

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hakikatnya teknologi diciptakan agar bisa memudahkan manusia dalam aktivitas dan memberikan kenyamanan pada penggunanya. Perkembangan zaman yang semakin modern menciptakan beraneka ragam teknologi yang semakin canggih sehingga membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya khususnya teknologi komunikasi yang sekarang ini dapat memberikan perubahan untuk kehidupan manusia (Daeng, Mewengkang, & Kalesaran, 2017).

Fungsi teknologi komunikasi sekarang ini menjadi begitu penting karena banyaknya desakan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang sekarang ini sudah memungkinkan manusia untuk saling terhubung tanpa batasan jarak, ruang, maupun waktu. Penyatuan beragam fungsi dari alat-alat komunikasi sudah menyatu dalam alat komunikasi yang diberi nama *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon seluler dengan daya lebih, mulai dari resolusi, fitur, sampai komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya (Daeng, Mewengkang, & Kalesaran, 2017).

Smartphone menjadi semakin dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari dan menawarkan beragam aplikasi seluler yang substansial untuk tujuan informasi, komunikasi, pendidikan, dan hiburan. *Smartphone* biasanya mempunyai layar sentuh, akses internet seluler melalui Wi-Fi maupun

jaringan seluler, kemampuan untuk memasang aplikasi *smartphone*, dan fungsi lain misalnya pemutar media, kamera digital, dan navigasi berbasis GPS (Haug dkk., 2015).

Manfaat dari penggunaan *smartphone* yaitu untuk memudahkan komunikasi jarak jauh ataupun dekat, mempererat jalinan sosial dengan kerabat yang jauh agar tali silaturahmi tetap terjaga, menambah wawasan mengenai teknologi, dan media hiburan (Sari & Kamal, 2021). Terlepas dari adanya manfaat penggunaan *smartphone*, tentu saja terdapat dampak dari penggunaan *smartphone* baik dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak positif dari *smartphone*, yaitu seakan dunia berada dalam genggaman. Informasi mudah diperoleh melalui *smartphone*. *Smartphone* bisa digunakan untuk mencari berbagai informasi yang ada di dunia. Informasi yang diperoleh bukan hanya berasal dari Indonesia, namun juga dari luar negeri. *Smartphone* juga dapat membantu pekerjaan, misalnya mengirim e-mail, melihat peta karena terdapat aplikasi *google maps*, mengetahui letak tempat maupun seseorang berada melalui GPS, dan *smartphone* sebagai alat komunikasi jarak jauh yang dapat dilakukan dengan telpon maupun SMS, serta masih banyak lagi kegunaan *smartphone* (Wahyudi, 2020).

Selain mempunyai dampak positif bagi penggunaannya, *smartphone* juga mempunyai dampak negatif, khususnya bagi remaja. Beberapa dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan seperti membuat kecanduan, manja dan enggan belajar, boros, dan membuat seseorang yang

pasif ketika asyik bermain *smartphone* seseorang terkadang lupa diri dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Keseringan menggunakan *smartphone* setiap harinya menyebabkan remaja pengguna *smartphone* tidak dapat lepas dari *smartphone*. Akibatnya bisa mengganggu belajar remaja karena asyik bermain *game* dan sosial media hingga terkadang tidak ingat waktu (Wahyudi, 2020). Seperti yang dilakukan oleh ZSR:

“Jika sudah bermain smartphone saya biasanya kehilangan rasa semangat untuk belajar, jadi saya suka lupa kalau ada tugas sekolah” (Wawancara, ZSR, 23 Juni 2022).

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama kakak ZSR:

“Ibu saya kemarin pernah dipanggil oleh guru di sekolah T karena dia tidak mengerjakan tugas sebanyak 16. Saya tanya ke dia benar apa tidak tapi dia nggak ngaku dan malah berkata sudah mengerjakan tapi nggak terkirim. Saya kira main smartphone untuk keperluan sekolah juga, eh ternyata malah main game” (Wawancara, NS, 14 Juni 2022).

Salah satu kalangan yang terkena dampak adanya *smartphone* yaitu anak remaja Desa Kundisari Temanggung. Menurut Hurlock (Sobur, 2016) masa remaja merupakan masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju dewasa. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan empat anak remaja Desa Kundisari Temanggung dengan kriteria berjenis kelamin perempuan maupun laki-laki karena ingin mengetahui perbedaan hal yang diakses dalam *smartphone*, berusia 13 sampai 17 tahun karena pada usia ini jumlah pengguna *smartphone* lebih banyak dan dalam durasi 3 atau lebih jam dalam sehari.

