

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT ADIKSI DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA PENGGUNA
SMARTPHONE DI SMP N 10 TEGAL**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Ajar Skripsi



LILIS REZI RETANI

22020112130089

DEPARTEMEN KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG, NOVEMBER 2016

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa penelitian yang saya lakukan adalah hasil karya sendiri. Tidak ada karya ilmiah atau sejenisnya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan atau sejenisnya di Perguruan Tinggi maupun seperti karya ilmiah yang saya susun.

Tidak ada pula karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah karya ilmiah yang saya susun ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan tersebut terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku.

Semarang, 15 November 2016

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Skripsi
yang berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT ADIKSI DENGAN KETERAMPILAN
SOSIAL PADA REMAJA PENGGUNA *SMARTPHONE* DI SMP N 10
TEGAL**

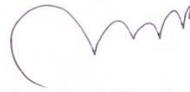
Dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Lilis Rezi Retani

NIM : 22020112130089

Telah disetujui sebagai laporan penelitian dan dinyatakan
telah memenuhi syarat untuk di review

Pembimbing,



Ns. Muhammad Muin, S.Kep.M.Kep.Sp.Kep.Kom
NIP. 197710042005011004

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Skripsi
yang berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT ADIKSI DENGAN KETERAMPILAN
SOSIAL PADA REMAJA PENGGUNA *SMARTPHONE* DI SMP N 10
TEGAL**

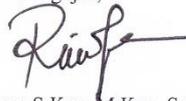
Dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Lilis Rezi Retani

NIM : 22020112130089

Telah diuji pada 15 November 2016 dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan

Penguji I,



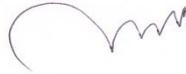
Ns. Nurullya Rachma, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom
NIP. 19775232005012002

Penguji II,



Ns. Fatikhu Yatuni, S.Kep., MSc.
NIP. 198002222007102001

Penguji III,



Ns. Muhammad Muin, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom
NIP. 197710042005011004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Lilis Rezi Retani

Tempat/tanggal lahir : Tegal, 20 Mei 1994

Alamat Rumah : Jalan Abimanyu No. 57 RT 04/RW 02 Slerok Tegal

No. Telp : 085865773430

Email : lilisreziretani@ymail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya yang berjudul "Hubungan antara Tingkat Adiksi dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Pengguna *Smartphone* di SMP N 10 Tegal" bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. Apabila di kemudian hari ditemukan sebagian atau seluruh bagian dari penelitian dan karya ilmiah dari hasil-hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Semarang, 15 November 2016

Yang Menyatakan



Lilis Rezi Retani

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Lilis Rezi Retani

NIM : 22020112130089

Fakultas/Jurusan : Kedokteran/Keperawatan

Jenis : Skripsi

Judul : Hubungan antara Tingkat Adiksi dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Pengguna *Smartphone* di SMP N 10 Tegal

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Departemen Keperawatan Undip atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), mendistribusikannya serta menampilkan dalam bentuk *soft copy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Departemen Keperawatan Undip, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Departemen Keperawatan Undip dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 15 November 2016

Yang menyatakan



Lilis Rezi Retani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah S.W.T. hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan pada waktunya. Ucapan terimakasih dari hati yang paling dalam saya persembahkan untuk:

Kedua Orangtuaku, Bapak Sokiman dan Ibu Kotirah

Yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya

Bapak Ns. Muhammad Mu'in, S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.Kom

Yang telah tulus ikhlas meluangkan waktunya memberikan bimbingan dan arahnya kepada saya

Adikku tersayang, Teman Daya Pribadi

Yang selalu saya banggakan dan selalu memberi inspirasi dan semangat di kala jenuh

Kerabat dan Sahabat tersayang

Atas semangat, doa, bantuan dan perjuangan yang dilewati bersama dalam mencapai kesuksesan

Departemen Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro

Atas kesempatan yang diberikan pada saya untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman hidup yang akan saya manfaatkan di masa mendatang

Dan semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian skripsi ini

"Being weak means that there is a room to grow"

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas seizin-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian berjudul “Hubungan Antara Tingkat Adiksi dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Pengguna *Smartphone* di SMP N 10 Tegal.”

Penulisan laporan penelitian ini dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana strata satu Program Studi Ilmu Keperawatan Departemen Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang. Selesaiannya penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Untung Sujianto, S.Kp.,M.Kes, selaku Ketua Jurusan Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
2. Ibu Ns. Sarah Ulliya, S.Kep.,M.Kep, selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
3. Bapak Ns. Muhammad Muin, S.Kep,M.Kep,Sp.Kep.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan teliti dalam memberikan bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis sehingga terselesainya proposal penelitian ini.
4. Ibu Ns. Nurullya Rachma,S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.Kom selaku penguji I yang telah memberikan saran dan bimbingan kepada penulis.
5. Ibu Ns. Fatikhu Yatuni,S.Kep.,MSc. selaku penguji II yang telah memberikan saran dan bimbingan kepada penulis.

6. SMP N 10 Tegal dan SMP N 15 Tegal yang telah bersedia memberikan kesempatan dan membantu selama proses penelitian.
7. Ayah, Ibu dan adik serta keluarga tersayang yang selalu memberi semangat dan dukungan serta do'a-do'a yang senantiasa terpanjatkan.
8. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'anya.
9. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Departemen Keperawatan angkatan 2012 khususnya A.12.2 Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, terimakasih atas dukungan dan do'anya.
10. Seluruh responden atas kesediaan dan partisipasinya dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam pembuatan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penulisan laporan penelitian ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dengan kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 15 November 2016

Penulis

Lilis Rezi Retani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori.....	12
1. Adiksi <i>Smartphone</i>	12
a. Pengertian <i>Smartphone</i>	12
b. Pengertian Adiksi <i>Smartphone</i>	12
c. Aspek Adiksi <i>Smartphone</i>	13
d. Gejala Adiksi <i>Smartphone</i>	14
e. Penyebab Adiksi <i>Smartphone</i>	14
f. Dampak Adiksi <i>Smartphone</i>	16
2. Keterampilan Sosial.....	17
a. Pengertian Keterampilan Sosial	17

b. Aspek Keterampilan Sosial	17
c. Urgensi Keterampilan Sosial	28
d. Ciri-ciri Keterampilan Sosial	20
e. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial.....	21
3. Remaja	22
a. Pengertian Remaja.....	22
b. Karakteristik Perkembangan Psikologis Remaja	23
B. Kerangka Teori	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Kerangka Konsep.....	26
B. Hipotesis	26
C. Jenis dan Rancangan Penelitian	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
1. Populasi	27
2. Sampel	27
E. Besar Sampel	28
F. Tempat dan Waktu Penelitian	30
G. Variabel Penelitian, Definisi Operasional dan Skala Pengukuran...	30
1. Variabel Penelitian	30
2. Definisi Operasional	31
H. Cara Pengumpulan Data dan Alat Penelitian	33
1. Jenis data dan Alat Penelitian	33
2. Uji Validitas dan Reliabilitas	36
3. Cara Pengumpulan Data	37
I. Teknik Pengolahan Data	39
1. Pengolahan Data	39
2. Analisis Data	41
J. Etika Penelitian	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Karakteristik Responden	45
B. Tingkat Adiksi <i>Smartphone</i>	46
C. Keterampilan Sosial	46
D. Hubungan antara Tingkat Adiksi dengan Keterampilan Sosial Remaja Pengguna <i>Smartphone</i>	47

BAB V PEMBAHASAN

A. Tingkat Adiksi <i>Smartphone</i>	49
--	-----------

B. Keterampilan Sosial	53
C. Hubungan antara Tingkat Adiksi dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Pengguna <i>Smartphone</i>	55
 BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
 DAFTAR PUSTAKA	 63
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.	Pembagian Sampel <i>Stratified Random Sampling</i>	29
2.	Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Skala Pengukuran	32
3.	Item Pertanyaan kuisisioner <i>Smartphone Addiction</i>	34
4.	Item pertanyaan kuisisioner Keterampilan Sosial	35
5.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden	45
6.	Distribusi Frekuensi Tingkat Adiksi <i>Smartphone</i>	46
7.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial	46
8.	Distribusi Frekuensi Tingkat Adiksi <i>Smartphone</i> dan Keterampilan Sosial	47

DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Judul Gambar	Halaman
1.	Kerangka Teori	25
2.	Kerangka Konsep	26

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Keterangan
1.	Surat permohonan ijin pengkajian data awal
2.	Surat permohonan uji validitas dan reliabilitas
3.	Surat pengajuan <i>Ethical Clearance</i>
4.	Lembar <i>Ethical Clearance</i>
5.	Surat permohonan ijin penelitian
6.	Surat balasan pihak sekolah
7.	Lembar <i>Informed Consent</i>
8.	Kuisisioner <i>Smartphone Addiction</i> dan Keterampilan Sosial
9.	Ijin penggunaan kuisisioner <i>Smartphone Addiction</i> dan Keterampilan Sosial
10.	POA
11.	Lembar Konsultasi
12.	Catatan Hasil Konsultasi
13.	Koding data Excel
14.	Analisa Data SPSS

Program Studi Ilmu Keperawatan

Departemen Keperawatan

Fakultas Kedokteran

Universitas Diponegoro

Skripsi, 15 November 2016

ABSTRAK

Lilis Rezi Retani

Hubungan antara Tingkat Adiksi dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Pengguna *Smartphone* di SMP N 10 Tegal

xv + 66 halaman + 8 tabel + 2 gambar + 15 lampiran

ABSTRAK

Smartphone merupakan alat komunikasi yang paling banyak digunakan, terutama oleh remaja. Remaja sering menggunakan *smartphone* tanpa kontrol waktu yang baik sehingga menimbulkan dampak adiksi. Adiksi *smartphone* dapat mengakibatkan berbagai masalah baik fisik, psikologi maupun sosial, diantaranya adalah menurunnya keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat penting bagi remaja agar dapat lebih mudah berinteraksi dengan orang lain dan memenuhi kebutuhan kenyamanan dalam lingkup sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone* di SMP N 1 Tegal. Penelitian ini merupakan studi korelasional menggunakan metode *cross sectional* dengan pendekatan kuantitatif non eksperimental. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner *Smartphone Addiction* milik Nurdiani untuk mengetahui tingkat adiksi *smartphone* dan kuisisioner Keterampilan Sosial milik Nugraini untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial. Jumlah responden penelitian ini adalah 196 siswa SMP kelas VIII dan IX dengan teknik pengambilan sampel *stratified random sampling*. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara tingkat adiksi dengan keterampilan sosial remaja pengguna *smartphone* dengan korelasi negatif bernilai $p = 0,049$ dan $r = -0,197$. Untuk mengurangi adiksi *smartphone* adalah dengan manajemen waktu, terapi keluarga dan rehabilitasi.

