermain internet. Hal ini menyebabkan waktu berkualitas bersama keluarga berkurang. Kecanduan internet juga menyebabkan perubahan

interaksi remaja dengan teman sebaya mereka. Hal ini tampak ketika jam istirahat beberapa siswa laki-laki memilih tetap berada di kelas untuk bermain *game online*. Saat sedang berkumpul bersama, mereka cenderung sibuk dengan gawainya masing-masing. Saat berkumpul yang seharusnya digunakan untuk saling berinteraksi secara langsung tetapi pada kenyataannya mereka asyik dengan internetnya. Remaja yang asyik dengan internetnya cenderung lambat dalam merespons dan tidak melihat siapa yang sedang diajak bicara. Remaja yang kecanduan internet mengaku bahwa prestasi akademik mereka menurun akibat penggunaan internet yang berlebihan. Hal tersebut dapat menimbulkan konflik dengan orangtua.

Berdasarkan survei, jumlah kejadian kecanduan internet di SMA Negeri 2 Nganjuk relatif tinggi. Terdapat sembilan responden atau 30% mengalami kecanduan internet ringan, 20 responden atau 67% mengalami kecanduan internet berat dan hanya satu responden atau 3% yang tidak mengalami kecanduan internet. Berdasarkan survei tersebut ditemukan bahwa 80% responden mengakses internet lebih dari empat jam dalam sehari. Sebanyak 67% responden menggunakan internet untuk mengakses sosial media dan aplikasi *chatting*, 17% menggunakan internet untuk bermain *game online*, dan sisanya sebanyak 16% menggunakan internet untuk mengerjakan tugas sekolah dan *download*.

Remaja cenderung mudah mengalami kecanduan internet. Hal ini disebabkan karena remaja berada pada tahap krisis identitas, di mana mereka memunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi, selalu ingin mencoba hal yang baru, dan mudah terpengaruh dengan teman sebayanya (Sarwono, 2013). Alasan individu mengalami kecanduan internet adalah karena tidak memperoleh kepuasan diri ketika melakukan hubungan sosial secara langsung. Maka dari itu, individu

tersebut harus bergantung pada komunikasi *online* untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosialnya. Individu yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya akan menyediakan waktu yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung di dunia nyata. Ketika *online*, individu merasa bergairah, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung. Sebaliknya, jika mereka *offline*, mereka akan merasa kesepian, cemas, bahkan frustrasi. Individu yang mengalami kegelisahan dalam berinteraksi secara langsung menganggap interaksi *online* merupakan cara aman untuk melakukan interaksi dibandingkan dengan bertatap muka (Neto dan Barros, 2000; Ybarra, Alexander dan Mitchell, 2005). Remaja yang mengalami kecanduan internet lebih suka berinteraksi sosial secara *online*. Dampaknya, remaja akan merasa kesulitan jika harus berinteraksi dengan bertatap muka secara langsung karena ketika mereka melakukan interaksi secara *online*, mereka akan merasa lebih nyaman dan mudah menunjukkan kebebasan ekspresinya. Remaja mudah merasa gelisah jika harus berinteraksi secara *face to face* karena mereka takut orang lain akan menerima atau menolak dirinya. Hal ini yang menyebabkan remaja merasa kesulitan dalam pengungkapan dirinya (*self disclosure*) jika harus berinteraksi secara langsung. Selain itu, remaja memilih interaksi secara *online* karena ingin menghindari pengawasan dari orangtua (Mesch, 2012).

Berdasarkan model interaksi manusia Imogene M. King, *Theory of the Goal Attainment* terdiri dari tiga sistem interaksi yang dikenal dengan *Dynamic Interacting Systems Dynamic Interacting Systems* yang di dalamnya meliputi *personal systems* (individual), *interpersonal system* (kelompok) dan *social systems* (keluarga, sekolah, masyarakat dan lain-lain). Elemen utama dalam *Theory of the Goal Attainment* adalah *interpersonal systems* di mana pada sistem ini terjadi interaksi antarmanusia. Dalam proses ini interaksi akan menimbulkan

reaksi dari orang yang saling berinteraksi. Keberlanjutan interaksi antarmanusia bergantung pada perkembangan rekasi masing-masing individu. Jika interaksi berlanjut maka akan terjadi transaksi (Alligood, 2018). Interaksi remaja dengan orangtua, teman sebaya, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat sangat penting bagi perkembangan sosial mereka. Remaja yang kecanduan internet berisiko untuk mengalami gangguan psikososial, kecemasan sosial dan fobia sosial (Kowert dan Oldmeadow, 2013; Dreier *et al.*, 2016; Prizant-Passal, Shechner dan Aderka, 2016).

Berdasarkan fenomena di atas, penelitian hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial pada remaja dengan orangtua, teman sebaya, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat dengan pendekatan *Theory of the Goal Attainment* oleh Imogene M. King perlu untuk dilaksanakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi institusi pendidikan, orangtua, serta perawat sebagai dasar berpikir untuk mengarahkan pemanfaatan internet secara positif oleh remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi tingkat kecanduan internet pada remaja.

- 2) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan orangtua
- 3) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan teman sebaya.
- 4) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah.
- 5) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.
- 6) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua.
- 7) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan teman sebaya.
- 8) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah.
- 9) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk bidang ilmu keperawatan, khususnya ilmu keperawatan jiwa dan anak yang dapat memberikan suatu informasi tentang kecanduan internet serta pengaruhnya terhadap perkembangan remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi responden

Setelah penelitian ini dilakukan, responden diharapkan dapat memperoleh informasi dan memahami tentang kecanduan internet, serta dapat mencegah mereka terlarut dalam kecanduannya.

- 2) Bagi sekolah

Adanya hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan kebijakan tentang penggunaan internet pada area sekolah.

3) Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui hubungan dari kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Kecanduan Internet

2.1.1 Definisi kecanduan internet

Istilah "*Internet Addiction Disorder*" (kecanduan internet), merupakan suatu ketergantungan seseorang terhadap "jaringan" sebagai patologi, gangguan obsesif/kompulsif, yang mendorong seseorang untuk menggunakan teknologi ini secara berlebihan dan mencakup beragam perilaku dan masalah dengan kontrol impuls. *Internet Addiction Disorder* menimbulkan keadaan di mana pengguna merasa bahwa mereka membutuhkan internet dalam kehidupan sehari-hari mereka sehingga dapat menyebabkan *Problematic Internet Use* (PIU) (Saliceti, 2015; Longstreet dan Brooks, 2017).

Menurut Young (2009), *internet addiction/ compulsive internet use/ pathological internet use* merupakan ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan internet sehingga dapat menyebabkan terjadinya masalah psikologis, sosial, dan pekerjaan pada kehidupannya. Individu dikatakan mengalami kecanduan internet jika dirinya menggunakan internet lebih dari 20 jam setiap minggu.

Kecanduan internet adalah salah satu gangguan kejiwaan yang ditandai dengan keasyikan yang berlebihan atau tidak terkontrol terhadap penggunaan komputer dan akses internet yang menyebabkan gangguan atau distress (Jorgenson dan Hsiao, 2016). Menurut *The American Association Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM V), *internet addiction* termasuk ke dalam gangguan kejiwaan, yaitu *Internet Adddiction Disorder*.

2.1.2 Penyebab kecanduan internet

Kecanduan internet termasuk dalam masalah kesehatan mental. Penyebab kecanduan internet paling sering karena pelampiasan depresi. Keterlibatan dunia maya merangsang pelepasan neurotransmitter yang bertanggung jawab atas perasaan kepuasan dan relaksasi, seperti oksitosin dan endorfin.

Beberapa bentuk kecanduan terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku berjam-jam bahkan berhari-hari di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet. Banyaknya waktu yang digunakan untuk mengakses internet membuat seseorang lupa akan kehidupan di sekitarnya (Young, 2009).

Menurut Ferris (2003) alasan mengapa orang menjadi kecanduan internet sangat luas. Beberapa teori untuk menjelaskan gangguan kecanduan berakar pada *behavioral expaination, psychodynamic and personality explanations, sociocultural explanations, and biomedical explanations* (Heffner, 2013).

1) Pandangan behavioral

Hal ini didasari oleh teori *operant conditioning* (Ferris, 2003 dalam Heffner, 2013). Dimana subjek dapat diberi imbalan positif, negatif, atau dihukum karena tindakan mereka. Contohnya adalah seorang individu yang selalu malu untuk bertemu orang baru dan berkenalan. Bagi individu ini internet akan mewakili sarana untuk mengalami cinta, benci, kepuasan, dan pemenuhan tanpa berinteraksi tatap muka.

2) Pandangan psikodinamika dan personalitas

Pandangan ini menjelaskan bahwa sikap adiktif individu berhubungan dengan masa lalunya. Kejadian yang dialami individu pada pada masa anak-anak dapat mempengaruhi dirinya untuk mengembangkan perilaku adiktif atau tidak. Subjek

atau aktivitas bukanlah hal yang penting dalam kasus ini, tapi individu, dan apa yang mendasari individu tersebut mengalami perilaku adiktif.

3) Pandangan sosiokultural

Pandangan sosiokultural menggambarkan pecandu menurut ras, jenis kelamin, usia, status ekonomi, agama, dan negara mereka. Namun, saat ini pernyataan tersebut tidak cukup valid. Misalnya alkoholisme telah dikatakan lebih umum terjadi pada penduduk asli Amerika, orang Amerika Irlandia, dan orang-orang Katolik (Ferris, 2003 dalam Heffner, 2013).

4) Pandangan biomedis

Berhubungan dengan faktor genetik, kongenital, dan ketidakseimbangan kimiawi di otak dan neurotransmitter (Heffner, 2013)

2.1.3 Faktor yang mempengaruhi kecanduan internet

Beberapa ahli menjelaskan bahwa kecanduan internet yang dialami oleh individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain sebagai berikut.

1) Adanya interaksi dua arah antarpengguna internet

Individu dapat mengalami kecanduan karena terdapat suatu ketertarikan pada keuntungan-keuntungan yang diberikan oleh internet, salah satunya tersedianya layanan komunikasi. Individu mendapatkan kesenangan tersendiri saat mereka dapat berinteraksi dua arah melalui dunia maya dimana hal tersebut tidak bisa merekadapatkan di dunia nyata (Young *et al.*, 2000).

2) Kemampuan kontrol diri yang rendah

Menurut Young (1999), kontrol diri yang rendah dapat menyebabkan individu tidak mampu mengatur waktu penggunaannya sehingga terjadi pemakaian yang berlebihan. Kontrol diri merupakan faktor penting dalam

terjadinya kecanduan internet. Individu yang memiliki kontrol diri rendah cenderung memiliki ketertarikan terhadap respons yang dihasilkan dari penggunaan internet. Kontrol diri yang rendah juga dapat mempersulit individu dalam mengatur penggunaan internet mereka (Young, 2009).

3) Kemudahan mengakses internet

Pada masa kini, fasilitas internet sangat mudah didapatkan mulai dari yang gratis hingga berbayar. Internet dapat diakses di berbagai tempat seperti di sekolah, kampus, tempat kerja, bahkan di rumah. Internet juga dapat diakses dengan berbagai media seperti komputer, laptop, *smartphone*, dan lain sebagainya. Jika individu dapat memanfaatkan penggunaan internet dengan bijak, internet dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan akademik atau pekerjaan. Sebaliknya, penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai dampak negatif (Widiana, Retnowati dan Hidayat, 2004).

4) Kurangnya pengawasan dan kontrol dari luar

Pengawasan yang kurang dari orang-orang di sekitar membuat individu menggunakan internet secara berlebihan hingga menimbulkan kecanduan (Andaryani, 2013).

5) Sarana pelarian diri dari masalah

Individu beranggapan bahwa saat mereka mengakses internet dan berada dalam dunia maya terdapat kehidupan lain yang dapat digunakan sebagai media pelarian diri dari masalah yang dihadapi di dunia nyata. Individu memilih mengakses internet secara berlebihan karena mereka mendapatkan kenyamanan tersendiri yang tidak bisa didapatkan di dunia nyata (Widyanto dan McMurrin, 2004).

2.1.4 Tipe kecanduan internet

Menurut beberapa ahli, ada beberapa tipe kecanduan internet ditinjau dari aktivitas yang dilakukan, yaitu:

1) *Cyber Sexual Addiction*

Yaitu keadaan dimana individu kecanduan untuk mengunduh, menggunakan, dan memperdagangkan materi pornografi di internet. Mereka juga sangat sering terlibat dalam chat room dewasa, terobsesi oleh seks dunia maya dan materi pornografi maya (Saliceti, 2015).

2) *Cyber Relationship Addiction*

Yaitu suatu keadaan adiksi dimana individu senang mencari teman maupun relasi secara *online*. Individu ini menjadi kecanduan dengan layanan *room chat* dan seringkali terlibat dalam hubungan pertemanan maupun perselingkuhan virtual (Young, 2009).

3) *Information Overload*

Suatu kondisi dimana individu menggunakan internet untuk melakukan *web surfing* yang bersifat kompulsif. Penggunaan dapat dalam bentuk pengumpulan data, pencarian data (Young, 2009).

4) *Computer Addiction*

Merupakan suatu kecenderungan individu berlaku obsesif terhadap *game online* yang dapat menimbulkan masalah terhadap kehidupannya (Young, 2009). Guerreschi (2011) menjelaskan bahwa pada tahun 80-an, permainan komputer seperti Solitaire dan Minesweeper yang diprogram ke dalam komputer menyebabkan permainan komputer obsesif dan menjadi bermasalah dalam pengaturan organisasi (Saliceti, 2015).

5) *Social Network Addiction*

Social network addiction merupakan komunitas virtual dimana setiap orang dapat membuat profil publik atau semi publik. Pada masa ini Facebook adalah jaringan sosial yang paling terkenal (Saliceti, 2015).

6) *Net-compulsion*

Individu senang menggunakan layanan yang termasuk dalam *net-compulsion*, misalnya judi *online*, belanja *online*, maupun perdagangan *online* (Young, 2009). Kecanduan internet dapat menyebabkan ketidaknyamanan psikologis dan perubahan perilaku. Para ahli mengatakan bahwa anak-anak, remaja dan orang dewasa lebih senang mencari kepuasan dengan mengakses internet daripada melakukan kontak sosial dengan orang lain (teman/ keluarga) (Ko, Yen *et. al.* 2005 dalam Saliceti, 2015). Selain itu, kecanduan internet juga dapat menyebabkan sebuah sindrom yang disebut *the online loneliness syndrome* (Ferraro, Caci, et al., 2007 dalam Saliceti, 2015).

2.1.5 Kriteria kecanduan internet

Seseorang yang mengalami kecanduan internet akan menunjukkan perilaku tertentu. Berikut pendapat beberapa ahli mengenai kriteria seseorang mengalami kecanduan internet.

1) Griffiths (2008)

a) *Salience*

Hal ini terjadi saat penggunaan internet atau permainan *video game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang, mendominasi pemikiran mereka (kesibukan dan distorsi kognitif), perasaan (hasrat) dan perilaku (kemunduran perilaku sosial). Misalnya, meski tidak

benar-benar berada di internet, individu tersebut akan memikirkan kapan dia akan menggunakan internet kembali (Griffiths, 2008).

b) *Mood modification*

Hal ini mengacu pada pengalaman subjektif seseorang yang dilaporkan orang sebagai konsekuensi dari penggunaan internet, dan dapat dilihat sebagai strategi koping (mereka mengalami "buzz" yang menggembirakan atau "tinggi" atau, paradoks, merasa tenang "melarikan diri" atau "mati rasa").

c) *Tolerance*

Merupakan proses di mana intensitas penggunaan internet atau bermain *video game* meningkat untuk mencapai efek *mood-modifying* sebelumnya. Hal ini berarti bahwa seseorang secara bertahap meningkatkan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk mengakses internet.

d) *Withdrawal Syndrome*

Withdrawal syndrome merupakan keadaan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi saat penggunaan internet dihentikan atau tiba-tiba berkurang.

e) *Conflict*

Mengacu pada konflik antara pengguna internet dan orang-orang di sekitar mereka (*interpersonal conflict*), konflik dengan kegiatan sehari-hari, pekerjaan, tugas sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat atau dari dalam individu itu sendiri (konflik intrapsik dan/ atau perasaan subjektif kehilangan kontrol) yang peduli dengan menghabiskan terlalu banyak waktu terlibat dalam penggunaan internet.

f) *Relapse*

Merupakan kecenderungan untuk melakukan hal yang sama dengan pola sebelumnya.

2) F. Saliceti (2015)

Gejala perilaku yang paling jelas terlihat pada orang yang kecanduan internet antara lain:

1. Perlu menghabiskan lebih banyak waktu di Internet untuk merasa puas.
2. Kurangnya minat dalam semua kegiatan kecuali internet.
3. Ketika penggunaan internet dikurangi atau terganggu, mengalami agitasi psikomotor, kecemasan, depresi.
4. Pemikiran obsesif tentang apa yang terjadi di internet.
5. Kebutuhan untuk selalu *login* ke internet lebih sering dan lebih lama dibandingkan dengan apa yang direncanakan sebelumnya.
6. Banyak membuang waktu untuk aktivitas terkait internet.
7. Terus menggunakan internet walaupun individu tersebut sadar telah terjadi masalah kesehatan, sosial, psikologis pada dirinya.

3) Kimberly Young (2009)

1. Merasa sibuk dengan internetnya.
2. Merasa membutuhkan internet dan akan menambanhh waktu penggunaan demi mencapai kepuasan.
3. Berulang kali mencoba untuk mengontrol waktu atau penggunaan internet namun selalu gagal.
4. Merasa gelisah, murung, marah, bahkan depresi ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
5. Mengakses internet lebih lama dari yang direncanakan.
6. Berani melakukan pengorbanan demi internet.
7. Berbohong dan melakukan hal-hal yang merugikan orang lain demi mencapai kepuasan dalam mengakses internet.

4) Bread dan Wolf (2001)

1. Mengalami preokupasi internet (pikiran dikuasai dengan aktivitas penggunaan internet)
2. Selalu menambah waktu penggunaan internet demi mencapai kepuasan.
3. Berulang kali mencoba mengendalikan, mengurangi, dan menghentikan penggunaan internet namun selalu gagal.
4. Merasa depresi saat tidak dapat menggunakan internet.
5. Aktivitas *online* melebihi waktu yang telah direncanakan.

5) Freitag dan Weifer (2002)

1. Selalu menambah waktu penggunaan internet.
2. Tidak mampu mengontrol penggunaan internet.
3. Mudah marah dan merasa gelisah jika tidak dapat mengakses internet.
4. Menggunakan internet sebagai pelarian dalam menghadapi masalah.
5. Membohongi teman dan keluarga mengenai durasi penggunaan internet.
6. Kehilangan teman, keluarga, karir, maupun kesempatan pendidikan karena penggunaan internet.
7. Terus menggunakan internet meskipun dana menipis.
8. Mengalami gangguan dan perubahan pola tidur karena menggunakan internet.

2.1.6 Dampak negatif kecanduan internet

Pengguna internet terdiri dari semua rentang usia sehingga kecanduan internet dapat terjadi kepada siapa saja, tidak terkecuali remaja. Remaja memiliki peluang untuk kecanduan internet karena mereka sedang berada pada masa yang krisis. Faktor kemudahan mengakses internet juga menjadi alasan remaja menjadi kecanduan (Panayides, 2012 dalam Andaryani, 2013). Young (2009) mengatakan

bahwa kecanduan internet dapat menimbulkan dampak buruk bagi remaja karena penggunaannya yang telah melebihi batas wajar. Dampak dari kecanduan internet tidak jauh berbeda dengan kecanduan terhadap obat-obatan, alkohol, atau judi. Young (1996) menjelaskan dampak negatif dari kecanduan internet sebagai berikut.

1) Hubungan sosial

Individu yang kecanduan internet akan menghabiskan banyak waktu mereka dengan mengakses internet. Hal tersebut berdampak terhadap kehidupan sosial mereka yaitu menurunnya intensitas interaksi individu dengan dunia nyata. Hal tersebut dapat berdampak memburuknya hubungan sosial individu dengan orang-orang di sekitarnya maupun dengan keluarga (Pierce, 2009).

Pierce (2009) mengatakan bahwa individu yang mengalami kecanduan internet tidak merasa nyaman jika harus berbicara dengan orang lain secara tatap muka dan merasa lebih nyaman berbicara secara *online*, di mana hal tersebut disebut dengan kecemasan sosial (perasaan cemas ketika harus berbicara tatap muka).

2) Masalah keuangan

Pengguna internet yang telah mengalami kecanduan akan melakukan segala cara agar selalu bisa terhubung dengan internet. Untuk dapat selalu terhubung dengan internet, individu rela menabung demi dapat memenuhi kebutuhan akan akses internet mereka.

3) Kondisi fisik

Kondisi fisik orang yang mengalami kecanduan internet dapat terganggu karena sesi online mereka yang terlalu lama. Individu yang telah kecanduan akan menghabiskan waktu 20 hingga 48 jam per minggu dengan waktu 15 jam per sesi

online. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kesehatan fisik mereka karena dapat menyebabkan berkurangnya waktu tidur. Kecanduan internet juga dapat menimbulkan beberapa masalah kesehatan lain seperti nyeri punggung, sakit kepala, *Carpal Turner Syndrome*, mata lelah, dan kebiasaan makan yang buruk (Davis, 2001 dalam Saliceti 2015).

4) Kegagalan akademik

Masalah kegagalan akademik dapat terjadi karena individu lebih banyak menggunakan waktunya untuk mengakses internet baik itu *chatting*, *web surfing*, maupun bermain *game online* sehingga mereka memiliki waktu yang lebih sedikit untuk belajar.

2.2 Konsep Remaja

2.2.1 Definisi remaja

Remaja adalah usia transisi dimana individu telah meninggalkan usia anak-anak yang lemah dan penuh ketergantungan, namun masih belum mampu untuk berada pada usia yang lebih dewasa dan penuh tanggung jawab (Hurlock, 2003). Masa remaja merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Santrock, 2008). Pada masa transisi ini, remaja tahapan identitas versus kebingungan identitas dimana mereka akan berusaha mencari identitas diri (Erikson, 1968 dalam Papalia, dkk 2008).

Menurut Hurlock (2003), remaja terbagi menjadi tiga kelompok yaitu remaja awal (*early adolescence*), remaja pertengahan (*middle adolescence*), dan remaja akhir (*late adolescence*). Remaja awal merupakan individu dalam rentang usia 12 sampai 15 tahun, remaja pertengahan yaitu seseorang dalam rentang usia 15

sampai 18 tahun, dan remaja akhir dalam rentang usia 18 sampai 21 tahun. Menurut Kementerian Kesehatan RI (2014) batasan usia remaja adalah 10 sampai 21 tahun.

2.2.2 Karakteristik remaja

Setiap tahap perkembangan mempunyai ciri khas dan karakteristik tertentu, begitu pula pada masa perkembangan remaja. Menurut Hurlock (2003), terdapat beberapa ciri-ciri yang menggambarkan masa remaja, di antaranya:

1. Masa remaja merupakan periode perkembangan yang paling penting. Pada masa ini terjadi perkembangan fisik dan mental yang sangat cepat. Perkembangan yang dialami oleh remaja akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
2. Masa remaja sebagai periode peralihan, karena seorang remaja tidak bisa dikatakan sebagai anak-anak namun masih belum cukup matang untuk dikatakan dewasa.
3. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri. Pada masa remaja, individu akan mencoba menampilkan identitas dirinya agar diakui oleh teman sebaya atau lingkungan pergaulannya. Remaja pada masa ini menggunakan simbol status dalam bentuk kemewahan atau kebanggaan lainnya sehingga dirinya mendapatkan perhatian.
4. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Usia remaja menjelang dewasa ini menuntut remaja untuk meninggalkan kebiasaannya pada saat usia anak-anak. Dalam menyikapi kondisi ini, terkadang remaja menunjukkan bahwa dirinya sudah dewasa dan meniru tingkah laku sebagaimana orang dewasa di sekitarnya.

5. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena remaja merupakan masa yang paling sulit diatur sehingga cenderung berperilaku kurang baik.
6. Masa remaja sebagai usia bermasalah (*storm and stress*). Masalah pada usia remaja menjadi masalah yang sedikit sulit diatasi. Penyebab dari hal tersebut karena sepanjang masa kanak-anak masalahnya diatasi oleh orangtua atau guru, sehingga tidak berpengalaman mengatasi masalah serta remaja merasa mandiri, sehingga ingin mengatasi masalah sendiri.
7. Masa remaja adalah masa yang tidak realistik. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.

2.2.3 Tugas perkembangan remaja

Tugas perkembangan merupakan tugas yang muncul pada periode tertentu dalam hidup. Seorang ahli psikolog Robert J. Havighist mengatakan bahwa tugas perkembangan merupakan tugas yang muncul pada suatu periode tertentu dalam kehidupan individu. Jika individu berhasil melaksanakan tugas-tugas tersebut maka akan menimbulkan fase bahagia dan membawa keberhasilan dalam menjalankan tugas-tugas perkembangan berikutnya. Sebaliknya, jika individu gagal menjalankan tugas perkembangan, maka akan mengalami kegagalan dan kesulitan dalam menjalani tugas perkembangan pada fase berikutnya (Hurlock, 1990 dalam Ali dan Asrori, 2010).

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan

bersikap dan berperilaku secara dewasa. Tugas-tugas perkembangan tersebut muncul sebagai akibat dari kematangan fisik, adanya aspirasi budaya, dan karena adanya nilai aspirasi individu (Ali dan Asrori, 2010).

Menurut Ali dan Asrori (2010), terdapat tiga tujuan yang sangat bermanfaat bagi individu dalam menyelesaikan tugas perkembangan, yaitu sebagai berikut.

1. Sebagai petunjuk bagi individu untuk mengetahui apa yang diharapkan masyarakat dari mereka pada rentang usia tertentu.
2. Memberikan motivasi kepada individu dalam melakukan apa yang diharapkan oleh kelompok sosial pada usia tertentu.
3. Menunjukkan kepada individu tentang berbagai hal yang akan mereka hadapi dan apa saja tindakan dari mereka yang diharapkan jika nantinya memasuki tahap perkembangan berikutnya.

Menurut Hurlock (2003), tugas perkembangan yang harus dilalui remaja adalah sebagai berikut.

1. Membangun hubungan yang lebih matang dengan teman sebayanya.
2. Mampu mencapai peran sosial sebagai laki-laki dan perempuan.
3. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif.
4. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lain.
5. Mempersiapkan perkawinan dan kehidupan berkeluarga.
6. Memperoleh peringkat nilai dan sistem etis yang digunakan sebagai pedoman untuk berperilaku sesuai dengan ideologi yang dikembangkan.

Ali dan Asrori (2010) menjelaskan tugas perkembangan pada masa remaja sebagai berikut.

1. Membangun hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.

2. Mencapai peran sosial sebagai pria dan wanita.
3. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif.
4. Mencari kemandirian emosional dari orangtua dan orang-orang dewasa lainnya.
5. Mencapai jaminan kebebasan ekonomis.
6. Memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan.
7. Persiapan untuk memasuki kehidupan berkeluarga.
8. Mengembangkan kemampuan intelektual untuk kompetensi kewarganegaraan.
9. Memproleh suatu himpunan nilai-nilai dan sistem etika sebagai pedoman tingkah laku.

Monks (2004) berpendapat tugas perkembangan remaja dibedakan menjadi tiga berdasarkan umurnya.

1) Masa remaja awal (12—15 tahun)

Pada usia ini remaja memiliki ciri khas yaitu lebih dekat dengan teman sebayanya, ingin bebas, lebih banyak memikirkan keadaan tubuhnya, dan berpikir abstrak.

2) Masa remaja pertengahan (15—18 tahun)

Pada masa ini remaja mulai mencari identitas diri, memiliki keinginan untuk menjalin hubungan dengan orang lain, memiliki rasa cinta yang mendalam, mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, dan berkhayal tentang aktivitas seks.

3) Masa remaja akhir (18—21 tahun)

Pada rentang usia ini remaja akan mulai muncul pengungkapan identitas diri, lebih selektif dalam memilih teman, memiliki citra jasmani dirinya, mewujudkan rasa cinta yang dialami, dan sudah mampu berpikir secara abstrak (Monks, 2004).