Menurut Puspita (Indriani, Rahayuningsih, & Sufriani, 2021) jangka waktu penggunaan *smartphone* pada remaja perlu diperhatikan orang tua. Pada usia 3 sampai 5 tahun jangka waktu yang disarankan 1 jam dalam sehari. Sedangkan usia 6 sampai 18 tahun sebanyak 2 jam dalam sehari merupakan waktu yang ideal untuk menggunakan *smartphone*. Sedangkan menurut *American Academy of Pediatric* (Indriani, Rahayuningsih, & Sufriani, 2021) menyarankan jangka waktu penggunaan *smartphone* pada remaja maksimal 2 jam perhari.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui penyebaran kuesioner di Desa Kundisari Temanggung menunjukkan bahwa remaja yang berjumlah 22 anak yang berusia 13 sampai 17 tahun memiliki dan menggunakan *smartphone* selama 3 sampai 4 jam dalam sehari. Adapun persentase penggunaan *smartphone* yaitu sebesar 68% untuk membuka media sosial, 44% untuk komunikasi, 28% untuk bermain *game*, 24% untuk mencari informasi dan media pembelajaran serta 16% untuk nonton. Hasil kuesioner juga menyatakan bahwa 60% remaja di Desa Kundisari Temanggung lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone* dibandingkan bermain dengan teman dan 64% remaja membawa *smartphone* kemanapun remaja pergi. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial pada kalangan remaja usia 13 sampai 17 tahun di Desa Kundisari Temanggung.

Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan melibatkan remaja usia 13 sampai 17 tahun karena remaja pada usia ini masuk dalam kategori

generasi Z yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi digital. Generasi Z atau pascamillennial merupakan kalangan muda yang lahir dari rentang tahun 1996 sampai 2010, generasi ini dikenal dengan *native digital* atau generasi net. Sebagai *digital natives* (generasi yang lahir pada era digital sudah berlangsung dan berkembang pesat), mereka menerima media sosial sebagai sesuatu yang sudah biasa. Berbeda dengan generasi orang tua mereka yang masuk dalam kategori *digital immigrant* (generasi yang lahir sebelum generasi digital belum begitu berkembang). Generasi yang hidup pada era ini mempunyai kecenderungan selalu terlibat dengan media baru di setiap kegiatan dalam kehidupan. Sehingga dapat dikatakan, generasi ini tidak bisa dipisahkan dengan media baru (Pratikto & Kristanty, 2018).

Meskipun aktivitas sehari-hari para remaja generasi Z ini sudah identik dengan penggunaan teknologi digital, namun di sisi lain Csobanka (2016) juga menyatakan para remaja ini tetap membutuhkan komunikasi atau pertemuan tatap muka. Menurut Nashrillah (2017) seseorang akan menjadi terasing jika tidak berinteraksi dengan individu lain. Oleh karena itu disebutkan bahwa kehidupan terasing ditandai dengan ketidakmampuan untuk melakukan interaksi sosial dengan individu lain.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kontak antar manusia sangat diperlukan untuk memperoleh hubungan interpersonal yang lebih mendalam daripada sekedar saling menyapa di layar komputer. Kehadiran orang lain secara fisik dapat memberikan energi baru. Selain itu, dengan tatap muka dapat memperoleh berbagai pesan nonverbal selain isi pembicaraan semata,

terdapat bahasa tubuh, nada, dan reaksi spontan akan perasaan yang muncul (Kompas.com, 20/08/22).

Widiantari dan Herdiyanto (2013) menyatakan bahwa saat individu berada di tahap perkembangan remaja, kebutuhan untuk mempunyai relasi dengan individu lain umumnya dirasa tinggi. Tahap ini, khususnya di masa remaja pertengahan, seseorang membutuhkan interaksi dengan orang lain sebagai bagian dari pembentukan jati diri. Secara alamiah, manusia adalah makhluk sosial yang mempunyai kebutuhan untuk menciptakan, menjalin, dan menjaga suatu relasi yang baik dengan orang lain.

Selain itu, terdapat tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh remaja. Menurut Kay (Putro, 2017) salah satu tugas perkembangan remaja adalah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual ataupun kelompok. Oleh karena itu, penggunaan teknologi masih perlu untuk melihat situasi dan kondisi, karena terkadang terdapat situasi yang tidak memungkinkan untuk berinteraksi melalui aplikasi dan harus berbicara langsung (Xiao, 2018).