Kata kunci: adiksi *smartphone*, keterampilan sosial, remaja

Daftar Pustaka : 63 (1983 – 2016)

School of Nurisng
Nursing Departement
Medical Faculty
Diponegoro University

Undergraduate Thesis, 15 November 2016

ABSTRACT

Lilis Rezi Retani

Correlation between Smartphone Addiction Level and Social Skills in Smartphone User Adolescents in Junior High School 10 Tegal

xv + 66 pages + 8 tables + 2 pictures + 15 enclosures

Smartphone is a communication device which mostly used by people, especially by adolescents. Adolescents often use smartphone without a good self-control that can cause addiction. Smartphone addiction can cause various problem either physical, psychological or social, including the decline of social skills. Social skills are very important for adolescents so that they can interact with others more easily and can fulfill the needs of comfort in social life. The purpose of this study is to determine the correlation between addiction level and social skills in smartphone user adolescents in Junior High School 10 Tegal. This research was a correlation study using cross sectional method. Data collection used Smartphone Addiction questionnaire of Nurdiani to determine smartphone addiction level and Social Skills questionnaire of Nugraini to determine social skill level. The number of respondents was 196 students grade VIII and IX which collect by stratified random sampling. The result of this study was there is a negative correlation between smartphone addiction and social skills in smartphone user adolescents ($p = 0,049$ and $r = -0,141$). To reduce the smartphone addiction is by time management, family therapy and rehabilitation.

Key words: smartphone addiction, social skills, adolescents

Bibliography : 63 (1983 – 2016)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat pada era ini membuat kebutuhan untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi secara cepat dan mudah juga semakin meningkat. Ponsel atau telepon genggam merupakan alat komunikasi yang paling populer dan sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Banyak penemuan-penemuan baru dalam perkembangan ponsel yang diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia.¹

Smartphone atau ponsel pintar adalah sebuah ponsel yang memiliki fungsi seperti komputer, biasanya memiliki tampilan layar sentuh, dilengkapi dengan akses internet dan sistem operasi yang mampu menjalankan aplikasi.² *Smartphone* memungkinkan pengguna untuk melakukan komunikasi via suara atau teks, menjalankan fungsi seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), mengakses email, internet dan *Global Positioning System* (GPS), menampilkan dan mengedit dokumen dan data serta mengakses internet dengan *Wi-Fi*. Selain memiliki fungsi layaknya ponsel biasa seperti *Mp3 player*, video dan kamera, *smartphone* juga memiliki fitur aplikasi tambahan yang dapat diinstal dan dijalankan sesuai keinginan pengguna.³

Perkembangan kebutuhan telekomunikasi membuat angka pengguna *smartphone* juga kian meningkat. Survey yang dilakukan oleh *Pew Research*

Center pada April 2015 menyebutkan bahwa pengguna *smartphone* di Amerika Serikat mencapai 64% dari jumlah penduduk. Jumlah ini naik 29% dari tahun 2011 yang hanya mencapai 35% pengguna.⁴ Survey lain yang dilakukan oleh *RapidValue Solutions* yang dipublikasikan pada Desember 2014 menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat pertama daftar pengguna *smartphone* terbesar di Asia Tenggara dengan jumlah pengguna mencapai 57,5 juta.⁵

Pengguna *smartphone* saat ini bukan hanya kalangan orang dewasa yang sudah bekerja saja tetapi juga kalangan anak sekolah. Sebanyak 73% remaja di Amerika Serikat merupakan pengguna *smartphone*.⁶ Sedangkan di Indonesia, sejumlah 72% remaja atau anak sekolah di Indonesia adalah pengguna *smartphone*.⁵ Padahal jumlah remaja di Indonesia mencapai 26,7% dari total penduduk Indonesia.⁷

Penggunaan *smartphone* kini sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Alat ini dapat menjadi sarana komunikasi, hiburan di waktu senggang, alat pencari informasi dan pengelolaan data atau tugas dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Motif remaja dalam menggunakan *smartphone* cukup beragam, antara lain karena kecanggihan fitur, akses internet yang cepat, kemudahan dalam mengakses sosial media, sarana hiburan dan membantu dalam mengerjakan tugas sekolah.⁸

Penggunaan *smartphone* yang dilakukan oleh remaja merupakan salah satu upaya pengalihan stress.⁹ Padahal pengalihan stres tersebut hanya bersifat sementara dan jika individu gagal untuk membatasi penggunaan akan mendapatkan akibat yang tidak diinginkan. Saat pengguna sudah tidak dapat

mengontrol dirinya lagi dalam penggunaan *smartphone*, pengguna akan mengalami perilaku kecanduan atau adiksi pada *smartphone*.⁹

Adiksi *smartphone* merupakan sebuah perilaku adiksi, hilangnya kontrol diri karena keasyikan dan terobsesi yang berlebih dengan penggunaan *smartphone*.¹⁰ Prevalensi perilaku adiksi *smartphone* cukup tinggi. Dalam survey yang dilakukan di Amerika Serikat 52% diantara pengguna *smartphone* adalah remaja, yang sebanyak 51% memeriksa ponselnya beberapa kali dalam satu jam.⁶ Di Korea Selatan, 77,4% pengguna selalu memeriksa ponselnya tanpa alasan yang jelas dan 53,9% diantaranya selalu menggunakan *smartphone* sebelum dan setelah bangun tidur.¹⁰ Survey yang dilakukan Google bersama TNS Australia menyebutkan bahwa 50% dari pengguna *smartphone* di Indonesia menjadikan piranti tersebut sebagai alat komunikasi utama.¹¹

Penyebab adiksi *smartphone* terdiri atas empat faktor, yaitu faktor internal, eksternal, situasional dan sosial.¹² Faktor internal meliputi karakteristik individu seperti kebosanan, kontrol diri yang rendah, *self-esteem* yang rendah dan kebiasaan penggunaan yang tinggi, sedangkan faktor eksternal terkait dengan tingginya paparan media dan fasilitas *smartphone*. Faktor situasional meliputi stres, kesedihan, kejenuhan dan tidak adanya kegiatan di waktu luang. Faktor sosial meliputi sikap *mandatory behaviour* atau perilaku yang wajib dilakukan demi memuaskan hubungan sosial dan *connected presence* atau ketersedianya sambungan dengan lingkungan sosialnya.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Li dan Lepp tahun 2015 telah mengidentifikasi adanya berbagai pengaruh negatif pada penggunaan

smartphone yang tidak terkontrol. Pengaruh negatif tersebut antara lain penurunan performa akademik, kualitas tidur yang buruk, penurunan kesehatan mental, peningkatan perilaku malas bergerak, penurunan kebugaran kardiorespirasi dan penurunan aktivitas latihan.¹³ Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perilaku adiksi pada *smartphone* sangat berdampak pada kehidupan remaja dan menimbulkan berbagai masalah psikososial.

Masalah psikososial yang umum ditemui pada individu dengan adiksi *smartphone* adalah penurunan interaksi sosial.¹⁴ Penggunaan *smartphone* dimaksudkan sebagai sarana penghindaran dan pengobatan diri bagi remaja. Remaja cenderung akan menghabiskan waktu di dunia maya bersama *smartphone* miliknya dari pada harus berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata.¹⁴ Tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi akan mengakibatkan individu merasakan kesepian lebih dari yang mereka rasakan sebelumnya. Selain itu, individu akan merasakan kesulitan berhubungan dengan teman sebaya. Hal ini tentu akan mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki remaja.¹⁵ Padahal, pada fase remaja keterampilan sosial sangat penting untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan individu dalam lingkup sosial dan berpengaruh pada kehidupannya di masa dewasa.¹⁶

Keterampilan sosial (*social skills*) merupakan keterampilan yang digunakan oleh manusia untuk mengadakan kontak dengan orang lain dan memeliharanya hingga akhirnya dapat digunakan dalam hidupnya. Keterampilan sosial tidak hanya diungkapkan secara verbal, namun juga dalam

tindakan dan pelaksanaan, seperti sinyal-sinyal nonverbal (bahasa tubuh), teks tertulis, dan tindakan yang dilakukan seseorang.¹⁷

Prevalensi terjadinya gangguan keterampilan sosial akibat kecemasan sosial di Amerika Serikat mencapai 15 juta atau 6,8% penduduk Amerika Serikat, yang umumnya terjadi pada pria dan wanita mulai usia 13 tahun.¹⁸ Di Indonesia, penelitian yang dilakukan oleh Vriends tahun 2013 menunjukkan hasil presentasi yang cukup tinggi yaitu 15,8% dari 311 remaja Indonesia mengalami gangguan dalam kemampuan bersosialisasi.¹⁹ Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan tahun 2014 di salah satu Universitas di Bandung menunjukkan bahwa 31,2% remaja akhir mengalami masalah dalam keterampilan sosial diakibatkan karena harga diri rendah dan kecemasan sosial.²⁰

Keterampilan sosial yang rendah akan berdampak pada kondisi psikologis dan kemampuan individu dalam bersosialisasi. Merrel dan Gimpel (1998) berpendapat bahwa individu dengan keterampilan sosial yang rendah cenderung lebih sering marah dan tidak ramah, memiliki harga diri rendah dan menganggap percakapan biasa sebagai suatu tugas yang sulit.²¹ Individu juga akan merasa tidak bahagia dan kurang memiliki pengalaman belajar dalam proses sosialisasi, merasa tidak aman, ragu-ragu, tidak percaya diri, sulit menyampaikan pendapat dan perasaannya serta tidak puas dengan kehidupannya.²² Sedangkan individu dengan keterampilan sosial yang baik akan menjadi pandai bergaul, sehingga tidak cemas apabila harus berhubungan dengan orang lain yang memiliki konsep diri yang lebih tinggi.²³

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP N 10 Tegal menunjukkan bahwa dalam satu kelas, sekitar 75% siswa memiliki *smartphone* dan tergabung dalam grup *chat* kelas. Delapan dari 10 siswa di SMP N 10 Tegal mengatakan memiliki *smartphone* sejak tiga bulan yang lalu. Kebiasaan menggunakan *smartphone* pada 8 siswa tersebut sekitar lebih dari 5 jam per hari. Siswa menggunakan *smartphone* dengan alasan agar mudah mendapatkan informasi tentang jadwal pembelajaran di sekolah atau bimbingan belajar, tugas-tugas, berkomunikasi dan bermain *game*.