Tabel 2.1 Pertumbuhan dan Perkembangan Masa Remaja (Potter dan Perry, 2010)

Remaja Awal (11-14 tahun)	Remaja Pertengahan (14-17 tahun)	Remaja Akhir (17-20 tahun)
Pertumbuhan		
1. Kecepatan pertumbuhan mencapai puncak	1. Pertumbuhan melambat pada anak perempuan	1. Matang secara fisik
2. Timbul karakteristik seks sekunder	2. Tinggi badan mencapai 95% tinggi badan dewasa	2. Pertumbuhan tumbuh dan reproduktif semakin lengkap
	3. Karakteristik seks sekunder lanjut	
Kognisi		
1. Menggunakan kemampuan baru untuk pemikiran abstrak yang terbatas	1. Memperoleh kemampuan berpikir abstrak	1. Terbentuknya pikiran abstrak
2. Meraba adanya nilai moral dan energi yang baru	2. Memiliki kemampuan intelektual yang umumnya idealistik	2. Dapat menerima dan berpikir jauh
3. Perbandingan 'normalitas', dengan kelompok sesama jenis	3. Memiliki perhatian terhadap masalah filsafat, politis dan sosial	3. Identitas intelektual dan fungsional telah ditegakkan

Identitas

- | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Berfokus pada perubahan tumbuh yang cepat</p> <p>2. Mencoba berbagai peran</p> <p>3. Mengukur daya tarik melalui penerimaan atau penolakan dari kelompok</p> | <p>1. Mengubah citra diri</p> <p>2. Sangat egosentrik, sikap narsisme bertambah besar</p> <p>3. Kecenderungan berfokus pada pengalaman dalam diri dan penemuan jati diri</p> <p>4. Memiliki kehidupan fantasi yang kaya</p> <p>5. Idealistik</p> <p>6. Mampu memperkirakan akibat dari sikap dan perilaku yang diperbuat</p> | <p>1. Citra tubuh dan definisi peran sesuai gender mulai ditegakkan</p> <p>2. Identitas seksual matang</p> <p>3. Fase konsolidasi identitas</p> <p>4. Kestabilan kepercayaan diri</p> <p>5. Merasa nyaman dengan pertumbuhan fisik</p> <p>6. Peran sosial telah ditentukan</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
-

Remaja Awal (11-14 tahun)	Remaja Pertengahan (14-17 tahun)	Remaja Akhir (17-20 tahun)
Hubungan dengan orangtua		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan batas ketergantungan-kemandirian 2. Keinginan untuk bergantung pada orangtua sekaligus mandiri 3. Tidak ada konflik besar tentang kendali orangtua 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konflik besar mengenai kemandirian dan kendali 2. Titik terendah hubungan antara anak dan orangtua 3. Dorongan terbesar untuk emansipasi terhadap orangtua di mana remaja mulai mencoba untuk melepaskan diri 4. Kebebasan emosional akhir, merasa berduka 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemisahan emosional dan fisik dari orangtua 2. Tercapainya kemandirian jika konflik dalam keluarga minimal 3. Emansipasi hamper dicapai
Hubungan dengan kelompok		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun hubungan dengan kelompok untuk mengatasi ketidakstabilan yang ditimbulkan oleh perubahan tubuh 2. Peningkatan hubungan persahabatan dengan sesama jenis 3. Berusaha menjadi pemimpin dalam kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebutuhan yang kuat akan identitas untuk menegakkan gambaran diri 2. Standar tingkah laku ditentukan oleh kelompok 3. Penerimaan di kelompok merupakan hal yang sangat penting 4. Menjelajahi kemampuan untuk menarik lawan jenis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepentingan kelompok berkurang dan digantikan oleh hubungan persahabatan yang individual. 2. Pengujian hubungan pria-wanita terhadap kemungkinan hubungan yang permanen 3. Hubungan ditandai dengan saling berbagi
Seksualitas		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi dan evaluasi diri 2. Kencan terbatas 3. Kedekatan terbatas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hubungan plural yang banyak 2. Pengambilan keputusan untuk menjadi heteroseksual 3. Eksplorasi daya Tarik diri 4. Terbentuk hubungan yang tentatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk hubungan yang stabil dengan orang lain 2. Penimngkatan kemampuan untuk menjalin hubungan mutual dan respirokak 3. Kencan sebagai pasangan 4. Kedekatan melibatkan komitmen, tidak sekadar eksplorasi dan romantisme

Remaja Awal (11-14 tahun)	Remaja Pertengahan (14-17 tahun)	Remaja Akhir (17-20 tahun)
Kesehatan psikologis		
1. Suasana hari fluktuatif	1. Fokus pada diri, lebih introspektif	1. Emosi lebih konstan
2. Sering mengkhayal	2. Cenderung menarik diri saat kecewa	2. Cenderung menyimpan kemarahan
3. Kemarahan diekspresikan melalui suasana hati, ledakan tempramen, hinaan lisan	3. Perubahan emosi dalam waktu dan jangkauan tertentu	
	4. Sering merasa tidak berdaya dan kesulitan meminta bantuan	

2.3 Konsep Interaksi Sosial

2.3.1 Definisi interaksi sosial

Menurut Thibaut dan Kelley (1979) dan Chaplin (1979) interaksi adalah sebuah peristiwa yang mempengaruhi ketika dua orang atau lebih hadir bersama dan saling berkomunikasi satu sama lain yang bersifat alami di mana setiap individu saling mempengaruhi satu sama lain (Ali dan Asrori, 2010). Interaksi sosial adalah hubungan antar manusia melalui sebuah proses saling mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Interaksi positif dapat terjadi jika terdapat suasana saling memercayai, menghargai, dan saling mendukung (Handayani, 2004; Sinaga, 2008).

Interaksi sosial adalah hubungan dalam masyarakat yang mempengaruhi perkembangan sosial individu, perkembangan sosial berubah dari penuh ketergantungan menuju kemandirian.

Menurut Santoso (2010) interaksi sosial adalah suatu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosialnya sehingga dapat bertingkah laku sosial dengan orang lain. Interaksi sosial dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku

sosial individu dalam suatu situasi sosial (Rahmawati, Yusuf dan Krisnana, 2010). Menurut Gillin (2012) interaksi sosial adalah suatu hubungan yang dinamis yang menyangkut orang-perorangan, antar kelompok manusia dengan perorangan, maupun antara kelompok dengan kelompok. Di dalam interaksi sosial ada kemungkinan individu dapat menyesuaikan dengan yang lain, atau sebaliknya. Maksud dari penyesuaian dalam hal ini yaitu individu dapat membaaur dengan keadaan di sekitarnya atau individu dapat mengubah lingkungan sesuai dengan keadaan yang ada dalam dirinya sesuai dengan keinginan individu yang bersangkutan (Soekanto, 2012; Lestari, 2015).

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. Tanpa adanya interaksi sosial maka kehidupan bersama tidak akan terwujud. Interaksi sosial dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antar individu dengan golongan dalam usaha untuk mencapai tujuan bersama (Lestari, 2015).

2.3.2 Jenis interaksi sosial

Menurut Maryati dan Suryawati (2003), interaksi sosial dibagi menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut.

1) Interaksi antara individu dengan individu

Pada jenis interaksi ini, salah satu individu memberi pengaruh dan rangsangan atau stimulus, sedangkan individu yang diberi pengaruh akan memberikan reaksi berupa tanggapan atau respons. Wujud dari interaksi ini dapat berupa berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau bahkan bertengkar.

2) Interaksi antara individu dengan kelompok

Bentuk interaksi ini menunjukkan adanya kepentingan individu yang berhadapan dengan kepentingan kelompok.

3) Interaksi antara kelompok dengan kelompok

Bentuk interaksi ini menunjukkan bahwa terdapat kepentingan individu dalam kelompok merupakan satu kesatuan dan saling berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain. Dalam interaksi ini setiap tindakan yang dilakukan individu merupakan bagian dari kepentingan kelompok.

2.3.3 Ciri-ciri interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang terjalin karena adanya interaksi yang dilakukan antara dua orang atau lebih dengan melakukan komunikasi pada waktu dan tujuan tertentu (Sumarsono, 2017). Berikut adalah ciri-ciri interaksi sosial:

1) Jumlah pelaku lebih dari satu orang

Syarat pokok terjadinya interaksi sosial dilihat dari pelakunya adalah jumlah pelakunya lebih dari satu orang. Interaksi sosial tidak mungkin dapat terjadi jika hanya ada satu orang (Sumarsono, 2017).

2) Terjalin komunikasi antar pelaku

Dikatakan sebagai suatu interaksi sosial jika antarpelakunya melakukan komunikasi dengan cara tertentu untuk saling bertukar informasi (Sumarsono, 2017).

3) Terjadi pada dimensi waktu tertentu

Interaksi sosial dibatasi dengan waktu dimana waktu. Waktu tersebut dikategorikan sebagai masa lampau, masa kini dan masa mendatang (Sumarsono, 2017).

4) Memiliki tujuan tertentu

Interaksi sosial memiliki tujuan tertentu. Tujuan tersebut dapat berasal dari keinginan menggali informasi atau sekadar beramah tamah. Dengan tujuan tertentu tersebut, seseorang termotivasi untuk melakukan interaksi sosial (Sumarsono, 2017).

5) Dilakukan melalui pola sistem sosial tertentu

Proses terjadinya interaksi biasanya melalui suatu sistem sosial tertentu. Bisa karena ketidaksengajaan maupun dengan pola yang direncanakan dan diatur baik secara adat maupun hukum.

2.3.4 Syarat terjadinya interaksi sosial

Syarat terjadinya interaksi sosial berhubungan dengan definisi manusia sebagai makhluk sosial. Tanpa adanya interaksi, kehidupan sosial tidak akan pernah terjadi. Menurut Sumarsono (2017), ada dua syarat agar interaksi sosial dapat terjadi, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Tahap pertama dalam melakukan interaksi adalah kontak sosial. Kontak sosial merupakan awal terjadinya interaksi sosial antara individu dengan individu lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik (Gillin, 2002; Sumarsono, 2017).

Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya interaksi sosial. Kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk yaitu kontak antara individu dengan individu, individu dengan suatu kelompok dan kelompok dengan kelompok. Kontak sosial dapat menjadi positif maupun negatif. Kontak sosial yang positif adalah yang dapat membawa dampak kebajikan, kerjasama, saling pengertian dan asimilasi. Kontak sosial yang negatif adalah yang dapat menimbulkan kebencian,

konflik, dan perpecahan. Kontak sosial disebut negatif jika menciptakan kebencian, kecemburuan dan konflik. Kontak sosial terkadang membutuhkan media tertentu untuk saling bertukar informasi. Oleh karena itu, sarana komunikasi tambahan sangat penting bagi kontak sosial. Itu sebabnya komunikasi dan kontak sosial saling berhubungan dalam terciptanya suatu interaksi sosial. Dari penjelasan diatas, kontak sosial dapat dijabarkan berdasarkan cara, bentuk, sifat dan level hubungannya. Ditinjau dari sifatnya, ada tiga sifat yang berbeda dalam kontak sosial, di antaranya kontak antar individu, kontak antara individu dengan kelompok dan kontak antara kelompok dengan kelompok lainnya.

Berdasarkan sifat hubungan, kontak sosial dibedakan menjadi kontak primer dan kontak sekunder. Kontak primer terjadi apabila seseorang melakukan tatap muka secara langsung, sedangkan kontak sekunder memerlukan media perantara untuk terjadinya interaksi sosial (Sumarsono, 2017; Lestari, 2015).

Syarat kedua terjadinya interaksi sosial adalah komunikasi. Lestari (2015) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan penyampaian informasi dan tafsiran terhadap apa yang diberikan. Komunikasi menjadi syarat terjadinya interaksi sosial karena dalam di dalamnya terdapat unsur aksi dan reaksi. Dalam komunikasi sangat mungkin terjadi berbagai macam penafsiran. Dalam berkomunikasi, individu memerlukan suatu sarana, alat, atau media agar komunikasi tersebut dapat berlangsung. Contoh dari sarana komunikasi antara lain bahasa, aksara, gerak tubuh, simbol, radio, dan telepon. Terdapat lima unsur yang harus ada dalam komunikasi, yaitu adanya pengirim/ *sender/ communicator*, penerima/ *receiver/ communicant*, adanya pesan (*message*), adanya media perantara, dan adanya umpan balik (*feedback*) (Sumarsono, 2017).

2.3.5 Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Interaksi sosial terjadi karena terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi. Faktor tersebut adalah imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati (Santoso, 2010).

1) Imitasi (meniru)

Imitasi merupakan suatu perbuatan untuk meniru sikap dan/ atau perilaku seseorang. Imitasi mempunyai peranan penting dalam proses interaksi. Faktor imitasi merupakan suatu hal yang penting dalam interaksi sosial, karena untuk belajar sesuatu ataupun bertindak, pada mulanya individu akan belajar dari orang lain agar dapat berperilaku dengan lebih baik dengan cara mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Namun, imitasi juga dapat berdampak buruk bagi interaksi individu jika yang ditiru merupakan contoh yang salah (Santoso, 2010; Lestari, 2015).

2) Sugesti (pemberian pengaruh)

Sugesti adalah pengaruh psikis yang datang dari dirinya sendiri maupun orang lain. sugesti pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik . Lestari (2015) menjelaskan bahwa sugesti merupakan pengaruh yang diberikan individu dan diterima oleh individu lain tanpa berpikir baik dan buruknya.

3) Identifikasi (kecenderungan seseorang untuk menjadi seperti orang lain)

Freud menjeaskan bahwa identifikasi merupakan sebuah dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain yang menjadi idolanya (Santoso, 2010).

4) Simpati (ketertarikan antara satu individu terhadap individu lainnya)

Simpati adalah perasaan individu dengan individu yang lain yang timbul tanpa adanya suatu alasan yang logis dan rasional. Simpati muncul berdasarkan penilaian perasaan (Ahmadi, 2007). Hal ini didorong oleh keinginan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang tersebut (Lestari, 2015).

2.3.6 Bentuk interaksi sosial

Dalam kehidupan bermasyarakat ada empat bentuk interaksi sosial, yaitu kerjasama (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertentangan (*conflict*), dan akomodasi (*acomodation*) atau penyesuaian diri (Sunaryo, 2011).

1) Kerjasama (*cooperation*)

Merupakan suatu usaha bersama orang per orang atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama timbul karena adanya kesadaran dan kepentingan bersama. Namun, kerjasama juga dapat bersifat agresif jika suatu kelompok mengalami kekecewaan atau perasaan tidak puas (Sunaryo, 2004).

2) Persaingan (*competiton*)

Persaingan (*competition*) adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok manusia saling bersaing untuk mencari keuntungan. Persaingan ada bersifat pribadi (*rivalry*) dan tidak pribadi. Bentuk persaingan antara lain persaingan ekonomi, persaingan kebudayaan, persaingan kedudukan dan peranan, serta persaingan ras (Sunaryo, 2004).

3) Pertentangan (*conflict*)

Merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk mencapai tujuannya dengan cara menantang pihak lawan dan disertai dengan ancaman dan atau kekerasan.

4) Akomodasi (*accomodation*)

Secara umum, akomodasi adalah suatu cara untuk menyelesaikan konflik tanpa menyerang pihak lawan. Dengan kata lain, akomodasi berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang perorangan atau kelompok yang berkaitan dengan norma dan nilai sosial yang berlaku di masyarakat (Sunaryo, 2004).

2.3.7 Hubungan interaksi sosial remaja

Usia remaja anak mulai mengembangkan hubungan intim dengan teman sebayanya baik teman sejenis maupun lawan jenis sehingga biasanya remaja mempunyai teman karib. Hubungan remaja dengan teman akan sangat dependen sedangkan hubungan dengan orangtua mulai independen. Hal ini menyebabkan remaja lebih banyak menghabiskan banyak waktu dengan teman sebaya mereka dibandingkan orangtua dan keluarga (Papalia, Old dan Feldman, 2008; Yusuf, Fitriyasaki dan Nihayati, 2015). Namun demikian, tanpa mereka sadari, remaja tetap lebih dekat dengan orangtua dibandingkan dengan teman sebaya (Offer dan Churh, 1991 dalam Papalia *et.al.*, 2008). Berikut adalah penjelasan tentang pola interaksi sosial remaja dengan orangtua, saudara kandung, dan teman sebaya menurut beberapa ahli.

1) Hubungan interaksi remaja-orangtua

Sesuai dengan tahap perkembangannya, pola interaksi antara remaja dengan orangtua memiliki ciri khas tersendiri. Menurut Jersild, Brook, dan Brook (1998) interaksi antara remaja dengan orangtua dapat digambarkan sebagai drama tiga tindakan (*three-act-drama*) (Ali dan Asrori, 2010).

Drama tindakan pertama (*the first act drama*) berlangsung sebagaimana pola interaksi antara masa anak-anak dengan orangtua. Mereka masih bergantung dan sangat dipengaruhi oleh orangtua. Namun, remaja sudah mulai menyadari keberadaan dirinya sebagai pribadi pada masa-masa sebelumnya.

Drama tindakan kedua (*the second aact drama*) atau disebut dengan “perjuangan untuk emansipasi”. Pada tahap ini remaja berusaha untuk menghilangkan ketergantungan mereka terhadap orangtua untuk mencapai sttus dewasa. Remaja seringkali mulai meninggalkan kemanjaannya saat berinteraksi

dengan orangtua dan semakin meningkatkan tanggung jawab akan dirinya sendiri. Akibatnya, remaja seringkali mengalami konflik dan pergolakan saat berinteraksi dengan orangtua.

Drama tindakan ketiga (*the third act drama*) merupakan tahap dimana remaja berusaha menempatkan dirinya dengan berusaha berinteraksi secara lancar dengan orang dewasa (Jersild, Brook, dan Brook, 1998 dalam Ali dan Asrori, 2010). Namun, usaha remaja ini seringkali mengalami hambatan dari orangtua yang sebenarnya masih belum bisa melepas anak remaja mereka. Di satu sisi orangtua menginginkan anaknya menjadi mandiri, namun di sisi lain mereka masih merasa sulit untuk melepaskan anaknya (Papalia, Old dan Feldman, 2008). Keadaan ini seringkali mengakibatkan terjadinya konflik antara orangtua dengan remaja (Jersild, Brook, dan Brook, 1998 dalam Ali dan Asrori, 2010).

Fontana (1981) dalam Ali dan Asrori (2010) menjabarkan bahwa interaksi remaja dengan orangtua dipengaruhi oleh aspek objektif dan subjektif. Aspek objektif adalah keadaan nyata dari peristiwa saat interaksi remaja-orangtua sedang berlangsung. Sedangkan aspek subjektif adalah suatu keadaan nyata yang dipersepsi remaja pada saat berinteraksi langsung. Fontana mengatakan bahwa remaja cenderung menggunakan aspek subjektif dalam berinteraksi dengan orangtua. Atas dasar aspek subjektif tersebut, maka yang perlu diperhatikan adalah bagaimana persepsi remaja tentang interaksinya dengan orangtua dan bukan semata-mata interaksi nyata (*real interaction*). Terdapat beberapa aspek interaksi anak dan orangtua yaitu sebagai berikut:

- a. Kasih sayang, adalah sebuah perasaan yang timbul dan tulus dari hati untuk menyayangi, mencintai, memberi kebahagiaan kepada seseorang. Orang tua sangat berperan dalam pencapaian perkembangan sosial-emosional yang baik

bagi remaja. Orang tua merupakan orang pertama sebagai pondasi pada tercapainya kompetensi sosial. Oleh karena itu, orang tua harus berinteraksi dengan menunjukkan kasih sayang dan memahami perasaan anak (Hanum, 2015).

- b. Kelekatan. Kelekatan adalah ikatan afeksi antara dua orang yang memiliki intensitas yang kuat. Kelekatan remaja dengan orangtuanya membuat mereka tidak melepaskan diri dari ikatan keluarga ketika belajar untuk membangun hubungan di luar keluarga (Armsden dan Greenberg, 1987 dalam Papalia, 2008).
- c. Komunikasi. Komunikasi sangat penting dalam proses pembentukan kepribadian anak. Komunikasi yang efektif antara orangtua dengan anak terksai bila masing-masing pihak dapat saling memberi dan menerima informasi, pendapat dan perasaan sehingga apat diketahui apa yang diinginkan oelh kedua belah pihak (Djaja, 2017).
- d. Konflik. Konflik keluarga sering terjadi pada masa remaja awal ketika emosi negatif sedang mencapai puncaknya, dan akan semakin intens daat memasuki usia remaja pertengahan (Laursen, Coy, dan Collins, 1998 dalam Ali dan Asrori, 2010). Penurunan frekuensi konflik pada masa remaja akhir menandakan penyesuaian terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja dan renegotiasi keseimbangan kekuatan antara orangtua dengan remaja (Fuligni & Eccles, 1993; Laursen et.al., 1998, Molina & Chassing, 1996; Steinberg; 1998 dalam Papalia, 2008).

2) Hubungan interaksi remaja-saudara kandung

Perubahan dalam hubungan remaja dengansaudara kandung serupa mungkin melanjutkan perubahan pola hubungan remaja dengan orangtua. Pada saat remaja

memasuki sekolah menengah atas, hubungan dengan saudara kandung akan semakin seimbang. Saudara kandung yang lebih tua tidak banyak menggunakan tenaga fisik terhadap saudara yang lebih muda dan jarang terjadi perkelahian, namun hubungan mereka menjadi kurang intens (Buhrmester & Furman, 1990; Raffaelli & Larson, 1987 dalam dalam Papalia, 2008).

3) Hubungan interaksi remaja-teman sebaya

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Jackie Robinson, sumber dukungan emosional penting sepanjang transisi masa remaja sekaligus menjadi sumber tekanan bagi perilaku yang disesalkan oleh orangtua, adalah keterlibatan remaja dengan teman sebayanya (Papalia, 2008).

Papalia (2008) menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya merupakan sumber afeksi, simpati, pemahaman, dan panduan moral; tempat bereksperimen; dan *setting* untuk mendapatkan otonomi dan independensi dari orangtua. Menurut (Buhrmester, 1996; Gecas & Seff, 1990; Laursen, 1996) kelompok tersebut merupakan tempat pembentukan hubungan intim yang berfungsi sebagai “latihan” intimasi orang dewasa.

Pengaruh teman sebaya mencapai puncaknya pada masa remaja awal, yaitu dalam rentang usia 12 sampai 13 tahun dan akan mengalami penurunan saat memasuki tahap remaja akhir saat hubungan remaja-orangtua telah direnegosiasi. Keterikatan remaja dengan teman sebaya tidak akan bermasalah jika keterikatan tersebut tidak terlalu kuat. Jika keterikatan tersebut terlalu kuat, maka remaja tidak segan-segan untuk melanggar aturan rumah, tidak menyelesaikan tugas sekolah, dan tidak mau mengembangkan bakatnya sebagai usaha untuk mendapat pengakuan teman sebaya (Fuligni, 2001 dalam Papalia, 2008).

Partowisastro (1983) dalam Muna (2016) mengemukakan tiga aspek dalam interaksi dengan teman sebaya yaitu keterbukaan, kerjasama dan frekuensi hubungan dalam kelompok.

- a. Keterbukaan. Keterbukaan dalam kelompok yaitu keterbukaan remaja terhadap kelompok dan penerimaan individu dalam kelompoknya.
- b. Kerja sama. Kerja sama yang dimaksudkan adalah kerjasama antara individu dengan kelompok, yaitu keterlibatan individu dalam kegiatan kelompoknya, bersedia untuk berbagi ide demi kemajuan kelompoknya dan saling berbicara dalam hubungan yang erat.
- c. Frekuensi hubungan individu dalam kelompok, yaitu intensitas individu dalam bertemu anggota kelompoknya dan saling berbicara dalam hubungan yang dekat (Partowisastro, 1983 dalam Muna, 2016).

4) Hubungan interaksi remaja-lingkungan sekolah

Sekolah merupakan salah satu tempat terjadinya perkembangan sosial remaja. Oleh karena itu, sekolah dituntut untuk memiliki iklim kehidupan yang kondusif bagi perkembangan remaja. Kondusif atau tidaknya lingkungan sekolah bagi perkembangan sosial remaja tampak dari interaksi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa, keteladanan perilaku guru, serta keahlian dan profesionalitas guru sehingga dapat menjadi *role model* bagi siswanya (Papalia, Old dan Feldman, 2008).

Hubungan remaja dan sekolah berkaitan dengan kreativitas dan pencapaian prestasi akademik. Palaniappan (2005) menjelaskan bahwa kreativitas berpikir merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar di sekolah. Latar belakang keluarga yang meliputi karakteristik sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan orangtua dan posisi sosial orangtua menjadi faktor yang

mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Hal ini juga berkaitan erat dengan prestasi akademik (Puspitawati, 2006). Aspek interaksi remaja remaja di lingkungan sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Komunikasi. Komunikasi adalah tafsiran pada perilaku orang lain berupa pembicaraan, gerak tubuh, sikap dan perasaan yang ingin disampaikan individu. Dengan adanya komunikasi, sikap dan perasaan individu dapat diketahui oleh individu yang lain (Soekanto, 1990 dalam Lestari, 2014).
 - b. Kerjasama, merupakan proses sosial, di mana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan tertentu.
 - c. Persaingan, merupakan usaha orang untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya.
- 5) Hubungan interaksi remaja-lingkungan masyarakat

Iklim kehidupan dalam masyarakat yang kondusif sangat berpengaruh bagi perkembangan hubungan sosial remaja. Remaja merupakan fase di mana seseorang berusaha untuk mencari jati dirinya sehingga faktor keteladanan dan norma dalam masyarakat menjadi sesuatu yang penting. Kurangnya keteladanan dalam masyarakat dapat berdampak negatif bagi perkembangan hubungan sosial remaja karena bentuk-bentuk interaksi sosial merupakan hasil dari adaptasi dari pengaruh sosial yang ada (Wirosardjono, 1991 dalam Ali dan Asrori, 2010). Dengan demikian, iklim kehidupan masyarakat dapat mempengaruhi perkembangan hubungan sosial remaja.

Interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat terdiri dari tiga aspek yaitu kerjasama, akomodasi dan asimilasi.

- a. Kerjasama. Kerjasama adalah suatu usaha individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama yang timbul karena adanya orientasi pada individu

terhadap kelompoknya. Kerjasama adalah hal yang penting untuk dilakukan oleh individu agar tercipta kerukunan dan kedamaian (Lestari, 2015).

- b. Akomodasi, merupakan suatu keadaan di mana terjadi keseimbangan dalam interaksi antara individu dengan individu atau kelompok dengan kelompok manusia yang berkaitan dengan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Akomodasi memiliki dua arti yaitu untuk menunjuk pada suatu keadaan dan untuk menunjukkan proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan berarti kenyataan adanya suatu keseimbangan interaksi antara individu dengan kelompok yang berhubungan dengan nilai dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha meredakan pertentangan untuk mencapai suatu kestabilan (Lestari, 2015).
- c. Asimilasi, merupakan suatu proses sosial yang ditandai dengan adanya upaya-upaya mengurangi perbedaan antar individu atau kelompok untuk menyamakan sikap dan tindakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan-tujuan kelompok (Lestari, 2015).

2.3.8 Faktor yang mempengaruhi perkembangan hubungan sosial remaja

Menurut Ali dan Asrori (2010) terdapat tiga faktor penting yang dapat mempengaruhi perkembangan hubungan sosial remaja. Faktor-faktor tersebut adalah faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

1) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga berperan penting dalam proses perkembangan hubungan sosial anak. Faktor dari dalam keluarga yang dibutuhkan anak dalam

perkembangan sosialnya adalah kebutuhan akan rasa aman, dihargai, disayangi, diterima, dan kebebasan untuk menyatakan diri. Rasa aman yaitu perasaan aman baik secara mental maupun material. Rasa aman secara mental berupa perlindungan emosional orangtua terhadap anak, membantu menstabilkan emosinya, dan membantu dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi anak. Rasa aman secara material berupa pemenuhan kebutuhan makan, pakaian, dan sarana lain sesuai dengan kemampuan orangtua.

Setiap individu membutuhkan penghargaan dan dihargai oleh orang lain, tidak terkecuali dengan remaja. Oleh karena itu, mempermalukan mereka di depan umum dapat berdampak negatif terhadap kondisi psikologis mereka, yang berdampak pada kehidupan sosialnya. Remaja dapat merasa tertekan dan, tidak mampu mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya sehingga mengakibatkan mereka menjadi lebih banyak berdiam diri. Sebaliknya, memberikan pujian dapat menimbulkan perasaan disayang pada diri remaja. Menyatakan kasih sayang kepada anak merupakan hal yang penting karena dengan begitu mereka akan mengetahui bahwa orangtua menyayangnya. Seorang anak yang mengetahui mereka disayang akan memiliki kemudahan untuk menyayangi orangtua dan keluarganya. Peran keluarga dalam perkembangan sosial remaja sangat penting karena sebagian besar kehidupan sosial mereka berada dalam lingkungan keluarga. Situasi interaksi antaranggota keluarga, perlakuan anggota keluarga terhadap anak remajanya, dan perkembangan teknologi memiliki pengaruh kuat dalam perkembangan psikis remaja.

2) Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan perluasan lingkungan sosial remaja dalam proses sosialisasinya sekaligus faktor lingkungan baru yang sangat menantang bahkan

mencemaskan bagi mereka. Para guru dan teman-teman sekelas membentuk suatu sistem yang kemudian menjadi lingkungan norma bagi remaja. Selama tidak ada pertentangan, remaja tidak akan merasa kesulitan dalam menyesuaikan dirinya. Namun jika suatu terdapat suatu kelompok yang lebih kuat dari dirinya, remaja akan menyesuaikan dirinya agar bisa diterima di lingkungan tersebut.

3) Lingkungan masyarakat

Salah satu masalah yang dialami remaja dalam proses sosialisasinya adalah ketidakkonsistenan masyarakat terhadap mereka. Di satu sisi masyarakat menganggap bahwa remaja sudah dewasa, namun di sisi lain mereka tidak memberikan kesempatan atau peran penuh sebagaimana orang dewasa seharusnya. Untuk beberapa masalah penting, remaja seringkali dianggap belum mampu menyelesaikan masalah tersebut sehingga terjadi kekecewaan pada remaja, dimana hal ini dapat menghambat perkembangan sosial remaja.

2.3.9 Hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja

Stockdale dan Coyne (2018) mengemukakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sehari-hari hanya untuk dapat mengakses internet sehingga menyebabkan terjadinya isolasi sosial.