Manusia tidak dapat hidup tanpa membutuhkan bantuan dari orang lain. Oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk sosial, tanpa bantuan dari orang lain tidak dapat hidup bersosialisasi. Misalnya ketika sakit, hal tersebut merupakan bagian dari makhluk sosial. Manusia disebut makhluk sosial karena kepribadian tiap orang berbeda. Setiap orang tidak mempunyai sifat yang sama dan manusia memiliki dorongan untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Melalui interaksi dengan orang lain, manusia dapat

berkomunikasi, mengembangkan potensi dan kreatifitas, serta berbagi informasi (Listia, 2015).

Studi menemukan bahwa penggunaan *smartphone* menyebabkan anak kurang berinteraksi sosial. Menurut Safar dan Purnamasari (2020) seorang remaja perlu berinteraksi sosial yang baik dengan lingkungannya. Interaksi sosial pada kalangan remaja yaitu interaksi yang terjadi secara nyata antara remaja dengan teman sebaya, lingkungan keluarga dan orang tua. Interaksi sosial yang diajarkan sejak kecil diharapkan bisa membuat manusia mengetahui cara hidup bermasyarakat, belajar mengenai peran yang akan menjadi identifikasi diri, dan mendapatkan beragam informasi dari interaksi yang dilakukan.

Akan tetapi, jika dilihat dari dampak negatif penggunaan *smartphone* di kalangan remaja maka perlu adanya pengawasan orang tua yang bijak. Secara psikologis kalangan remaja adalah kalangan yang mudah dipengaruhi oleh hal-hal baru dan kurang bijak dalam mempertimbangkan baik dan buruknya informasi yang diterima (Safar & Purnamasari, 2020).

Fenomena penggunaan *smartphone* yang tingkat penggunaannya tinggi pada kalangan remaja menyebabkan menurunnya kualitas interaksi sosial secara langsung dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitarnya. Contohnya, partisipan lebih banyak menghabiskan waktu di rumah bersama *smartphone* nya dibandingkan bermain bersama temannya. Ketika berada dalam satu tempat dan waktu, akan tetapi sibuk dengan *smartphone* masing-masing. Seperti yang dilakukan oleh MHA:

“*Saya lebih banyak main smartphone daripada ngobrol dengan orang yang ada di rumah, jika tidak diajak ngobrol saya kebanyakan diam*” (Wawancara, H, 22 Juni 2022).

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama ibu MHA:

“*H itu anaknya diam saja kalau tidak diajak bicara oleh saya maupun bapaknya karena sudah asyik bermain game di smartphone, terkadang saat saya mintai bantuan dia marah jika sedang mabar bersama temannya*”. (Wawancara, S, 15 Juni 2022).

Kecanduan *smartphone* terjadi pada 256 (16,9%) dari 1.519 murid. Intensitas penggunaan *smartphone* yang lebih lama pada hari-hari biasa, periode waktu yang lebih singkat hingga penggunaan *smartphone* pertama di pagi hari, dan pelaporan bahwa jejaring sosial adalah fungsi *smartphone* yang paling relevan secara pribadi dikaitkan dengan kecanduan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* lebih banyak terjadi pada remaja yang lebih muda dengan rentang usia 15 sampai 16 tahun dibandingkan dengan dewasa muda usia 19 tahun ke atas (Haug dkk., 2015).

Semenjak penggunaan *smartphone* semakin marak terutama dikalangan remaja, salah satu perubahan yang paling tampak berubah adalah kurangnya interaksi sosial langsung. Soekanto dan Sulistyowati (2013) mendefinisikan interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi apabila terdapat kontak sosial dan komunikasi.

Soekanto dan Sulistyowati (2013) menyebutkan faktor berlangsungnya interaksi sosial didasarkan pada faktor yang terdiri dari imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Akibat adanya *smartphone*, interaksi dengan orang

lain menjadi berkurang karena remaja ini lebih memilih untuk bermain dengan *smartphone* dan ketika berkumpul bersama teman pun, remaja ini lebih fokus dengan *smartphone* nya. Ketika dinasehati untuk tidak bermain *smartphone* terlalu lama, remaja ini tidak menghiraukan nasehat yang diberikan. Seperti yang dilakukan oleh WAN ketika dinasehati tapi tidak menghiraukan nasehat yang diberikan. Hal ini terbukti dengan hasil wawancara bersama kakak WAN:

“Pernah sih, tapi nasehat saya itu nggak dihiraukan nggak ngefek”

(Wawancara, LH, 3 Juli 2022).