Siswa menganggap pada penggunaan *smartphone* juga terdapat dampak positif dan negatifnya. Dampak positifnya adalah mereka dapat menggunakan *smartphone* untuk membantu belajar, berkomunikasi dengan teman atau keluarganya, serta mencari informasi. Dampak negatifnya adalah dapat merusak kesehatan mata dan otak karena radiasi, bahaya pornografi, penurunan nilai akademik serta menyebabkan mereka sering mengabaikan keberadaan orang lain dan menunda-nunda pekerjaan.

Hasil wawancara yang dilakukan pada guru wakil kurikulum dan guru BK SMP N 10 Tegal menyebutkan di SMP N 10 Tegal ada peraturan untuk tidak memperbolehkan siswa membawa *smartphone* ke sekolah apalagi menggunakannya saat pelajaran. Siswa hanya diperbolehkan membawa *handphone* biasa. Sekolah juga selalu mengadakan razia *smartphone* secara insidental. Dalam razia tersebut, banyak siswa-siswa yang tertangkap membawa *smartphone* ke sekolah. Siswa yang tertangkap membawa *smartphone* ke sekolah akan mendapatkan sanksi penyitaan *smartphone* selama

satu minggu dan pengembalian *smartphone* tersebut akan langsung ditujukan pada orang tua siswa. Guru wakil kurikulum menyatakan bahwa dampak penggunaan *smartphone* antara lain berkurangnya konsentrasi belajar, pornografi serta terjadinya *bullying* melalui media sosial.

Guru BK menyebutkan sering mendapatkan keluhan dari orang tua murid tentang kebiasaan penggunaan *smartphone* putra-putrinya di rumah yang tidak dapat dikontrol sehingga berpengaruh pada nilai akademisnya. Orang tua murid juga mengeluhkan putra-putrinya sering mengabaikan obrolan dengan keluarga akibat penggunaan *smartphone*. Guru BK juga menyebutkan bahwa ada satu siswi yang terkena kanker disebabkan terkena radiasi *smartphone*. Siswi tersebut memiliki kebiasaan bermain *smartphone* yang tinggi hingga seringkali tidur dengan masih menggunakan *earphone* yang tersambung pada *smartphone*-nya yang menyala. Akibatnya kegiatan sekolah siswi tersebut sering terganggu akibat sering pingsan dan tidak masuk sekolah.

Berdasarkan latar belakang, terdapat berbagai masalah yang berdampak negatif pada pengguna *smartphone* khususnya remaja. Masalah psikososial seperti munculnya penurunan keterampilan sosial akibat penurunan interaksi sosial juga dapat menjadi dampak dari penggunaan *smartphone* yang terus menerus dilakukan remaja. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang hubungan antara tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone* di SMP N 10 Tegal

B. Rumusan Masalah

Keberadaan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, termasuk remaja. Remaja menggunakan *smartphone* karena kecanggihan fitur, akses internet yang cepat, kemudahan dalam mengakses media sosial, sarana hiburan dan membantu mengerjakan tugas dari guru. Namun seringkali remaja kurang dapat mengontrol diri dalam menggunakan *smartphone* sehingga timbul gejala adiksi.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada remaja dapat menimbulkan berbagai dampak yang tidak baik untuk perkembangan psikososialnya. Dampak negatif yang ditimbulkan antara lain bahaya pornografi, *bullying* melalui media sosial serta penurunan interaksi sosial. Interaksi sosial yang menurun pada siswa menyebabkan siswa mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi. Padahal, keterampilan sosial sangat penting agar remaja menyelesaikan masalahnya di situasi sosial dan agar tidak mempengaruhi kehidupannya di masa mendatang kelak. Individu dengan keterampilan sosial yang rendah cenderung akan merasa tidak bahagia dan kurang memiliki pengalaman belajar dalam proses sosialisasi, merasa tidak aman, ragu-ragu, tidak percaya diri, sulit menyampaikan pendapat dan perasaannya serta tidak puas dengan kehidupannya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah “bagaimana hubungan antara tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone*?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengidentifikasi hubungan antara tingkat adiksi *smartphone* dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone*.

2. Tujuan Khusus.

- a. Untuk mengidentifikasi tingkat adiksi *smartphone* pada remaja
- b. Untuk mengidentifikasi keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone*
- c. Untuk mengidentifikasi hubungan tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone*

D. Manfaat

1. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pembelajaran bagi penulis tentang hubungan tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone*.

2. Bagi Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Diponegoro

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah data dan informasi tentang masalah psikososial remaja khususnya topik keterampilan sosial pada remaja kepada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Diponegoro dan bidang kesehatan terkait lainnya.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan dan informasi bagi sekolah mengenai hubungan tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone*.

4. Bagi Remaja

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hubungan tingkat resiko adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone* sehingga remaja dapat lebih mengontrol dirinya dalam menggunakan *smartphone*.

5. Bagi Praktik Keperawatan

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran tentang keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone* sehingga dapat

menjadi masukan bagi perawat khususnya bidang keperawatan komunitas pada area sekolah dan keperawatan jiwa pada kelompok usia remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Adiksi *Smartphone*

a. Pengertian *smartphone*

Smartphone secara harafiah adalah telepon pintar, yakni telepon seluler yang memiliki kemampuan seperti PC walaupun terbatas.²⁴ Selain itu, *smartphone* juga mendukung *email* dan *organizer*. Fitur lainnya adalah kemampuannya untuk ditambah aplikasi-aplikasi baru, layar sentuh, sistem operasi, adanya kemampuan koneksi ke internet (email dan menjelajah web), dapat ditambah *software*, adanya *software* penjadwalan, kamera, manajemen kontak, kemampuan membaca dokumen bisnis seperti PDF dan *microsoft office*.²⁴

b. Pengertian adiksi *smartphone*

Adiksi atau kecanduan adalah sesuatu yang bersifat kronis, kumat-kumatan dan dapat mengakibatkan individu ingin melakukannya berulang-ulang untuk memuaskan diri.¹² Individu yang mengalami adiksi akan secara otomatis melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang akan dikatakan kecanduan jika dalam satu hari dapat melakukan sebanyak lima kali atau lebih kegiatan yang sama. Individu tersebut juga kurang dapat mengontrol dirinya untuk mengurangi

kegiatan yang disenangi.²⁵ Adiksi *smartphone* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai impuls terhadap diri seseorang. Adiksi *smartphone* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan daripada kecanduan alkohol atau kecanduan obat-obatan.⁹

c. Aspek adiksi *smartphone*

Griffiths telah membagi aspek dalam adiksi yang diterapkan ke perilaku seperti olahraga, seks, perjudian, video *game* dan penggunaan internet dan *smartphone*. Aspek tersebut antara lain²⁶:

1) *Saliance*

Saliance terjadi jika sebuah kegiatan tertentu menjadi paling penting dalam hidup, terlalu difokuskan, mendominasi pikiran hingga menyebabkan penyimpangan pada kognitif, perasaan (*ngidam*), dan perilaku.

2) Modifikasi suasana hati (*Mood modification*)

Modifikasi suasana hati adalah pengalaman subjektif sebagai akibat sebuah kegiatan yang dijadikan sebagai strategi koping. Individu akan mengalami peningkatan gairah untuk melarikan diri dari perasaan yang tidak diinginkan.

3) Toleransi (*Tolerance*)

Toleransi merupakan proses adanya peningkatan aktivitas tertentu yang diperlukan untuk mencapai efek kepuasan.

4) Gejala Penarikan (*Withdrawal*)

Gejala Penarikan merupakan perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi saat suatu aktivitas dihentikan atau tiba-tiba berkurang misalnya gemetar, kemurungan, gelisah, cepat marah.

5) Konflik (*Conflict*)

Konflik merupakan konflik yang terjadi antara individu yang teradiksi dengan orang di sekitar mereka, dengan pekerjaan, kehidupan sosial, hobi dan minat atau dari individu itu sendiri terkait dengan kegiatan tertentu.