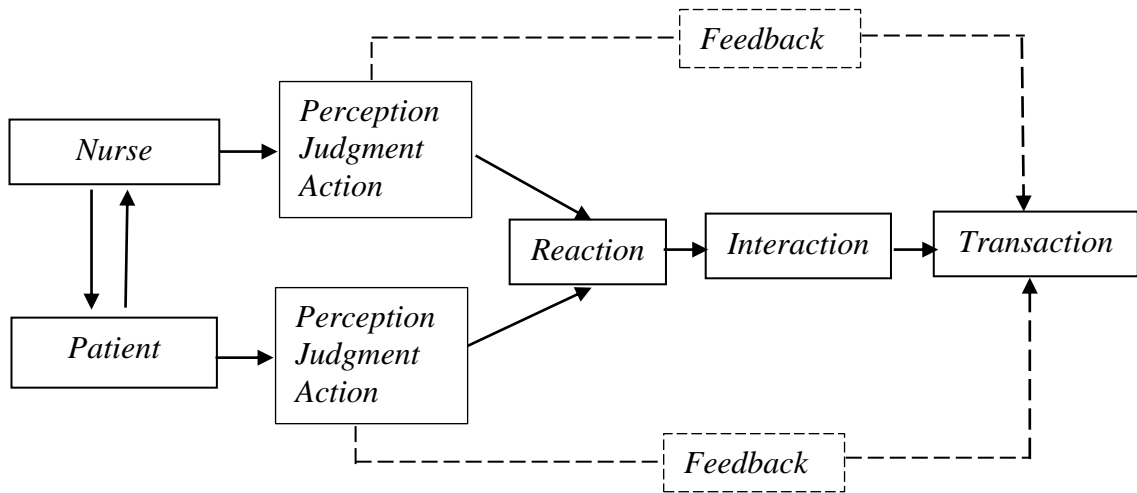
Kecanduan internet menyebabkan seseorang lebih sering berinteraksi secara *online* daripada secara langsung atau *face to face*. Namun interaksi ini tidak dapat menggantikan kontak tatap muka dalam hal mengurangi perasaan kesepian dan keterasingan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pecandu internet mungkin berisiko terhadap beberapa tanda kesehatan sosial yang buruk. Kesehatan sosial yang buruk akan berdampak pada aktivitas sehari-

harinya. Mereka cenderung untuk mengorbankan waktu untuk tidur, belajar, bekerja, dan bersosialisasi dengan teman dan keluarganya. Kurangnya sosialisasi dapat membuat mereka terasing dari lingkungannya (Stockdale dan Coyne, 2018).

Anak-anak dan remaja yang pemalu dengan teman sebaya sering tertarik untuk menciptakan identitas baru di komunitas *online*. Anak laki-laki, khususnya, adalah pengguna yang sering bermain *game online*, di mana mereka mengasumsikan identitas baru dan berinteraksi dengan pemain lain. Meskipun memainkan *game* ini dengan ribuan pengguna lain mungkin tampak sebagai aktivitas sosial, untuk anak atau remaja yang introvert, bermain berlebihan dapat lebih jauh mengisolasi mereka dari pertemanan (Croft, 2016).

Pecandu internet mengorbankan aktivitas yang lain untuk dapat *online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan mengakses internet secara berlebihan juga membuat mereka terasing dari lingkungannya. Semakin tinggi frekuensi mereka *online* maka semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitarnya. Hal ini menyebabkan hubungan antara remaja dengan sekitarnya menjadi renggang karena waktu untuk berkomunikasi semakin sedikit (Griffith, Davies dan Chappel, 2004).

2.4 Konsep Model Interaksi Manusia



Gambar 2.1 Kerangka konseptual proses interaksi manusia yang mengarah pada *transaction*: Model *transaction* oleh King (Alligood, 2018).

Konsep *Human Interaction Model* pertama kali dikembangkan oleh Imogene M. King pada tahun 1971. Teori ini diawali dengan mengembangkan “*Theory of the Goal Attainment*” (teori pencapaian tujuan). *Theory of the Goal Attainment* adalah teori yang bersifat terbuka dan dinamis dengan sembilan konsep utama yang meliputi interaksi, persepsi, komunikasi, transaksi, peran, stres, tumbuh kembang, waktu dan ruang (Alligood dan Tomey, 2006 dalam Nursalam, 2013).

Menurut Alligood (2018) ada empat aspek dasar untuk *Theory of the Goal Attainment* yaitu (1) tujuan dicapai melalui interaksi perawat-klien; (2) perawat-klien harus melihat satu sama lain dan motif mereka secara akurat agar dapat terjadi transaksi; (3) ekspektasi peran dan kinerja harus sama; dan (4) perawat harus dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk saling menetapkan tujuan, menyampaikan informasi, dan membantu klien dalam mencapai tujuan mereka. Proses interaksi-transaksi ini membentuk dasar dari *Theory of the Goal Attainment* dan didasarkan pada proses keperawatan. Fase pengkajian keperawatan diwakili oleh konsep *perception* (persepsi), *judgment*

(penilaian), (*action*) dan *reaction* (reaksi). Pada fase ini perawat dan klien mulai berinteraksi satu sama lain dan membentuk penilaian tentang yang lain. Aksi dan reaksi dimediasi oleh persepsi dan penilaian dan mewakili pemikiran perawat dan klien tentang motif, perilaku, dan tujuan satu sama lain (King, 1992 dalam Tomey dan Alligood, 2010).

Model tiga sistem interaksi King dikenal dengan *Dynamic Interacting Systems* yang meliputi: *personal systems* (individual), *interpersonal systems* (grup) dan *social systems* (keluarga, sekolah, industri, organisasi sosial, sistem pelayanan kesehatan, dan lain-lain) (Nursalam, 2013; Wayne, 2014).

Menurut King, ada tiga sistem yang saling berinteraksi dalam *Theory of Goal Attainment* yaitu *personal systems*, *interpersonal systems*, dan *social systems*. Masing-masing system memiliki konsep yang berbeda. Konsep *personal systems* terdiri dari persepsi, diri, pertumbuhan dan perkembangan, citra tubuh, ruang, dan waktu. Konsep *interpersonal system* meliputi interaksi, komunikasi, transaksi, peran, dan stres. Konsep *social systems* meliputi organisasi, otoritas, kekuasaan, status, dan pengambilan keputusan (Wayne, 2014).

Personal system ada pada setiap diri individu. King menentukan konsep citra tubuh, pertumbuhan dan perkembangan, persepsi, diri, ruang, dan waktu untuk memahami manusia. Diri sendiri merupakan gabungan dari pikiran dan perasaan yang membentuk kesadaran seseorang akan eksistensi individualnya, konsepsi tentang siapa dan apa dirinya. Diri seseorang adalah jumlah total dari semua yang dapat dia sebut miliknya. Diri manusia mencakup sistem gagasan, sikap, nilai, dan komitmen. Diri adalah lingkungan subjektif total seseorang. Hal ini merupakan pusat pengalaman dan makna yang khas (Wayne, 2014).

Elemen utama dari teori pencapaian adalah *interpersonal systems*. Dalam system interpersonal, antara individu satu dengan yang lainnya berinteraksi dalam satu area (*space*) (Nursalam, 2013). Dalam interaksi tersebut, terjadi aktivitas-aktivitas yang dijelaskan sebagai sembilan konsep utama di mana konsep-konsep tersebut saling berhubungan satu sama lain, yang meliputi:

1. Interaksi

Menurut King, interaksi adalah suatu proses dari persepsi dan komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, individu dengan lingkungan yang dimanifestasikan sebagai perilaku verbal dan non verbal dalam mencapai tujuan.

2. Persepsi

Persepsi adalah gambaran seseorang tentang realita, persepsi berhubungan dengan pengalaman yang lalu, konsep diri, sosial ekonomi, genetika dan latarbelakang pendidikan.

3. Komunikasi

Komunikasi diartikan sebagai suatu proses penyampaian informasi dari seseorang kepada orang lain secara langsung maupun tidak langsung.

4. Transaksi

Transaksi merupakan proses interaksi yang mempunyai maksud tertentu dalam pencapaian tujuan. Transaksi yang dimaksud adalah pengamatan perilaku dari interaksi manusia dengan lingkungannya.

5. Peran

Peran merupakan serangkaian perilaku yang diharapkan dari posisi pekerjaannya dalam sistem sosial. Tolok ukur dari peran adalah hak dan kewajiban yang sesuai dengan posisinya.

6. Stres

Stress diartikan sebagai suatu keadaan dinamis yang terjadi akibat interaksi manusia dengan lingkungannya. Stres melibatkan pertukaran energi dan informasi antara manusia dengan lingkungannya untuk keseimbangan dan mengontrol stresor.

7. Tumbuh kembang

Tumbuh kembang adalah perubahan yang kontinu dalam diri individu yang mencakup sel, molekul dan tingkat aktivitas perilaku yang kondusif untuk membantu individu mencapai kematangan.

8. Waktu

Waktu diartikan sebagai urutan dari kejadian atau peristiwa ke masa yang akan datang. Waktu merupakan perputaran antara satu peristiwa dengan peristiwa yang lain sebagai pengalaman yang unik dari setiap manusia.

9. Ruang

Ruang adalah sebagai suatu hal yang ada di manapun sama. Ruang adalah area di mana terjadinya interaksi antar manusia.

Social system merupakan sistem interaksi yang lebih komprehensif terdiri dari kelompok-kelompok yang membentuk masyarakat, yang disebut sebagai sistem sosial. Contoh dari sistem sosial adalah sistem agama, pendidikan, dan perawatan kesehatan. Sistem sosial tersebut terdiri dari beberapa aspek antara lain:

1. *Power* (kekuatan)

Power (kekuatan) adalah kemampuan untuk menggunakan sumber daya dalam organisasi untuk mencapai tujuan. *Power* merupakan suatu proses di mana satu atau lebih orang mempengaruhi orang lain dalam suatu situasi, di

mana hal ini terjadi pada semua aspek kehidupan dan setiap orang memiliki kekuatan potensial yang ditentukan oleh sumber daya individu dan kekuatan lingkungan yang dihadapi. *Power* adalah kekuatan sosial yang mengatur dan memelihara masyarakat untuk menggunakan dan memobilisasi sumber daya untuk mencapai tujuan (Wayne, 2014).

2. Status

Status adalah posisi individu dalam suatu kelompok atau suatu kelompok dalam hubungannya dengan kelompok lain dalam suatu organisasi dan diidentifikasi bahwa status tersebut disertai dengan hak, tugas dan kewajiban (Wayne, 2014).

3. *Decision making* (pengambil keputusan)

Pengambilan keputusan merupakan suatu proses yang dinamis dan sistematis di mana pilihan yang diarahkan pada tujuan dari alternatif yang dipersepsikan dibuat dan ditindaklanjuti oleh individu atau kelompok untuk menjawab pertanyaan dan mencapai tujuan" (King, 1990 dalam Wayne, 2014).

2.5 Keaslian Penelitian

Tabel 2.2 Keaslian Penelitian Kecanduan Internet

No.	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	<i>Internet Addiction at Workplace and its Implication for Workers Life Style: Exploration from Southern India</i> (Shrivastava, Sharma dan Marimuthu, 2018)	Desain: <i>cross sectional</i> Sampel: 250 orang pekerja Variabel: kecanduan internet, <i>life style</i> Instrumen: kuesioner Analisis: <i>chi square</i> , Korelasi Pearson, <i>Analysis of variance</i>	Kecanduan internet menyebabkan penurunan produktivitas kerja, mempengaruhi pola tidur, kebersihan diri, dan penurunan waktu untuk berinteraksi dengan keluarga.
2	<i>Social Anxiety and Internet Social Use- A meta-analysis: What Do We Know? What are We Missing?</i> (Prizant-Passal, Shechner dan Aderka, 2016)	Desain: meta analisis kuantitatif Sampel: 13.460 dari <i>database</i> PubMed dan PsycINFO tahun 1990—2013 Variabel: penggunaan internet, ansietas sosial, kenyamanan interaksi sosial <i>online</i> Instrumen: - Analisis: Produk momen Pearson	Individu yang merasa lebih nyaman dengan interaksi <i>online</i> melaporkan mengalami kecemasan sosial.
3	<i>Factors Influencing Internet Addiction among Adolescents of Malaysia and Mongolia</i> (Moslehpour dan Batjargal, 2013)	Desain: <i>cross sectional</i> Sampel: 291 pengguna internet (132 orang warga negara Malaysia dan 159 orang warga negara Mongolia) usia 13—24 tahun Variabel: kecanduan internet, faktor keluarga, dan faktor sosial (teman online, kesepian, hiburan, stres) Instrumen: kuesioner Analisis: analisis multipel regresi	Memiliki teman <i>online</i> , merasa stres dan merasa kesepian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan internet dibandingkan dengan variabel lainnya (faktor keluarga dan hiburan).
4	<i>A Hidden Type of Internet Addiction? Intense and Addictive Use of Social Networking Sites in Adolescents</i> (Dreier <i>et al.</i> , 2016)	Desain: <i>cross sectional</i> Sampel: 9173 remaja usia 12—19 tahun Variabel: kecanduan internet, demografi, psikososial, kepribadian Instrumen: kuesioner	Remaja yang kecanduan internet untuk mengakses situs jejaring sosial menunjukkan gangguan psikososial yang lebih tinggi.

No.	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
		Analisis: <i>chi square</i> test, analisis multipel linear regresi	
5	<i>A Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence</i> (Kowert dan Oldmeadow, 2013)	Desain: <i>cross sectional</i> Sampel: 537 orang Variabel: <i>video game</i> , kemampuan sosial, keterlibatan Instrument: kuesioner Analisis: regresi	Tidak ada pengaruh buruk antara kecanduan <i>game online</i> dengan kemampuan sosial individu.
6	Adiksi <i>Game Online</i> dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja (Nirwanda dan Ediati, 2012)	Desain: <i>cross sectional</i> Sampel: 146 remaja Variabel: adiksi <i>game online</i> , keterampilan penyesuaian sosial remaja Instrumen: kuesioner Analisis: uji kolerasi <i>Product moment</i>	Ada hubungan negatif yang signifikan antara adiksi <i>game online</i> dengan keterampilan penyesuaian sosial. Artinya, semakin tinggi adiksi remaja terhadap <i>game online</i> , semakin rendah keterampilan penyesuaian sosialnya.
7	<i>Social anxiety and technology: Face-to-Face Communication Versus Technological Communication Among Teens</i> (Pierce, 2009)	Desain: <i>cross sectional</i> Sampel: 280 remaja Variabel: teknologi, komunikasi, kecemasan sosial Instrumen: kuesioner	Remaja yang mengalami kecanduan sosial media mengalami kecemasan saat berkomunikasi <i>face to face</i> dan merasa lebih nyaman berkomunikasi secara <i>online</i> (melalui pesan teks).
8	Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial (Soliha, 2015).	Desain: deskriptif kuantitatif Sampel: 100 orang mahasiswa Variabel: kecemasan sosial, ketergantungan media sosial Instrumen: kuesioner Analisis: regresi linear sederhana	Ada pengaruh kecemasan sosial terhadap ketergantungan pada media sosial secara signifikan dan dengan arah positif. Jika kecemasan sosial tinggi, maka ketergantungan pada media sosialnya pun tinggi.
9	Pengaruh Sosial Media Terhadap Komunikasi Interpersonal dan <i>Cyberbullying</i> Pada Remaja (Vydia, Irliana dan Savitri, 2014)	Desain: deskriptif kuantitatif Sampel: 500 remaja usia 16—19 tahun Variabel: komunikasi interpersonal, pengaruh sosial media, <i>cyberbullying</i>	Ada hubungan signifikan antara komunikasi interpersonal dengan <i>cyberbullying</i> pada remaja. Semakin baik komunikasi interpersonal, maka <i>cyberbullying</i> yang

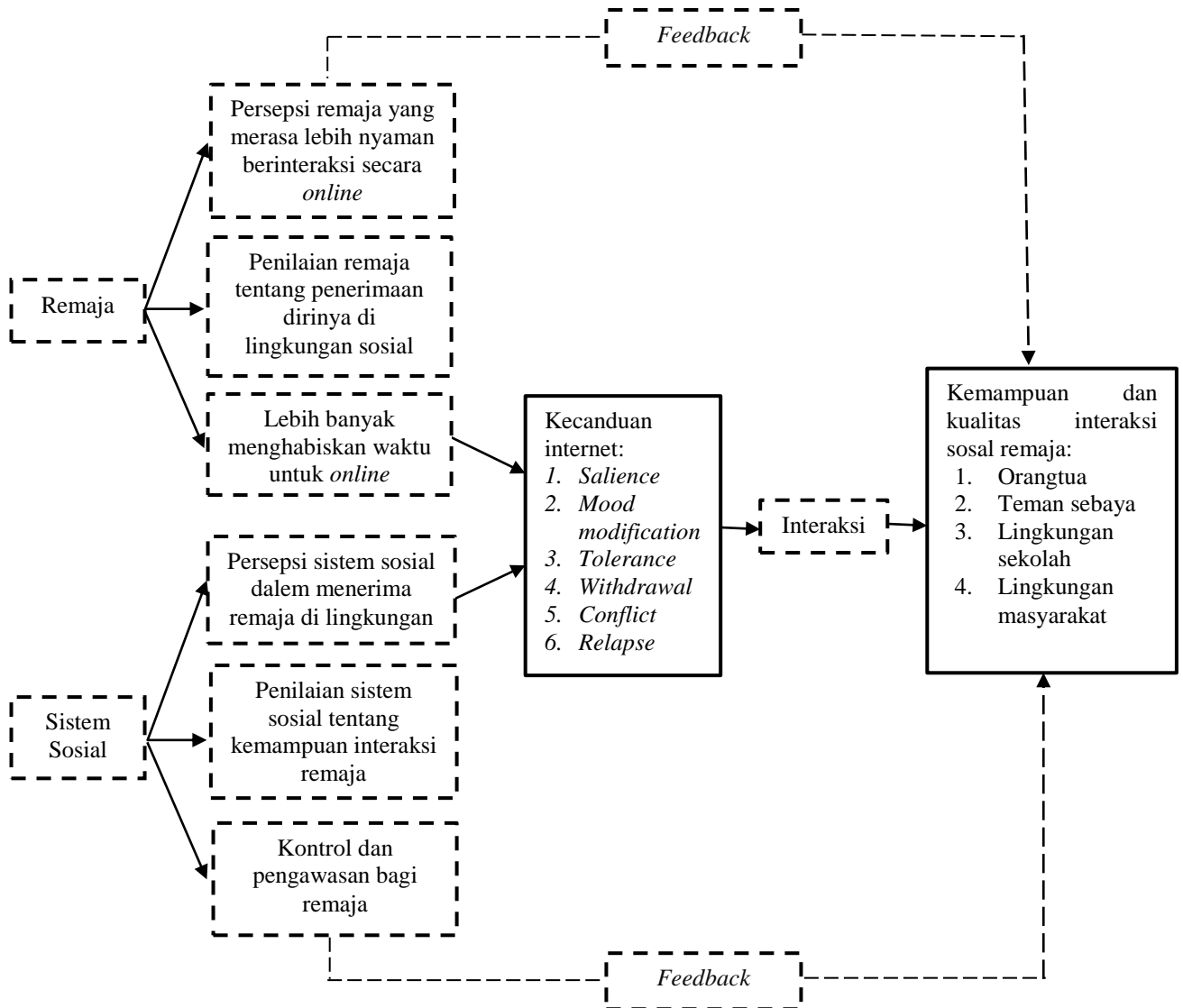
No.	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
		Instrumen: kuesioner Analisis: korelasi <i>Product Moment</i> dari Pearson	dialami akan semakin berkurang, demikian pula sebaliknya.
10	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 <i>Game Centre</i> di Kecamatan Klojen Kota Malang (Anhar, 2014)	Desain: kuantitatif korelasional Sampel: 60 remaja Variabel: kecanduan <i>game online</i> , keterampilan sosial remaja Instrumen: kuesioner Analisis: analisis regresi sederhana	Ada hubungan negatif antara kecanduan <i>game online</i> terhadap penyesuaian sosial remaja. Jika kecanduan <i>game online</i> tinggi maka tingkat keterampilan sosial rendah.
11	Hubungan antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial (Nurmandia, Wigati dan Masluchah, 2013)	Desain: kuantitatif korelasional Sampel: 65 orang remaja usia 16—19 tahun Variabel: kemampuan sosialisasi, kecanduan jejaring sosial Instrumen: kuesioner Analisis: korelasi <i>Product Moment</i>	Ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kemampuan sosialisasi dengan kecanduan jejaring sosial. Remaja yang mempunyai tingkat kemampuan sosialisasi tinggi maka semakin rendah tingkat kecanduan jejaring sosial, dan sebaliknya.
12	Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Kemampuan Sosialisasi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta (Fauziyah, 2017)	Desain: kuantitatif korelasional Sampel: 91 orang Variabel: kemampuan sosialisasi, kecanduan internet Instrumen: kuesioner Analisis: <i>Produck Moment</i> dari Pearson	Ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan internet dengan kemampuan sosialisasi. Seseorang yang memiliki tingkat kecanduan internet tinggi memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah, jika tingkat kecanduan internet rendah maka akan kemampuan sosialisasi tinggi.
13	<i>Parent-Adolescent Interaction and Risk of Adolescent Internet Addiction: A Population-Based Study in Shanghai</i> (Xu <i>et al.</i> , 2014)	Desain: kuantitatif korelasional Sampel: 5122 remaja Variabel: demografi, kecanduan internet, hubungan keluarga Instrumen: kuesioner Analisis: <i>one-way</i>	Kualitas komunikasi antara orangtua dengan remaja sangat erat kaitannya dengan terjadinya kecanduan internet. Faktor ibu lebih terkait terhadap kejadian kecanduan internet

No.	Judul Penelitian	Metode	daripada faktor ayah, Hasil Penelitian
		<i>analysis of variance</i> (ANOVA)	sedangkan faktor sosio-ekonomi tidak termasuk faktor pemicu terjadinya kecanduan internet.
14	<i>Internet use and addiction among Finnish Adolescents (15 – 19 years)</i> (Sinkkonen, Puhakka dan Meriläinen, 2014)	Desain: kombinasi kualitatif-kuantitatif Sampel: 475 orang remaja Variabel: kecanduan internet, dampak penggunaan internet Instrumen: kuesioner Analisis: <i>one-way analysis of variance</i> (ANOVA)	Kecanduan internet menyebabkan berbagai dampak buruk baik dari segi kesehatan mental, kerugian waktu, dan menyebabkan kerugian sosial, fisik dan kehadiran di sekolah yang buruk.
15	Hubungan Intensitas Penggunaan Facebook Terhadap Intensitas Interaksi <i>Face to Face</i> Remaja dengan Orangtua (Prajwalita, 2013)	Desain: kuantitatif kolerasional Sampel: 68 remaja usia 18-19 tahun Variabel: intensitas penggunaan Facebook, interaksi <i>face to face</i> remaja dengan orangtua Instrumen: kuesioner Analisis: uji kolerasi Spearman	Ada hubungan antara penggunaan Facebook terhadap interaksi <i>face to face</i> remaja dengan orang tua. Semakin tinggi penggunaan Facebook, semakin rendah interaksi <i>face to face</i> remaja dengan orangtua, dan sebaliknya.

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Keterangan:

: diukur
 : tidak diukur

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja

Penjelasan:

Berdasarkan Model Interaksi Manusia Imogene M. King teori pencapaian terdiri dari tiga sistem yang disebut dengan *Dynamic Interacting Systems* yang meliputi *personal systems* (individual), *interpersonal systems* (kelompok) dan *social systems* (keluarga, sekolah, masyarakat, organisasi sosial, dan lain sebagainya). Elemen utama dari *Theory of Goal Attainment* adalah *interpersonal systems*, di mana terjadi interaksi antarmanusia yang terjadi pada suatu area. Interaksi antarmanusia tersebut terjadi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam proses ini, interaksi akan menimbulkan aksi yang berlanjut menjadi reaksi dari orang yang saling berinteraksi. Interaksi dapat berlanjut atau tidak sesuai dengan perkembangan reaksi dari setiap individu. Transaksi dapat terjadi apabila interaksi berlanjut (Nursalam, 2013).

Faktor yang menyebabkan remaja mengalami kecanduan internet yaitu merasa nyaman saat berkomunikasi secara *online* sehingga mereka lebih memilih berinteraksi secara online daripada harus bertatap muka secara langsung. Hal ini menyebabkan intensitas waktu remaja dalam berinteraksi di dunia nyata berkurang. Faktor lain yang berasal dari sistem sosial yaitu kurangnya kontrol dan pengawasan terhadap penggunaan internet pada remaja. Saat remaja mengalami kecanduan internet maka akan timbul gejala di antaranya *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict* dan *relapse* di mana hal tersebut dapat berpengaruh terhadap intensitas dan kemampuan remaja dalam berinteraksi dengan sistem sosial (orangtua, teman sebaya, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat).

3.2 Hipotesis Penelitian

- H1 :1. Ada hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua.
2. Ada hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan teman sebaya.
3. Ada hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah.
4. Ada hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.

BAB 4

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang desain penelitian, populasi, sampel, besar sampel, dan teknik pengambilan sampel, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, lokasi dan waktu penelitian, prosedur pengumpulan data, kerangka operasional, analisis data, etika penelitian dan keterbatasan penelitian.

4.1 Rancangan Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan rancangan studi deskriptif korelasional, yaitu mengkaji adanya hubungan antara variabel. Penelitian korelasional bertujuan mengungkapkan hubungan korelatif antarvariabel. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*, dimana peneliti menekankan pada waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan variabel dependen hanya satu kali pada satu saat dan tidak ada tindak lanjut (Nursalam, 2013).

4.2 Populasi, Sampel, Besar Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

4.2.1 Populasi

Menurut Nursalam (2013), populasi adalah subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Nganjuk kelas X dan kelas XI yaitu sejumlah 679 siswa.

4.2.2 Sampel

Jumlah sampel yang memenuhi kriteria inklusi dalam penelitian ini sebanyak 229 orang namun yang bersedia mengikuti penelitian ini sampai selesai sebanyak 215 orang.

4.2.3 Teknik *Sampling*

Sampling adalah proses dalam menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *proportional purposive sampling* yaitu sampel yang dihitung berdasarkan perbandingan. Penelitian ini diikuti oleh siswa kelas X yang berjumlah 128 orang dan kelas XI sebanyak 86 orang dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria inklusi:

- 1) Responden memiliki gawai yang mendukung akses internet.
- 2) Responden bisa mengakses internet di warung internet (warnet).
- 3) Responden tinggal dengan orangtua (tidak kos).

Kriteria eksklusi:

- 1) Responden tidak hadir atau sakit saat proses penelitian.
- 2) Responden berkebutuhan khusus (siswa inklusi).

4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

4.3.1 Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (Soeparto, Putra, & Haryanto, 2000 dalam Nursalam, 2013).

Variabel juga merupakan konsep dari berbagai level abstrak yang didefinisikan sebagai suatu fasilitas untuk pengukuran dan atau manipulasi suatu penelitian

(Nursalam, 2013).

1) Variabel Independen (bebas)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain. Variabel independen biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan internet.

2) Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah, interaksi sosial remaja dengan orangtua, interaksi sosial remaja dengan teman sebaya, interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah dan interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.

4.3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pemberian arti atau makna pada masing-masing variabel berdasarkan karakteristik masing-masing untuk kepentingan akurasi, komunikasi, dan replikasi agar memberikan pemahaman yang sama kepada setiap orang mengenai variabel-variabel yang dirumuskan di dalam sebuah penelitian (Nursalam, 2013).

Tabel 4.1 Definisi operasional hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel independen : kecanduan internet	Kecanduan internet merupakan perilaku kompulsif terhadap penggunaan internet dimana individu cenderung sulit untuk mengontrol penggunaan internetnya.	Indikator kecanduan internet: 1. <i>Salience</i> : pikiran terdominasi oleh penggunaan internet 2. <i>Mood Modification</i> : segera merasa puas saat dapat menggunakan internet 3. <i>Tolerance</i> : peningkatan penggunaan internet secara progresif 4. <i>Withdrawal</i> : Merasa gelisah saat tidak dapat mengakses internet 5. <i>Conflict</i> : muncul konflik antara dirinya dengan orang-orang di sekitarnya karena penggunaan internet yang berlebihan. 6. <i>Relapse</i> : telah mencoba mengurangi waktu untuk mengakses internet namun selalu gagal	Kuesioner <i>Internet Addiction Test</i> (IAT) milik Young (1998) dan berdasarkan aspek-aspek yang disusun oleh Griffiths (2008).	Ordinal	Penilaian dilakukan dengan menggunakan kuesioner <i>Internet Addiction Test</i> (IAT) yang terdiri dari 20 pernyataan dengan penilaian jika jumlah skor: 1) 0—19: normal 2) 20—49: ringan 3) 50—79: sedang 4) 80—100: berat

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel dependen:					
Interaksi sosial: Interaksi sosial adalah suatu peristiwa di mana dua orang atau lebih hadir untuk saling berkomunikasi dan saling mempengaruhi satu sama lain.					
1. Interaksi remaja dengan orangtua	Hubungan sosial antara anak dengan orangtua yang terjadi secara tatap muka langsung di mana hal tersebut dipengaruhi oleh aspek subjektif dan objektif.	Aspek interaksi sosial dengan orangtua: 1. Kasih sayang 2. Kelekatan 3. Komunikasi 4. Konflik	Kuesioer (Dewi, 2015)	Ordinal	Kriteria: 1) Interaksi baik: $T \geq T_{mean}$ 2) Interaksi kurang baik: $T < T_{mean}$
2. Interaksi remaja dengan teman sebaya	Hubungan antara dua orang atau lebih yang memiliki rentang usia yang hampir sama.	Aspek interaksi sosial dengan teman sebaya: 1. Keterbukaan 2. Kerjasama 3. Frekuensi hubungan	Kuesioner (Muna, 2016)	Ordinal	Kriteria: 1) Interaksi baik: $T \geq T_{mean}$ 2) Interaksi kurang baik: $T < T_{mean}$
3. Interaksi remaja dengan ling-kungan sekolah	Hubungan sosial remaja dengan seluruh warga sekolah yaitu dengan sesama murid, guru, dan staf karyawan	1. Komunikasi 2. Kerjasama 3. Persaingan	Kuesioner (Lestari, 2014)	Ordinal	Kriteria: 3) Interaksi baik: $T \geq T_{mean}$ 4) Interaksi kurang baik: $T < T_{mean}$
4. Interaksi remaja dengan ling-kungan masyarakat	Hubungan sosial yang terjadi antara remaja dengan masyarakat di lingkungan sekitarnya	1. Kerja sama 2. Akomodasi 3. Asimilasi	Kuesioner (Partiwi, 2016)	Ordinal	Kriteria: 1) Interaksi baik: $T \geq T_{mean}$ 2) Interaksi kurang baik: $T < T_{mean}$

4.4 Instrumen Penelitian

Peneliti mengumpulkan data dengan cara memberikan lembar kuesioner kepada responden. Kuesioner ini terdiri dari lima bagian antara lain:

- 1) Kuesioner data demografi responden yang terdiri dari kode responden, jenis kelamin, usia, kelas, data orangtua dan pemanfaatan internet secara umum.
- 2) Kuesioner *Internet Addiction Test* (IAT)

Kuesioner ini digunakan untuk menilai tingkat kecanduan internet pada responden yang terdiri dari 20 pernyataan yang diadaptasi dari *Internet Addiction Test* (IAT) milik Young (1998) dan disusun berdasarkan aspek-aspek yang disusun oleh Griffiths (2008). Kuesioner ini menggunakan penilaian dengan skala *likert* dengan setiap item memiliki alternatif jawaban dengan skor dari nol sampai lima. Jika responden menjawab “tidak pernah” skor nol, “jarang” skor satu, “kadang-kadang” skor tiga, “sering”, skor empat “sangat sering”, dan skor lima “selalu” dimana setiap pertanyaan akan mengukur tingkat kecanduan yang dimiliki remaja dengan semakin tingginya poin yang diperoleh maka akan semakin tinggi pula tingkat kecanduan yang dialami. Parameter kecanduan internet antara lain *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *relapse*. Parameter *salience* terdapat dalam pernyataan nomor 4 dan 11, *mood modification* terdapat dalam pernyataan nomor 2 dan 3, *tolerance* terdapat dalam pernyataan nomor 1,7,14,15,19 *withdrawal* terdapat dalam pernyataan nomor 12,13,20, *conflict* terdapat dalam pernyataan 5,6,9,10,16,18 serta *relapse* terdapat dalam pernyataan nomor 8 dan 17. Interpretasi kuesioner ini adalah jika total skor 20—49 maka penggunaan internet sedikit berlebihan namun masih dapat

dikontrol, total skor 50—79 dinyatakan kecanduan internet sedang, skor 80—100 maka dinyatakan kecanduan internet berat.