Tahun 2020 dunia dihebohkan dengan munculnya virus baru dari negara China yang bernama Covid-19, kini virus Covid-19 telah beralih menjadi wabah yang ditakuti diberagam negara sebab dampaknya membahayakan dan cara penyebarannya tidak membutuhkan waktu yang lama. Covid-19 mengharuskan semua orang untuk merubah sistem interaksi yang pada awalnya secara luring kemudian berubah menjadi daring. Perubahan ini mengharuskan masyarakat untuk lebih kerap memakai *smartphone* dan internet dalam menjalankan interaksi, seperti bekerja dari rumah sampai belajar *online* dirumah (Retalia, 2020).

Pandemi Covid-19 yang mewabah di Indonesia pada tahun 2020 mengakibatkan pemerintah menerapkan *social distancing* kepada masyarakat, yang dimana hal ini mengakibatkan dilema bagi dunia pendidikan. Sistem pembelajaran berubah yang mulanya dilakukan secara tatap muka langsung berubah menjadi pembelajaran secara *online*.

Pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik karena adanya perkembangan teknologi yang semakin maju. Salah satu teknologi yang digunakan untuk pembelajaran daring adalah *smartphone*, pembelajaran daring melalui *smartphone* dapat dilakukan melalui aplikasi seperti *google classroom*, *e-learning*, *whatsapp*, *zoom*, *skype* dan media lain yang menggunakan jaringan internet.

Ditjen Aptika (Kominfo.go.id) menyatakan bahwa pada tahun 2021 pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 11 persen dari tahun sebelumnya 175,4 juta meningkat sebanyak 202,6 juta jiwa. Sementara, menurut laporan DataReportal jumlah pengguna internet di Indonesia pada Januari 2022 mencapai 204,7 juta jiwa. Tingkat penetrasi internet di Indonesia pada awal tahun 2022 mencapai 73,7 persen dari jumlah populasi. Pengguna Internet di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 2,1 juta jiwa atau 1 persen dari tahun 2021 ke 2022 (Suara.com, 29/03/22).

Menurut perusahaan riset DataReportal menyatakan bahwa pada Januari 2022 jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta. Mengalami peningkatan sebanyak 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama pada tahun sebelumnya. Angka 370,1 juta ini juga lebih tinggi dibandingkan jumlah populasi di Indonesia yang dimana jumlah populasi Indonesia sampai Januari 2022 mencapai 277,7 juta (Suara.com, 29/03/22).

Akibat dari pembelajaran daring ini membuat remaja di Desa Kundisari Temanggung semakin aktif dalam menggunakan *smartphone* dan lebih

banyak menghabiskan waktunya di rumah karena sekolah dilakukan secara *online*. Rata-rata remaja di Desa Kundisari menggunakan *smartphone* saat pandemi Covid selama 5-6 jam dan lebih dari enam jam dalam sehari. Remaja ini menggunakan *smartphone* untuk membuka media sosial 60% dan media pembelajaran 48%. Adapun aplikasi yang digunakan untuk sekolah yaitu *zoom*, *google classroom*, maupun *whatsapp*. Selain itu, remaja ini menggunakan *smartphone* untuk komunikasi 36%, bermain *game* 28%, mencari informasi dan nonton 16%.

Akibatnya, kontak sosial maupun komunikasi dengan keluarga, teman maupun lingkungan sosial lain menjadi berkurang karena remaja lebih sering berinteraksi dengan *smartphone*. Kehadiran *smartphone* juga menyebabkan perubahan tingkah laku remaja. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Juli 2022 ketika W sedang bermain *game* yang ada dalam *smartphone*, W menjadi lebih agresif dengan berkata kasar dan memukul kursi maupun orang yang ada disampingnya karena kesal.

Hasil penelitian Siste et. al (Indriani, Rahayuningsih, & Sufriani, 2021) yang dilakukan semua provinsi di Indonesia melibatkan 2.933 remaja diperoleh 59% mengaku mengalami peningkatan durasi bermain internet selama 11,6 jam dalam sehari ketika pandemi Covid-19. Kemampuan *smartphone* dalam menggunakan internet bisa mempermudah pengguna dalam mengakses bermacam hal misalnya mendengarkan musik, bermain *game*, melihat video, mencari informasi dan media sosial.