6) Kekambuhan (*Relapse*)

Kekambuhan merupakan kecenderungan berulang pola sebelumnya, kekambuhan yang terjadi setelah kegiatan telah diobati bertahun-tahun.

d. Gejala adiksi *smartphone*

Leung berpendapat bahwa terdapat empat gejala adiksi *smartphone* antara lain ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*, ansietas dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*, penarikan dan melarikan diri atau menggunakan *smartphone* sebagai sarana pengalihan diri saat kesepian atau ada masalah, dan kehilangan produktivitas.²⁷

e. Penyebab adiksi *smartphone*

Tatanan budaya dan sosial seperti tekanan dari kelompok teman sebaya, pengasingan dari kehidupan sosial, tekanan lingkungan dan

media massa, juga sangat berpengaruh untuk dipertimbangkan menjadi penyebab masalah adiksi pada remaja.²⁸ Yuwanto dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat empat faktor penyebab adiksi *smartphone*, antara lain¹²:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu, seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah, dan kontrol diri yang rendah. Tingkat *sensation seeking* disebabkan karena individu lebih cenderung cepat bosan. *Self esteem* yang rendah menyebabkan individu merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dan lebih memilih menggunakan media. Kontrol diri yang rendah dan kebiasaan menggunakan *smartphone* yang tinggi membuat individu lebih mudah mengalami kecanduan *smartphone*.

2) Faktor situasional

Faktor ini termasuk faktor yang mengarah ke penggunaan *smartphone* sebagai sarana pengalihan stres ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti saat mengalami kesedihan, tidak ada kegiatan saat waktu luang, kecemasan dan mengalami kejenuhan belajar.

3) Faktor sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab sebagai sarana interaksi dengan orang lain. Faktor ini termasuk *mandatory behaviour* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behaviour* merupakan

perilaku untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi oleh orang lain sedangkan *connected presence* merupakan perilaku interaksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

4) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, meliputi tingginya paparan media tentang *smartphone* dan fasilitas yang dimiliki *smartphone* tersebut.

f. Dampak adiksi *smartphone*

Dampak adiksi *smartphone* menurut Yuwanto (2000) adalah¹²:

- 1) Konsumtif, penawaran yang dilakukan oleh penyedia jasa layanan telepon genggam (operator) menyebabkan individu harus mengeluarkan biaya untuk memperoleh fasilitas yang digunakan.
- 2) Psikologis, individu akan merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau membawa *smartphone*.
- 3) Fisik, berkurangnya aktivitas dan terjadi gangguan, seperti gangguan pola tidur dan gangguan pada sistem kardiorespirasi.
- 4) Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.
- 5) Akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu sehingga produktivitas berkurang dan mengganggu akademis atau pekerjaan.
- 6) Hukum, penggunaan yang tidak terkontrol seperti saat mengemudi akan membahayakan diri sendiri dan pengendara lain.

2. Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif oleh individu dengan orang lain sesuai dengan situasi yang ada saat itu baik secara verbal maupun nonverbal.¹⁷ Keterampilan sosial sangat penting untuk remaja agar membuat remaja lebih mudah berbicara serta mengungkapkan setiap masalah dan perasaan yang dihadapi sehingga dapat menemukan penyelesaian yang baik dan tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.¹⁷ Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang didapat dari pembelajaran melalui pengalaman sosial individu. Keterampilan sosial membantu individu untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku di lingkungannya.²¹

Pada fase perkembangan remaja, salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi adalah keterampilan sosial.²⁹ Kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat dan keluhan orang lain, memberi dan menerima kritik atau *feedback* serta bertindak sesuai dengan norma merupakan contoh bentuk keterampilan sosial. Jika keterampilan tersebut dapat dipenuhi, maka remaja dapat dikatakan telah mengembangkan kemampuan psikososialnya.²⁹

b. Aspek Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah proses yang terjadi antara dua orang atau lebih untuk membentuk interaksi sederhana hingga yang paling

kompleks.³⁰ Oleh karena itu, kemampuan respon verbal, non verbal dan kognisi yang baik dibutuhkan untuk menjalin komunikasi.

1) Respon verbal

Respon verbal merupakan komunikasi antara dua individu atau lebih menggunakan bahasa lisan yang dilakukan dengan berbicara atau berbincang bincang.³¹

2) Respon nonverbal

Respon nonverbal merupakan komunikasi yang dilakukan tanpa melibatkan isi bahasa lisan dan hanya menandakan bahasa non lisan seperti ekspresi wajah, kontak mata dan bahasa tubuh. Komunikasi ini dapat digunakan untuk memahami emosi seseorang meskipun ekspresi wajah tidak selamanya universal.³¹

3) Respon kognitif

Respon kognitif biasanya melibatkan proses mengolah atau memanipulasi informasi dari lingkungan, dan biasanya terkait dengan ide mengenai tindakan atau sikap tentang suatu hal. Simbol yang digunakan dalam proses kognitif pada umumnya berupa kata atau bahasa sehingga proses kognitif sangat mempengaruhi kemampuan individu dalam melakukan komunikasi verbal dan non verbal.³²

c. Urgensi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial penting diterapkan oleh remaja pada khususnya karena hal-hal berikut³³:

1) Perkembangan identitas

Dengan berinteraksi dengan orang lain, individu mendapatkan pemahaman tentang dirinya dari orang lain. Individu yang keterampilan sosialnya rendah akan mengembangkan pemahaman yang tidak tepat tentang dirinya.

2) Mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas dan kesuksesan karir

Keterampilan sosial penting untuk bekerja sama dengan orang lain, memimpin orang lain, mengatasi situasi atau masalah yang kompleks dan mengembangkan kemampuan kerja untuk kesuksesan karir di dunia kerja.

3) Meningkatkan kualitas hidup

Keterampilan sosial membuat individu dapat meningkatkan kualitas hidup dengan membentuk hubungan yang baik, dekat dan intim dengan individu lainnya.

4) Meningkatkan kesehatan Fisik

Penelitian menunjukkan adanya hubungan yang berkualitas dan saling mendukung dapat berpengaruh pada pemulihan yang lebih cepat dari sakit.

5) Meningkatkan kesehatan psikologis

Ketidakmampuan dalam mengembangkan hubungan yang baik dapat berakibat pada kecemasan, depresi dan kesepian. Kemampuan menjalin hubungan yang positif dapat mengurangi beban psikologis

yang membuat kebebasan, identitas dan harga diri mejadi lebih baik. Hubungan yang baik membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi dan *feedback*.

d. Ciri- ciri Keterampilan Sosial

Elksnin (dalam Merrel dan Gimpel, 1998) telah membagi keterampilan sosial menjadi beberapa dimensi yakni²¹:

1) Perilaku Interpersonal

Perilaku interpersonal meliputi kemampuan untuk menjalin persahabatan, seperti memperkenalkan diri, menasehati orang lain, menawarkan bantuan dan memberikan atau menerima pujian.

2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri

Self management dalam mengontrol emosionalnya dengan baik, mengatasi situasi sosial seperti saat menghadapi stres, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan memperkirakan dampak dari perilaku yang dilakukannya.

3) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis

Keterampilan yang termasuk dalam hal ini adalah mengerjakan tugas sekolah dengan baik, melakukan apa yang diperintahkan guru, mendengarkan guru saat menjelaskan pelajaran, menaati aturan kelas dan hal lain yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah.

4) Penerimaan teman sebaya

Keterampilan yang dihasilkan dari teman yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya, seperti diantaranya bekerja sama, memberi

salam, memberi dan meminta informasi, dan dapat menangkap emosi orang lain.

5) Perilaku asertif

Asertif merupakan kemampuan remaja untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain tanpa adanya keterpaksaan namun tetap menjaga dan menghargai perasaan orang lain.

6) Keterampilan berkomunikasi

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Keterampilan komunikasi dapat dilihat dari berbagai hal, seperti menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan, memberikan umpan balik terhadap teman bicara.

e. Faktor yang mempengaruhi Keterampilan Sosial

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya keterampilan sosial pada individu antara lain²⁹:

1) Keluarga

Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan menentukan bagaimana ia bereaksi di lingkungan sosialnya. Anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Komunikasi timbal balik dan suasana yang demokratis dalam keluarga akan mempermudah penyelesaian konflik. Komunikasi yang kaku, dingin, terbatas,

menekan dan penuh otoritas hanya akan membawa ketegangan dan emosional yang akan merusak hubungan sosial satu sama lain.

2) Lingkungan

Pengenalan lingkungan sejak dini akan membuat individu memahami bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya orang tua dan keluarga saja tetapi juga lingkungan sekolah dan masyarakat luas.

3) Kepribadian

Penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasari hal-hal fisik seperti materi atau penampilan sangat penting sebab remaja cenderung berpikir bahwa menilai orang hanya berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik akan cenderung dikucilkan.

3. Remaja

a. Pengertian remaja

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Jika seseorang sudah bukan lagi dalam usia remaja namun masih bergantung pada orang tua (tidak mandiri) maka tetap dimasukkan sebagai kelompok remaja, sedangkan jika seseorang yang masih dalam usia remaja namun sudah menikah, maka ia tergolong dalam dewasa dan bukan lagi remaja.³⁴

Remaja adalah tahap dimana individu berada di antara fase anak dan dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, perilaku, kognitif, biologis dan emosional. Individu yang berusia 12 hingga 24 dapat digolongkan sebagai remaja, namun ada juga beberapa sumber yang menyebutkan 15 hingga 24 tahun. Hal yang paling menonjol adalah individu akan mengalami perubahan pesat dalam hidupnya di berbagai aspek.³⁴

b. Karakteristik perubahan psikologis pada remaja

Kliegman mengatakan karakteristik perubahan psikologis pada remaja antara lain³⁵:

1) Perkembangan kognitif dan moral

Perubahan proses pikir ke pemikiran formal membuat remaja pertengahan bertanya dan menganalisis secara luas. Pertanyaan tentang kebiasaan akan mempengaruhi perkembangan terhadap aturan, etika dan moral individu. Remaja menganggap aturan tersebut dirancang untuk sanksi nafsu seksual. Namun terkadang remaja juga dapat menerima peraturan yang lebih tertata daripada peraturan-peraturan lainnya. Pemikiran baru remaja lebih luwes akibat pengaruh pada hubungan dengan dirinya sendiri dan orang lain.