Tabel 4.2 *Blue print* kuesioner *Internet Addiction Test (IAT)*

No.	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	<i>Saliency</i> : pikiran terdominasi oleh penggunaan internet	4, 11	2
2	<i>Mood Modification</i> : segera merasa puas saat dapat menggunakan internet	2, 3	2
3	<i>Tolerance</i> : peningkatan penggunaan internet secara progresif	1, 7, 14, 15, 19	5
4	<i>Withdrawal</i> : Merasa gelisah saat tidak dapat mengakses internet	12, 13, 20	3
5	<i>Conflict</i> : muncul konflik antara dirinya dengan orang-orang di sekitarnya karena penggunaan internet yang berlebihan	5, 6, 9, 10, 16, 18	6
6	<i>Relapse</i> : telah mencoba mengurangi waktu untuk mengakses internet namun selalu gagal	8, 17	2
JUMLAH			20

3) Kuesioner skala interaksi remaja dengan orangtua

Kuesioner ini digunakan untuk menilai tingkat interaksi remaja dengan orangtua yang terdiri dari 13 pernyataan yang dimodifikasi dari kuesioner milik Dewi (2015) berdasarkan aspek-aspek interaksi anak dan orangtua yaitu kasih sayang, kebersamaan, kelekatan, komunikasi, dan konflik yang masing-masing itemnya diberi skor yang antara 1 sampai dengan 4. Pembuatan alat ukur pada penelitian ini menggunakan skala *likert* untuk menyusun skala interaksi teman sebaya dengan memnerikan empat alternatif jawaban yaitu tidak pernah (TP), jarang (J), sering (S), selalu (SL) di mana setiap pertanyaan akan mengukur tingkat interaksi antara remaja dan orangtua.

Tabel 4.3 *Blue print* kuesioner interaksi orangtua

No.	Indikator	Indikator Pernyataan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kasih sayang	1, 2	-	2
2	Kelekatan	3, 4, 5, 6, 7	-	5
3	Komunikasi	9, 10	8	3
4	Konflik	-	11, 12, 13	3
JUMLAH				13

4) Kuesioner skala interaksi sosial remaja dengan teman sebaya

Skala interaksi teman sebaya dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 dan berjumlah 28 item pernyataan yang diadopsi dari kuesioner milik Muna (2016) berdasarkan aspek-aspek interaksi teman sebaya yaitu keterbukaan, kerjasama dan frekuensi hubungan. Pembuatan alat ukur pada penelitian ini menggunakan skala model *likert* di mana masing-masing item diberi skor yang antara 1 sampai dengan 4 dengan memberikan empat alternatif jawaban yaitu tidak pernah (TP), jarang (J), sering (S), dan selalu (SL).

Tabel 4.4 *Blue print* kuesioner interaksi teman sebaya

No.	Indikator	Indikator Pernyataan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Keterbukaan:			
	a. Keterbukaan individu terhadap kelompok	1, 2	3	6
	b. Penerimaan kehadiran individu dalam kelompok	4, 5	6	
2	Kerja sama:			
	a. Keterlibatan individu dalam kelompok	7, 8, 9	10, 12	16
	b. Kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah	14, 15	11, 13, 18	
	c. Kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama teman sebaya	16, 20, 21	17, 19, 22	
3	Frekuensi hubungan:			
	a. Intensitas individu dalam bertemu anggota kelompok	23, 24	26	6
	b. Saling berbicara dalam hubungan yang erat	25, 27	28	

JUMLAH	28
--------	----

5) Kuesioner interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah

Kuesioner ini digunakan untuk menilai tingkat interaksi remaja dengan lingkungan sekolah yang terdiri dari 14 pernyataan yang dimodifikasi dari kuesioner milik Lestari (2014). Pembuatan alat ukur pada penelitian ini menggunakan skala *likert* untuk menyusun skala interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah dengan memberikan empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Untuk item-item yang bersifat *favorable* masing-masing diberi skor 4, 3, 2, 1 sedangkan untuk item-item yang bersifat *unfavorable* diberi skor 1, 2, 3, 4.

Tabel 4.5 *Blue print* kuesioner interaksi remaja dengan lingkungan sekolah

No.	Indikator	Indikator Pernyataan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Komunikasi	4, 10, 12, 13, 14	2, 8	7
2	Kerjasama	1, 3	5, 6	4
3	Persaingan	9, 11	7	3
JUMLAH				14

6) Instrumen interaksi sosial dengan lingkungan masyarakat

Kuesioner ini digunakan untuk menilai tingkat interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat yang terdiri dari 8 pernyataan yang dimodifikasi dari kuesioner milik Partiw (2016) dan disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial. Kuesioner ini menggunakan penilaian dengan skala *likert* dengan setiap item memiliki alternatif jawaban dengan skor dari satu sampai empat. dengan memberikan empat alternatif jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS) dan sangat tidak sesuai (STS). di mana setiap pertanyaan akan mengukur tingkat interaksi antara remaja dengan lingkungan masyarakat.

Tabel 4.6 *Blue print* kuesioner interaksi dengan lingkungan masyarakat

No.	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	Kerja sama	1, 2, 3, 6, 8	5
2	Akomodasi	4, 7	2
3	Asimilasi	5,9,10	3
JUMLAH			10

4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Nganjuk. Pemilihan lokasi ini karena berdasarkan survei data awal di SMA Negeri 2 Nganjuk banyak siswa yang mengalami kecanduan internet. Di lokasi tersebut juga terdapat fasilitas *Wi-Fi* yang memudahkan para siswa untuk dapat mengakses internet di lingkungan sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 sampai dengan 18 Juli 2018.

4.6 Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, proses pengambilan dan pengumpulan data melalui beberapa tahap:

1. Tahap persiapan

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan mengajukan surat permohonan pembambilan data penelitian dari Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga untuk diserahkan ke bagian Humas SMA Negeri 2 Nganjuk. Setelah itu peneliti menjelaskan mengenai tujuan dan prosedur penelitian yang akan dilakukan. Kemudian peneliti membentuk tim yang terdiri dari mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga untuk membantu peneliti saat pengambilan data. Tim yang telah terbentuk akan diberikan penjelasan serta arahan mengenai tujuan penelitian dan tata cara mengenai pengisian kuesioner. Setelah itu, rekan satu tim diminta untuk mengulang

kembali apa yang telah peneliti jelaskan sehingga persepsi peneliti dan rekan sama.

2. Tahap pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Nganjuk, Kabupaten Nganjuk. Pengambilan data akan dilakukan selama tiga hari dengan cara masuk ke setiap kelas responden. Peneliti beserta tim yang telah dibentuk kemudian memberikan lembar kuesioner kepada responden dan menjelaskan tentang tujuan, manfaat dan tata cara pengisian kuesioner dan dipersilakan mengundurkan diri jika tidak berkenan menjasi responden. Setelah itu responden diberikan waktu untuk bertanya jika ada yang belum paham terkait dengan poin-poin yang ada dalam kuesioner. Pengisian kuesioner membutuhkan waktu sekitar 30 menit. Setelah selesai mengisi kuesioner, peneliti mengumpulkan kuesioner, kemudian memeriksa kembali kelengkapan jawaban yang telah diisi serta mengecek jumlah kuesioner

4.7 Cara Analisis Data

- 1) Tahap persiapan, peneliti memeriksa kelengkapan data responden. Dalam penelitian ini, kelengkapan tersebut meliputi lembar persetujuan (*informed consent*), kelengkapan lembar kuesioner, serta kelengkapan isian item oleh responden.
- 2) Tahap Tabulasi
 - a. *Coding*, yaitu memberi kode pada setiap kuesioner yang masuk dalam kategori yang diteliti. Tujuan dari *coding* adalah untuk mempermudah dalam melakukan tabulasi dan analisis data.

Tabel 4.7 Pengodean kecanduan internet

Kriteria	Kode
Normal	1
Kecanduan ringan	2
Kecanduan sedang	3
Kecanduan berat	4

Tabel 4.8 Pengodean interaksi dengan orangtua

Kriteria	Kode
Baik	1
Kurang baik	2

Tabel 4.9 Pengodean interaksi dengan teman sebaya

Kriteria	Kode
Baik	1
Kurang baik	2

Tabel 4.10 Pengodean interaksi dengan lingkungan sekolah

Kriteria	Kode
Baik	1
Kurang baik	2

Tabel 4.11 Pengodean interaksi dengan lingkungan masyarakat

Kriteria	Kode
Baik	1
Kurang baik	2

b. *Scoring*, merupakan pemberian skor terhadap jawaban yang memerlukan skor. Pada penelitian ini soring dilakukan pada kuesioner kecanduan internet dan interaksi sosial remaja dengan teman sebaya, interaksi sosial remaja dengan teman orangtua dan interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.

a) Variabel kecanduan internet

Scoring pada kuesioner kecanduan internet untuk pertanyaan nomor 1—20 adalah tidak pernah=0, sangat sering=4, sering=3, kadang-kadang=2, jarang=1.

b) Variabel interaksi dengan orangtua

Scoring pada kuesioner interaksi remaja dengan orangtua untuk pertanyaan nomor 1—14 adalah tidak pernah = 1, jarang = 2, sering = 3, selalu = 4. Pengelompokan dilakukan dengan menggunakan *software SPSS for windows* versi 16 dengan menentukan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data.

Tabel 4.12 Penentuan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data interaksi remaja dengan orangtua

Skor tertinggi	49
Skor terendah	27
<i>Mean</i>	38,18
Standar deviasi	4,293

Setelah diketahui, kemudian diklasifikasikan menurut interpretasi sebagai berikut:

Interaksi dengan lingkungan sekolah kurang baik: $T < \text{mean } T$

Interaksi dengan lingkungan sekolah baik: $T \geq \text{mean } T$

c) Variabel interaksi teman sebaya

Scoring pada kuesioner interaksi remaja dengan teman sebaya untuk pertanyaan nomor 1—28 adalah tidak pernah = 1, jarang = 2, sering = 3, selalu = 4. Pengelompokan dilakukan dengan menggunakan *software SPSS for windows* versi 16 dengan menentukan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data.

Tabel 4.13 Penentuan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data interaksi remaja dengan teman sebaya

Skor tertinggi	103
Skor terendah	66
<i>Mean</i>	84,28
Standar deviasi	7,343

Setelah diketahui, kemudian diklasifikasikan menurut interpretasi sebagai berikut:

Interaksi teman sebaya kurang baik: $T < mean T$

Interaksi teman sebaya baik: $T \geq mean T$

d) Variabel interaksi remaja dengan lingkungan sekolah

Scoring pada kuesioner interaksi remaja dengan lingkungan sekolah untuk pertanyaan nomor 1—16 adalah tidak pernah = 1, jarang = 2, sering = 3, selalu = 4. Pengelompokan dilakukan dengan menggunakan *software SPSS for windows* versi 16 dengan menentukan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data.

Tabel 4.14 Penentuan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data interaksi remaja dengan lingkungan sekolah

Skor tertinggi	51
Skor terendah	27
<i>Mean</i>	39,06
Standar deviasi	4,920

Setelah diketahui, kemudian diklasifikasikan menurut interpretasi sebagai berikut:

Interaksi dengan lingkungan sekolah kurang baik: $T < mean T$

Interaksi dengan lingkungan sekolah baik: $T \geq mean T$

e) Variabel interaksi dengan lingkungan masyarakat

Scoring pada kuesioner interaksi dengan lingkungan masyarakat untuk pertanyaan nomor 1—10 adalah tidak pernah = 1, jarang = 2, sering = 3, selalu = 4. Pengelompokan dilakukan dengan menggunakan *software SPSS for Windows* versi 16 dengan menentukan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data.

Tabel 4.15 Penentuan skor minimal, maksimal, rentang dan *mean* data interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat

Skor tertinggi	40
Skor terendah	11
<i>Mean</i>	27,25
Standar deviasi	4,362

Setelah diketahui, kemudian diklasifikasikan menurut interpretasi sebagai berikut:

Interaksi dengan lingkungan masyarakat kurang baik: $T < mean T$

Interaksi dengan lingkungan masyarakat baik: $T \geq mean T$

- c. *Tabulating*, merupakan proses memasukkan data yang telah dituliskan sesuai pengkodean dalam suatu tabel untuk mempermudah *entry* data ke komputer.
- d. *Entry* yaitu proses memasukkan data hasil tabulasi yang sudah dilakukan dalam program komputer.

3) Tahap Analisis Statistik

Data penelitian yang telah didapat dalam penelitian ini akan dilakukan uji statistik untuk mengukur hubungan antar variabel yang ada. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Spearman* untuk mengetahui signifikansi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dengan skala numerik, dan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$. Artinya jika hasil uji statistik menunjukkan $p < 0,05$ maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

Uji korelasi ini juga digunakan untuk mengetahui arah suatu hubungan. Tanda positif (+) menunjukkan arah hubungan positif

yang berarti jika variabel dependen tinggi maka variabel independen juga tinggi, sedangkan tanda variabel (-) menunjukkan arah hubungan negatif yang berarti jika variabel dependen tinggi maka variabel independen akan turun dan sebaliknya. Analisis statistik ini menggunakan SPSS 16.0. dalam penelitian ini yang dihubungkan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan orangtua, teman sebaya, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Tabel 4.16 Derajat kekuatan hubungan (koefisien kolerasi) (Dahlan, 2014)

Koefisien Kolerasi	Interpretasi
0,0 -<0,2	Sangat lemah
0,2 - <0,4	Lemah
0,4 - <0,6	Sedang
0,6 - <0,8	Kuat
0,8 – 1,0	Sangat kuat

4.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.8.1 Uji Validitas

Teknik untuk mengukur validitas kuesioner yaitu dengan menghitung korelasi antara data pada masing-masing pertanyaan dengan skor total perhitungan memakai rumus korelasi Pearson. Suatu pernyataan dikatakan valid dan dapat mengukur variabel penelitian yang dimaksud jika r hitung $>$ r tabel.

Tabel 4.17 Hasil uji validitas kuesioner kecanduan internet

Pernyataan	r hitung	Pernyataan	r hitung
1	0,700	11	0,667
2	0,664	12	0,673
3	0,648	13	0,678
4	0,720	14	0,732
5	0,647	15	0,729
6	0,661	16	0,685
7	0,694	17	0,740
8	0,724	18	0,696

Pernyataan	r hitung	Pernyataan	r hitung
9	0,732	19	0,687
10	0,678	20	0,721

Tabel 4.18 Hasil uji validitas kuesioner interaksi dengan orangtua

Pernyataan	r hitung	Pernyataan	r hitung
1	0,561	8	0,694
2	0,755	9	0,482
3	0,539	10	0,644
4	0,489	11	0,595
5	0,544	12	0,549
6	0,602	13	0,641
7	0,623		

Tabel 4.19 Hasil uji validitas kuesioner interaksi teman sebaya

Pernyataan	r hitung	Pernyataan	r hitung
1	0,562	15	0,713
2	0,806	16	0,850
3	0,535	17	0,613
4	0,525	18	0,676
5	0,649	19	0,644
6	0,621	20	0,695
7	0,669	21	0,632
8	0,562	22	0,635
9	0,637	23	0,642
10	0,576	34	0,647
11	0,604	25	0,622
12	0,574	26	0,600
13	0,521	27	0,832
14	0,680	28	0,608

Tabel 4.20 Hasil uji validitas kuesioner interaksi di lingkungan sekolah

Pernyataan	r hitung	Pernyataan	r hitung
1	0,771	8	0,611
2	0,655	9	0,797
3	0,668	10	0,663
4	0,672	11	0,772
5	0,662	12	0,713
6	0,677	13	0,717
7	0,676	14	0,652

Tabel 4.21 Hasil uji validitas kuesioner interaksi di lingkungan masyarakat

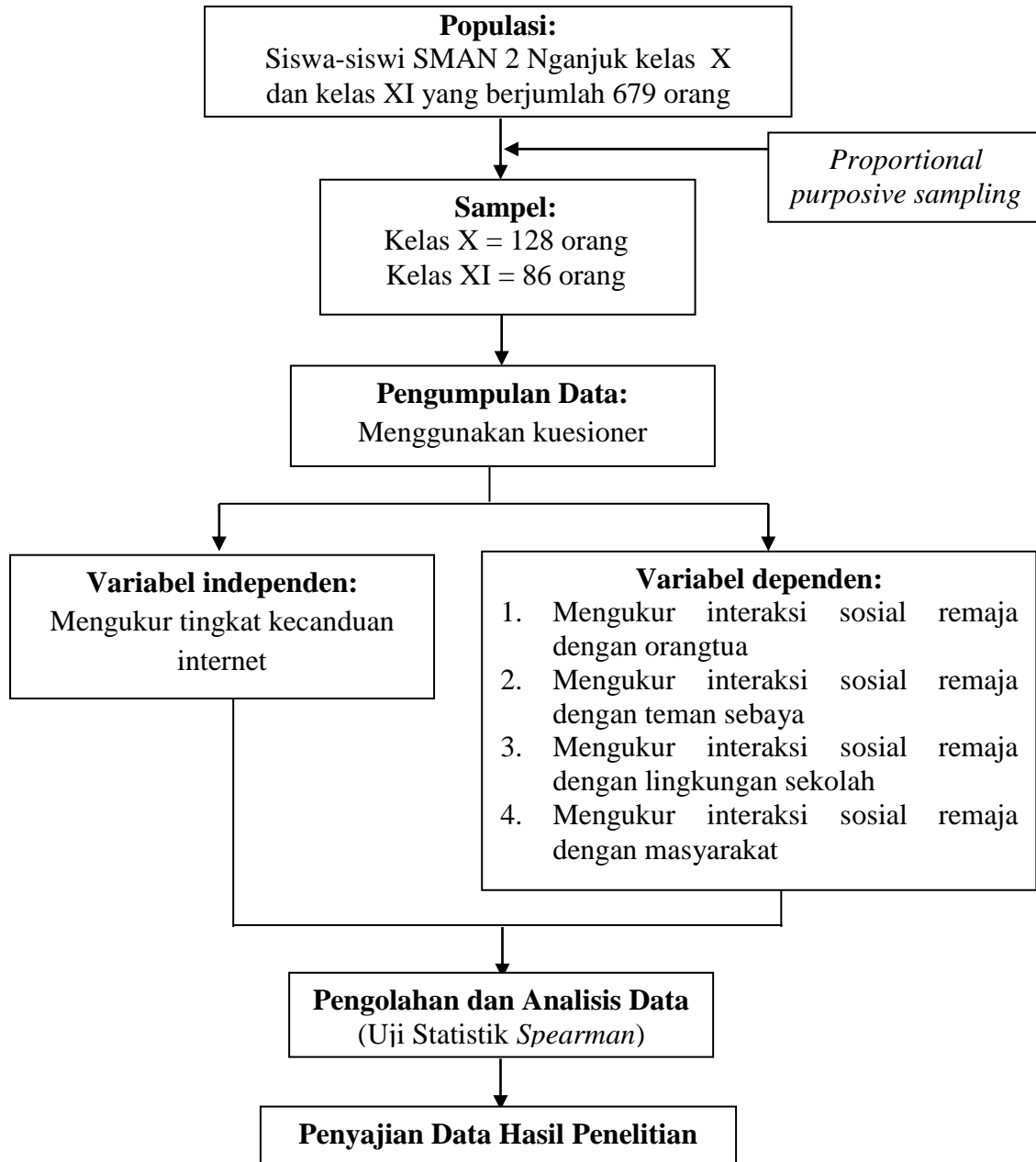
Pernyataan	r hitung	Pernyataan	r hitung
1	0,630	6	0,606
2	0,617	7	0,622
3	0,599	8	0,665
4	0,606	9	0,795
5	0,764	10	0,652

Berdasarkan perbandingan hasil uji validitas dengan nilai r tabel 0,444 diperoleh bahwa semua pernyataan valid karena memenuhi syarat nilai r hitung $>$ r tabel.

4.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reabilitas berfungsi sebagai penetapan instrumen yang dalam hal ini kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, untuk menghasilkan data yang konsisten. Uji reabilitas dengan metode *alpha cronbach* diukur berdasarkan skala *alpha cronbach* 0 sampai 1. Item instrumen dianggap reliabel jika nilai *alpha cronbach* lebih besar dari 0,6. Hasil uji reliabilitas terhadap kuesioner kecanduan internet adalah 0,759, kuesioner interaksi dengan orangtua sebesar 0,747, kuesioner interaksi dengan teman sebaya nilainya 0,754, kuesioner interaksi dengan lingkungan sekolah nilainya 0,763 dan kuesioner interaksi di lingkungan masyarakat sebesar 0,759. Berdasarkan hasil-hasil tersebut maka seluruh kuesioner dinyatakan reliabel.

4.9 Kerangka Operasional



Gambar 4.1 Bagan kerangka kerja hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja.

4.10 Masalah Etik (*Ethical Clearance*)

Penelitian ini telah lulus uji etik oleh Komite Etik Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dengan nomor sertifikat etik No: 996-KEPK. Penelitian ini dilaksanakan dengan menjunjung tinggi nilai etika dan hak-hak yang dimiliki oleh setiap orang yang terlibat dalam penelitian ini. Beberapa prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) *Informed consent* (Lembar Persetujuan)

Lembar persetujuan diberikan kepada setiap responden yang akan diteliti agar responden mengetahui maksud dan tujuan penelitian yang dilaksanakan. Jika responden bersedia diteliti, responden akan menandatangani persetujuan dan jika responden menolak diteliti maka peneliti tidak akan memaksa serta akan tetap menghormati hak-haknya.

2) *Anonymity* (Tanpa Nama)

Peneliti menjaga kerahasiaan identitas responden dengan tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data dan mempublikasikannya. Lembar tersebut hanya diberi nomor kode tertentu.

3) *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Responden dalam penelitian ini dirahasiakan identitas spesifiknya seperti nama atau ciri-ciri lainnya.

4) *Justice* (Keadilan)

Responden diperlakukan secara adil dan baik sebelum, selama, dan sesudah keikutsertaannya dalam penelitian tanpa adanya diskriminasi.

5) *Benifience* dan *Non malifience*

Responden tidak diberikan intervensi dan hanya mengisi lembar kuesioner.

Setelah pengisian kuesioner responden akan mendapatkan souvenir berupa alat tulis.

4.11 Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya dilakukan di salah satu SMA di Kabupaten Nganjuk saja.
2. Waktu pengambilan data sangat terbatas sehingga harus dilaksanakan secepat mungkin.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan hasil penelitian tentang hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 2 Nganjuk yang telah dilaksanakan pada tanggal 16 sampai 18 Juli 2018. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan diberikan interpretasi pada variabel yang diteliti.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

SMA Negeri 2 Nganjuk adalah salah satu SMA Negeri favorit yang berada Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur. SMA Negeri 2 Nganjuk terletak di Jalan Anjuk Ladang No. 9 Ploso, Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk. SMA Negeri 2 Nganjuk berdiri pada tahun 1973 di mana pada saat itu sekolah ini bernama Sekolah Menengah Persiapan Pembangunan (SMPP) Nganjuk. Pada tahun 1985 nama SMPP berubah menjadi SMUN 2 Nganjuk dan pada tahun 2004 berubah lagi menjadi SMA Negeri 2 Nganjuk.

Kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 2 Nganjuk dimulai pukul 07.00 hingga pukul 15.30 pada hari Senin sampai Jumat. Khusus untuk hari Sabtu siswa datang ke sekolah hanya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler saja. Sekolah ini memiliki jumlah guru dan karyawan sebanyak 82 orang dan 1.002 siswa yang terdiri dari tiga angkatan. Kelas X terdiri dari sepuluh kelas, kelas XI terdapat sepuluh kelas dan kelas XII terdapat sepuluh kelas. Penelitian ini dilakukan kepada 215 responden yang terdiri dari siswa-siswi kelas X dan XI.

Di SMAN 2 Nganjuk terdapat fasilitas *Wi-Fi* pada setiap kelas yang dapat

diakses oleh seluruh siswa. Di sekolah tersebut tidak ada larangan membawa laptop dan telepon genggam atau *smartphone* namun pada saat kegiatan belajar mengajar para siswa tidak diperbolehkan menggunakannya.

5.1.2 Karakteristik demografi responden

Jumlah sampel yang memenuhi kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah 229 orang namun yang bersedia menjadi responden dan melengkapi seluruh pertanyaan kuesioner sebanyak 215 orang. Berikut ini adalah penjelasan tentang karakteristik demografi responden yang akan dijelaskan dalam tabulasi data pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Distribusi data demografi responden

No.	Variabel	Kategori	Jumlah (N)	Presentase	
1	Jenis kelamin	Laki-laki	80	37%	
		Perempuan	135	63%	
2	Usia	15 tahun	22	10%	
		16 tahun	105	49%	
		17 tahun	77	36%	
		18 tahun	11	5%	
3	Kelas	X	128	60%	
		XI	86	40%	
4	Tipe keluarga	<i>Nuclear family</i>	196	91%	
		<i>Extended family</i>	19	9%	
5	Anak	Pertama	105	49%	
		Tengah	24	11%	
		Terakhir	86	40%	
6	Pendidikan orangtua	Ayah	Pendidikan dasar	30	14%
			Pendidikan menengah	88	41%
			Pendidikan tinggi	97	45%
	Ibu	Pendidikan dasar	34	16%	
		Pendidikan menengah	84	39%	
		Pendidikan tinggi	97	45%	
7	Pekerjaan orangtua	Ayah	Tidak bekerja	11	5%
			PNS	50	23%
			TNI	4	2%
			POLRI	3	1%
			Petani	25	12%
			Wiraswasta	51	24%

No.	Variabel	Kategori	Jumlah (N)	Presentase
		Swasta	43	20%
		Buruh	5	2%
		Guru	15	7%
	Ibu	Ibu rumah tangga	113	53%
		PNS	35	17%
		Wiraswasta	20	9%
		Swasta	11	5%
		Guru	32	15%
		Bidan	3	1%

Tabel di atas menunjukkan bahwa persentase tertinggi dari variabel jenis kelamin yaitu perempuan sebanyak 135 responden (63%). Responden rata-rata berusia antara 16 sampai 17 tahun, sisanya berusia 15 dan 18 tahun. Distribusi usia responden tidak merata karena responden terdiri dari dua angkatan, yaitu siswa kelas X dan XI. Hampir seluruh responden yaitu sebanyak 196 orang (91%) tinggal dengan *nuclear family* dan sisanya sebanyak 19 orang (19%) tinggal dengan *extended family*. Responden mayoritas adalah anak pertama yaitu sebanyak 105 orang (49%) sisanya adalah anak tengah dan terakhir. Tabel di atas juga menunjukkan bahwa pendidikan orangtua (ayah dan ibu) rata-rata pendidikan menengah. Ditinjau dari pekerjaan ayah responden, paling banyak adalah bekerja sebagai wiraswasta yaitu sebanyak 51 orang (24%), PNS sebanyak 50 orang (23%) dan yang lain bekerja sebagai TNI, POLRI, swasta, buruh, guru dan pensiunan serta sebanyak 11 orang (5%) tidak bekerja. Pekerjaan ibu responden mayoritas adalah ibu rumah tangga yaitu 113 orang (53%) dan sisanya bekerja sebagai wiraswasta, swasta, guru dan bidan.