Hingga sekarang pandemi Covid sudah berangsur mereda dan sekolah sudah mulai berjalan normal tidak melalui *smartphone* lagi, akan tetapi penggunaan *smartphone* masih tetap dilakukan oleh remaja di Desa Kundisari Temanggung. Remaja ini tetap memainkan *smartphone* untuk membuka media sosial 68%, komunikasi 44%, bermain *game* 28%, mencari informasi dan media pembelajaran 24% serta nonton 16%. Penggunaan *smartphone* pada kehidupan sehari-hari dalam jarak pandang yang tidak ideal juga menyebabkan kemampuan melihat partisipan menjadi terganggu sehingga mengharuskan untuk memakai kacamata karena partisipan minus. Contohnya H tidak jelas ketika melihat objek yang berada jauh didepannya, sehingga mengharuskan melihat dengan jarak yang sangat dekat baru terlihat.

Menurut Retalia (2020) pemakaian *smartphone* sebagai alat untuk komunikasi seharusnya bisa mendekatkan interaksi sosial masyarakat dan lingkungannya, namun dalam realitanya malah bisa mengurangi interaksi langsung antara masyarakat dengan lingkungan sosialnya dalam *circle* dengan teman, tempat kerja dan keluarga. Semua keringanan dan keefektifan yang diberikan *smartphone* membuat masyarakat kurang peduli dengan lingkungan sekelilingnya. Kini semua individu lebih fokus dengan *smartphone* nya. Seperti yang dilakukan oleh SBN:

“Saya malas untuk bermain dengan teman karna walaupun main bareng juga sibuk dengan smartphone sendiri-sendiri, jadi lebih baik saya dirumah nonton youtube atau membuka sosmed”. (Wawancara, SBN, 24 Juni 2022).

Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama ibu SBN:

“Saya suka takut kalau S nonton video yang horor dismartphone nya karena saya jadi tidak bisa tidur malamnya. Sudah saya kasih tahu supaya tidak melihat video yang horor tapi dia tetap saja nonton. Lebih baik dia itu main dengan temannya daripada dirumah tapi main smartphone terus” (Wawancara, S, 24 Juni 2022).

Manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa berasosiasi serta memerlukan individu lain dalam aktivitas setiap hari. Menjadi manusia, dalam perilakunya senantiasa berkaitan dengan lingkungan tempat tinggal. Interaksi bersama individu lain merupakan bagian yang tidak dapat hilang dari hidup seseorang setiap hari (Nurjanah & Heryadi, 2020).

Akan tetapi hal tersebut tergantikan dengan kehadiran *smartphone*. Sinapoy dan Putri (2021) menyatakan bahwa hadirnya banyak fitur canggih menjadikan komunikasi bukanlah satu-satunya hal yang bisa dilakukan diponsel. Semakin majunya teknologi, maka semakin banyak juga fitur yang membuat pengguna melakukan hal yang biasanya dilakukan di dunia nyata beralih ke dunia maya. Hal inilah yang menimbulkan salah satu penyebab kurangnya interaksi sosial.

Kehadiran *smartphone* yang mulanya untuk membantu komunikasi jarak jauh, nyatanya sekarang malah mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Langsung Pada Remaja di Desa Kundisari Temanggung”.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Mengetahui faktor-faktor penggunaan *smartphone* pada remaja Desa Kundisari Temanggung
- 1.2.2 Mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Kundisari Temanggung

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.3.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam ranah psikologi khususnya psikologi sosial dalam pembahasan dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja.

1.3.2 Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan terkait topik yaitu dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja.

b. Partisipan

Diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat memberi pembelajaran terhadap partisipan, terutama dalam menggunakan

smartphone dikehidupan sehari-hari agar terhindar dari dampak negatif dan mengambil sisi positif dari adanya *smartphone*.

c. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja.

1.4 Keaslian Penelitian

Beberapa penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Prasanti dan Indriani (2017) dengan judul penelitian Interaksi Sosial Anggota Komunitas Let's Hijrah Dalam Media Sosial *Group Line*. Tujuan dalam riset ini adalah untuk mengetahui interaksi sosial, topik yang diperbincangkan, dan dampak interaksi sosial anggota komunitas islam let's hijrah dalam media sosial group LINE bagi kehidupan tiap individu. Riset ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi etnografi virtual.