2) Konsep diri

Remaja sering bereksperimen dengan berbagai orang, berganti gaya pakaian, kelompok teman, dan minat dari waktu ke waktu. Banyak remaja berfilosofi tentang arti kehidupan dan

keingintahuannya, dan menemukan jati diri mereka sebenarnya. Anak-anak perempuan mungkin cenderung untuk menggambarkan dirinya dan sebayanya berdasarkan hubungan antar individu yang erat, sedangkan anak laki-laki sebagai kelompok mungkin lebih memusatkan pada kemampuan diri

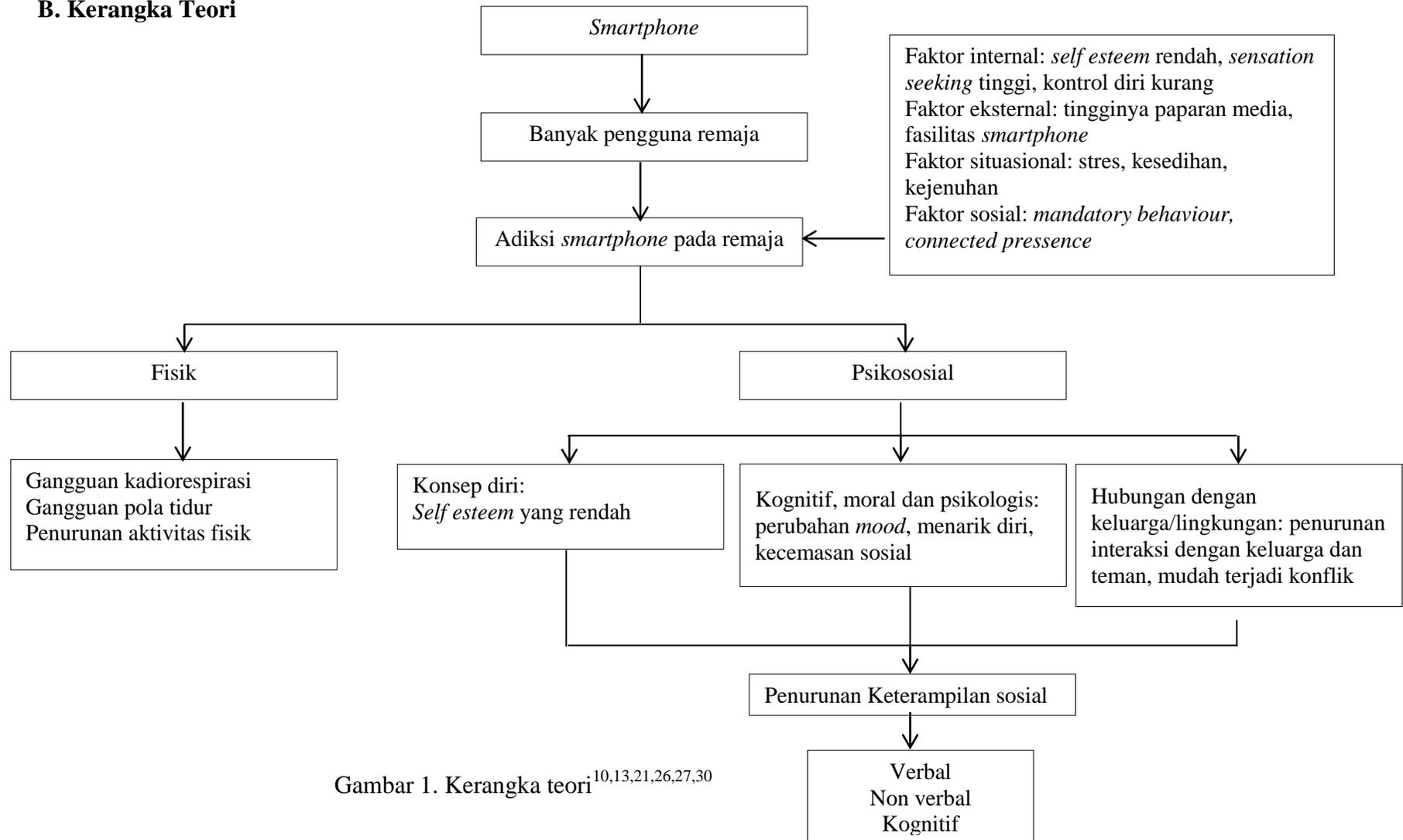
3) Hubungan dengan keluarga, teman dan lingkungan

Masa pubertas biasanya mengakibatkan hubungan yang tegang antara remaja dan orang tuanya. Sebagai bagian dari perpisahan, remaja mungkin menjadi terpisah dari orang tuanya dan mengubah arah emosional dan energi seksual ke arah hubungan dengan sebayanya. Para remaja cenderung memperbanyak teman kencan, sehingga kebutuhan untuk memiliki kelompok jenis kelamin yang sama menurun.

Ketertarikan fisik dan popularitas tetap merupakan faktor yang beresiko baik pada hubungan sebaya maupun pada harga diri. Anak yang memiliki perbedaan, seperti bibir sumbing, akan beresiko untuk bermasalah dalam mengembangkan keterampilan dan kepercayaan sosial serta mungkin mengalami lebih banyak kesulitan dalam membina hubungan yang memuaskan.

Remaja seringkali mulai berpikir secara serius mengenai apa yang mereka ingin kerjakan seperti orang dewasa. Prosesnya meliputi penilaian diri dan penghargaan atas kesempatan yang telah ada.

B. Kerangka Teori

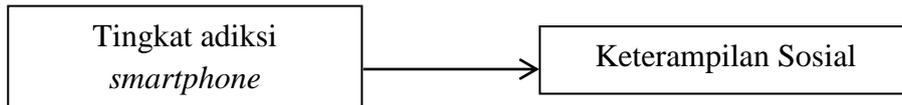


Gambar 1. Kerangka teori^{10,13,21,26,27,30}

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep Penelitian

B. Hipotesis

Hipotesis adalah perumusan sementara tentang hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan dapat menuntun atau mengarahkan ke penyelidikan selanjutnya.³⁶ Dalam penelitian ini, hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_1 : Ada hubungan antara tingkat adiksi dengan keterampilan sosial pada remaja pengguna *smartphone* di SMP N 10 Tegal

C. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian yang bersifat kuantitatif non eksperimen dengan desain korelasional. Penelitian kuantitatif korelasional ditujukan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan variabel-variabel lainnya. Hubungan antara satu dengan beberapa variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi (bivariat) dan keberartian (signifikan) secara statistik.³⁷ Dalam penelitian ini, pengukuran statistik digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel tingkat adiksi *smartphone* berhubungan dengan keterampilan sosial pada remaja di SMP N 10 Tegal. Variabel pengukuran diukur hanya

sekali dalam satu waktu yang bersamaan dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekelompok individu atau obyek yang memiliki karakteristik sama, seperti umur, seks, pekerjaan, status sosial atau obyek lain yang mempunyai karakteristik sama.³⁸ Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII dan IX SMP N 10 Tegal tahun ajaran 2016/2017. Alasan pemilihan populasi adalah dikarenakan siswa kelas VIII dan IX yang rata-rata berusia 13-15 tahun adalah kelompok usia yang paling antusias dengan kehadiran teknologi atau *gadget* terbaru.³⁹

Seluruh populasi berjumlah 384 siswa. Kelas VIII berjumlah 196 siswa yang terbagi menjadi 32 siswa di setiap kelas yang berjumlah 6 kelas, yaitu VIIIA, VIIIB, VIIC, VIID, VIIE, VIIF. Kelas IX juga berjumlah 196 dan terbagi menjadi 32 siswa di setiap kelas yang berjumlah 6 kelas yaitu kelas IXA, IXB, IXC, IXD, IXE, dan IXF.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi atau obyek yang memiliki karakteristik sama. Dalam penelitian ini, teknik sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan jenis *stratified random sampling* disesuaikan dengan tujuan dan jenis penelitian. *Stratified random sampling* dilakukan dengan cara membagi populasi penelitian terlebih dahulu ke dalam beberapa kelompok atau strata, dan baru

dilakukan pemilihan sampel secara random dengan mempergunakan tabel random pada setiap strata.⁴⁰

Kriteria sampel dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Kriteria inklusi merupakan kriteria umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti.⁴¹ Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- a. Siswa kelas VIII dan IX SMP N 10 Tegal
- b. Memiliki dan menggunakan *smartphone*
- c. Hadir di kelas saat penelitian berlangsung
- d. Bersedia menjadi responden secara sukarela.

Kriteria eksklusi merupakan karakteristik yang akan menghilangkan subjek dari penelitian. Dalam penelitian ini, tidak ada kriteria eksklusi yang diterapkan. Cara pengambilan sampel ini yaitu dengan mengambil sampel dari setiap kelas secara acak menggunakan undian yang berisi nomor absen siswa. Pada penelitian ini, semua responden memenuhi kriteria inklusi.

E. Besar Sampel

Besar sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus Slovin⁴⁰:

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi, ditetapkan 5% dengan tingkat kepercayaan 95%.