Tabel 5.2 Distribusi responden menurut pemanfaatan internet

No.	Pemanfaatan Internet	Jumlah (N)	Presentase
1	Bermain <i>game online</i>	95	44%
2	Mengakses sosial media	215	100%
3	Jual beli <i>online</i>	60	28%
4	<i>Download</i>	168	78%
5	Menonton video	148	69%
6	<i>Chatting</i>	196	91%
7	Mengerjakan tugas sekolah	171	80%

No.	Pemanfaatan Internet	Jumlah (N)	Presentase
8	Mencari informasi (<i>browsing</i> , membaca artikel dan mencari informasi terkini)	7	3%

Seluruh responden memanfaatkan internet untuk mengakses sosial media. Hal ini menunjukkan bahwa sosial media adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari remaja. Rata-rata responden juga memanfaatkan internet untuk *chatting* (91%) dan mengerjakan tugas sekolah (80%). Sisanya responden memanfaatkan internet untuk bermain *game online*, melakukan transaksi jual beli *online*, *download*, menonton video dan mencari informasi. Sosial media lebih banyak diakses oleh perempuan sedangkan *game online* mayoritas diakses oleh responden laki-laki.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa internet memiliki dampak positif dan negatif. Internet dapat menimbulkan dampak positif jika digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat seperti melakukan jual beli *online* dan mengerjakan tugas sekolah. Namun di sisi lain internet juga dapat menyebabkan dampak negatif seperti menimbulkan kecanduan.

Tabel 5.3 Distribusi responden menurut jenis perangkat yang digunakan untuk mengakses internet

No.	Jenis Perangkat	Jumlah	Presentase
1	<i>Smartphone/ tablet</i>	213	99%
2	Komputer/ laptop	126	59%

Hampir seluruh responden yaitu sebanyak 213 orang (99%) dapat mengakses internet melalui *smarthone/ tablet*. Sebanyak 126 orang (59%) dapat mengakses internet melalui komputer/ laptop.

Tabel 5.4 Distribusi responden menurut jenis sosial media dan aplikasi *chatting* yang dimiliki

No.	Variabel	Kategori	Jumlah	Presentase
1	Sosial media	Facebook	170	79%
		Instagram	192	89%
		Twitter	63	29%
		Path	15	7%
		Ask.Fm	39	18%
		Tumblr	10	5%
		Snapchat	23	11%
		Youtube	143	67%
		Wattpad	2	1%
		Telegram	7	3%
		Pinterest	3	1%
		2	Aplikasi <i>chatting</i>	Whatsapp
Line	131			61%
Facebook Messenger	88			41%
Blackberry Messenger	16			7%
Skype	9			4%
Hangout	6			3%
Wechat	2			1%

Tabel 5.4 menunjukkan bahwa sosial media yang paling banyak diminati remaja adalah Instagram yaitu sebanyak 192 orang (89%). Instagram adalah aplikasi sosial media yang digunakan untuk berbagi foto dan video. Alasan remaja menggunakan Instagram karena mereka ingin dikatakan *up-to-date* dan eksis dengan mengunggah foto lokasi dan video di berbagai tempat yang mereka katakan *instagramable* (Permatasari, 2017). Aplikasi *chatting* yang paling banyak digunakan remaja adalah Whatsapp yaitu sebanyak 209 orang (97%).

Tabel 5.5 Distribusi responden menurut jumlah sosial media dan aplikasi *chatting* yang dimiliki

No.	Variabel	Jumlah yang Dimiliki	Jumlah	Presentase
1	Sosial media	1	18	7%
		2	47	19%
		3	67	27%
		4	28	11%
		5	13	5%

No.	Variabel	Jumlah yang Dimiliki	Jumlah	Presentase
		6	10	4%
		≥ 7	32	13%
2	Aplikasi <i>chatting</i>	0	4	2%
		1	47	22%
		2	88	41%
		3	65	30%
		4	5	2%
		≥ 5	6	3%

Berdasarkan tabel di atas, sebanyak 67 responden (27%) memiliki tiga akun sosial media, 47 orang (19%) memiliki dua akun sosial media. Responden yang memiliki akun sosial media lebih dari tiga sebanyak 83 orang (33%). Berdasarkan data, terdapat dua responden yang memiliki akun sosial media sebanyak sembilan buah. Jumlah aplikasi *chatting* yang dimiliki responden rata-rata dua sampai tiga. Berdasarkan data *raw*, terdapat dua responden yang memiliki sosial media hingga sembilan akun.

Tabel 5.6 Distribusi responden menurut tempat mengakses internet

No.	Tempat Mangakses Internet	Jumlah	Presentase
1	Warung internet (warnet)	39	18%
2	Rumah	209	97%
3	<i>Hotspot area</i>	127	59%
4	Sekolah	168	78%

Responden rata-rata mengakses internet di rumah dan sekolah. Remaja zaman sekarang sudah sangat sedikit yang mengakses internet di warnet. Berdasarkan data *raw*, remaja mengatakan bahwa mereka dapat mengakses internet di manapun asalkan memiliki kuota internet. Remaja juga banyak mengakses internet di sekolah karena di lokasi tersebut terdapat fasilitas *Wi-Fi* yang memudahkan remaja untuk dapat mengakses internet.

5.1.3 Variabel yang diukur

a. Variabel Independen

Variabel independen pada penelitian ini adalah kecanduan internet yang diperoleh hasil analisis data berupa normal, kecanduan ringan, kecanduan sedang dan kecanduan berat.

Tabel 5.7 Distribusi responden berdasarkan kecanduan internet

Variabel	Frekuensi	Presentase
Kecanduan internet		
Normal	12	6%
Kecanduan ringan	142	66%
Kecanduan sedang	58	27%
Kecanduan berat	3	1%
JUMLAH	215	100%

Sebanyak 94% responden dalam penelitian ini diketahui mengalami kecanduan internet di mana frekuensi tertinggi adalah kecanduan ringan (66%). Kecanduan internet merupakan suatu gangguan kejiwaan yang ditandai dengan keasyikan yang berlebihan dan tidak terkontrol terhadap penggunaan internet yang menyebabkan gangguan atau distress (Jorgenson dan Hsiao, 2016).

Tabel 5.8 Distribusi responden berdasarkan aspek-aspek kecanduan internet

Parameter	Tingkat Kecanduan							
	Normal		Ringan		Sedang		Berat	
	n	%	n	%	n	%	n	%
<i>Saliency</i>	0	0%	18	13%	18	31%	2	67%
<i>Mood modification</i>	1	8%	49	31%	35	60%	3	100%
<i>Tolerance</i>	0	0%	8	6%	29	50%	3	100%
<i>Withdrawal</i>	0	0%	18	13%	33	57%	3	100%
<i>Conflict</i>	0	0%	2	1%	29	50%	3	100%
<i>Relapse</i>	0	0%	27	19%	37	64%	3	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa seseorang yang tidak kecanduan internet tidak mengalami keenam aspek yang terdapat pada kecanduan internet. Remaja yang mengalami kecanduan internet pada tingkat ringan paling banyak merasakan *mood*

modification yaitu sebanyak 49 orang (31%), *relapse* sebanyak 27 orang (19%), *salience* sebanyak 18 orang (13%), *withdrawal* sejumlah 18 orang (13%) dan sisanya merasakan adanya *tolerance* 8 orang (6%) dan hanya dua orang (1%) yang mengalami *conflict*. Remaja yang kecanduan internet pada tingkat sedang paling banyak merasakan adanya *relapse* yaitu sebanyak 37 orang (64%), *mood modification* sebanyak 35 orang (60%) dan *withdrawal* sebanyak 33 orang (57%). Sisanya sebanyak 29 orang (50%) mengalami *tolerance* dan *conflict* serta 18 orang (31%) merasakan adanya *salience*. Pada tingkat kecanduan berat hampir semua aspek pada kecanduan internet dialami oleh responden. Sebanyak dua orang (67%) orang merasakan adanya *salience* dan seluruh remaja (100%) yang mengalami kecanduan internet berat merasakan adanya *mood modification*, *tolerance*, *conflict* dan *relaps*.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen pada penelitian ini adalah interaksi dengan orangtua, interaksi dengan teman sebaya, interaksi dengan lingkungan sekolah dan interaksi dengan lingkungan masyarakat.

Tabel 5.9 Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan orangtua

Variabel	Frekuensi	Presentase
Interaksi dengan orangtua		
Baik	118	55%
Kurang baik	97	45%
JUMLAH	215	100%

Sebanyak 118 orang (55%) memiliki interaksi yang baik dengan orangtua dan 97 orang (45%) memiliki interaksi yang kurang baik dengan orangtua mereka.

Tabel 5.10 Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan teman sebaya

Variabel	Frekuensi	Presentase
Interaksi dengan teman sebaya		
Baik	107	49,8%
Kurang baik	108	50,2%
JUMLAH	215	100%

Pengaruh teman sebaya mencapai puncaknya pada saat memasuki usia remaja. Buhrmester, (1996), Gecas & Seff, 1(990), Laursen, (1996) dalam Papalia (2008) berpendapat bahwa teman sebaya merupakan tempat bagi remaja dalam “berlatih” menjadi orang dewasa. Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 107 orang (49,8%) memiliki interaksi yang baik dengan teman sebayanya dan 108 orang (450,2%) memiliki interaksi yang kurang baik. Remaja yang dapat berinteraksi dengan baik adalah mereka yang terbuka terhadap teman, mau bekerjasama dengan teman dan memiliki frekuensi berinteraksi secara langsung yang sering. Remaja yang interaksi dengan teman sebaya kurang cenderung tertutup, tidak tertarik dengan pembicaraan teman dan sering merasa minder jika berbeda dengan teman yang lain.

Tabel 5.11 Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan lingkungan sekolah

Variabel	Frekuensi	Presentase
Interaksi dengan lingkungan sekolah		
Baik	111	52%
Kurang baik	104	48%
JUMLAH	215	100%

Sebanyak 111 orang (52%) memiliki interaksi yang baik di lingkungan sekolah dan sisanya sebanyak 104 orang (48%) interaksi sosialnya di lingkungan sekolah kurang baik. Interaksi antara remaja dengan lingkungan sekolah tampak dari interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan staf di sekolah.

Tabel 5.12 Distribusi responden berdasarkan interaksi dengan lingkungan masyarakat

Variabel	Frekuensi	Presentase
Interaksi dengan lingkungan masyarakat		
Baik	126	59%
Kurang baik	89	41%
JUMLAH	215	100%

Tabel 5.12 menunjukkan bahwa terdapat 126 orang (59%) memiliki interaksi yang baik di lingkungan masyarakat dan sisanya 89 orang (41%) interaksinya kurangbaik. Berdasarkan data *raw*, rata-rata remaja saat ini sangat jarang mengikuti kegiatan masyarakat yang ada di lingkungannya. Sebagian besar dari mereka tidak pernah mengikuti kegiatan karang taruna di desanya.

5.1.4 Hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja

Tabel 5.13 Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja dengan Orangtua

Variabel	Kecanduan Internet					Total	%
	Normal	Kecanduan ringan	Kecanduan sedang	Kecanduan berat			
Interaksi dengan orangtua							
Baik	9	93	14	2	118	55%	
Kurang baik	3	49	44	1	97	45%	
p = 0,000							
Koefisien kolerasi = - 0, 568							

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji ststistik kolerasi Spearman maka didapatkan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi remaja dengan orangtua dengan hasil analisis statistik $p=0$ di mana koefisien kolerasinya adalah -0,568. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah sedang dengan arah hubungan negatif yang artinya semakin seseorang mengalami kecanduan internet maka semakin rendah hubungan interaksinya dengan orangtua.

Tabel 5.14 Tabel Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja dengan Teman Sebaya

Variabel Interaksi dengan teman sebaya	Kecanduan Internet				Total	%
	Normal	Kecanduan ringan	Kecanduan sedang	Kecanduan berat		
Baik	9	86	12	0	107	49,7%
Kurang baik	3	56	46	3	108	50,3%
p = 0,000						
Koefisien kolerasi = - 0, 587						

Pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji ststistik kolerasi Spearman menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi remaja dengan teman sebaya dengan hasil analisis statistik $p=0$ di mana koefisien kolerasinya adalah $-0,587$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah sedang dengan arah hubungan negatif yang artinya semakin seseorang mengalami kecanduan internet maka semakin rendah hubungan interaksinya dengan teman sebaya.

Tabel 5.15 Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja dengan Lingkungan Sekolah

Variabel Interaksi dengan lingkungan sekolah	Kecanduan Internet				Total	%
	Normal	Kecanduan ringan	Kecanduan sedang	Kecanduan berat		
Baik	9	78	23	1	111	52%
Kurang baik	3	64	35	2	104	48%
p = 0,002						
Koefisien kolerasi = - 0, 213						

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji ststistik kolerasi Spearman maka didapatkan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi remaja dengan lingkungan sekolah dengan hasil analisis statistik $p=0,002$ di mana koefisien kolerasinya adalah $-0,213$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah lemah dan arah hubungan negatif. Artinya

semakin seseorang mengalami kecanduan internet maka semakin rendah hubungan interaksi sosialnya dengan lingkungan sekolah.

Tabel 5.16 Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja dengan Lingkungan Masyarakat

Variabel	Kecanduan Internet					Total	%
	Normal	Kecanduan ringan	Kecanduan sedang	Kecanduan berat			
Interaksi dengan lingkungan masyarakat							
Baik	9	84	30	3	126	59%	
Kurang baik	3	58	28	0	89	41%	
$p = 0,191$							
Koefisien kolerasi = - 0,090							

Hasil uji hipotesis kolerasi Spearman maka menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat di mana ditemukan $p=0,191$ dan koefisien kolerasinya adalah $-0,090$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi antara dua variabel lemah.

5.2 Pembahasan

5.2.1 Identifikasi tingkat kecanduan internet pada remaja

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 94% responden mengalami kecanduan internet dari tingkat ringan, sedang hingga berat. Responden yang tidak kecanduan hanya sebanyak 6%, kecanduan ringan 66%, kecanduan sedang 27% dan kecanduan berat sebanyak 1%. Kecanduan internet dipicu karena kemudahan dalam mengakses internet. Mengakses internet dapat dilakukan di manapun baik itu di warnet, di rumah, di sekolah, di *hotspot area* atau di manapun asalkan seseorang memiliki kuota internet pada gawai mereka. Pada penelitian ini hampir seluruh responden yaitu sebanyak 99% memiliki *smartphone* atau tablet yang dapat digunakan untuk mengakses internet dan sebanyak 59% biasa mengakses internet melalui

komputer atau laptop. Sebagian besar remaja menggunakan internet untuk mengakses sosial media, *chatting*, menonton video dan *download*. Selain itu mereka juga memanfaatkan internet untuk melakukan hal-hal yang positif seperti transaksi jual beli *online*, mencari berbagai macam informasi seperti membaca artikel, mencari tahu hal-hal baru dan mengerjakan tugas sekolah sehingga dengan adanya internet dapat memperluas pengetahuan remaja (Salainty, 2015).

Dampak dari kecanduan internet ringan yang paling banyak dirasakan oleh responden adalah *mood modification* dan *relapse*. Individu yang mengalami *mood modification* cenderung untuk mengalihkan masalah yang mereka hadapi dengan bermain internet. Mereka juga akan merasa puas saat dapat bermain internet. Remaja yang mengalami *relapse* merasakan sulit untuk mengurangi intensitas waktu dalam bermain internet. Mereka telah berusaha untuk mengurangi penggunaannya namun selalu gagal. Hal ini disebabkan karena mereka berusaha untuk memenuhi efek *mood modification* yang mereka alami sebelumnya.

Remaja yang kecanduan internet tingkat sedang paling banyak merasakan adanya *relapse*, *mood modification* dan *withdrawal*. *Relapse* terjadi saat individu berusaha untuk mengurangi waktu penggunaannya namun selalu gagal. *Mood modification* yaitu perasaan segera merasa puas dan menggembirakan saat dapat mengakses internet. Remaja yang mengalami *withdrawal* akan berpikir bahwa hidup tanpa internet akan terasa hampa dan membosankan. Mereka mengatakan bahwa internet merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masa kini. Tanda-tanda individu mengalami *withdrawal* antara lain merasa kesal jika ada orang lain yang mengganggu saat mereka sedang bermain internet dan akan merasa gelisah saat tidak dapat mengakses internet.

Remaja yang kecanduan internet berat mengalami semua aspek yang terdapat pada kecanduan internet yaitu *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *salience*, *tolerance* dan *conflict*. Remaja yang mengalami *salience* selalu membayangkan hal-hal baru yang sedang terjadi di internet meskipun mereka sedang melakukan aktivitas lain. Mereka juga memikirkan kapan akan mengakses internet lagi saat sedang melakukan aktivitas lainnya. Remaja yang mengalami *tolerance* akan merasakan bahwa penggunaan internet mereka meningkat secara signifikan. Hal ini terjadi karena untuk memenuhi *mood modification* yang mereka rasakan sebelumnya. *Tolerance* menyebabkan remaja merasa bahwa mereka mengakses internet lebih lama dari waktu yang direncanakan sehingga hal tersebut seringkali berdampak pada pemenuhan tidur mereka yang semakin berkurang pada malam hari. Remaja yang mengalami kecanduan internet berat hingga menyebabkan terjadinya relapse cenderung lebih memilih bermain internet daripada berkumpul dengan teman atau keluarga mereka. Selain itu mereka juga akan mengalami perasaan tidak nyaman saat penggunaan internet tiba-tiba berkurang atau dihentikan. *Conflict* yang terjadi akibat kecanduan internet yang dirasakan oleh remaja adalah konflik dengan orang-orang di sekitar mereka seperti orangtua atau teman.

Remaja yang kecanduan internet berat mengatakan bahwa mereka sering diingatkan oleh orang di sekitar mereka agar tidak terlalu sering bermain internet. Konflik yang sering terjadi antara remaja dan orangtua disebabkan karena nilai tugas atau ulangan yang turun akibat penggunaan internet secara berlebihan. Hal tersebut menyebabkan remaja suka merahasiakan berapa banyak waktu yang mereka gunakan untuk bermain internet supaya tidak ditegur oleh orangtua mereka. Remaja juga merasakan adanya konflik dengan dirinya sendiri akibat

penggunaan internet yang berlebihan. Mereka seringkali merasa heran dengan dirinya sendiri karena banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain internet.

Penelitian ini menunjukkan bahwa remaja rata-rata mengalami kecanduan sosial media. Responden yang mengalami kecanduan sosial media didominasi oleh remaja perempuan sedangkan remaja laki-laki lebih banyak mengalami kecanduan *game online*. Remaja perempuan lebih banyak mengalami kecanduan sosial media karena perempuan bersifat lebih ekspresif dan senang mengungkapkan informasi pribadi tentang dirinya (Vermeren, 2015 dalam Izzati, 2017). Velozo dan Stauder (2018) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa bahwa remaja laki-laki menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game online* dibandingkan remaja perempuan.

5.2.2 Identifikasi interaksi remaja dengan orangtua

Berdasarkan analisis data, responden rata-rata berusia 16 sampai 17 tahun. Mayoritas responden memiliki tipe keluarga *nuclear family* yaitu sebanyak 91% dan sisanya 9% *extended family*. Berdasarkan data, tipe keluarga tidak mempengaruhi pola interaksi antara remaja dengan orangtua. Sebanyak 55% remaja mempunyai interaksi yang baik dengan orangtua mereka dan sisanya 45% memiliki interaksi yang kurang baik. Hubungan antara orangtua dan anak sangat berpengaruh dalam terjadinya kecanduan internet di mana faktor ibu memiliki peranan yang besar dalam terbentuknya perilaku pada remaja. Hubungan antara ayah dan remaja yang kurang baik juga dapat menjadi faktor kecanduan internet pada remaja.

Data distribusi responden menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah anak pertama. Anak pertama dapat menjadi penyebab terjadinya konflik antara anak dan orangtua karena adanya sikap *overprotective* (Scohib, 1997 dalam Ardi,

2017). Orangtua cenderung bersikap demikian karena mereka baru pertama kali mengasuh anak dan mudah mengalami ketegangan sehingga terlalu sering memperhatikan anak. Perhatian yang berlebihan membuat anak memiliki sedikit kesempatan untuk dapat mengembangkan dirinya (Ardi, 2017). Penyebab konflik antara anak dengan orangtua akibat penggunaan internet secara berlebihan adalah menurunnya prestasi belajar. Anak tidak segan-segan untuk merahasiakan berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk bermain internet agar tidak ditegur atau dimarahi oleh orangtua mereka.

5.2.3 Identifikasi interaksi remaja dengan teman sebaya

Interaksi dengan teman sebaya adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang memiliki rentang usia sama di mana hubungan tersebut terjadi secara langsung. Data pada penelitian ini menunjukkan bahwa 107 orang (49,7%) remaja memiliki interaksi yang baik dengan teman sebayanya dan sebanyak 108 orang (50,3%) memiliki interaksi yang kurang baik dengan teman sebayanya. Berdasarkan data, sebagian besar remaja menggunakan internet untuk mengakses sosial media. Alasan banyak remaja banyak menggunakan sosial media adalah untuk memperoleh informasi, memperluas jaringan pertemanan dan sebagai sarana berekspresi (Izzati, 2017).

Remaja yang interaksi dengan teman sebayanya baik akan terbuka dan mau mengungkapkan apa yang mereka rasakan kepada teman, saling bercerita dan berbagi informasi, serta memiliki waktu yang cukup untuk dapat berinteraksi secara langsung atau *face to face*. Mereka juga tidak mudah merasa minder jika penampilannya berbeda dengan teman yang lain. Sebaliknya remaja yang interaksi sosial dengan teman sebayanya kurang baik, mereka kurang berminat

saat ada teman-temannya berkumpul dan membahas topik tertentu. Mereka merasa tidak memiliki waktu yang cukup untuk bisa berkumpul dengan teman-temannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Moslehpour dan Batjargal (2013) bahwa remaja yang kecanduan internet dapat mengurangi interaksi sosialnya di dunia nyata dan lebih nyaman dengan teman-teman di dunia maya.

5.2.4 Identifikasi interaksi remaja dengan lingkungan sekolah

Analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 51% responden memiliki interaksi yang baik di lingkungan sekolah dan sisanya 49% memiliki interaksi sosial di lingkungan sekolah kurang baik.. Interaksi yang baik antara remaja dengan lingkungan sekolah dapat terjadi jika sekolah menyediakan lingkungan yang kondusif dan tidak ada pertentangan. Selama hal itu dapat terjaga, maka remaja tidak akan merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri (Ali dan Asrori, 2010).

Remaja yang dapat berinteraksi dengan baik cenderung aktif mengikuti berbagai kegiatan di sekolah, aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar dan sering menyapa teman, guru beserta staf saat bertemu. Sebaliknya, remaja yang interaksi sosialnya kurang cenderung tidak berminat mengikuti kegiatan yang diadakan di sekolah seperti sering menghindari kerja bakti dan kurang aktif dalam kepanitiaan di sekolah. Mereka juga merasa takut dan malu bertanya kepada guru ketika ada pelajaran yang belum mereka pahami.

5.2.5 Identifikasi interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat

Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata remaja memiliki interaksi yang baik dengan lingkungannya. Data *raw* menunjukkan bahwa remaja saat ini sangat sedikit

sekali yang mengikuti kegiatan di lingkungan mereka seperti menjadi anggota karang taruna dan mengikuti kegiatannya. Lebih dari 50% dari responden tidak pernah mengikuti kegiatan karang taruna. Mereka juga jarang berpartisipasi dalam kepanitiaan suatu kegiatan yang diadakan di lingkungan, seperti kerja bakti. Namun meskipun demikian, hubungan mereka dengan tetangga pada umumnya tidak ada masalah dan dikatakan mereka mampu beradaptasi dengan lingkungan masyarakat yang jauh lebih kompleks dibandingkan dengan lingkungan keluarga atau sekolah.

Dalam kehidupan bermasyarakat, remaja belajar untuk mengenal berbagai macam karakteristik dan latar belakang yang berbeda-beda dari setiap individu sehingga dalam masa perkembangannya remaja diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan orang lain agar tercipta hubungan sosial yang positif di dalam masyarakat (Ali dan Asrori, 2010).

5.2.6 Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan orangtua

Hasil uji korelasi Spearman antara variabel kecanduan internet dan interaksi remaja dengan orangtua menunjukkan $p = 0,000$ dan $r = -0,568$ yang berarti ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan orangtua di mana kekuatan korelasinya sedang dan arah hubungan negatif. Hubungan negatif berarti semakin tinggi tingkat kecanduan internet remaja maka interaksinya dengan orangtua akan semakin rendah, dan sebaliknya. Hasil ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan orangtua diterima.

Remaja yang kecanduan internet ringan lebih banyak merasakan adanya konflik dengan orangtua. Mereka merasa takut dihukum saat melakukan sebuah

kesalahan, takut dimarahi ketika prestasi belajarnya menurun dan cenderung kurang dapat mengendalikan emosi saat orangtua memarahi mereka. Remaja yang kecanduan internet tingkat sedang dan berat merasakan adanya kelekatan dan komunikasi yang kurang dengan orangtua mereka. Konflik antara remaja dan orangtua juga sering terjadi akibat penggunaan internet yang berlebihan. Remaja yang kecanduan internet pada tingkat sedang dan berat lebih memilih bermain internet daripada meluangkan waktu untuk berkumpul dengan keluarga. Selain itu, remaja juga jarang bercerita mengenai kegiatan sehari-harinya kepada orangtua mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Shrivastava, *et. al* (2018) yang menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan internet akan mengalami penurunan interaksi dengan keluarganya. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Xu., *et. al.* (2014) mengatakan bahwa hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan orangtua. Kualitas komunikasi antara orangtua dengan remaja sangat erat kaitannya dengan terjadinya kecanduan internet di mana faktor ibu lebih terkait terhadap kejadian kecanduan internet daripada faktor ayah (Xu *et al.*, 2014). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa semakin tinggi penggunaan internet seorang remaja maka akan semakin rendah frekuensi interaksi *face to face* dengan orangtua. Kedekatan antara orangtua dan anak akan semakin berkurang seiring dengan tingginya peningkatan penggunaan internet secara berlebihan sehingga waktu berkualitas bersama keluarga tanpa sadar dapat terabaikan.

Kemudahan remaja dalam mengakses internet dan kelonggaran orangtua dalam mengawasi merupakan penyebab terjadinya jarak hubungan antara orangtua dengan remaja. Akibatnya remaja merasa lebih nyaman berbicara atau berkomunikasi dengan teman *online* mereka daripada dengan orangtua, di mana

seharusnya komunikasi antara anak dengan orangtua harus dibangun dengan demi terjalinnya hubungan keluarga yang harmonis. Intensitas berkomunikasi yang sering antara orangtua dan remaja membuat mereka menjadi lebih dekat dengan orangtuanya (Prajwalita, 2013; Permana, 2015).

Liu dan Kuo (2007) dalam penelitiannya menyatakan bahwa karakteristik keluarga berhubungan dengan kecanduan internet pada remaja. Remaja yang memiliki hubungan yang berkualitas dengan orangtua lebih sedikit mengalami kecanduan internet. Orangtua sangat berperan dalam mencegah remaja menggunakan internet secara kompulsif. Komunikasi antara remaja dan orangtua adalah cara yang efektif dalam mengendalikan penggunaan internet yang berlebihan pada remaja (Eijnden dan Spijkerman, 2010).

5.2.7 Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan teman sebaya

Berdasarkan analisis data dan uji kolerasi Spearman menunjukkan hasil $p = 0,000$ dan $r = -0,587$ yang berarti ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan orangtua dengan kekuatan korelasi sedang dengan arah hubungan negatif. Hubungan negatif berarti semakin tinggi tingkat kecanduan internet remaja maka interaksi sosialnya dengan teman sebaya akan semakin rendah, dan sebaliknya. Hasil ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan teman sebaya diterima.

Remaja yang kecanduan internet pada tingkat ringan rata-rata memiliki keterbukaan yang kurang dengan teman-temannya. Mereka jarang bersikap jujur kepada teman tentang perasaan yang sedang dialami, jarang berkumpul dan

berbagi informasi, akan merasa minder saat tidak dapat menyesuaikan aturan yang ada pada kelompok serta merasa jarang diterima oleh kelompok saat keinginannya tidak sesuai dengan anggota kelompok yang lain. Sedangkan remaja yang menalami kecanduan internet pada tingkat sedang dan berat selain memiliki keterbukaan yang kurang juga mengalami penurunan intensitas atau frekuensi hubungan serta kurang dapat bekerja sama dengan baik. Berdasarkan data, remaja yang kecanduan internet tingkat sedang dan berat rata-rata kurang tertarik dengan diskusi kelompok, termasuk saat teman-temannya saling bercerita, mereka tidak tertarik untuk mengikutinya. Mereka mengatakan bahwa lebih nyaman mengerjakan tugas secara individu dibandingkan secara kelompok. Sebagian besar dari mereka juga merasakan bahwa tidak memiliki banyak waktu untuk bertemu dan bermain dengan teman-temannya.

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Fauziah (2013) yang menyatakan bahwa remaja yang tidak bisa mengontrol dirinya dalam bermain internet akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangannya yaitu kesulitan dalam berkonsentrasi dan sukar untuk bersosialisasi. Kecanduan internet menyebabkan remaja menjadi acuh dengan lingkungannya sehingga hubungan mereka dengan teman-temannya menjadi renggang karena pergaulan mereka hanya sebatas dunia maya saja. Hal ini menyebabkan remaja terisolir dari teman-temannya sehingga keterampilan sosialnya berkurang (Fauziah, 2013).

5.2.8 Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja di lingkungan sekolah

Analisis data dan uji kolerasi Spearman menunjukkan hasil $p= 0,002$ dan $r = -0,213$ yang berarti ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial

remaja dengan orangtua dengan kekuatan korelasi lemah dan arah hubungan negatif. Hubungan negatif berarti semakin tinggi tingkat kecanduan internet remaja maka interaksi sosialnya di lingkungan sekolah akan semakin rendah, dan sebaliknya. Hasil ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan lingkungan sekolah diterima. Berdasarkan data, remaja yang kecanduan internet cenderung malu untuk mengajukan pertanyaan dan diskusi saat berada di kelas. Mereka sering kali merasa takut bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang sedang diajarkan. Menurut Sinkkonen, *et. al.*, (2014) hal ini dapat menyebabkan penurunan konsentrasi saat belajar di kelas hingga mengakibatkan turunnya prestasi akademik.