Subjek penelitian ini adalah tiga orang yang merupakan satu orang pendiri dan dua anggota komunitas let's hijrah. Hasil dari riset menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terjadi pada anggota komunitas let's hijrah dalam media sosial group LINE sering mengundang konflik yang mengarah pada pemikiran negatif para anggotanya, topik yang diperbincangkan dalam media sosial LINE mengenai apa saja yang berkaitan dengan fiqih Islam. Sedangkan pengaruh interaksi dalam media sosial grup *on line* bagi tiap partisipan berbeda satu sama lain, sesuai dengan pengalaman hidup yang mereka

peroleh. Akan tetapi pada dasarnya, tiap partisipan termotivasi menjadi individu yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Efendi, Astuti, dan Rahayu (2017) dengan judul Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 80 murid usia 8-12 tahun. Adapun jenis penelitian ini yaitu eksplanatif korelasi kausal dengan metode survei menggunakan instrumen utama kuesioner. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat pemakaian media baru pada golongan anak usia 8-12 tahun di Kabupaten Sukoharjo berada di kategori sedang (1,89) dan interaksi sosialnya berada di kategori tinggi (2,45). Hipotesis yang menjelaskan bahwa semakin tinggi pemakaian media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah bisa diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Abraham (2014) dengan judul Pemanfaatan Media *Online* Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui wawasan masyarakat terhadap media *online*/media sosial dan pendapat masyarakat terhadap pemanfaatannya dalam berinteraksi sosial via media *online*/media sosial. Subjek penelitian yang berpartisipasi sebanyak 680 orang dari jumlah 5.239.239 total populasi pada daerah penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket dengan pertanyaan struktur tertutup.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa lima interaksi sosial yang utama pada media sosial, yaitu, berbagi file, menambah teman/relasi, mencari informasi, berkomunikasi dan jual beli *online*. Selain itu interaksi media *online* memberikan manfaat seperti berjumpa dengan orang yang mempunyai kesamaan ketertarikan, menambah wawasan dan relasi. Usia produktif lebih terbuka untuk mengikuti perkembangan teknologi, meskipun ada biaya untuk mengadopsi teknologi tersebut, namun ini bukan menjadi halangan para responden untuk terus mengikuti perkembangan teknologi tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprianti dan Nurunnisa (2020) yang berjudul Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Melalui Program Pembiasaan Belajar di Rumah Berbantuan Media Sosial di Masa Pandemi Covid 19 menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh program pembelajaran dari rumah dengan berbantuan media sosial bisa meningkatkan interaksi sosial anak usia dini pada saat pandemi. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 anak kelompok B di PAUD Graha Rosela.

Hasil penelitian menyatakan bahwa metode meningkatkan interaksi sosial pada anak usia dini pada program pembiasaan pembelajaran dari rumah melalui berbantuan media sosial pada saat pandemi Covid 19 bisa dinyatakan berhasil dilihat melalui hasil anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0%, dan mulai berkembang (MB) sebanyak 0%, kurang dari setengahnya berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 29%, dan lebih dari setengahnya berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 71%. Hasil tersebut

telah memenuhi kriteria kategori berkembang sangat baik, dan kriteria tersebut telah memenuhi standar penelitian dan harapan peneliti anak dapat berbagi, bekerjasama serta mulai akrab dengan anggota keluarga dirumah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ali dan Agustina (2021) dengan judul *Gadget Phenomenon: The Effect Toward Language Disorders And Social Interaction Of Early Childhood* menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode pengambilan data melalui teknik wawancara dan observasi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa PAUD dan orang tua PAUD Al Huda Evergreen.

Hasil penelitian menyatakan bahwa gangguan berbahasa pada anak usia dini yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang terus menerus sangat mengkhawatirkan. Sinar radiasi yang dipancarkan oleh *gadget* dapat merusak struktur otak, terutama otak depan, yang berhubungan langsung dengan keterampilan verbal dan pengolahan kata pada anak usia dini. Anak dengan gangguan bahasa akan sulit memahami apa yang dikatakan orang lain, selain itu mereka juga tidak mengerti dan kesulitan mengucapkan kata-kata.