Berdasarkan rumus tersebut, jika populasi berjumlah 384, maka diperoleh sampel:

$$\begin{aligned}n &= \frac{384}{1 + 384 (0,05)^2} \\ &= \frac{384}{1 + 384 (0.0025)} \\ &= \frac{384}{1 + 0,96} \\ &= 195.9 \approx 196\end{aligned}$$

Jadi, besar sampel dalam penelitian ini adalah 196 orang yang akan dibagi setiap kelas sebagai berikut:

Tabel 1. Pembagian sampel *stratified random sampling*

No.	Kelas	Jumlah	Rumus	Hasil
1.	VIII A	32	$32 \times 196 / 384$	16 + 1
2.	VIII B	32	$32 \times 196 / 384$	16 + 1
3.	VIII C	32	$32 \times 196 / 384$	16 + 1
4.	VIII D	32	$32 \times 196 / 384$	16 + 1
5.	VIII E	32	$32 \times 196 / 384$	16
6.	VIII F	32	$32 \times 196 / 384$	16
7.	IX A	32	$32 \times 196 / 384$	16
8.	IX B	32	$32 \times 196 / 384$	16
9.	IX C	32	$32 \times 196 / 384$	16
10.	IX D	32	$32 \times 196 / 384$	16
11.	IX E	32	$32 \times 196 / 384$	16
12.	IX F	32	$32 \times 196 / 384$	16
Jumlah		384		196

Dalam penelitian ini, semua responden menyetujui untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP N 10 Tegal pada bulan Januari hingga September 2016, sedangkan pengambilan data dilakukan pada tanggal 6 – 15 September 2016. Pertimbangan pemilihan lokasi penelitian ini dikarenakan banyaknya siswa SMP N 10 Tegal yang memiliki dan menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi, serta banyaknya keluhan dari orangtua siswa tentang masalah nilai akademis, sosialisasi dan kesehatan akibat putra-putri mereka terlalu sering menggunakan *smartphone*.

G. Variabel Penelitian, Definisi Operasional dan Skala Pengukuran

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu misalnya benda atau manusia. Variabel juga merupakan konsep dari berbagai level atau manipulasi suatu penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah⁴⁰:

- a. Variabel independen disebut sebagai variabel bebas karena bebas mempengaruhi variabel lain. Tingkat adiksi *smartphone* merupakan variabel independen dalam penelitian.
- b. Variabel dependen merupakan variabel akibat yang terjadi karena adanya variabel independen. Keterampilan sosial adalah variabel dependen dalam penelitian.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan parameter pengukuran yang menjelaskan tentang variabel yang digunakan dalam penelitian, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan pengukuran secara cermat.⁴⁰

Dalam penelitian ini, definisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Skala Pengukuran^{23,42}

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Hasil Ukur	Skala Pengukuran
1.	Independen: Tingkat adiksi <i>smartphone</i>	Perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap <i>smartphone</i> yang meliputi dimensi <i>saliance</i> , modifikasi suasana hati, toleransi, gejala penarikan, konflik, dan kekambuhan	Lembar kuisioner <i>Smartphone Addiction</i> modifikasi dari milik Nurdiani (2015) menggunakan skala likert dengan jumlah 15 pertanyaan dengan kategori: SS = sangat setuju S = setuju TS = tidak setuju STS = sangat tidak setuju	Data berdistribusi normal, sehingga pengkategorian dilakukan dengan acuan sebagai berikut ⁴² : <ul style="list-style-type: none"> • Tingkat adiksi tinggi= skor > mean +SD (skor > 39,913) • Tingkat adiksi sedang = mean – SD ≤ skor ≤ mean + SD (28,707 ≤ skor ≤ 39,913) • Tingkat adiksi rendah= skor < mean – SD (skor < 28,707) 	Skala Ordinal
2.	Dependen: Keterampilan Sosial	Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif oleh individu dengan orang lain sesuai dengan situasi yang ada saat itu meliputi kemampuan verbal, non verbal dan kognisi.	Lembar kuisioner keterampilan sosial modifikasi dari milik Nugraini (2015) menggunakan skala likert dengan jumlah 15 pertanyaan dengan kategori: SL = sangat sering S= sering J = jarang TP = tidak pernah	Data berdistribusi normal, sehingga pengkategorian dilakukan dengan acuan sebagai berikut ¹⁰ : <ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan sosial tinggi= skor > mean +SD (skor >45,823) • Keterampilan sosial sedang= mean – SD ≤ skor ≤ mean + SD (35,397 ≤ skor ≤ 45,823) • Keterampilan sosial rendah= skor < mean – SD (skor < 35,397) 	Skala Ordinal

H. Cara Pengumpulan Data dan Alat Penelitian

1. Jenis data dan Alat penelitian

Data dalam penelitian dibagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh sendiri oleh peneliti dari hasil pengukuran, pengamatan dan survei.⁴⁰ Pada penelitian ini, pengumpulan data primer dilakukan dengan membagi kuisisioner sebagai alat instrumen penelitian pada responden, sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur tentang penelitian-penelitian terkait. Kuisisioner merupakan alat ukur yang disusun dari beberapa pertanyaan sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan berdasarkan penelitian yang akan dilakukan.⁴⁰ Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga kuisisioner yakni:

- a. Kuisisioner A untuk mengumpulkan data demografi sampel penelitian meliputi umur, kelas, jenis kelamin, lama penggunaan *smartphone* dalam satu hari, dan kegiatan yang paling sering dilakukan saat menggunakan *smartphone*
- b. Kuisisioner B, kuisisioner *Smartphone Addiction* untuk mengumpulkan data tentang tingkat adiksi penggunaan *smartphone* yang digunakan Nurdiani (2015) berdasarkan aspek *addiction* dari Griffiths (2004). Kuisisioner ini memiliki 21 item pernyataan, tetapi pernyataan nomor 8, 14, 16, 17, 19 dan 20 dihapus karena dinyatakan tidak valid setelah dilakukan uji validitas pada 30 siswa SMP N 15 Tegal. Oleh karena itu, item pernyataan yang digunakan dalam kuisisioner adalah sebanyak 15

item. Instrumen ini menggunakan skala Likert yang memiliki pilihan 4 jawaban. Skoring untuk jawaban *favorable* adalah: sangat setuju (SS) = 4, setuju (S) = 3, tidak setuju (TS) = 2 dan sangat tidak setuju (STS) = 1. Sedangkan untuk jawaban *unfavorable* adalah sebagai berikut: sangat setuju (SS) = 1, setuju (S) = 2, tidak setuju (TS) = 3, sangat tidak setuju (STS) = 4.⁴⁵

Tabel 3. Item pertanyaan kuisioner *Smartphone Addiction*

No	Aspek	Item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Saliance</i>	1,4	9,14*	4
2.	Modifikasi suasana hati	5, 10	15	3
3.	Toleransi	6, 11, 16*	19*	4
4.	Gejala penarikan	7, 20*	2	3
5.	Konflik	3, 12	17*	3
6.	Kekambuhan	13, 18, 8*	21	4
Jumlah		14	7	21

*item yang dihapus

Pengkategorian skala *Smartphone Addiction* dibagi menjadi 3 kategori berdasarkan pada mean dan standar deviasi karena data berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila *p value* > 0,05. Sedangkan pada penelitian, nilai *p value* adalah sebesar 0,2 sehingga data dikatakan berdistribusi normal. Pengkategorian skala adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat adiksi tinggi = skor > mean +SD (skor > 39,913)
- 2) Tingkat adiksi sedang = mean – SD ≤ skor ≤ mean + SD (28,707 ≤ skor ≤ 39,913)
- 3) Tingkat adiksi rendah = skor < mean – SD (skor < 28,707)

c. Kuisisioner C, kuisisioner Keterampilan Sosial untuk mengumpulkan data tentang keterampilan sosial yang terdiri dari 3 dimensi yaitu verbal, non verbal dan kognisi milik Nugraini (2015). Kuisisioner ini memiliki 24 item pernyataan, namun pernyataan nomor 4, 6, 7, 8, 9, 10, 16, 17 dan 22 dihapus karena dinyatakan tidak valid setelah dilakukan uji validitas pada 30 siswa SMP N 15 Tegal, sehingga item pernyataan yang digunakan dalam kuisisioner berjumlah sebanyak 15 item. Dalam kuisisioner ini, setiap item pertanyaan terdiri dari 4 pilihan jawaban skala likert yang disesuaikan dengan keadaan diri responden. Cara *skoring* dalam instrumen ini dalam bentuk pertanyaan *favourable* adalah: selalu (SL) = 4, sering (S) = 3, jarang (J) = 2, dan tidak pernah (TP) = 1. Sedangkan untuk skor pertanyaan *unfavourable* adalah sebagai berikut: selalu (SL) = 1, sering (S) = 2, jarang (J) = 3, tidak pernah (TP) = 4.¹⁰

Tabel 4. Item pertanyaan kuisisioner Keterampilan Sosial

No.	Dimensi	Item		Jumlah
		Favourable	Unfavorable	
1	Verbal	2,4*,7*	1,3,5,6*,8*	8
2	Non verbal	9*, 13, 14, 16*	10*, 11, 12, 15*	8
3	Kognisi	19,20	17*, 18, 21, 22*, 23, 24	8
Jumlah		10	14	24

*item yang dihapus

Pengkategorian skala dibagi menjadi 3 kategori berdasarkan mean dan standar deviasi karena data berdistribusi normal.

Pengkategorian skala adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan sosial tinggi = skor > mean +SD (skor > 45,823)
- 2) Keterampilan sosial sedang= mean – SD ≤ skor ≤ mean + SD
(35,397 ≤ skor ≤ 45,823)
- 3) Keterampilan sosial rendah= skor < mean – SD (skor < 35,397)

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah sebuah indeks yang menunjukkan suatu alat ukur benar-benar dapat mengukur apa yang harus diukur. Sebuah instrumen akan dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $r_{hitung} >$ batasan koefisien korelasi item total ($r \geq 0.30$).⁴³ Pengujian validitas dilakukan dalam dua cara yaitu dengan *content validity* dan *construct validity*. Dalam penelitian ini, tidak dilakukan uji *content validity* karena tidak terdapat item yang diubah dari kedua instrumen, namun tetap dilakukan uji *construct validity* dikarenakan karakteristik responden yang berbeda dengan yang digunakan oleh peneliti terdahulu.

Penelitian ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas kembali pada 30 siswa SMP N 15 Tegal. Alasan pemilihan lokasi ini dikarenakan karakteristik yang hampir sama dengan SMP N 10 Tegal baik dari segi lokasi yang berdekatan, prestasi yang diraih siswa, maupun penerapan aturan pelarangan membawa *smartphone* ke sekolah.

Uji validitas pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pada kuisisioner *Smartphone Addiction* terdapat 15 pernyataan yang dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} 0,422 – 0,628. Enam pernyataan dinyatakan tidak valid dengan nilai r_{hitung} 0,135 – 0,360 sedangkan r_{tabel} bernilai 0,361. Untuk kuisisioner Keterampilan Sosial juga terdapat 15 pernyataan yang dinyatakan valid dengan nilai r_{hitung} 0,390 – 0,663. Sembilan pernyataan dinyatakan tidak valid dengan r_{hitung} 0,101 – 0,359.

Reliabilitas instrumen menunjukkan konsistensi dari hasil pengukuran bila dilakukan dua kali pengukuran terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama. Analisis kuisioner penelitian ini dapat menunjukkan hasil konsistensi yang dilihat dari nilai *Crobach Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel bila memiliki $r_{hitung} > 0.6$.⁴²

Uji reliabilitas pada kuisioner *Smartphone Addiction* setelah item pernyataan yang tidak valid dihapus menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,735. Sedangkan pada kuisioner Keterampilan Sosial setelah item dihapus sebesar 0,717. Kedua instrumen tersebut dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* > 0.6 .

3. Cara Pengumpulan Data

Prosedur yang perlu dilakukan saat melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dengan guru wakil kurikulum, guru BK dan siswa SMP N 10 Tegal mengenai kebiasaan remaja dalam menggunakan *smartphone* dan melakukan kajian pustaka dari literatur terkait
- b. Mengajukan proposal penelitian ke Jurusan Keperawatan Universitas Diponegoro
- c. Mengajukan surat *Ethical Clearance* yang ditujukan kepada Komisi Etik Penelitian Kesehatan di Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro

- d. Melakukan uji *constuct validity* dan uji reliabilitas ke 30 siswa SMP N 15 Tegal.
- e. Mengajukan surat pengantar penelitian dari akademik ke Kepala Sekolah SMP N 10 Tegal, memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan, dan manfaat kepada guru wakil kurikulum SMP N 10 Tegal
- f. Peneliti mendapatkan ijin penelitian di SMP N 10 Tegal
- g. Sebelum bertemu langsung dengan responden, peneliti mengundi nomor absen yang akan dijadikan responden dengan mengambil kertas berisi nomor absen siswa secara acak. Siswa yang menjadi responden adalah siswa dengan nomor absen yang keluar pada undian.
- h. Peneliti bertemu dengan responden kemudian memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan, manfaat dan prosedur penelitian kepada siswa SMP N 10 Tegal, setelah itu peneliti membagikan *inform consent* pada siswa dengan nomor absen yang keluar pada undian.
- i. Peneliti menentukan responden dengan melihat kriteria inklusi
- j. Setelah *informed consent* terkumpul, penelitian dilaksanakan dengan mengumpulkan siswa di aula dan membagikan lembar kuisisioner kepada responden.
- k. Peneliti memandu responden mengisi kuisisioner dan mempersilahkan bertanya jika terdapat pertanyaan yang kurang jelas.
- l. Penelitian dibantu oleh seorang enumerator yang sebelumnya telah dilakukan persamaan persepsi mengenai cara pengisian kuisisioner dan didampingi guru wakil kurikulum SMP N 10 Tegal

- m. Siswa menyerahkan kuisisioner kemudian peneliti memeriksa kelengkapan data dalam kuisisioner yang terkumpul dan meminta responden melengkapi kelengkapan data apabila terdapat data yang tidak lengkap.
- n. Peneliti melakukan terminasi dan mengucapkan terima kasih kepada responden atas partisipasinya.

I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan data

Pengolahan data adalah proses yang harus dilalui untuk mendapatkan informasi data yang diperlukan dari data yang masih mentah menggunakan rumus tertentu. Tahap-tahap dalam pengolahan data antara lain.⁴⁴:

a. Penyuntingan data (*Editing*)

Penyuntingan data dilakukan dengan memeriksa kembali lembar kuisisioner yang telah diisi dengan tujuan mengetahui kelengkapan dan kebenaran data dari hasil pengisian kuisisioner. Dalam penelitian ini semua data terisi lengkap.

b. Pemberian kode (*Coding*)

Coding dilakukan dengan mengubah jawaban dari responden menjadi kategori. Tahap *coding* dilakukan dengan mengubah hasil pengisian berupa kalimat menjadi angka (kode). Pemberian kode dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Usia untuk 12 tahun diberi kode 1, 13 tahun diberi kode 2, 14 tahun diberi kode 3, 15 tahun diberi kode 4, 16 tahun diberi kode 5.
 - 2) Jenis kelamin untuk laki-laki diberi kode 1 dan perempuan diberi kode 2
 - 3) Lama menggunakan *smartphone* dalam sehari, untuk < 4 jam diberi kode 1 dan ≥ 4 jam diberi kode 2
 - 4) Kegiatan saat menggunakan *smartphone* untuk media sosial diberi kode 1, bergamin *game* diberi kode 2, menonton video dan mendengarkan musik diberi kode 3, *browsing internet* diberi kode 4 dan *chatting* diberi kode 5.
 - 5) Tingkat adiksi *smartphone* untuk rendah diberi kode 1, sedang diberi kode 2, dan tinggi diberi kode 3
 - 6) Keterampilan sosial untuk rendah diberi kode 1, sedang diberi kode 2, dan tinggi diberi kode 3
- c. Proses data (*Processing*)

Proses data dilakukan dengan cara memasukan jawaban yang telah diubah menjadi kode ke dalam *software* komputer berupa program statistik pengolah data.

d. Pembersihan data (*Cleaning*)

Pembersihan data dilakukan dengan memeriksa kembali data yang sudah dimasukan untuk menghindari kemungkinan adanya data yang belum dimasukkan.

e. *Tabulating*

Tabulating dilakukan agar data dapat dengan mudah disusun, dan didata untuk disajikan dan dianalisis.

2. Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian untuk mengetahui makna yang ada sehingga data dapat diinterpretasikan.⁴⁰

Bentuk analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan analisis univariat dan bivariat.

a. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah prosedur pengolahan data untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel. Penyajian data dibuat dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Pada penelitian ini, data dikelompokkan berdasarkan tingkat adiksi dan tingkat keterampilan sosial. Kemudian, data dibuat tabel frekuensi berdasarkan presentase sehingga dapat dianalisis secara deskriptif.⁴⁰ Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov untuk menentukan normal tidaknya distribusi frekuensi. Nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,2 sehingga data berdistribusi normal. Distribusi data yang normal selanjutnya akan dijadikan acuan dalam menentukan kategori hasil ukur kuisisioner *Smartphone Addiction* dan Keterampilan Sosial.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk menjelaskan hubungan dua variabel yaitu antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam

penelitian ini, uji signifikansi awal yang dilakukan adalah dengan Uji *Chi-square*. Namun, setelah data didapatkan, data tersebut tidak bisa diuji dengan Uji *Chi-square* karena terdapat nilai frekuensi harapan yang kurang dari 5 yaitu sebesar 22,2%. Padahal, jika tabel berbentuk lebih dari 2 x 2, maka jumlah sel dengan frekuensi harapan kurang dari 5 tidak boleh melebihi 20%.⁴⁵ Oleh karena itu, uji alternatifnya yaitu menggunakan Uji *Spearman*. Uji *Spearman* dilakukan dengan cara merangking hasil observasi pada dua variabel yang diukur dan kemudian menentukan tingkat hubungan di antara variabel-variabel tersebut. Uji *Spearman* ditentukan dengan rumus⁴⁶:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum di^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

r_s = nilai korelasi rank *spearman*

di = selisih ranking data ke i

n = jumlah sampel

t = jumlah data yang sama

Hasil yang didapatkan dari analisa data dengan uji *Spearman* adalah nilai r sebesar -0,141 dan nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu sebesar 0,049, sehingga dapat disimpulkan H_1 diterima.

J. Etika Penelitian

Etika penelitian keperawatan sangat penting karena berhubungan langsung dengan manusia, sehingga perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut^{40,41}:

1. *Informed Consent*

Responden harus mendapatkan informasi yang jelas terkait dengan tujuan, manfaat dan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan. Responden juga memiliki hak untuk tetap berpartisipasi menjadi dalam penelitian atau menolak penelitian yang dilaksanakan. Pada *informed consent* juga dicantumkan bahwa data yang diperoleh hanya akan dipergunakan untuk pengembangan ilmu. Pada penelitian ini, *inform consent* ditanda tangani oleh orang tua dikarenakan responden yang masih berusia dibawah 17 tahun.

2. Tanpa Nama (*Anomity*)

Peneliti tidak mencantumkan nama responden dan hanya menuliskan kode pada lembar kuisisioner demi menjaga kerahasiaan responden.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti merahasiakan semua informasi yang didapat dari responden dan hanya data tentang usia, jenis kelamin, kebiasaan penggunaan *smartphone*, tingkat adiksi *smartphone* dan keterampilan sosial yang akan dilaporkan pada pihak terkait peneliti.

4. *Right to justice*

Peneliti memperlakukan semua responden secara adil baik sebelum, selama maupun sesudah penelitian tanpa adanya diskriminasi jika pada akhirnya mereka tidak bersedia atau keluar sebagai responden. Dalam penelitian ini seluruh responden bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian.

5. Beneficience

Salah satu sisi positif dari penelitian ini adalah dapat memberikan nilai kebermanfaatan bagi remaja. Dalam penelitian ini, remaja dapat ikut membantu berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ulfah, F. Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online terhadap Kejadian Astenopia pada Pelajar SMA di Warnet-warnet Kota Banda Aceh. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala; 2016
2. Oxford University Press. *Oxford Dictionaries Online*; 2015. Diakses melalui <http://www.oxforddictionaries.com>
3. Himmelsbach, T. A Survey on Today's Smartphone Usage. Germany: GRIN Verlag; 2011.
4. Pew Research Center. The Smartphone Diference: U.S. Smartphone Use in 2015; 2015 Diakses melalui: <http://www.pewinternet.org/2015/04/01/us-smartphone-use-in-2015/>
5. RapidValue Solution. Internet, Smartphone & Social Media Usage Statistic. 2014; 2014 Diakses melalui <http://www.rapidvaluesolutions.com/wp-content/uploads/2014/11/Internet-Smartphone-and-Social-Media-Usage-Statistics-by-RapidValue-Solutions.pdf>
6. Lenhart, A., Pew Research Center. Teen, Social Media and Technology Overview 2015; 2015 Diakses melalui: <http://www.pewinternet.org/2015/04/09/teens-social-media-technology-2015>.
7. Putra, M.D. Perilaku Konsumen Remaja Usia 15 – 18 Tahun Dalam Upaya Membentuk Loyalitas Merek. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana; 2014.
8. Iskandar, I. Motif Mahasiswa untuk Menggunakan Ponsel Pintar di Surabaya. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Surabaya; 2011.
9. Karuniawan, A. & Cahyati, I.Y. Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*; 2013; 2(1)
10. Kim, M., Kim, H., Ju, S., Choi, J.H., & Yu, M. Smartphone Addiction: (Focused Depression, Aggression and Impulsion) among College Students. *Indian Journal of Science and Technology*; 2015;8 (25):1-5
11. Kakihara, M. & Kim, S. What Apps Got To Do With It: Mobile Behavior Across APAC; 2014 diakses melalui <http://apac.thinkwithgoogle.com/articles/what-apps-got-to-do-with-it-mobile-behavior-across-apac.html>
12. Yuwanto, L. Causes of Mobile Phone Addiction. *Anima Indonesian Psychological Journal*;2010;25(3):225-229
13. Li, J. & Lepp, A. Locus Control and Cell Phone Use: Implications for Sleep Quality, Academic Performance, and Subjective Well-Being. *Computer in Human Behaviour*; 2015;52:450-457
14. Soliha, S.F. Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. Semarang: Universitas Diponegoro; 2015
15. Kusumadewi, N.T. Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dengan Keterampilan Sosial pada remaja. Jakarta: Universitas Indonesia; 2009

16. Dewi, V.P. Program bimbingan Pribadi Sosial untuk Mengembangkan Hubungan Interpersonal Peserta Didik. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia; 2014
17. Spruyt, V.M. & Leiden, D.D. Ilmu Keperawatan Edisi 2 Jilid 2. Jakarta: EGC; 1999
18. Anxiety and Depression Association of America (ADAA). Fact & Statistic; 2014 Di akses melalui <http://www.adaa.org/about-adaa/press-room/facts-statistics>
19. Vriends, N., Pfaltz, M.C., Novianti P., Hadiyono J. Taijin Kyofusho and Social Anxiety and Their Clinical Relevance in Indoensia and Switzerland. *Front Psychol*; 2013;4:4-3
20. Hasibuan, E.P.N. Gambaran Kecemasan Sosial Berdasarkan Liebowitz Social Anxiety Scale pada Remaja Akhir di Bandung. Bandung: Universitas Padajajaran;2014
21. Merrel, K.W. & Gimpel, G.A. Social Skill of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, Treatment. New Jersey: Lawrence Erlbaum; 1998
22. Widyastuti, D.T. Pelatihan Dasar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (Studi pada SDN 5 Bangsri Jepara). Semarang: Universitas Negeri Semarang; 2011
23. Nugraini, I. Keterampilan Sosial sebagai Mediator antara Hubungan Kecanduan Internet dan Keejahteraan Psikologis pada Remaja. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada; 2015
24. Zaki, A. Law of the Republic Indonesia no. 8 of 1999 on Consumer Protection. Jakarta: Salemba Infotek; 1999
25. Cooper, A., Delmonico, D. & Burg, R. Cybersex: The Dark Side of the Force. Philadelphia: Brunner: Routledge; 2000
26. Griffiths, M., Kuss, D.J., Demetrovics, Z. Social Networking Addictions: an Overview of Preliminary Findings; 2014 diakses melalui https://www.researchgate.net/publication/260563460_Social_Networking_Addiction_An_Overview_of_Preliminary_Findings
27. Leung, L. Linking Psychological Attributes to Addiction and Improper Use of the Mobile Phone among Adolescent in Hong Kong; 2007diakses melalui <http://www.com.cuhk.edu.hk/ccpos/en/pdf/mp6.pdf>
28. Böhmer, M., Hecht, B., Schöning, J., et al. Falling Asleep with Angry Birds, Facebook and Kindle – A Large Study on Mobile Application Usage. *HCI*; 2014 diakses melalui http://www-users.cs.umn.edu/~bhecht/publications/bhecht_mobilehci2011_sleepbirds.pdf
29. Mu'tadin, Z. Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak pada Remaja. Jakarta; 2008
30. Michelson, L, Sugai, D.P., Wood R. P., & Kazdin. Social Skill Assessment and Training with Children. New York: Springer Science + Bussiness Media, LLC; 1983
31. Baron, R. A., & Byrne, D. Psikologi Sosial Jilid 1 (10th ed) Jakarta: Erlangga; 2004
32. Walgito. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Penerbit ANDI; 2004

33. Johnson D.W. & Johnson R.T. Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning. Boston: Allyn & Bacon; 1999
34. Effendi, F. & Makhfudi. Keperawatan Komunitas: Teori dan Praktik dalam Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika; 2009
35. Kliegman, B. & Nelson, A. Ilmu Kesehatan Anak. Jakarta: EGC; 1996
36. Umar, H. Riset Sumber Daya Manusia dalam Organisasi. Jakarta: PT. Gramedia Pustakan Utama; 2005
37. Hamdi, A.S. & Baharuddin. Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish; 2014
38. Chandra, B. Pengantar Statistik Kesehatan. Jakarta: EGC; 1995
39. Crowd DNA. Coming Age on Screens: An in-depth lookat teens and young adults around the world; 2014 diakses melalui https://fbinsights.files.wordpress.com/2014/12/comingofageonscreens_whitepaper_120814.pdf
40. Nursalam. Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika; 2008
41. Notoadmodjo S. Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta; 2012
42. Nurdiani, G. Hubungan antara Loneliness dengan Smartphone Addiction. Jakarta: Universitas Mercubuana; 2015
43. Sudigdo. Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Klinis Ed. III. Jakarta: Sagung Seto; 2010
44. Lusinana, N., Andriyani, R., Megasari, M. Buku Ajar Metodologi Kebidanan. Yogyakarta: Deepublish; 2015
45. Lapau, B. Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi. Jakarta: Pustaka Obor; 2012
46. Dempsey, P.A. & Dempsey, A.D. Riset Keperawatan. Buku Ajar dan Latihan Edisi 4. Jakarta: EGC; 1997
47. Lee, U., Lee, J., Ko, M., et al. Hooked on Smartphones: An Explanatory Study on Smartphone Overuse among College Students. *CHI*; 2014 diakses melalui http://yatani.jp/paper/CHI2014_MobileOveruse.pdf
48. Hervanovriza, S. Hubungan antara Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dan Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa di SMA N “X” Jakarta. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Departemen Sosiologi Universitas Indonesia; 2012
49. Muna, R.F. & Astuti, T.P. Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial pada remaja Akhir. Semarang: Universitas Diponegoro; 2014
50. Gökçearslan, Ş., Mumcu, F.K., Haşlamam, T., Çevik, Y.D. Modelling Smartphone Addiction: The Role of Smartphone Usage, Self-regulation, General Self-efficacy and Cyberloafing in University Students. *Computer in Human Behaviour*. 63;2016:639-649
51. Santhi, R.D. Hubungan Antara Self Esteem dengan Perilaku Konsumtif Pengguna Smartphone pada Mahasiswa Fakultas Piskologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang: Universitas Maulana Malik Ibrahim; 2014

52. Jin, B. & Park, N. In-person Contact Begets Calling and Texting: Interpersonal Motives for Cell Phone Use, Face-to-Face Interaction, and Loneliness. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*; 2010 13(6):611-618
53. Rachdianti, Y. Hubungan antara Self Control dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah;2011.
54. Hidayat, S. & Mustikasari. Kecanduan Penggunaan Smartphone dan kualitas Tidur pada Mahasiswa RIK UI. Jakarta: Universitas Indonesia; 2014
55. Ramadhani, V.N. Studi Korelasional Pengaruh Smartphone terhadap Interaksi Sosial Remaja di Kalangan Siswa SMA Harapan 1 Medan. Medan: Universitas Sumatra Utara; 2016
56. Setiani, T. Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Pakem 2 Sleman. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta; 2014
57. Shapiro, L. 101 Ways to Teach Children Social Skills. USA: The Bureau for At-risk Youth; 2004
58. Brown, C. Are We Becoming More Socially Awkward? An Analysis of the Relationship Between Technological Communication Use and Social Skills in College Students; Connecticut College; 2013 diakses melalui <http://digitalcommons.conncoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1030&context=psychhp>
59. Rezaei, S., Esmaili, A. & Khademi, A. The Expectation of Social Skills Based on Students' Internet Addiction of Azad University, Branch of Urmia, Iran. *Journal of Psychology & Behavioral Studies*; 2014;2(6):225-234
60. Engelberg, E., & Sjoberg, L. Internet Use, Social Skills and Adjustment. *Cyberpsychology & Behavior*; 2004; 7(1): 41-47
61. Muijs, D. & Reynolds, D. Effective Teaching. Yogyakarta: Pustaka Belajar; 2008
62. Young, K. S & Aberu, C. N. Kecanduan Internet: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment. New Jersey: John Wiley & Son, Inc.;2011
63. Melisa. Jepang akan Puasa Berinternetan di Tahun 2014; 2013. Diakses melalui <http://www.bedahtekno.com/cheat-chat/jepang-akan-puasa-berinternetan-di-tahun-2014/> pada 17 November 2016