Remaja yang kecanduan internet tingkat ringan, sedang maupun berat rata-rata mengalami penurunan frekuensi komunikasi dengan lingkungan sekolah, baik itu dengan sesama siswa, guru maupun karyawan di sekolah. Mereka seringkali merasa tidak percaya diri ketika berbicara di depan kelas, kurang aktif mengikuti diskusi di dalam kelas, cenderung takut bertanya kepada guru, kurang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih senang mengerjakan tugas secara individu daripada secara berkelompok. Sikap kerja sama remaja yang kecanduan internet menunjukkan kearah yang kurang baik. Mereka rata-rata bersikap tidak acuh terhadap kegiatan yang diadakan di sekolah seperti mengikuti kerja bakti. Remaja yang kecanduan internet cenderung kurang bisa bersaing dengan baik dengan teman-temannya. Mereka merasa iri saat ada teman mereka yang memperoleh sebuah prestasi dan jarang mau mengucapkan selamat.

Hasil ini mengonfirmasi penelitian yang dilakukan oleh Sinkkonen, *et. al.*, (2014) yang menyatakan bahwa kecanduan internet dapat mempengaruhi kehidupan remaja

dari segi fisik, mental dan kehidupan sosial mereka. Remaja yang kecanduan internet memiliki minat yang kurang terhadap kehidupan sekolah.

5.2.9 Analisis hubungan kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat

Analisis data dan uji kolerasi Spearman menunjukkan hasil $p = 0,090$ dan $r = -0,191$ yang berarti tidak terdapat hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat. Nilai yang tidak signifikan tersebut membuktikan bahwa tidak ada hubungan antardua variabel. Hasil ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat ditolak.

Hal ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa internet memiliki dampak buruk yaitu membuat seseorang malas untuk berkomunikasi di dunia nyata sehingga mengakibatkan berkurangnya perasaan empati terhadap lingkungan sekitar. Individu yang kecanduan internet mencoba mengatasi kecemasan yang mereka rasakan dengan melarikan diri ke dunia maya. Hal ini dapat berakibat pada hubungan sosialnya di dunia nyata menjadi kaku dan terabaikan. dengan seringnya remaja bermain internet maka akan memengaruhi perilaku mereka dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat atau individu lain. Kecanduan internet dapat menyebabkan remaja bersikap apatis dan mengalami penurunan minat dalam menjalin hubungan sosial hingga akhirnya terjadi *social withdrawal* (penarikan sosial) (Young, 1998; Sinkkonen, Puhakka dan Meriläinen, 2014; Salainty, 2015).

Peneliti berasumsi bahwa penyebab H1 ditolak adalah butir-butir kuesioner yang sebagian menanyakan tentang kegiatan yang tidak terlalu sering dilakukan di masyarakat sehingga interaksi antara remaja dengan lingkungan sekitarnya kurang

tergambar dengan jelas seperti keaktifan remaja dalam mengikuti kegiatan di lingkungan, aktif dalam mengikuti karangtaruna serta turut membantu saat di lingkungan diadakan kerja bakti adalah beberapa kegiatan yang cukup jarang dilaksanakan.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menyajikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja yang telah dilakukan di SMAN 2 Nganjuk.

6.1 Kesimpulan

1. Sebagian besar remaja memanfaatkan internet untuk *chatting*, mengakses sosial media dan bermain *game online*.
2. Remaja perempuan lebih banyak menggunakan internet untuk membuka sosial media sedangkan remaja laki-laki mengakses internet untuk bermain *game online*.
3. Ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan internet dengan interaksi remaja dengan orangtua, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan internet maka semakin rendah interaksi dengan orangtua.
4. Ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan teman sebaya, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan internet maka semakin rendah interaksi dengan teman sebaya.
5. Ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan internet maka semakin rendah interaksi dengan lingkungan sekolah.
6. Tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.

6.2 Saran

1. Untuk perawat kesehatan jiwa, komunitas dan anak diharapkan mulai memberi perhatian khusus terhadap masalah kecanduan internet dengan memberikan edukasi terkait dampak kecanduan internet kepada remaja maupun orangtua sehingga tidak sampai menimbulkan gangguan pada hubungan sosial remaja yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka pada tahap perkembangan selanjutnya.
2. Untuk orangtua diharapkan dapat lebih mengontrol penggunaan internet pada anak mereka, misalnya dengan memberlakukan jadwal tertentu untuk menggunakan internet. Orangtua juga disarankan untuk membangun komunikasi secara langsung yang lebih baik dengan anak agar kehangatan dalam keluarga dapat dirasakan oleh seluruh anggota keluarga.
3. Untuk pihak sekolah diharapkan dapat memberikan kebijakan terkait dengan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah agar kecanduan internet pada remaja lebih dapat dikendalikan.
4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperhatikan faktor-faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial selain intensitas bermain internet. Selain itu juga dapat memperluas populasi dan memperbanyak sampel agar generalisasi penelitian menjadi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2007) *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, M. dan Asrori, M. (2010) *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alligood, M. R. (2018) *Nursing Theories and Their Works*. 9 ed. Missouri: Mosby Elsevier.
- Andaryani (2013) “Perbedaan Tingkat Self Control Remaja Laki-Laki dan Remaja Perempuan yang Kecanduan Internet,” *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 3, hal. 206–208.
- Anhar, R. (2014) *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang*. Malang.
- APJII (2017) “Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia: Survey 2017,” *Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia*.
- Ardi, B. M. (2017) *Hubungan Konflik Interaksi Orangtua dengan Kecanduan Game Online pada Remaja*. Surabaya. Tersedia pada: <http://repository.unair.ac.id/69582/2/FKP.N.17-18Ardh.pdf>.
- Croft, H. (2016) *Internet Addicts: Is Your Teen Addicted to the Internet?* Tersedia pada: <https://www.healthypace.com/addictions/internet-addiction/internet-addicts-is-your-teen-addicted-to-the-internet/> (Diakses: 26 April 2018).
- Dahlan, S. (2014) *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan*. 6 ed. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- Dewi, L. 'Adah A. (2015) *Pengaruh Interaksi Orangtua–Anak dan Pengambilan Keputusan Keluarga Terhadap Kenakalan Remaja*. Bogor.
- Djaja, M. (2017) *Pengasuhan Positif, Kemdikbud*. Tersedia pada: https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/uploads/Dokumen/4560_2017-03-08/PengasuhanPositif-MaswitaDjaja.pdf (Diakses: 23 Mei 2018).
- Dreier, M. *et al.* (2016) “Computers in Human Behavior A hidden type of internet addiction? Intense and addictive use of social networking sites in adolescents,” 55, hal. 172–177. doi: 10.1016/j.chb.2015.09.007.
- Eijnden, R. J. J. M. Van Den dan Spijkerman, R. (2010) “Compulsive Internet Use Among Adolescents : Bidirectional Parent – Child Relationships,” hal. 77–89. doi: 10.1007/s10802-009-9347-8.
- Fauziah, E. . (2013) “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja,” *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(1).
- Fauziyah, A. (2017) *Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Kemampuan Sosialisasi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas*

Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.

- Gillin (2002) *Sosiologi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Griffith, M. D., Davies, M. N. dan Chappel, D. (2004) “Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers,” *Journal of Adolescence*, hal. 84–96.
- Griffiths, M. (2008) *Internet and Video Game Addiction*. Academic Press. doi: 10.1016/B978-012373625-3.50010-3.
- Hanum (2015) “Dampak Ibu Bekerja Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional pada Lingkungan Belajar.”
- Heffner, C. L. (2013) *Internet Addiction Disorder, Allpsych*. Tersedia pada: <http://allpsych.com/journal/internetaddiction/> (Diakses: 14 Desember 2018).
- Hurlock, E. B. (2003) *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Izzati, A. N. (2017) *Hubungan Kecanduan Media Sosial Terhadap Tingkat Stres Pad Remaja di SMAN 2 Surabaya*. Surabaya.
- Jorgenson, A. G. dan Hsiao, R. C. (2016) “Internet Addiction and Other Behavioral Addictions.” doi: 10.1016/j.chc.2016.03.004.
- Kowert, R. dan Oldmeadow, J. A. (2013) “Com puters in Human Behavior (A) Social reputation : Exploring the relationship between online video game involvement and social competence,” *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 29(4), hal. 1872–1878. doi: 10.1016/j.chb.2013.03.003.
- Lestari, F. A. (2014) *Perbedaan Kemampuan Interaksi Antara Siswa Yang Mengikuti Organisasi Kesiswaan Di Smp Negeri 4 Kalasan Tahun Ajaran 2013/2014*. Yogyakarta.
- Lestari, T. (2015) *Kumpulan Teori untuk Kajian Pustaka Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Liu, C. dan Kuo, F. (2007) “A Study of Internet Addiction through the Lens,” *CyberPsychology & Behavior*, 10(6), hal. 799–804. doi: 10.1089/cpb.2007.9951.
- Longstreet, P. dan Brooks, S. (2017) “Technology in Society Life satisfaction : A key to managing internet & social media addiction,” *Technology in Society*. Elsevier Ltd, 50, hal. 73–77. doi: 10.1016/j.techsoc.2017.05.003.
- Mesch, G. S. (2012) “Technology and Youth. New Directions for Youth Development, 2012 (135),” (2012), hal. 97–105.
- Molinos Martin (2016) *The Relationship Between Video Game Usi, Internet Use, Addiction and Subjective Well-Being*. University of California.

- Monks (2004) *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Moslehpour, M. dan Batjargal, U. (2013) “Factors Influencing Internet Addiction among Adolescents of Malaysia and Mongolia,” *Jurnal Administrasi Bisnis*, 9(2), hal. 5–20.
- Muna, K. (2016) *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Penggunaan Internet pad Siswa kelas XI di SMKN 2 Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Neto, S. dan Barros, J. (2000) “Psychosocial Concomitans of Loneliness Among Student of Cape Verde and Portugal,” *The Journal of Psychology*, hal. 503–514.
- Nirwanda, C. S. dan Ediati, A. (2012) “Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial,” *Jurnal Empati*, 5(1), hal. 19–23.
- Nurmandia, H., Wigati, D. dan Masluchah, L. (2013) “Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial,” *Jurnal Penelitian Psikologi*, 04(02), hal. 107–119.
- Nursalam (2013) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. 3 ed. Jakarta: Salemba Medika.
- Papalia, D. E., Old, W. S. dan Feldman, R. D. (2008) *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana.
- Partiwi, D. (2016) *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Lansia Di Posyandu Lansia Desa Kemukus Kecamatan Gombang Kabupaten Kebumen*. Kebumen.
- Permana, D. A. D. (2015) *Komunikasi Interpersonal Orangtua Kepada Anak dalam Memahami Dampak Bermain Game Online*. Surakarta. Tersedia pada: <http://eprints.ums.ac.id/39851/13/02>. Naskah Publikasi.pdf.
- Permatasari, I. E. (2017) *Instagram Memang Kekinian dan Gaul, tapi Apa Kamu Tahu Sisi Lainnya?*, *Hipwee Community*. Tersedia pada: <https://www.hipwee.com/list/instagram-memang-kekinian-dan-gaul-tapi-apa-kamu-tahu-sisi-lainnya/> (Diakses: 16 Juli 2018).
- Pierce, T. (2009) “Computers in Human Behavior Social Anxiety and Technology: Face-to-face Communication Versus Technological Communication Among Teens,” *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 25(6), hal. 1367–1372. doi: 10.1016/j.chb.2009.06.003.
- Potter, P. A. dan Perry, A. G. (2010) *Fundamental Keperawatan*. Edisi 7 Bu. Jakarta: Salemba Medika.
- Prajwalita (2013) *Hubungan Intensitas Penggunaan Facebook Terhadap Intensitas Interaksi Face To Face Remaja dengan Orangtua*. Semarang.

Tersedia pada: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/2006/2004>.

- Prizant-Passal, S., Shechner, T. dan Aderka, I. M. (2016) “Social anxiety and internet use - A meta-analysis: What do we know? What are we missing?,” *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 62, hal. 221–229. doi: 10.1016/j.chb.2016.04.003.
- Puspitawati, H. (2006) *Pengaruh Faktor Keluarga, Lingkungan Teman dan Sekolah Terhadap Kenakalan Pelajar di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) di Kota Bogor*. Institut Pertanian Bogor.
- Rahmawati, I., Yusuf, A. dan Krisnana, I. (2010) “Gejala Kepribadian Introvert (Cooperative Play Affects Social Interaction of Children who have Introvert Personality),” *Jurnal Ners*, 5(1), hal. 38–48. Tersedia pada: <https://ejournal.unair.ac.id/JNERS/article/view/3922/2652>.
- Salainty, F. R. (2015) “Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara,” *Journal “Acta Diurna,”* IV(1).
- Saliceti, F. (2015) “Internet Addiction Disorder (IAD),” 191, hal. 1372–1376. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.292.
- Santrock, J. W. (2008) *Adoelscence*. 12 ed. Boston: McGraw.
- Shrivastava, A., Sharma, M. K. dan Marimuthu, P. (2018) “Internet addiction at workplace and it implication for workers life style: Exploration from Southern India,” *Asian Journal of Psychiatry*. Elsevier, 32(April 2017), hal. 151–155. doi: 10.1016/j.ajp.2017.11.014.
- Sinkkonen, H., Puhakka, H. dan Meriläinen, M. (2014) “Internet use and addiction among Finnish Adolescents (15–19 years),” *Journal of Adolescence*. Elsevier Ltd, 37(2), hal. 123–131. doi: 10.1016/j.adolescence.2013.11.008.
- Siomos, K. E. *et al.* (2008) “Internet Addiction among Greek Adolescent Students,” *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), hal. 653–657. doi: 10.1089/cpb.2008.0088.
- Soekanto, S. (2012) *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Soliha, S. F. (2015) “Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial,” *Jurnal Interaksi*, 4(1), hal. 1–10.
- Stockdale, L. dan Coyne, S. M. (2018) “Journal of Affective Disorders Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls ☆,” *Journal of Affective Disorders*. Elsevier B.V., 225(January 2017), hal. 265–272. doi: 10.1016/j.jad.2017.08.045.
- Sumarsono, B. (2017) *Ciri-ciri Interaksi Sosial*. Tersedia pada:

<https://www.halopsikolog.com/ciri-ciri-interaksi-sosial/276/> (Diakses: 13 Maret 2018).

Sunaryo (2004) *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.

Vydia, V., Irliana, N. dan Savitri, A. D. (2014) “Pengaruh Sosial Media Terhadap Komunikasi Interpersonal dan Cyberbullying Pada Remaja,” 12(1), hal. 14–18.

Wayne, G. (2014) *Imogene M.King’s Theory of Goal Attainment*. Tersedia pada: <https://nurseslabs.com/imogene-m-kings-theory-goal-attainment/> (Diakses: 25 April 2018).

Widiana, H. S., Retnowati, S. dan Hidayat, R. (2004) “Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet,” *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 1(1).

Widyanto, L. dan McMurrin, M. (2004) “The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test,” *CyberPsychology & Behavior*, 7, hal. 433–450.

Xu, J. *et al.* (2014) “Parent-adolescent interaction and risk of adolescent internet addiction : a population-based study in Shanghai,” *BMC Psychiatry*, 14. doi: 10.1186/1471-244X-14-112.

Ybarra, M., Alexander, C. dan Mitchell, K. (2005) “Depressive Symptomatology, Youth Internet Use, and Online Interactions: A National Survey,” *Journal of Adolescence Health*, (36), hal. 9–18.

Young, K. *et al.* (2000) “Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium,” *CyberPsychology & Behavior*, 5(5), hal. 475–479. doi: 10.1089/cpb.1999.2.475.

Young, K. S. (1998) “Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder,” *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), hal. 237–244.

Young, K. S. (2009) “The Evaluation and treatment of Internet Addiction,” *The American Journal of Family Therapy*. Diedit oleh L. VandeeCreek dan T. Jackson. USA: American Behavioral Scientist, (37), hal. 355–372.

Yusuf, A., Fitriyasaki, R. P. dan Nihayati, H. E. (2015) *Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Jakarta: Salemba Medika.

*Lampiran 1***PENJELASAN PENELITIAN BAGI RESPONDEN****1. Judul Penelitian:** Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial

Remaja.

2. Tujuan:**a. Tujuan Umum**

Menjelaskan hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial remaja.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi tingkat kecanduan internet pada remaja.
- 2) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan orangtua
- 3) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan teman sebaya.
- 4) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah.
- 5) Mengidentifikasi interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.
- 6) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua.
- 7) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan teman sebaya.
- 8) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah.
- 9) Menganalisis hubungan antara kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.

3. Perlakuan yang diterapkan pada subjek

Penelitian ini merupakan penelitian observasional, sehingga tidak ada perlakuan apapun untuk subjek. Subjek hanya terlibat sebagai responden yang akan diberi kuesioner perihal penggunaan internet dan kuisisioner mengenai interaksi sosial. Pengisian kuisisioner akan dilakukan sekitar 30 menit.

4. Manfaat

Responden penelitian ini akan mendapatkan manfaat berupa kesempatan mendapatkan edukasi seputar dampak positif dan negatif penggunaan internet serta tips-tips menggunakan internet yang bijak. Edukasi dilakukan dengan metode ceramah dan Tanya jawab yang dilakukan di setiap kelas responden.

5. Bahaya potensial

Tidak ada bahaya potensial yang diakibatkan oleh keterlibatan subjek dalam penelitian ini karena tidak ada intervensi apapun dalam penelitian ini dan hanya melakukan pengisian kuisisioner.

6. Pernyataan persetujuan sebagai responden (*Informed Consent*)

Responden yang berusia kurang dari 17 tahun akan diberikan penjelasan oleh peneliti mengenai prosedur, manfaat dan tujuan penelitian. Lembar *informed consent* diberikan kepada responden sehari sebelum penelitian dilaksanakan. Kemudian responden diberi tahu agar menyampaikannya kepada orangtua/ wali mereka. Selanjutnya wali responden dibebaskan untuk menentukan pilihan bersedia atau tidak jika anak mereka mengikuti penelitian. Lembar informed consent dikembalikan ke peneliti keesokan harinya sebelum penelitian dilaksanakan.

Responden yang berusia ≥ 17 tahun diberikan penjelasan oleh peneliti

tentang prosedur, manfaat dan tujuan penelitian. Peneliti juga akan memberikan lembar penjelasan penelitian beserta informed consent yang akan ditandatangani sendiri oleh responden. Peneliti memberikan kesempatan kepada responden untuk mempertimbangkan keputusan untuk ikut serta atau menolak dalam penelitian. Jika calon responden tidak bersedia untuk terlibat dalam penelitian maka peneliti tidak akan memaksakan untuk menandatangani informed consent. Informasi dan data yang diberikan kepada peneliti akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian.

Penandatanganan surat persetujuan ini bersifat sukarela dan tanpa tekanan atau paksaan dari siapapun. Jika subjek penelitian menolak menandatangani surat persetujuan ini maka penelitian ini tidak akan diteruskan.

7. Hak untuk undur diri

Keikutsertaan subjek dalam penelitian ini bersifat sukarela dan responden berhak untuk mengundurkan diri tanpa menimbulkan konsekuensi yang merugikan responden.

8. Adanya insentif untuk responden

Keikutsertaan dalam penelitian ini bersifat sukarela sehingga tidak ada insentif berupa uang yang akan diberikan. Peneliti hanya akan memberikan suvenir berupa alat tulis sebagai tanda terima kasih peneliti kepada responden yang telah bersedia menyempatkan waktunya untuk mengikuti penelitian

Contact person:

Diana Rachmawati

No. HP/ WA: 081352444121

Email: dianascout30@gmail.com

*Lampiran 2***LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Saya, Diana Rachmawati, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, akan melakukan penelitian dengan judul **Hubungan Kecanduan Internet dengan Interaksi Sosial Remaja**.

Untuk itu kami mohon partisipasi Anda untuk mengisi kuesioner atau daftar pertanyaan yang telah kami siapkan dengan sejujur-sejujurnya. Kami menjamin kerahasiaan data tersebut. Informasi yang Anda berikan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan disebarluaskan atau digunakan untuk maksud-maksud lain.

Sebagai bukti kesediaan menjadi responden dalam penelitian ini, kami mohon kesediaan Anda untuk menandatangani persetujuan yang telah saya sediakan. Partisipasi adik-adik dalam mengisi kuesioner ini sangat kami hargai dan sebelumnya saya ucapkan terima kasih.

Nganjuk, 2018

Hormat kami,

Diana Rachmawati

*Lampiran 3***PERNYATAAN PERSETUJUAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
 Umur :
 Jenis kelamin :
 Alamat :

adalah orangtua/ wali dari siswa: (diisi jika responden berusia <17 tahun)

nama :
 umur :
 jenis kelamin :
 kelas :

Telah mendapat keterangan secara terinci dan jelas mengenai:

1. Penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja”.
2. Perlakuan yang akan diterapkan pada subjek
3. Manfaat ikut sebagai subjek penelitian
4. Bahaya yang akan timbul
5. Prosedur penelitian

dan mendapat kesempatan mengajukan pertanyaan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Maka dengan ini saya secara sukarela dan tanpa paksaan mengizinkan dilakukan pengambilan data terhadap siswa tersebut

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa tekanan dari pihak manapun.

Nganjuk,2018

Peneliti

Responden/ Wali

Diana Rachmawati

.....

Saksi

*Lampiran 4***KUESIONER****DATA DEMOGRAFI RESPONDEN**

Kode responden :(diisi peneliti)

Jenis kelamin : Laki-laki / Perempuan *)

Usia :tahun

Kelas :

Alamat :

Anak ke :daribersaudara

Tinggal bersama : () Keluarga inti (ayah, ibu, saudara kandung)

() Keluarga besar (kakek, nenek, om, tante, dsb.)

Pekerjaan orangtua :

a. Ayah :

b. Ibu :

Pendidikan orangtua :

a. Ayah : SD / SMP / SMA / S1 / S2 *) Lainnya.....

b. Ibu : SD / SMP / SMA / S1 / S2 *) Lainnya.....

***) coret yang tidak perlu**

KUESIONER PEMANFAATAN INTERNET**Petunjuk:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada tempat yang sudah disediakan. Semua jawaban yang Anda berikan tidak ada yang salah maupun benar, jadi jawablah setiap pertanyaan dengan jujur. Pastikan semua pertanyaan sudah terjawab dengan lengkap.

1. Untuk apa Anda paling sering menggunakan internet?

<input type="checkbox"/> <i>Game online</i>	<input type="checkbox"/> Menonton video
<input type="checkbox"/> Sosial media	<input type="checkbox"/> <i>Chatting</i>
<input type="checkbox"/> Jual beli <i>online</i>	<input type="checkbox"/> Mengerjakan tugas sekolah
<input type="checkbox"/> <i>Download</i> (gambar, video, lagu, dsb.)	
<input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan	
2. Sosial media apa saja yang Anda miliki?

<input type="checkbox"/> Facebook	<input type="checkbox"/> Ask.Fm
<input type="checkbox"/> Instagram	<input type="checkbox"/> Tumblr
<input type="checkbox"/> Twitter	<input type="checkbox"/> Snapchat
<input type="checkbox"/> Path	<input type="checkbox"/> Youtube
<input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan.....	
3. Aplikasi *chatting* apa saja yang Anda miliki?

<input type="checkbox"/> WhatsApp	<input type="checkbox"/> WeChat
<input type="checkbox"/> Line	<input type="checkbox"/> Hangouts
<input type="checkbox"/> Facebook Messenger	<input type="checkbox"/> Skype
<input type="checkbox"/> BlackBerry Messenger (BBM)	<input type="checkbox"/> Telegram
<input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan.....	
4. Dari perangkat apa Anda mengakses internet?
 - Smartphone/ tablet*
 - Komputer/ Laptop
5. Di mana Anda biasa mengakses internet?

<input type="checkbox"/> Warnet	<input type="checkbox"/> Hotspot area (tempat yang menyediakan fasilitas <i>Wi-Fi</i>)
<input type="checkbox"/> Rumah	<input type="checkbox"/> Sekolah
<input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan.....	

KUESIONER KECANDUAN INTERNET**Petunjuk pengisian:**

Berikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang menggambarkan diri Anda yang sebenarnya. Dalam kuesioner ini, tidak ada jawaban benar atau salah, maka dari itu jawablah setiap pertanyaan dengan jujur. Pastikan Anda menjawab semua nomor dengan ketentuan sebagai berikut:

TP = Tidak pernah

J = Jarang

K = Kadang-kadang

S = Sering

SS = Sangat sering

SL = Selalu

No.	Pernyataan	TP	J	K	S	SS	SL
1	Saya mengakses internet lebih lama dari waktu yang saya rencanakan						
2	Saya mengalihkan masalah yang saya hadapi dengan mengakses internet						
3	Saya merasa puas saat saya dapat mengakses internet						
4	Saya membayangkan hal-hal baru apa saja yang terjadi di internet saat saya sedang melakukan aktivitas lainnya						
5	Orang di sekitar saya (teman/orangtua) mengingatkan saya agar tidak terlalu sering mengakses internet						
6	Nilai tugas/ ulangan saya turun akibat penggunaan internet yang terlalu sering						
7	Saya menyempatkan untuk membuka internet saat melakukan aktivitas lainnya						
8	Saya sudah berusaha mengurangi waktu untuk mengakses internet, namun gagal						
9	Saya merasa heran dengan diri saya sendiri karena banyaknya waktu yang saya habiskan untuk mengakses internet						
10	Tugas sekolah/ rumah saya terhambat akibat terlalu sering menghabiskan waktu untuk mengakses internet						
11	Saya merencanakan kapan saya akan mengakses internet lagi saat sedang melakukan aktivitas lainnya						
12	Saya berpikir bahwa hidup tanpa internet akan terasa hampa dan membosankan						
13	Saya merasa kesal jika ada orang yang mengganggu saya disaat sedang asyik mengakses internet						
14	Saya tidur terlalu malam karena mengakses						

	internet						
No.	Pernyataan	TP	J	K	S	SS	SL
15	Saya merasa waktu penggunaan internet saya meningkat signifikan.						
16	Saya mengingatkan diri saya 'sementara, sedikit lagi selesai' saat sedang asyik mengakses internet.						
17	Saya mencoba berhenti untuk menggunakan internet, namun gagal.						
18	Saya merahasiakan berapa waktu yang saya habiskan untuk mengakses internet dari orang terdekat saya.						
19	Saya lebih memilih mengakses internet daripada keluar bersama teman/keluarga.						
20	Saya merasa gelisah saat tidak dapat mengakses internet.						

KUESIONER INTERAKSI REMAJA DENGAN ORANGTUA**Petunjuk pengisian:**

Berikan tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang menggambarkan diri Anda yang sebenarnya. Pastikan Anda menjawab semua nomor dengan ketentuan sebagai berikut:

TP = Tidak pernah

J = Jarang

S = Sering

SL = Selalu

No.	Pernyataan	TP	J	S	SL
1	Orangtua menunjukkan kasih sayangnya kepada saya.				
2	Ketika saya sedih, orangtua membuat saya tenang.				
3	Saya dan orangtua meluangkan waktu untuk makan bersama.				
4	Saya memunyai banyak waktu untuk bersendagurau dengan orangtua.				
5	Saya mendengarkan keluh kesah yang dialami orangtua saya.				
6	Saya bercerita apapun yang saya alami kepada orangtua.				
7	Orangtua menanyakan kegiatan yang telah saya lakukan seharian.				
8	Saya biasanya menghindar saat orangtua memanggil saya.				
9	Ketika ayah dan ibu berbicara, saya mendengarkannya.				
10	Ketika saya mendapatkan masalah, saya bercerita kepada orangtua.				
11	Saya takut dihukum orangtua jika saya melakukan kesalahan.				
12	Orangtua menegur saya saat prestasi belajar saya menurun.				
13	Saat orangtua memarahi saya, wajah saya langsung memerah.				

KUESIONER INTERAKSI SOSIAL REMAJA DENGAN TEMAN SEBAYA**Petunjuk pengisian:**

Berikan tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang menggambarkan diri Anda yang sebenarnya. Pastikan Anda menjawab semua nomor dengan ketentuan sebagai berikut:

TP = Tidak pernah

J = Jarang

S = Sering

SL = Selalu

No	Pernyataan	Jawaban			
		TP	J	S	SL
1.	Saya bersikap jujur dan terbuka serta mengungkapkan apa yang rasakan kepada teman				
2.	Saya berbagi informasi tentang hal-hal baru, isu terkini, dan topik hangat saat berkumpul bersama teman-teman				
3.	Saya merasa perlu memiliki privasi dan merahasiakan hal yang saya rasa tidak perlu diketahui teman				
4.	Saya akan merasa minder jika tidak dapat menyesuaikan dengan aturan yang ada pada kelompok				
5.	Apapun yang dilakukan teman saya pasti juga melakukannya				
6.	Saya tetap diterima dalam kelompok, meskipun saya tidak sesuai dengan keinginan anggota kelompok				
7.	Saya tidak ingin bergabung dengan kelompok yang kalah				
8.	Saran dari teman-teman menjadi pedoman bagi saya dalam melakukan sesuatu				
9.	Saya turut serta dalam diskusi kelompok untuk menentukan sesuatu				
10.	Pada saat mengambil keputusan, teman saya tidak pernah melibatkan saya				
11.	Saya tidak perlu ikut membantu karena anggota kelompok sudah banyak				
12.	Saat teman-teman saling bercerita, saya tidak tertarik mengikutinya				
13.	Saat berkumpul bersama, saya merasa bebas				

	melakukan apa saja tidak peduli teman				
No	Pernyataan	Jawaban			
		TP	J	S	SL
	lainnya				
14.	Saya menyesuaikan topik pembicaraan saat berkomunikasi dengan teman-teman				
15.	Saat teman-teman memberikan semangat, saya merasa lebih percaya diri				
16.	Saat belajar bersama teman-teman, saya merasa terbantu dan mudah memahami pelajaran				
17.	Saya merasa percaya diri mengenakan model pakaian tertentu meskipun berbeda dengan teman-teman				
18.	Saya tidak bisa mengerjakan tugas secara berkelompok				
19.	Saya lupa mengerjakan tugas rumah karena asik bermain bersama teman-teman				
20.	Saya menerima kekurangan dan kelebihan teman-teman				
21.	Saya menghormati usulan dari teman-teman dalam kelompok				
22.	Saat bermain bersama teman-teman, saya tidak menginginkan kehadiran teman lawan jenis				
23.	Saya memiliki banyak waktu untuk bertemu dengan teman-teman				
24.	Saya berkumpul dengan teman hampir setiap hari				
25.	Saya mudah berkumpul dengan teman-teman				
26.	Saya memiliki tugas rumah sehingga susah bermain dengan teman-teman				
27.	Ketika sedang menghadapi masalah, teman saya dapat menghibur dan menenangkan hati Saya				
28.	Bagi saya, teman-teman tidak pernah mengerti masalah yang saya hadapi				

KUESIONER INTERAKSI SOSIAL REMAJA DENGAN LINGKUNGAN SEKOLAH

Petunjuk pengisian:

Berikan tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang menggambarkan diri Anda yang sebenarnya. Pastikan Anda menjawab semua nomor dengan ketentuan sebagai berikut:

TP = Tidak pernah

J = Jarang

S = Sering

SL = Selalu

No	Pernyataan	Jawaban			
		TP	J	S	SL
1	Saya aktif mengikuti kegiatan yang diadakan di sekolah.				
2	Saya merasa tidak percaya diri ketika berbicara di depan kelas.				
3	Saya aktif menjadi panitia dalam acara di sekolah.				
4	Saya aktif mengajukan pertanyaan dalam diskusi di kelas.				
5	Saya menghindar jika ada kerja bakti di sekolah.				
6	Saya cuek dengan kegiatan yang diadakan di sekolah.				
7	Saya iri kepada teman saya jika nilainya lebih bagus dari saya.				
8	Saya merasa takut untuk bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang diajarkan				
9	Saya mengucapkan selamat kepada teman saya ketika mereka memperoleh prestasi				
10	Ketika bertemu guru, saya menyapa beliau.				
11	Saya berani mencalonkan diri sebagai pengurus kelas.				
12	Saya menyapa staf dan karyawan sekolah setiap kali bertemu dengan beliau.				
13	Saya aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.				
14	Saya lebih senang mengerjakan tugas secara berkelompok daripada individu				

KUESIONER INTERAKSI SOSIAL REMAJA DENGAN LINGKUNGAN MASYARAKAT

Petunjuk pengisian:

Berikan tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang menggambarkan diri Anda yang sebenarnya. Pastikan Anda menjawab semua nomor dengan ketentuan sebagai berikut:

TP = Tidak pernah

J = Jarang

S = Sering

SL = Selalu

No.	Pernyataan	TP	J	S	SL
1	Saya terlibat dalam kegiatan kemasyarakatan.				
2	Saya ikut menjadi pengurus kegiatan yang ada di lingkungan rumah saya.				
3	Saya mengikuti kegiatan karangtaruna di desa saya.				
4	Saya rukun dengan tetangga dan menghindari pertengkaran.				
5	Saya bergaul dengan teman-teman di lingkungan rumah saya.				
6	Saya membantu tetangga yang sedang kesulitan.				
7	Ketika ada masalah dengan tetangga, saya berusaha menyelesaikannya secepat mungkin.				
8	Saya ikut membantu bersama warga lain ketika di lingkungan rumah saya diadakan kerja bakti				
9	Saya bisa menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan saya.				
10	Saat bertemu dengan tetangga, saya menyapanya.				

Lampiran 5

Uji Validitas dan Reliabilitas

Kuesioner Kecanduan Internet

Correlations

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10
soal1	Pearson Correlation	1	.389	.403	.402	.281	.363	.694**	.434	.559	.425
	Sig. (2-tailed)		.090	.078	.079	.229	.115	.001	.056	.010	.062
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal2	Pearson Correlation	.389	1	.559	.367	.536	.468	.454	.403	.512	.334
	Sig. (2-tailed)	.090		.010	.111	.015	.038	.044	.078	.021	.150
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal3	Pearson Correlation	.403	.559	1	.411	.487	.568**	.254	.308	.355	.408
	Sig. (2-tailed)	.078	.010		.072	.030	.009	.281	.187	.124	.074
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal4	Pearson Correlation	.402	.367	.411	1	.493	.625**	.531	.570**	.421	.673**
	Sig. (2-tailed)	.079	.111	.072		.027	.003	.016	.009	.064	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal5	Pearson Correlation	.281	.536	.487	.493	1	.345	.273	.301	.578**	.342
	Sig. (2-tailed)	.229	.015	.030	.027		.137	.245	.198	.008	.140
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal6	Pearson Correlation	.363	.468	.568**	.625**	.345	1	.382	.699**	.496	.417
	Sig. (2-tailed)	.115	.038	.009	.003	.137		.096	.001	.026	.067
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal7	Pearson Correlation	.694**	.454	.254	.531	.273	.382	1	.586**	.379	.418
	Sig. (2-tailed)	.001	.044	.281	.016	.245	.096		.007	.100	.066
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

soal8	Pearson Correlation	.434	.403	.308	.570**	.301	.699**	.586**	1	.634**	.410
	Sig. (2-tailed)	.056	.078	.187	.009	.198	.001	.007		.003	.072
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal9	Pearson Correlation	.559	.512	.355	.421	.578**	.496	.379	.634**	1	.525
	Sig. (2-tailed)	.010	.021	.124	.064	.008	.026	.100	.003		.018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal10	Pearson Correlation	.425	.334	.408	.673**	.342	.417	.418	.491	.371	.355
	Sig. (2-tailed)	.062	.150	.074	.001	.140	.067	.066	.028	.108	.124
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal11	Pearson Correlation	.354	.429	.072	.703**	.440	.522	.665**	.576**	.451	.331
	Sig. (2-tailed)	.125	.059	.763	.001	.052	.018	.001	.008	.046	.154
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal12	Pearson Correlation	.472	.296	.503	.554	.472	.306	.438	.318	.389	.528
	Sig. (2-tailed)	.035	.205	.024	.011	.036	.190	.053	.172	.090	.017
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal13	Pearson Correlation	.427	.496	.317	.464	.374	.425	.620**	.420	.368	.564**
	Sig. (2-tailed)	.060	.026	.173	.039	.104	.062	.004	.065	.110	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal14	Pearson Correlation	.660**	.407	.378	.437	.380	.260	.521	.375	.432	.713**
	Sig. (2-tailed)	.002	.075	.101	.054	.099	.268	.019	.104	.057	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal15	Pearson Correlation	.543	.383	.519	.282	.575**	.260	.304	.410	.525	1
	Sig. (2-tailed)	.013	.096	.019	.228	.008	.268	.193	.072	.018	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal16	Pearson Correlation	.436	.603**	.548	.423	.524	.353	.225	.267	.615**	.609**
	Sig. (2-tailed)	.055	.005	.012	.063	.018	.127	.341	.255	.004	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

soal17	Pearson Correlation	.517 [*]	.443	.450 [*]	.641 ^{**}	.236	.633 ^{**}	.602 ^{**}	.743 ^{**}	.578 ^{**}	.686 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.020	.050	.046	.002	.316	.003	.005	.000	.008	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal18	Pearson Correlation	.522 [*]	.264	.322	.494 [*]	.439	.404	.572 ^{**}	.476 [*]	.599 ^{**}	.551 [*]
	Sig. (2-tailed)	.018	.261	.166	.027	.053	.077	.008	.034	.005	.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal19	Pearson Correlation	.467 [*]	.451 [*]	.374	.375	.298	.375	.584 ^{**}	.570 ^{**}	.339	.389
	Sig. (2-tailed)	.038	.046	.105	.103	.203	.103	.007	.009	.144	.090
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal20	Pearson Correlation	.458	.509 [*]	.539	.242	.431	.334	.425	.501 [*]	.380	.436
	Sig. (2-tailed)	.042	.022	.014	.304	.058	.150	.061	.024	.099	.055
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
skor_total	Pearson Correlation	.700 ^{**}	.664 ^{**}	.648 ^{**}	.720 ^{**}	.647 ^{**}	.661 ^{**}	.694 ^{**}	.724 ^{**}	.732 ^{**}	.678 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.002	.000	.002	.002	.001	.000	.000	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	skor_total
.354	.472 [*]	.427	.660 ^{**}	.543 [*]	.436	.517 [*]	.522 [*]	.467 [*]	.458	.700 ^{**}
.125	.035	.060	.002	.013	.055	.020	.018	.038	.042	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.429	.296	.496 [*]	.407	.383	.603 ^{**}	.443	.264	.451 [*]	.509 [*]	.664 ^{**}
.059	.205	.026	.075	.096	.005	.050	.261	.046	.022	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.072	.503 [*]	.317	.378	.519	.548 [*]	.450	.322	.374	.539	.648 [*]
.763	.024	.173	.101	.019	.012	.046	.166	.105	.014	.002

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.703**	.554	.464	.437	.282	.423	.641**	.494	.375	.242	.720**
.001	.011	.039	.054	.228	.063	.002	.027	.103	.304	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.440	.472	.374	.380	.575**	.524	.236	.439	.298	.431	.647**
.052	.036	.104	.099	.008	.018	.316	.053	.203	.058	.002
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.522	.306	.425	.260	.260	.353	.633**	.404	.375	.334	.661**
.018	.190	.062	.268	.268	.127	.003	.077	.103	.150	.002
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.665**	.438	.620**	.521	.304	.225	.602**	.572**	.584**	.425	.694**
.001	.053	.004	.019	.193	.341	.005	.008	.007	.061	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.576**	.318	.420	.375	.410	.267	.743**	.476	.570**	.501	.724**
.008	.172	.065	.104	.072	.255	.000	.034	.009	.024	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.451	.389	.368	.432	.525	.615**	.578**	.599**	.339	.380	.732**
.046	.090	.110	.057	.018	.004	.008	.005	.144	.099	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.426	.591**	.322	.383	.355	.332	.686**	.551	.389	.436	.678**
.061	.006	.166	.095	.124	.153	.001	.012	.090	.055	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
1	.461	.746**	.418	.331	.368	.484	.397	.402	.295	.667**
	.041	.000	.067	.154	.110	.030	.083	.079	.206	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.461	1	.507	.421	.528	.464	.415	.467	.172	.424	.673**
.041		.022	.065	.017	.039	.069	.038	.468	.062	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.746**	.507	1	.533	.564**	.318	.400	.286	.531	.567**	.678**
.000	.022		.016	.010	.172	.081	.222	.016	.009	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

.418	.421	.533	1	.713**	.571**	.426	.614**	.762**	.606**	.732**
.067	.065	.016		.000	.008	.061	.004	.000	.005	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.331	.528*	.564**	.713**	1	.609**	.222	.398	.662**	.847**	.729**
.154	.017	.010	.000		.004	.346	.083	.001	.000	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.368	.464	.318	.571**	.609**	1	.383	.431	.335	.509	.685**
.110	.039	.172	.008	.004		.096	.058	.149	.022	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.484	.415	.400	.426	.222	.383	1	.542	.415	.383	.740**
.030	.069	.081	.061	.346	.096		.014	.069	.096	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.397	.467	.286	.614**	.398	.431	.542	1	.550	.324	.696**
.083	.038	.222	.004	.083	.058	.014		.012	.163	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.402	.172	.531*	.762**	.662**	.335	.415	.550	1	.743**	.687**
.079	.468	.016	.000	.001	.149	.069	.012		.000	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.295	.424	.567**	.606**	.847**	.509	.383	.324	.743**	1	.721**
.206	.062	.009	.005	.000	.022	.096	.163	.000		.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.667**	.673**	.678**	.732**	.729**	.685**	.740**	.696**	.687**	.721**	1
.001	.001	.001	.000	.000	.001	.000	.001	.001	.000	
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	20

Kuesioner Interaksi Orangtua

Correlations

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	skor_total
soal_1	Pearson Correlation	1	.785**	.508	.438	.116	.244	.116	.576**	.150	.329	.059	.057	.085	.561
	Sig. (2-tailed)		.000	.022	.053	.627	.301	.627	.008	.529	.157	.806	.811	.722	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_2	Pearson Correlation	.785**	1	.506	.341	.200	.327	.274	.650**	.514	.530	.180	.193	.310	.755**
	Sig. (2-tailed)	.000		.023	.142	.398	.159	.242	.002	.020	.016	.448	.414	.184	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_3	Pearson Correlation	.508	.506	1	.179	-.118	.165	.508	.137	.105	.154	.517	.024	.321	.539
	Sig. (2-tailed)	.022	.023		.451	.620	.486	.022	.564	.658	.517	.020	.920	.167	.014
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_4	Pearson Correlation	.438	.341	.179	1	.206	.442	.206	.474	.107	.350	.045	.188	.108	.489
	Sig. (2-tailed)	.053	.142	.451		.384	.051	.384	.035	.653	.130	.852	.427	.651	.029
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_5	Pearson Correlation	.116	.200	-.118	.206	1	.501	.180	.401	.410	.377	.323	.477	.180	.544
	Sig. (2-tailed)	.627	.398	.620	.384		.024	.447	.079	.072	.101	.164	.034	.447	.013
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_6	Pearson Correlation	.244	.327	.165	.442	.501	1	.342	.204	.149	.515	.109	.459	.333	.602
	Sig. (2-tailed)	.301	.159	.486	.051	.024		.140	.388	.532	.020	.648	.042	.152	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_7	Pearson Correlation	.116	.274	.508	.206	.180	.342	1	.401	.121	.377	.448	.315	.541	.623**
	Sig. (2-tailed)	.627	.242	.022	.384	.447	.140		.079	.610	.101	.048	.176	.014	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_8	Pearson Correlation	.576**	.650**	.137	.474	.401	.204	.401	1	.418	.434	.193	.430	.237	.694**
	Sig. (2-tailed)	.008	.002	.564	.035	.079	.388	.079		.067	.056	.415	.059	.314	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

soal_9	Pearson Correlation	.150	.514*	.105	.107	.410	.149	.121	.418	1	.059	.289	.111	.064	.482*
	Sig. (2-tailed)	.529	.020	.658	.653	.072	.532	.610	.067	.805	.216	.641	.790	.031	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
soal_10	Pearson Correlation	.329	.530*	.154	.350	.377	.515*	.377	.434	.059	1	.127	.331	.492*	.644**
	Sig. (2-tailed)	.157	.016	.517	.130	.101	.020	.101	.056	.805	.593	.155	.028	.002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
soal_11	Pearson Correlation	.059	.180	.517*	.045	.323	.109	.448*	.193	.289	.127	1	.331	.711**	.595**
	Sig. (2-tailed)	.806	.448	.020	.852	.164	.648	.048	.415	.216	.593	.154	.000	.006	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
soal_12	Pearson Correlation	.057	.193	.024	.188	.477*	.459*	.315	.430	.111	.331	.331	1	.445*	.549*
	Sig. (2-tailed)	.811	.414	.920	.427	.034	.042	.176	.059	.641	.155	.154	.050	.012	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
soal_13	Pearson Correlation	.085	.310	.321	.108	.180	.333	.541*	.237	.064	.492*	.711**	.445*	1	.641**
	Sig. (2-tailed)	.722	.184	.167	.651	.447	.152	.014	.314	.790	.028	.000	.050	.002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
skor_tota	Pearson Correlation	.561*	.755**	.539*	.489*	.544*	.602**	.623**	.694**	.482*	.644**	.595**	.549*	.641**	1
	Sig. (2-tailed)	.010	.000	.014	.029	.013	.005	.003	.001	.031	.002	.006	.012	.002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	

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

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	13

Interaksi Teman Sebaya

		Correlations													
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14
Q1	Pearson Correlation	1	.609 ^{**}	.017	.249	.520 [']	.185	.720 ^{**}	.561 [']	.374	.109	.197	.116	-.076	.140
	Sig. (2-tailed)		.004	.944	.291	.019	.434	.000	.010	.104	.648	.406	.626	.751	.557
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q2	Pearson Correlation	.609 ^{**}	1	.349	.294	.357	.410	.541 [']	.564 ^{**}	.646 ^{**}	.598 ^{**}	.293	.594 ^{**}	.313	.416
	Sig. (2-tailed)	.004		.131	.209	.122	.072	.014	.010	.002	.005	.210	.006	.179	.068
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q3	Pearson Correlation	.017	.349	1	.370	.404	.464 [']	.182	-.042	.381	.445 [']	.496 [']	.140	.502 [']	.227
	Sig. (2-tailed)	.944	.131		.108	.078	.039	.442	.860	.097	.049	.026	.555	.024	.335
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q4	Pearson Correlation	.249	.294	.370	1	.422	.337	.099	.583 ^{**}	.130	.039	.247	.216	.259	.226
	Sig. (2-tailed)	.291	.209	.108		.064	.147	.677	.007	.585	.870	.293	.361	.270	.338
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q5	Pearson Correlation	.520 [']	.357	.404	.422	1	.454 [']	.658 ^{**}	.382	.458 [']	.403	.481 [']	.072	.051	.291
	Sig. (2-tailed)	.019	.122	.078	.064		.044	.002	.096	.042	.078	.032	.764	.831	.214
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q6	Pearson Correlation	.185	.410	.464 [']	.337	.454 [']	1	.302	.156	.333	.463 [']	.647 ^{**}	.307	.572 ^{**}	.514 [']
	Sig. (2-tailed)	.434	.072	.039	.147	.044		.196	.512	.151	.040	.002	.188	.008	.020
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q7	Pearson Correlation	.720 ^{**}	.541 [']	.182	.099	.658 ^{**}	.302	1	.303	.420	.274	.418	.262	.203	.227
	Sig. (2-tailed)	.000	.014	.442	.677	.002	.196		.194	.065	.242	.067	.264	.391	.335
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Q8	Pearson Correlation	.561'	.564''	-.042	.583''	.382	.156	.303	1	.154	.149	.158	.293	-.052	.331
	Sig. (2-tailed)	.010	.010	.860	.007	.096	.512	.194		.516	.529	.507	.210	.827	.154
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q9	Pearson Correlation	.374	.646''	.381	.130	.458'	.333	.420	.154	1	.586''	.369	.263	.107	.361
	Sig. (2-tailed)	.104	.002	.097	.585	.042	.151	.065	.516		.007	.109	.262	.654	.118
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q10	Pearson Correlation	.109	.598''	.445'	.039	.403	.463'	.274	.149	.586''	1	.427	.574''	.329	.548'
	Sig. (2-tailed)	.648	.005	.049	.870	.078	.040	.242	.529	.007		.060	.008	.156	.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q11	Pearson Correlation	.197	.293	.496'	.247	.481'	.647''	.418	.158	.369	.427	1	.233	.596''	.452'
	Sig. (2-tailed)	.406	.210	.026	.293	.032	.002	.067	.507	.109	.060		.324	.006	.045
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q12	Pearson Correlation	.116	.594''	.140	.216	.072	.307	.262	.293	.263	.574''	.233	1	.524'	.712''
	Sig. (2-tailed)	.626	.006	.555	.361	.764	.188	.264	.210	.262	.008	.324		.018	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q13	Pearson Correlation	-.076	.313	.502'	.259	.051	.572''	.203	-.052	.107	.329	.596''	.524'	1	.515'
	Sig. (2-tailed)	.751	.179	.024	.270	.831	.008	.391	.827	.654	.156	.006	.018		.020
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q14	Pearson Correlation	.140	.416	.227	.226	.291	.514'	.227	.331	.361	.548'	.452'	.712''	.515'	1
	Sig. (2-tailed)	.557	.068	.335	.338	.214	.020	.335	.154	.118	.012	.045	.000	.020	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q15	Pearson Correlation	.707''	.732''	.227	.276	.505'	.203	.572''	.609''	.554'	.274	.270	.381	.122	.438
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.337	.239	.023	.391	.008	.004	.011	.242	.249	.097	.609	.054
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Q16	Pearson Correlation	.436	.679''	.563''	.423	.397	.371	.494'	.419	.572''	.356	.443	.460'	.575''	.630''
	Sig. (2-tailed)	.055	.001	.010	.063	.083	.107	.027	.066	.008	.123	.050	.041	.008	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q17	Pearson Correlation	.039	.381	.408	.271	.189	.367	.408	.328	.191	.218	.483'	.268	.510'	.390
	Sig. (2-tailed)	.871	.097	.074	.247	.424	.111	.074	.158	.421	.357	.031	.254	.021	.089
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q18	Pearson Correlation	.274	.440	.287	.184	.256	.391	.483'	.246	.228	.433	.438	.644''	.516'	.732''
	Sig. (2-tailed)	.242	.052	.220	.438	.275	.088	.031	.296	.333	.056	.053	.002	.020	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q19	Pearson Correlation	.369	.529'	.218	.415	.155	.357	.436	.317	.216	.118	.213	.420	.493'	.404
	Sig. (2-tailed)	.109	.017	.356	.069	.513	.122	.055	.173	.360	.621	.367	.066	.027	.077
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q20	Pearson Correlation	.445'	.788''	.159	.400	.307	.352	.350	.695''	.522'	.310	.280	.442	.288	.443
	Sig. (2-tailed)	.049	.000	.502	.081	.188	.128	.130	.001	.018	.183	.231	.051	.218	.050
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q21	Pearson Correlation	.308	.454'	.173	.356	.259	.298	.381	.353	.464'	.112	.203	.480'	.235	.578''
	Sig. (2-tailed)	.187	.045	.465	.124	.269	.202	.097	.127	.039	.637	.390	.032	.318	.008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q22	Pearson Correlation	.399	.473'	.188	.397	.373	.498'	.245	.523'	.501'	.167	.218	.211	.103	.508'
	Sig. (2-tailed)	.082	.035	.426	.083	.106	.025	.297	.018	.024	.482	.356	.372	.665	.022
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q23	Pearson Correlation	.242	.409	.240	.448'	.494'	.482'	.482'	.298	.553'	.360	.550'	.265	.346	.299
	Sig. (2-tailed)	.303	.073	.309	.048	.027	.031	.031	.202	.011	.119	.012	.260	.136	.200
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Q24	Pearson Correlation	.331	.551'	.212	.226	.509'	.243	.455'	.460'	.326	.541'	.163	.537'	.047	.570''
	Sig. (2-tailed)	.155	.012	.370	.338	.022	.302	.044	.041	.161	.014	.492	.015	.844	.009
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q25	Pearson Correlation	.561'	.564''	.265	.320	.711''	.250	.534'	.441	.612''	.523'	.270	.115	-.139	.224
	Sig. (2-tailed)	.010	.010	.259	.169	.000	.288	.015	.051	.004	.018	.249	.628	.559	.342
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q26	Pearson Correlation	.224	.360	.813''	.354	.668''	.671''	.381	-.017	.474'	.459'	.599''	.082	.373	.251
	Sig. (2-tailed)	.341	.119	.000	.126	.001	.001	.097	.943	.035	.042	.005	.732	.105	.285
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q27	Pearson Correlation	.570''	.699''	.356	.477'	.514'	.285	.573''	.563''	.484'	.402	.364	.465'	.491'	.560'
	Sig. (2-tailed)	.009	.001	.123	.033	.020	.222	.008	.010	.031	.079	.115	.039	.028	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Q28	Pearson Correlation	.512'	.553'	.426	.206	.275	.127	.541'	.341	.303	.349	.293	.328	.400	.310
	Sig. (2-tailed)	.021	.011	.061	.384	.240	.593	.014	.141	.194	.132	.210	.158	.081	.184
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.562''	.806''	.535'	.525'	.649''	.621''	.669''	.562''	.637''	.576''	.604''	.574''	.521'	.680''
	Sig. (2-tailed)	.010	.000	.015	.018	.002	.004	.001	.010	.003	.008	.005	.008	.018	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Total
.707"	.436	.039	.274	.369	.445'	.308	.399	.242	.331	.561'	.224	.570"	.512'	.562"
.000	.055	.871	.242	.109	.049	.187	.082	.303	.155	.010	.341	.009	.021	.010
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.732"	.679"	.381	.440	.529'	.788"	.454'	.473'	.409	.551'	.564"	.360	.699"	.553'	.808"
.000	.001	.097	.052	.017	.000	.045	.035	.073	.012	.010	.119	.001	.011	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.227	.563"	.408	.287	.218	.159	.173	.188	.240	.212	.265	.813"	.356	.426	.535'
.337	.010	.074	.220	.356	.502	.465	.426	.309	.370	.259	.000	.123	.061	.015
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.276	.423	.271	.184	.415	.400	.356	.397	.448'	.226	.320	.354	.477'	.206	.525'
.239	.063	.247	.438	.069	.081	.124	.083	.048	.338	.169	.126	.033	.384	.018
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.505'	.397	.189	.256	.155	.307	.259	.373	.494'	.509'	.711"	.668"	.514'	.275	.649"
.023	.083	.424	.275	.513	.188	.269	.106	.027	.022	.000	.001	.020	.240	.002
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.203	.371	.367	.391	.357	.352	.298	.498'	.482'	.243	.250	.671"	.285	.127	.621"
.391	.107	.111	.088	.122	.128	.202	.025	.031	.302	.288	.001	.222	.593	.004
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.572"	.494'	.408	.483'	.436	.350	.381	.245	.482'	.455'	.534'	.381	.573"	.541'	.669"
.008	.027	.074	.031	.055	.130	.097	.297	.031	.044	.015	.097	.008	.014	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

.609"	.419	.328	.246	.317	.695"	.353	.523'	.298	.460'	.441	-.017	.563"	.341	.562"
.004	.066	.158	.296	.173	.001	.127	.018	.202	.041	.051	.943	.010	.141	.010
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.554'	.572"	.191	.228	.216	.522'	.464'	.501'	.553'	.326	.612"	.474'	.484'	.303	.637"
.011	.008	.421	.333	.360	.018	.039	.024	.011	.161	.004	.035	.031	.194	.003
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.274	.356	.218	.433	.118	.310	.112	.167	.360	.541'	.523'	.459'	.402	.349	.576"
.242	.123	.357	.056	.621	.183	.637	.482	.119	.014	.018	.042	.079	.132	.008
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.270	.443	.483'	.438	.213	.280	.203	.218	.550'	.163	.270	.599"	.364	.293	.604"
.249	.050	.031	.053	.367	.231	.390	.356	.012	.492	.249	.005	.115	.210	.005
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.381	.460'	.268	.644"	.420	.442	.480'	.211	.265	.537'	.115	.082	.465'	.328	.574"
.097	.041	.254	.002	.066	.051	.032	.372	.260	.015	.628	.732	.039	.158	.008
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.122	.575"	.510'	.516'	.493'	.288	.235	.103	.346	.047	-.139	.373	.491'	.400	.521'
.609	.008	.021	.020	.027	.218	.318	.665	.136	.844	.559	.105	.028	.081	.018
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.438	.630"	.390	.732"	.404	.443	.578"	.508'	.299	.570"	.224	.251	.560'	.310	.680"
.054	.003	.089	.000	.077	.050	.008	.022	.200	.009	.342	.285	.010	.184	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
1	.719"	.240	.417	.211	.788"	.655"	.523'	.146	.409	.385	.269	.699"	.508'	.713"
	.000	.309	.067	.371	.000	.002	.018	.538	.073	.093	.252	.001	.022	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

.719"	1	.571"	.552'	.567"	.663"	.631"	.505'	.379	.433	.320	.470'	.886"	.679"	.850"
.000		.009	.012	.009	.001	.003	.023	.099	.056	.170	.036	.000	.001	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.240	.571"	1	.535'	.587"	.368	.400	.382	.457'	.425	.240	.281	.465'	.470'	.613"
.309	.009		.015	.006	.110	.081	.096	.043	.062	.309	.230	.039	.036	.004
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.417	.552'	.535'	1	.541'	.332	.670"	.348	.326	.553'	.246	.287	.484'	.326	.676"
.067	.012	.015		.014	.153	.001	.132	.161	.011	.296	.221	.031	.161	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.211	.567"	.587"	.541'	1	.351	.381	.471'	.573"	.478'	.423	.216	.597"	.423	.644"
.371	.009	.006	.014		.129	.097	.036	.008	.033	.063	.360	.005	.063	.002
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.788"	.663"	.368	.332	.351	1	.585"	.551'	.377	.293	.324	.142	.636"	.324	.695"
.000	.001	.110	.153	.129		.007	.012	.101	.209	.163	.550	.003	.163	.001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.655"	.631"	.400	.670"	.381	.585"	1	.599"	.319	.410	.151	.258	.447'	.151	.632"
.002	.003	.081	.001	.097	.007		.005	.171	.073	.525	.273	.048	.525	.003
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.523'	.505'	.382	.348	.471'	.551'	.599"	1	.473'	.353	.440	.246	.436	.224	.635"
.018	.023	.096	.132	.036	.012	.005		.035	.127	.052	.295	.055	.342	.003
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.146	.379	.457'	.326	.573"	.377	.319	.473'	1	.324	.601"	.398	.428	.207	.642"
.538	.099	.043	.161	.008	.101	.171	.035		.163	.005	.082	.060	.381	.002
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

.409	.433	.425	.553'	.478'	.293	.410	.353	.324	1	.662''	.377	.509'	.348	.647''
.073	.056	.062	.011	.033	.209	.073	.127	.163		.001	.101	.022	.132	.002
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.385	.320	.240	.246	.423	.324	.151	.440	.601''	.662''	1	.440	.473'	.341	.622''
.093	.170	.309	.296	.063	.163	.525	.052	.005	.001		.052	.035	.141	.003
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.269	.470'	.281	.287	.216	.142	.258	.246	.398	.377	.440	1	.346	.246	.600''
.252	.036	.230	.221	.360	.550	.273	.295	.082	.101	.052		.135	.296	.005
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.699''	.886''	.465'	.484'	.597''	.636''	.447'	.436	.428	.509'	.473'	.346	1	.699''	.832''
.001	.000	.039	.031	.005	.003	.048	.055	.060	.022	.035	.135		.001	.000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.508'	.679''	.470'	.326	.423	.324	.151	.224	.207	.348	.341	.246	.699''	1	.608''
.022	.001	.036	.161	.063	.163	.525	.342	.381	.132	.141	.296	.001		.004
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.713''	.850''	.613''	.676''	.644''	.695''	.632''	.635''	.642''	.647''	.622''	.600''	.832''	.608''	1
.000	.000	.004	.001	.002	.001	.003	.003	.002	.002	.003	.005	.000	.004	
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	28

Interaksi di Sekolah

Correlations

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	skor_total
soal1	Pearson Correlation	1	.594**	.477	.505	.435	.495	.477	.456	.667**	.586**	.523	.429	.579**	.360	.771**
	Sig. (2-tailed)		.006	.033	.023	.055	.026	.033	.043	.001	.007	.018	.059	.007	.119	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal2	Pearson Correlation	.594**	1	.334	.543	.470	.319	.652**	.155	.497	.435	.335	.376	.249	.453	.655**
	Sig. (2-tailed)	.006		.150	.013	.036	.171	.002	.514	.026	.056	.148	.103	.289	.045	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal3	Pearson Correlation	.477	.334	1	.419	.304	.344	.326	.392	.460	.192	.499	.460	.670**	.556	.668**
	Sig. (2-tailed)	.033	.150		.066	.193	.137	.160	.087	.041	.418	.025	.041	.001	.011	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal4	Pearson Correlation	.505	.543	.419	1	.337	.487	.475	.503	.462	.258	.464	.266	.497	.340	.672**
	Sig. (2-tailed)	.023	.013	.066		.146	.029	.034	.024	.040	.272	.039	.258	.026	.143	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal5	Pearson Correlation	.435	.470	.304	.337	1	.484	.552	.357	.513	.424	.455	.513	.262	.287	.662**
	Sig. (2-tailed)	.055	.036	.193	.146		.030	.012	.122	.021	.062	.044	.021	.265	.221	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal6	Pearson Correlation	.495	.319	.344	.487	.484	1	.489	.479	.462	.394	.589**	.337	.514	.254	.677**
	Sig. (2-tailed)	.026	.171	.137	.029	.030		.029	.033	.040	.085	.006	.146	.021	.280	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal7	Pearson Correlation	.477	.652**	.326	.475	.552	.489	1	.594**	.484	.269	.288	.391	.296	.343	.676**
	Sig. (2-tailed)	.033	.002	.160	.034	.012	.029		.006	.031	.252	.219	.089	.206	.139	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal8	Pearson Correlation	.456	.155	.392	.503	.357	.479	.594**	1	.391	.279	.424	.261	.488	.247	.611**
	Sig. (2-tailed)	.043	.514	.087	.024	.122	.033	.006		.088	.233	.062	.267	.029	.294	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

soal9	Pearson Correlation	.667**	.497*	.460*	.462*	.513*	.462*	.484*	.391	1	.579**	.598**	.490*	.535*	.589**	.797**
	Sig. (2-tailed)	.001	.026	.041	.040	.021	.040	.031	.088		.007	.005	.028	.015	.006	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal10	Pearson Correlation	.586**	.435	.192	.258	.424	.394	.269	.279	.579**	1	.551*	.688**	.368	.450*	.663**
	Sig. (2-tailed)	.007	.056	.418	.272	.062	.085	.252	.233	.007		.012	.001	.111	.047	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal11	Pearson Correlation	.523*	.335	.499*	.464*	.455*	.589**	.288	.424	.598**	.551*	1	.598**	.497*	.581**	.772**
	Sig. (2-tailed)	.018	.148	.025	.039	.044	.006	.219	.062	.005	.012		.005	.026	.007	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal12	Pearson Correlation	.429	.376	.460*	.266	.513*	.337	.391	.261	.490*	.688**	.598**	1	.630**	.396	.713**
	Sig. (2-tailed)	.059	.103	.041	.258	.021	.146	.089	.267	.028	.001	.005		.003	.084	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal13	Pearson Correlation	.579**	.249	.670**	.497*	.262	.514*	.296	.488*	.535*	.368	.497*	.630**	1	.379	.717**
	Sig. (2-tailed)	.007	.289	.001	.026	.265	.021	.206	.029	.015	.111	.026	.003		.099	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal14	Pearson Correlation	.360	.453*	.556*	.340	.287	.254	.343	.247	.589**	.450*	.581**	.396	.379	1	.652**
	Sig. (2-tailed)	.119	.045	.011	.143	.221	.280	.139	.294	.006	.047	.007	.084	.099		.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
skor_total	Pearson Correlation	.771**	.655**	.668**	.672**	.662**	.677**	.676**	.611**	.797**	.663**	.772**	.713**	.717**	.652**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.001	.001	.001	.001	.001	.004	.000	.001	.000	.000	.000	.002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.763	14

Interaksi di masyarakat

Correlations

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	skor_total
soal_1	Pearson Correlation	1	.607**	.610**	.256	.513**	.568**	.298	.025	.252	.235	.630**
	Sig. (2-tailed)		.005	.004	.276	.021	.009	.202	.918	.284	.319	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_2	Pearson Correlation	.607**	1	.751**	.208	.615**	.390	-.025	.101	.315	.255	.617**
	Sig. (2-tailed)	.005		.000	.380	.004	.089	.917	.672	.176	.277	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_3	Pearson Correlation	.610**	.751**	1	.126	.593**	.209	.032	.083	.435	.298	.599**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000		.598	.006	.375	.894	.728	.056	.202	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_4	Pearson Correlation	.256	.208	.126	1	.339	.266	.342	.444	.467	.482	.606**
	Sig. (2-tailed)	.276	.380	.598		.144	.256	.140	.050	.038	.031	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_5	Pearson Correlation	.513**	.615**	.593**	.339	1	.302	.328	.332	.651**	.374	.764**
	Sig. (2-tailed)	.021	.004	.006	.144		.195	.157	.153	.002	.105	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_6	Pearson Correlation	.568**	.390	.209	.266	.302	1	.372	.444	.245	.208	.606**
	Sig. (2-tailed)	.009	.089	.375	.256	.195		.107	.050	.298	.379	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_7	Pearson Correlation	.298	-.025	.032	.342	.328	.372	1	.603**	.590**	.324	.622**
	Sig. (2-tailed)	.202	.917	.894	.140	.157	.107		.005	.006	.163	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_8	Pearson Correlation	.025	.101	.083	.444	.332	.444	.603**	1	.617**	.513**	.665**
	Sig. (2-tailed)	.918	.672	.728	.050	.153	.050	.005		.004	.021	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

soal_9	Pearson Correlation	.252	.315	.435	.467	.651**	.245	.590**	.617**	1	.565**	.795**
	Sig. (2-tailed)	.284	.176	.056	.038	.002	.298	.006	.004		.009	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal_10	Pearson Correlation	.235	.255	.298	.482*	.374	.208	.324	.513*	.565**	1	.652**
	Sig. (2-tailed)	.319	.277	.202	.031	.105	.379	.163	.021	.009		.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
skor_total	Pearson Correlation	.630**	.617**	.599**	.606**	.764**	.606**	.622**	.665**	.795**	.652**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.004	.005	.005	.000	.005	.003	.001	.000	.002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	10

Lampiran 6**Data Tabulasi Responden**

No.	L/ P	Usia	Kls	Tipe keluarga	Sdr	Pendidikan ortu		Pekerjaan ortu		Internet	Ortu	Teman	Sekolah	Masy
						Ayah	Ibu	Ayah	Ibu					
1	L	15	X	Nuclear Family	0	D3	S1	PNS	Wiraswasta	2	1	2	2	1
2	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	S1	TNI	IRT	2	2	1	2	2
3	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMP	Karyawan BUMN	IRT	1	2	2	2	2
4	L	15	X	Extended Family	2	S1	SMA	Petani	IRT	2	2	1	2	1
5	L	16	X	Extended Family	4	S1	SMA	Wiraswasta	IRT	2	2	2	2	2
6	L	15	X	Nuclear Family	3	S1	S1	PNS	Pensiunan	1	2	1	2	2
7	P	15	X	Nuclear Family	3	S1	S1	PNS	PNS	2	2	2	2	1
8	P	16	X	Nuclear Family	2	D3	SMA	Pensiunan	IRT	3	1	1	2	1
9	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Tidak bekerja	Wiraswasta	2	1	1	2	1
10	L	16	X	Nuclear Family	7	SD	Tidak sekolah	Petani	IRT	2	2	1	2	1
11	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	S1	Tidak bekerja	Guru	2	1	2	2	2
12	P	16	X	Nuclear Family	3	SMA	S2	PNS	Guru	2	1	1	2	1
13	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	S1	Swasta	Swasta	2	1	2	2	1
14	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	Wiraswasta	3	2	1	2	1
15	P	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	PNS	PNS	2	1	2	2	1
16	P	16	X	Nuclear Family	2	D3	SMA	Pensiunan	IRT	2	1	1	2	2
17	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	S1	PNS	PNS	2	1	2	2	1
18	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	S1	PNS	PNS	3	2	1	2	1
19	P	17	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Petani	IRT	3	2	2	2	2

20	P	15	X	Nuclear Family	2	SMA	SMP	Petani	IRT	2	1	1	2	2
21	P	15	X	Nuclear Family	5	SMA	SMA	Buruh	IRT	2	2	2	2	2
22	L	16	X	Extended Family	4	S1	S1	Wiraswasta	IRT	3	2	1	2	1
23	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	S1	Guru	Guru	4	1	2	2	1
24	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Karyawan BUMN	PNS	3	1	1	2	2
25	P	16	X	Nuclear Family	0	D3	S1	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
26	L	16	X	Nuclear Family	0	SMP	SMA	Swasta	IRT	2	1	1	2	2
27	P	16	X	Extended Family	2	SMA	S1	Wiraswasta	Wiraswasta	1	1	1	2	1
28	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Tidak bekerja	IRT	1	1	1	2	2
29	P	16	X	Nuclear Family	0	SMA	SMA	Petani	IRT	2	1	2	2	1
30	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	3	1	1	2	1
31	P	16	X	Extended Family	2	SMA	SMP	Tidak bekerja	Wiraswasta	3	2	2	2	2
32	P	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Guru	Guru	2	1	1	2	1
33	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	S1	Guru	Guru	3	2	2	2	2
34	P	17	X	Nuclear Family	3	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	2	1	2	2
35	P	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	PNS	PNS	2	2	1	2	2
36	P	17	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Swasta	IRT	2	1	1	2	1
37	P	15	X	Nuclear Family	2	SMA	SMP	Swasta	IRT	3	2	2	2	2
38	L	16	X	Nuclear Family	3	S1	S2	Swasta	Swasta	2	1	1	2	1
39	P	16	X	Nuclear Family	5	SMP	SMA	Swasta	IRT	2	1	1	2	1
40	P	16	X	Extended Family	4	SMA	SMP	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
41	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	2	2	2
42	P	15	X	Nuclear Family	2	D3	D3	Petani	PNS	2	2	1	2	2
43	L	16	X	Nuclear Family	3	S1	SMA	Swasta	IRT	3	2	1	2	1

44	L	15	X	Nuclear Family	3	S1	S1	PNS	PNS	3	1	1	2	1
45	L	15	X	Extended Family	4	S1	S2	PNS	IRT	3	1	1	2	1
46	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMP	PNS	Wiraswasta	2	1	1	2	1
47	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	Pensiunan	IRT	2	1	2	2	1
48	P	16	X	Nuclear Family	0	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
49	P	17	X	Nuclear Family	2	SMP	SMA	Swasta	IRT	1	1	1	2	1
50	P	17	X	Nuclear Family	2	SMA	D3	Swasta	Bidan	3	1	1	2	2
51	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	D3	PNS	PNS	3	2	2	2	2
52	P	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	Wiraswasta	2	1	1	2	1
53	P	17	XI	Nuclear Family	3	D3	S1	PNS	Guru	2	2	2	2	1
54	P	17	XI	Nuclear Family	4	D3	S1	PNS	Wiraswasta	3	2	1	2	2
55	L	17	XI	Nuclear Family	3	S2	S1	PNS	PNS	2	1	1	2	2
56	P	17	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	Wiraswasta	Wiraswasta	2	1	1	2	1
57	P	17	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	Guru	IRT	3	2	2	2	2
58	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	PNS	IRT	2	1	1	2	2
59	P	17	XI	Nuclear Family	2	S1	D3	Swasta	IRT	3	2	2	2	2
60	P	17	XI	Extended Family	0	S1	S1	Pensiunan	Guru	2	1	1	2	2
61	L	18	XI	Nuclear Family	4	SMA	S1	Wiraswasta	Guru	2	1	1	2	1
62	L	16	XI	Nuclear Family	0	SMP	SMP	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	2
63	L	17	XI	Nuclear Family	2	S1	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	2
64	P	18	XI	Nuclear Family	3	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
65	P	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	Swasta	Guru	2	1	1	2	1
66	P	17	XI	Nuclear Family	3	S1	SMA	PNS	IRT	2	1	1	2	1

67	P	18	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Petani	IRT	2	1	1	2	2
68	P	16	XI	Nuclear Family	3	D3	SMA	Swasta	IRT	2	1	1	2	2
69	P	17	XI	Nuclear Family	3	S2	S2	PNS	PNS	2	1	1	2	2
70	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	PNS	IRT	3	2	1	2	1
71	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Swasta	IRT	2	1	2	2	1
72	P	16	X	Nuclear Family	2	SMP	SMA	Wiraswasta	IRT	3	2	1	2	1
73	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	PNS	IRT	2	1	1	2	2
74	P	16	X	Nuclear Family	0	SD	SMA	Petani	Swasta	1	1	1	2	1
75	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Tidak bekerja	Petani	2	1	1	2	2
76	P	16	X	Nuclear Family	5	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	3	2	1	2	2
77	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Petani	IRT	3	2	2	2	1
78	P	15	X	Nuclear Family	3	D3	SMA	Swasta	IRT	3	2	1	2	1
79	P	16	X	Nuclear Family	5	SD	SMA	Wiraswasta	Wiraswasta	3	2	2	2	1
80	P	16	X	Nuclear Family	3	SD	SMP	Petani	IRT	2	2	1	2	2
81	L	17	X	Nuclear Family	4	D3	D3	Swasta	IRT	3	2	2	2	1
82	P	17	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	Wiraswasta	1	1	1	2	1
83	L	15	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Wiraswasta	Guru	2	2	2	2	1
84	P	17	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Swasta	IRT	1	1	1	2	1
85	L	15	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Karyawan BUMN	IRT	2	1	2	2	1
86	P	17	XI	Nuclear Family	3	SMP	SMA	Wiraswasta	Swasta	2	2	1	2	1
87	P	18	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	1	1	1	2	1
88	P	17	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Petani	IRT	2	1	1	2	1
89	P	17	XI	Nuclear Family	3	SD	S1	Petani	PNS	2	2	1	2	1
90	P	17	XI	Nuclear Family	3	SMA	SMP	Swasta	IRT	2	1	1	2	1

91	P	15	x	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	2
92	L	16	X	Nuclear Family	3	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	2	1	2	1
93	L	16	X	Nuclear Family	2	SMP	S1	Swasta	Guru	2	2	2	2	2
94	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	2	1	2	2
95	L	16	X	Nuclear Family	3	SMA	S2	TNI	Guru	3	2	2	2	1
96	L	17	XI	Nuclear Family	3	SMA	S1	PNS	Guru	2	1	1	2	1
97	L	18	XI	Nuclear Family	0	S1	SMA	Tidak bekerja	IRT	2	2	1	2	2
98	L	16	XI	Nuclear Family	2	SMA	SD	Wiraswasta	IRT	2	2	1	2	1
99	L	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	Wiraswasta	IRT	2	2	1	2	1
100	L	17	XI	Nuclear Family	4	SD	SD	Buruh	IRT	2	2	1	2	1
101	L	17	XI	Nuclear Family	3	S1	SMA	PNS	PNS	2	1	1	2	1
102	L	17	XI	Nuclear Family	2	S1	SMA	Swasta	Swasta	2	2	1	2	2
103	P	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Swasta	IRT	3	1	1	2	1
104	P	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	PNS	IRT	3	2	1	2	2
105	L	17	XI	Nuclear Family	4	S1	S1	Swasta	PNS	2	1	2	2	2
106	L	18	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	PNS	Guru	3	1	1	2	1
107	P	16	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	Guru	Guru	4	2	2	2	1
108	L	18	XI	Nuclear Family	2	SMP	SMP	Buruh	IRT	3	2	1	2	1
109	L	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	S1	Wiraswasta	Swasta	2	2	1	2	2
110	P	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	TNI	IRT	2	1	1	2	2
111	P	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMP	Swasta	IRT	3	1	2	2	2
112	L	18	XI	Nuclear Family	3	SMA	SMP	Swasta	IRT	2	2	1	2	2
113	L	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	PNS	IRT	4	1	2	2	1
114	L	17	XI	Nuclear Family	4	S1	S1	Tidak bekerja	PNS	3	1	1	2	2
115	P	17	XI	Nuclear Family	4	S2	S2	PNS	PNS	2	2	2	2	2

116	L	16	XI	Nuclear Family	2	SMP	SD	PNS	IRT	3	2	1	2	2
117	L	16	XI	Extended Family	2	S2	S1	PNS	IRT	2	2	2	2	1
118	L	17	XI	Nuclear Family	0	SMA	SMP	PNS	IRT	2	2	1	2	1
119	L	16	XI	Nuclear Family	2	SMA	SD	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
120	L	17	XI	Nuclear Family	3	SMA	SMA	Petani	IRT	3	2	1	2	1
121	P	17	XI	Nuclear Family	3	SD	SD	Petani	IRT	2	1	1	2	2
122	P	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	S1	PNS	PNS	2	1	1	2	2
123	P	17	XI	Nuclear Family	2	SD	SMP	Swasta	IRT	2	1	1	2	1
124	P	18	XI	Nuclear Family	2	D3	S1	Swasta	Swasta	2	1	1	2	1
125	P	17	XI	Nuclear Family	2	SD	SMP	Buruh	IRT	2	1	1	2	1
126	P	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	Guru	Guru	2	1	1	2	1
127	L	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	POLRI	IRT	2	1	1	2	1
128	P	18	XI	Nuclear Family	3	SD	SMA	Swasta	IRT	2	1	1	2	2
129	L	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	Guru	Guru	2	1	1	2	1
130	L	17	XI	Nuclear Family	3	SMA	SMA	POLRI	POLRI	1	1	1	2	1
131	P	16	XI	Nuclear Family	5	S1	SMA	PNS	Wiraswasta	2	1	1	2	1
132	P	16	XI	Extended Family	2	S1	SMA	PNS	IRT	2	2	1	2	2
133	P	17	XI	Nuclear Family	0	S1	S1	Wiraswasta	PNS	2	2	2	2	2
134	L	17	XI	Nuclear Family	0	SMA	S1	Pensiunan	IRT	3	1	1	2	2
135	L	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	PNS	PNS	2	2	2	2	1
136	P	17	XI	Extended Family	2	SD	SMP	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
137	P	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	Swasta	PNS	2	1	1	2	1
138	P	17	XI	Nuclear Family	3	S2	S2	PNS	PNS	3	2	1	2	2
139	P	17	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	Wiraswasta	PNS	2	2	1	2	1
140	L	17	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	PNS	PNS	3	2	1	2	1

141	P	16	XI	Nuclear Family	4	S2	S1	PNS	PNS	2	2	1	2	1
142	P	17	XI	Nuclear Family	3	SMA	SMA	Wiraswasta	Wiraswasta	2	1	1	2	2
143	L	17	XI	Extended Family	0	SMP	SMP	Swasta	Wiraswasta	3	2	2	2	2
144	P	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	Guru	Guru	3	2	1	2	2
145	P	18	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Karyawan BUMN	IRT	2	1	1	2	2
146	P	16	XI	Nuclear Family	2	SD	SMP	Wiraswasta	Wiraswasta	2	1	1	2	1
147	L	16	XI	Nuclear Family	2	S2	S2	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
148	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	D3	TNI	IRT	2	2	1	2	1
149	P	16	X	Nuclear Family	0	SMA	S1	Wiraswasta	Swasta	2	1	2	2	1
150	P	16	X	Extended Family	2	SMA	SMA	Swasta	Swasta	2	2	1	2	1
151	P	16	X	Nuclear Family	3	SMA	S1	Petani	Guru	2	1	1	2	1
152	L	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Guru	Guru	3	2	1	2	2
153	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	Karyawan BUMN	IRT	2	1	1	2	1
154	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
155	P	16	X	Nuclear Family	0	SD	S1	Swasta	Guru	2	2	1	2	2
156	P	15	X	Nuclear Family	5	SMA	SMP	Pensiunan	IRT	2	2	1	2	2
157	P	16	X	Nuclear Family	0	SD	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	2
158	L	17	XI	Nuclear Family	3	SMP	SMP	Tidak bekerja	Wiraswasta	3	2	1	2	2
159	L	17	XI	Nuclear Family	0	SMP	SD	Petani	IRT	2	2	1	2	1
160	P	17	XI	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Swasta	IRT	3	1	1	2	1
161	L	17	XI	Nuclear Family	3	SMA	D3	Wiraswasta	PNS	3	2	1	2	1
162	P	17	XI	Nuclear Family	0	S2	S1	Guru	Guru	2	1	1	2	1
163	L	17	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	Guru	Bidan	3	2	2	2	1

164	L	17	XI	Nuclear Family	3	S1	S1	Swasta	PNS	2	2	1	2	1
165	P	17	XI	Nuclear Family	2	S1	S1	Perawat	Guru	2	2	2	2	2
166	P	17	XI	Nuclear Family	3	S1	SMA	PNS	IRT	3	2	1	2	2
167	L	16	X	Extended Family	3	SMA	SMA	Petani	Wiraswasta	2	2	2	2	1
168	L	17	X	Nuclear Family	3	S1	SMA	PNS	Swasta	3	2	1	2	2
169	P	15	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Swasta	IRT	2	1	1	2	1
170	P	16	X	Nuclear Family	3	SMA	S1	Wiraswasta	Guru	3	1	1	2	1
171	P	15	X	Nuclear Family	3	SMA	SMP	Pensiunan	IRT	2	1	2	2	1
172	P	16	X	Nuclear Family	3	SMP	SMP	Pensiunan	IRT	2	1	1	2	1
173	P	15	X	Nuclear Family	2	SMP	SMP	Petani	IRT	2	1	1	2	2
174	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	Wiraswasta	Wiraswasta	2	1	1	2	2
175	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	D3	PNS	IRT	2	1	1	2	2
176	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	2
177	P	16	X	Extended Family	0	S1	S1	PNS	Guru	3	2	2	2	1
178	P	16	X	Nuclear Family	2	SMP	S1	Wiraswasta	Guru	3	2	1	2	2
179	L	16	X	Nuclear Family	3	SMA	SMA	Petani	IRT	3	2	1	2	1
180	L	16	X	Nuclear Family	2	S1	S3	Guru	Guru	2	2	1	2	1
181	L	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	PNS	IRT	2	1	1	2	1
182	L	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Petani	Karyawan BUMN	2	2	1	2	1
183	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	S1	POLRI	Guru	2	1	1	2	1
184	P	17	X	Nuclear Family	0	SMA	S1	PNS	PNS	2	1	1	2	2
185	P	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Guru	Guru	2	1	1	2	1
186	P	16	X	Nuclear Family	3	S2	S2	Dosen	PNS	3	1	1	2	1
187	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Petani	IRT	2	1	2	2	1

188	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	2
189	L	16	X	Extended Family	3	SMA	S1	Wiraswasta	Wiraswasta	2	1	1	2	2
190	L	16	X	Nuclear Family	2	S1	D3	Guru	IRT	2	2	1	2	1
191	L	17	X	Nuclear Family	2	S1	S1	Guru	IRT	3	2	2	2	1
192	P	15	X	Nuclear Family	2	S1	D3	Wiraswasta	PNS	2	1	1	2	2
193	P	15	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Tidak bekerja	IRT	2	2	2	2	2
194	P	16	X	Nuclear Family	3	SMA	S1	Tidak bekerja	Swasta	2	2	1	2	1
195	P	17	X	Nuclear Family	2	S2	S1	PNS	IRT	2	1	2	2	1
196	P	15	X	Nuclear Family	2	S1	D3	TNI	Bidan	2	2	1	2	2
197	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMP	Petani	IRT	1	2	1	2	1
198	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	S1	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	1
199	L	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMP	Petani	IRT	2	1	1	2	2
200	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMP	Wiraswasta	IRT	3	2	1	2	2
201	P	17	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Petani	Wiraswasta	2	1	2	2	2
202	P	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Dokter	Dokter	2	1	1	2	2
203	L	16	X	Nuclear Family	0	S2	S2	PNS	Dosen	3	2	2	2	1
204	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	S1	Buruh	Guru	2	2	1	2	1
205	P	15	X	Nuclear Family	2	S1	S1	Wiraswasta	IRT	2	1	1	2	2
206	L	17	X1	Nuclear Family	2	D3	SMA	Pensiunan	IRT	2	2	1	2	1
207	L	17	XI	Extended Family	5	S1	S1	Tidak bekerja	PNS	3	2	2	2	1
208	L	16	XI	Nuclear Family	2	S1	SMA	Petani	IRT	3	2	1	2	2
209	P	16	X	Nuclear Family	3	D3	S1	PNS	Guru	2	1	1	2	1
210	P	16	X	Nuclear Family	2	S1	SMA	Wiraswasta	Wiraswasta	2	1	1	2	1
211	L	17	XI	Nuclear Family	2	SD	SMP	Swasta	IRT	3	2	2	2	2

212	L	16	XI	Extended Family	2	SMA	SMA	Swasta	IRT	3	2	1	2	2
213	P	17	X	Extended Family	0	S1	D3	Wiraswasta	Guru	2	1	1	2	1
214	P	16	X	Nuclear Family	3	S1	S1	Swasta	IRT	2	2	1	2	2
215	P	16	X	Nuclear Family	2	SMA	SMA	Petani	IRT	1	1	1	2	1

Lampiran 7

Hasil Analisis Statistik

Correlations

			kecanduan_internet	interaksi_ortu
Spearman's rho	kecanduan_internet	Correlation Coefficient	1.000	-.587**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	215	215
	interaksi_ortu	Correlation Coefficient	-.587**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	215	215

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

Correlations

			kecanduan_internet	interaksi_teman
Spearman's rho	kecanduan_internet	Correlation Coefficient	1.000	-.568**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	215	215
	interaksi_teman	Correlation Coefficient	-.568**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	215	215

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

Correlations

			kecanduan_internet	interaksi_sekolah
Spearman's rho	kecanduan_internet	Correlation Coefficient	1.000	-.213**
		Sig. (2-tailed)	.	.002
		N	215	215
	interaksi_sekolah	Correlation Coefficient	-.213**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.002	.
		N	215	215

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

Correlations

			kecanduan_internet	interaksi_masy
Spearman's rho	kecanduan_internet	Correlation Coefficient	1.000	-.090
		Sig. (2-tailed)	.	.191
		N	215	215
	interaksi_masy	Correlation Coefficient	-.090	1.000
		Sig. (2-tailed)	.191	.
		N	215	215

Lampiran 8



KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
FACULTY OF NURSING UNIVERSITAS AIRLANGGA

KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL

“ETHICAL APPROVAL”
 No : 996-KEPK

Komite Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

The Committee of Ethical Approval in the Faculty of Nursing Universitas Airlangga, with regards of the protection of Human Rights and welfare in health research, has carefully reviewed the research protocol entitled :

“HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA”

<u>Peneliti utama</u>	: Diana Rachmawati
<i>Principal Investigator</i>	
<u>Nama Institusi</u>	: Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
<i>Name of the Institution</i>	
<u>Unit/Lembaga/Tempat Penelitian</u>	: SMA Negeri 2 Nganjuk
<i>Setting of research</i>	

Dan telah menyetujui protokol tersebut di atas melalui Dipercepat.
And approved the above-mentioned protocol with Expedited.

Surabaya, 10 Juli 2018
 Ketua, (CHAIRMAN)



Dr. Joni Haryanto, S.Kp., M.Si.
 NIP. 1963 0608 1991 03 1002



Lampiran 9

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS AIRLANGGA
 FAKULTAS KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913754, 5913257, 5913756 Fax. (031) 5913257, 5913752
 Website: <http://ners.unair.ac.id> | Email: dekan_ners@fkip.unair.ac.id

Nomor : 1684 /UN3.1.13/PPd/2018
 Lampiran : 1 (satu) eksemplar
 Perihal : **Permohonan Fasilitas**
Pengambilan Data Penelitian

4 Juni 2018

Kepada Yth.: Kepala SMA Negeri 2
 Nganjuk

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini untuk mengambil data penelitian sebagai bahan penyusunan skripsi

Nama : Diana Rachmawati
 NIM : 131411131060
 Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes.
 NIP. 196808291989031002

Lampiran 10

6PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2
NGANJUK**

Jalan Anjuk Ladang No. 09, Telp. (0358) 322585
web : www.sman2nganjuk.sch.id e-mail : smanduanganjuk@yahoo.com
NGANJUK Kode Pos : 64417

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 072/571/101.6.15.2/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. GUNARDI, M.M, M.M.Pd
NIP : 19630121 198702 1 001
Pangkat / Golongan : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SMA Negeri 2 Nganjuk

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DIANA RACHMAWATI
No. Induk Mahasiswa : 131411131060
Fakultas : Keperawatan
Perguruan Tinggi : Universitas Airlangga Surabaya

Benar-benar saudara tersebut diatas telah melakukan Observasi / Penelitian di SMA Negeri 2 Nganjuk pada tanggal : 16 s.d. 18 Juli 2018 untuk memenuhi tugas Akhir / Skripsi dengan judul :

HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nganjuk, 23 Juli 2018

Kepala SMA N 2 Nganjuk