Dampak penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi aktivitas interaksi sosial anak usia dini, interaksi sosial berkaitan dengan pembentukan karakter pada anak usia dini. Untuk meminimalisir gangguan berbahasa dan kurangnya interaksi sosial sejak dini masa kecil, peran orang tua sangat dibutuhkan. Orang tua dapat menyisihkan sedikit waktu untuk membacakan dongeng atau melakukan komunikasi dua arah dengan anaknya dan meminimalisir penggunaan *gadget* untuk anak usia dini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti melihat ada beberapa perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini, perbedaan terdapat pada:

1.4.1 Keaslian Topik

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Prasanti dan Indriani (2017) dengan judul penelitian Interaksi Sosial Anggota Komunitas Let's Hijrah Dalam Media Sosial *Group Line*. Kemudian Efendi, Astuti, dan Rahayu (2017) dengan judul Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. Penelitian lain yang dilakukan oleh Abraham (2014) berjudul Pemanfaatan Media *Online* Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprianti dan Nurunnisa (2020) mengangkat topik Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Melalui Program Pembiasaan Belajar di Rumah Berbantuan Media Sosial di Masa Pandemi Covid 19. Penelitian yang dilakukan oleh Ali dan Agustina (2021) judul penelitian yaitu *Gadget Phenomenon: The Effect Toward Language Disorders And Social Interaction Of Early Childhood*. Sedangkan penelitian ini mengangkat topik tentang Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja di Desa Kundisari Temanggung.

1.4.2 Keaslian Teori

Penelitian yang dilakukan oleh Prasanti dan Indriani (2017) menggunakan teori Gillin dan Gillin (2011) mengenai proses sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Efendi, Astuti, dan Rahayu (2017)

menggunakan teori dari Soekanto (2001) mengenai bentuk interaksi sosial yang terdiri dari asosiatif dan disosiatif. Penelitian yang dilakukan oleh Abraham (2014) menggunakan teori Iswara (2004) mengenai karakter media.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprianti dan Nurunnisa (2020) menggunakan teori Astuti dan Harun (2021) mengenai gaya belajar anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Ali dan Agustina (2021) menggunakan teori Muzaiyanah (2014) mengenai komunikasi. Sedangkan penelitian ini menggunakan teori Soekanto dan Sulistyowati (2013) mengenai interaksi sosial dengan aspek yang terdiri dari kontak sosial dan komunikasi.

1.4.3 Keaslian Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara yang diperoleh dari aspek interaksi sosial yang terdiri dari kontak sosial dan komunikasi. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Prasanti dan Indriani (2017) menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual, metode pengumpulan data menggunakan observasi partisipatoris, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Penelitian yang dilakukan oleh Efendi, Astuti, dan Rahayu (2017) menggunakan metode kuantitatif jenis eksplanatif korelasional, adapun metode pengumpulan data memakai survei dengan instrumen kuesioner dan observasi nonpartisipatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Abraham (2014) menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu angket dengan pertanyaan struktur tertutup. Penelitian yang dilakukan oleh Aprianti dan Nurunnisa (2020) menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode

pengumpulan data wawancara dan pengamatan. Penelitian yang dilakukan oleh Ali dan Agustina (2021) menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data wawancara dan observasi.

1.4.4 Keaslian Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah 4 remaja Desa Kundisari Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung yang berusia 13-17 tahun, berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan dan aktif menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Prasanti dan Indriani (2017) partisipan yang terlibat sebanyak tiga orang yang terdiri dari satu orang pendiri dan dua orang anggota *let's hijrah*. Kemudian Efendi, Astuti, dan Rahayu (2017) yang subjek penelitiannya adalah 80 siswa yang tersebar di 38 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah di Sukoharjo.

Penelitian yang dilakukan oleh Abraham (2014) menggunakan subjek penelitian sebanyak 680 orang yang kebanyakan adalah pelajar atau mahasiswa dan Pegawai Negeri Sipil. Penelitian yang dilakukan oleh Aprianti dan Nurunnisa (2020) melibatkan 10 anak kelompok B di PAUD Graha Rosela. Penelitian yang dilakukan oleh Ali dan Agustina (2021) subjek penelitiannya merupakan 10 siswa PAUD dan orang tua PAUD Al Huda Evergreen.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terkait dengan interaksi sosial. Namun, meskipun demikian penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian diatas, terkait dari segi metodologi yaitu

menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda dari penelitian yang telah disebutkan diatas. Subjek, tempat dan waktu penelitian berbeda, serta fokus penelitian ini adalah dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja Desa Kundisari Temanggung. Sejauh ini penelitian ini belum menemukan penelitian yang serupa dengan penelitian yang hendak dilakukan, sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN