

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian dan pengambilan data dilakukan di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo yang beralamat di Jl. Soekarno-Hatta, Rw. III, Boro Kulon, Kec. Banyuurip, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah 54174 . Sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan berbasis kesehatan yang memiliki jumlah siswa di kelas IX,XI,XII sekitar 171, siswa terdiri dari 7 laki – laki dan perempuan 115 siswi di kelas IX dan XI pada tahun ajaran 2023/2024. SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo ini memiliki 2 jurusan yaitu Keperawatan dan Farmasi. SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo memiliki beberapa ruangan yang terdiri dari ruang TU, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang BK, ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang kesehatan, ruang tamu, mushola, gudang, dapur, ruang osis, kemudian sekre ekstrakurikuler. Adapun visi dan misi SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo, visi “Menciptakan kader yang berilmu, beriman, terdidik, cerdas dalam berfikir dan terampil dalam berkarya “.

##### **2. Analisa Hasil Penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas IX dan XI SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo, yang diambil secara cluster random sampling sehingga mendapatkan sejumlah 55 siswa dari total 122 siswa kelas IX dan XI. Dalam penelitian ini, deskripsi mengenai karakteristik subjek penelitian disajikan melalui tabel.

###### **a. Analisis Univariat**

Hasil dari analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan ciri-ciri peserta penelitian. Informasi demografis seperti usia, jenis kelamin, tempat tinggal, perangkat media sosial, jumlah akun, platform media sosial, durasi penggunaan media sosial dalam satu waktu, frekuensi pengunggahan konten, penggunaan media sosial dalam periode 24 jam, aktivitas, biaya yang dikeluarkan, koneksi internet, dan kuota data digunakan peneliti untuk melakukan analisis univariat. Hasil pengolahan mengenai karakteristik responden disajikan pada tabel 4.1, tabel 4.2, dan tabel 4.3

## 1) Karakteristik Responden

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo (n = 55)**

Usia	Frekuensi	Presentase ( % )
15	4	7.3 %
16	33	60.0 %
17	18	32.7 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase ( % )
Laki – laki	3	5.5 %
Perempuan	52	94.5 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
Tempat Tinggal	Frekuensi	Presentase ( % )
Orang tua / Keluarga	40	72.7 %
Sendiri ( Kost/dll )	11	20.0 %
Lainnya ( Asrama )	4	7.3 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
Besar Biaya	Frekuensi	Presentase ( % )
< 20.000	7	12.7 %
20.000 – 50.000	23	41.8 %
>50.0000	25	45.5 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
Koneksi Internet	Frekuensi	Presentase (%)
Wifi rumah	29	52.7%
Wifi sekolah	17	30.9%
Wifi cafe/restoran	8	14.5%
Kuota internet	53	96.3%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
Besaran Kuota	Frekuensi	Presentase (%)
Kurang dari 5 GB	5	9.1%
5-10 GB	12	21.8%
Lebih dari 10 GB	20	36.4%
Unlimited	18	32.7%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Data Primer, 2024

Hasil identifikasi karakteristik responden dalam penelitian ini, sebagaimana diuraikan dalam Tabel 4.1, menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 16 tahun, dengan total sebanyak 33 orang (60,0%), dan sebagian besar ialah perempuan, yaitu sebanyak 52 orang (94,5%) yang rata – rata tinggal bersama orang tua sebanyak 40 responden (72.7 %), dengan kisaran biaya yang dikeluarkan untuk kuota lebih dari 50.000 sebanyak 25 responden (45.5%) dengan menggunakan koneksi internet yaitu kuota internet sebanyak 53 responden (96.3%), yang rata – rata penggunaan kuota lebih dari 10 GB sebanyak 20 responden (36.4 %).

## 2) Penggunaan Media sosial

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo Berdasarkan penggunaan media sosial (n = 55)**

<b>Perangkat Media Sosial</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( % )</b>
<i>Smartphone</i>	53	96.4 %
Tablet/Pc	2	3.6 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
<b>Jumlah Media Sosial</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( % )</b>
1	1	1.8 %
2	8	14.5 %
>3	46	83.6 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
<b>Platfrom Media Sosial</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( % )</b>
Facebook	11	20 %
<i>WhatsApp</i>	54	98 %
Twitter	14	25.4 %
<i>Youtube</i>	48	87.2 %
<i>Tiktok</i>	49	89 %
<i>Instagram</i>	51	92.7 %
Line	1	1.8 %
Telegram	19	34.5 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>
<b>Aktivitas</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( % )</b>
<i>Melihat Beranda</i>	47	85.4%
Game	28	50.9%
Update Status dan Upload Foto	28	50.9%
Sharing Berita	16	29%
Menambah Pertemanan	23	41.8%
<i>Mencari Informasi</i>	43	78.1%
Kepentingan Bekerja	7	12.7%
<i>Menyelesaikan Tugas</i>	47	85.4%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan Tabel 4.2, identifikasi karakteristik responden dalam penelitian ini menunjukkan bahwa yang kemudian menggunakan perangkat media sosial *smartphone* sebanyak 53 responden (96.4%), yang rata – rata memiliki jumlah media sosial  $\geq 3$  sebanyak 46 responden (83.6%), dengan rata – rata *plafrom* media sosial yang digunakan yaitu *Whatapps* sebanyak 54 responden ( 98 % ), *instagram* sebanyak 51 responden (92,7%), *tiktok* sebanyak 49 responden (89%) dengan aktivitas untuk melihat beranda dan menyelesaikan tugas sebanyak 47 responden ( 85.4%) dan mencari informasi sebanyak 43 responden (78,1%).

### 3) Durasi Penggunaan Media sosial

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo Berdasarkan durasi penggunaan media sosial (n = 55)**

<b>Penggunaan Media Sosial dalam Satu Waktu</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( %)</b>
Kurang dari 15 menit	2	3.6%
15-30 menit	8	14.55%
45-60 menit	16	30.0%
<i>Lebih dari 60 menit</i>	29	52.7%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>
<b>Frekuensi Mengunggah Konten</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( %)</b>
<i>1 kali sehari</i>	42	76.4%
2-3 kali sehari	8	14.5%
4-5 kali sehari	3	5.5%
> 6 kali sehari	2	3.6%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>
<b>Penggunaan Media Sosial dalam 24 Jam</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( %)</b>
1-2 jam per hari	4	7.3%
3-5 jam per hari	20	36.4%
<i>5-6 jam per hari</i>	31	56.4%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer, 2024

Hasil identifikasi karakteristik responden pada penelitian ini berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa rata-rata waktu penggunaan media sosial lebih dari 60 menit sebanyak 29 responden ( 52.7%), yang rata – rata frekuensi mengunggah konten 1 kali sehari sebanyak 42 responden (76.4 %), kemudian rata-rata penggunaan media sosial dalam 24 jam yaitu di 5-6jam perhari sebanyak 31 responden (56.4%).

### 4) Intensitas Penggunaan Media Sosial

**Tabel 4.4 Gambaran Responden berdasarkan Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo ( n = 55 )**

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase ( % )</b>
Tinggi	40	72.7 %
Sedang	15	27.3 %
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa remaja dalam penggunaan media sosial pada kategori tinggi sebanyak 40 responden (72.7%), kemudian di kategori sedang sebanyak 15 responden (27.3 % )

#### 5) Kualitas hidup Domain fisik

**Tabel 4. 5 Gambaran Responden berdasarkan Kualitas Hidup Domain Fisik pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo ( n = 55 )**

Kategori	Frekuensi	Presentase ( % )
Buruk	51	92.7 %
Baik	4	7.3 %
Total	55	100 %

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.5 memperlihatkan bahwa kualitas hidup terhadap domain fisik dengan kategori baik sebanyak 4 responden (7.3 %), dan buruk sebanyak 51 responden (92.7 %).

#### 6) Kualitas hidup Domain Psikologis

**Tabel 4. 6 Gambaran Responden berdasarkan Kualitas Hidup Domain Psikologis pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo ( n = 55 )**

Kategori	Frekuensi	Presentase ( % )
Buruk	39	70.9 %
Baik	16	29.1 %
Total	55	100 %

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.6 memperlihatkan bahwasannya kualitas hidup terhadap domain psikologis dengan kategori baik sebanyak 16 responden (29.1%), dan buruk sebanyak 39 responden (70.9%).

#### 7) Kualitas hidup Domain Sosial

**Tabel 4. 7 Gambaran Responden berdasarkan Kualitas Hidup Domain Sosial pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo ( n = 55 )**

Kategori	Frekuensi	Presentase ( % )
Buruk	50	90.9 %
Baik	5	9.1 %
Total	55	100 %

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.7 memperlihatkan bahwa kualitas hidup terhadap domain sosial dengan kategori baik sebanyak 5 responden (9.1 %), dan buruk sebanyak 50 responden (90.9%).

#### 8) Kualitas hidup Domain Lingkungan

**Tabel 4. 8 Gambaran Responden berdasarkan Kualitas Hidup terhadap Domain lingkungan pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo ( n = 55)**

Kategori	Frekuensi	Presentase ( % )
Buruk	46	83.6 %
Baik	9	16.4 %
Total	55	100 %

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.8 memperlihatkan bahwasannya kualitas hidup terhadap domain sosial dengan kategori baik sebanyak 9 responden (16.4 %), dan buruk sebanyak 46 responden (83.6 %).

#### b. Analisis Bivariat

##### 1) Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Fisik Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo

**Tabel 4.9 Tabulasi Silang Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Fisik Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo (n=55)**

Penggunaan Media Sosial	Kualitas Hidup Terhadap Domain Fisik				TOTAL		p-value
	Baik		Buruk		N	%	
	N	%	N	%			
<b>Tinggi</b>	0	0 %	40	72.7	40	72.7 %	0.026
<b>Sedang</b>	4	7.3 %	11	20 %	15	27.3 %	
<b>Total</b>	4	7.3 %	55	92.8 %	55	100 %	

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.9 memperlihatkan kalau hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo didapatkan data sebanyak 55 responden. Penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik pada kategori baik , untuk penggunaan media sosial dengan kategori sedang sebanyak 4 responden ( 7,3 % ) , kemudian untuk penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik kategori

buruk yaitu pada penggunaan media sosial kategori tinggi sebanyak 40 responden ( 72.7 % ) , lalu untuk kategori sedang sebanyak 11 responden ( 20 % ) .

Dari tabel diatas diketahui bahwa hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik Nilai *Approximate Significance (P-Value)* sebesar 0,026, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,026 < 0,05$ ) maka bisa disimpulkan kalau Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.

Nilai Korelasi yang diperoleh sebesar 1.000, maka bisa diartikan kalau kekuatan hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo” adalah- 1.000.

2) Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Psikologis Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo

**Tabel 4.10 Tabulasi Silang Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Psikologis Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo (n=55)**

Penggunaan Media Sosial	Kualitas Hidup Terhadap Domain Psikologis				TOTAL		p-value
	Baik		Buruk		N	%	
	N	%	N	%			
<b>Tinggi</b>	8	14.5 %	32	58.1 %	40	72.7 %	0.027
<b>Sedang</b>	8	14.5 %	7	12.7 %	15	27.3 %	
<b>Total</b>	16	29.1 %	39	70.9 %	55	100 %	

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.10 memperlihatkan kalau hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain psikologis remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo didapatkan data sebanyak 55 responden. Penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain psikologis pada kategori baik , untuk penggunaan media sosial dengan kategori tinggi sebanyak 8 responden ( 14.5 % ) dan di kategori sedang sama sebanyak 8 responden ( 14.5% ) , kemudian untuk penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain psikologis di kategori buruk yaitu pada penggunaan media sosial kategori tinggi sebanyak 32 responden ( 58.1 ) , lalu untuk kategori sedang sebanyak 7 responden ( 12.7% ) .

Dari tabel diatas diketahui bahwa hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain psikologis Nilai *Approximate Significance (P-Value)* sebesar 0,027, nilai tersebut lebih kecil daro 0,05 ( $0,027 < 0,05$ ) maka bisa disimpulkan bahwa Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain psikologis remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.

Nilai Korelasi yang didapat sebesar 0.641, maka bisa diartikan bahwa kekuatan hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain psikologis remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo” adalah - 0.641.

3) Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Sosial Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo

**Tabel 4.11 Tabulasi Silang Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Sosial Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo (n=55)**

Penggunaan Media Sosial	Kualitas Hidup Terhadap Domain Sosial				TOTAL		p-value
	Baik		Buruk		N	%	
	N	%	N	%			
<b>Tinggi</b>	0	0 %	40	72.7 %	40	72.7 %	0.010
<b>Sedang</b>	5	9.0 %	10	18.3 %	15	27.3 %	
<b>Total</b>	5	9.0 %	50	91.0 %	55	100 %	

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.11 memperlihatkan kalau hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo didapatkan data sebanyak 55 responden. Penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial pada kategori baik , untuk penggunaan media sosial dengan kategori sedang sebanyak 5 responden ( 9.0 % ) , kemudian untuk penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial di kategori buruk yaitu pada penggunaan media sosial kategori tinggi sebanyak 40 responden ( 72.7% ) , lalu untuk kategori sedang sebanyak 10 responden ( 18.3 % ) .

Dari tabel diatas diketahui bahwa hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial Nilai *Approximate Significance (P-Value)* sebesar 0,010, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,010 < 0,05$ ) maka bisa

disimpulkan bahwa Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.

Nilai Korelasi yang didapat sebesar -1.000, maka bisa diartikan bahwa kekuatan hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo” adalah 1.000.

- 4) Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Lingkungan Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo

**Tabel 4.12 Tabulasi Silang Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Hidup Terhadap Domain Lingkungan Remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo (n=55)**

Penggunaan Media Sosial	Kualitas Hidup Terhadap Domain Lingkungan				TOTAL		p-value
	Baik		Buruk		N	%	
	N	%	N	%			
<b>Tinggi</b>	2	3.6 %	38	69.1%	40	72.8 %	0.004
<b>Sedang</b>	7	12.8 %	8	14.5 %	15	27.2 %	
<b>Total</b>	9	16,4 %	46	83,6 %	55	100 %	

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.12 memperlihatkan kalau hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo didapatkan data sebanyak 55 responden. Penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan pada kategori baik , untuk penggunaan media sosial dengan kategori tinggi sebanyak 2 responden ( 3.6 % ) dan di kategori sedang sama sebanyak 7 responden ( 12.8% ) , kemudian untuk penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan di kategori buruk yaitu pada penggunaan media sosial kategori tinggi sebanyak 38 responden ( 69.1 ) , lalu untuk kategori sedang sebanyak 8 responden ( 14.5% )

Dari tabel diatas diketahui bahwa hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan Nilai *Approximate Significance (P-Value)* sebesar 0,004, nilai tersebut lebih kecil daro 0,05 ( $0,004 < 0,05$ ) maka bisa disimpulkan bahwa Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan

media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo”.

Nilai Korelasi yang diperoleh sebesar 0.887, maka bisa diartikan bahwa kekuatan hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo” adalah -0.887.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
PERPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA

## B. Pembahasan

### 1. Karakteristik Responden

Menurut Tabel 4.1, mayoritas responden berusia 16 tahun, sebanyak 33 orang (60,0%). Sebagian besar ialah perempuan, yaitu 52 orang (94,5%). Rata-rata, mereka tinggal bersama orang tua, sebanyak 40 orang (72,7%). Dalam hal biaya kuota, 25 responden (45,5%) mengeluarkan lebih dari 50.000 rupiah, sementara 53 responden (96,3%) menggunakan kuota internet. Dari jumlah tersebut, 20 responden (36,4%) memanfaatkan lebih dari 10 GB kuota.

Dalam 12 bulan terakhir, jumlah orang yang menggunakan media sosial meningkat hampir seperempat miliar, dengan total 3,534 miliar pengguna (WeAreSocial, 2019). Pengguna media sosial berasal dari berbagai usia dan latar belakang. Berdasarkan survei, kelompok usia yang paling banyak adalah 16-24 tahun, dengan skor rata-rata 9,1 (WeAreSocial, 2019). 90% pengguna media sosial di Amerika Serikat berusia antara 18 dan 29 tahun, menurut survei PewResearchCenter tahun 2019 (PewResearchCenter, 2019). 150 juta orang menggunakan media sosial secara rutin di Indonesia (WeAreSocial, 2019). Selain itu, menurut survei tahun 2018 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 91% pengguna internet ialah remaja berusia antara 15 dan 19 tahun. Remaja ialah kelompok demografis terbesar pengguna media sosial aktif, menurut data jajak pendapat tersebut.

### 2. Penggunaan Media Sosial

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa yang kemudian menggunakan perangkat media sosial smartphone sebanyak 53 responden (96.4%), yang rata – rata memiliki jumlah media sosial  $\geq 3$  sebanyak 46 responden (83.6%), dengan rata – rata platform media sosial yang digunakan yaitu Whatapps sebanyak 54 responden ( 98 % ),instagram sebanyak 51 responden (92,7%), tiktok sebanyak 49 responden (89%) dengan aktivitas untuk melihat beranda dan menyelesaikan tugas sebanyak 47 responden ( 85.4%) dan mencari informasi sebanyak 43 responden (78,1%).

Whatapps ialah platform media sosial yang paling sering digunakan; menurut 54 responden (98%), aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang memudahkan, aman, dan cepat bagi para penggunanya untuk melakukan panggilan ke berbagai telepon di seluruh dunia. WhatsApp bukan hanya perangkat lunak media sosial; WhatsApp juga memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan audio dan video. Selain itu, program ini mendukung pengiriman dan penerimaan berbagai file media, termasuk

teks, gambar, video, dokumen, dan lokasi. Dengan enkripsi end-to-end, panggilan dan pesan WhatsApp terlindungi dari pengintaian (Retto & Murtiningsih, 2021).

Sebanyak 51 orang (92,7%) menanggapi aplikasi media sosial Instagram. Aplikasi Instagram menawarkan sejumlah fitur, termasuk IG TV, Direct Messages, dan Instagram Stories. Instagram memiliki sistem sosial di mana pengguna dapat mengikuti akun satu sama lain. Dengan demikian, pengguna Instagram dapat berkomunikasi satu sama lain dengan memberikan komentar atau menyukai foto yang telah dibagikan oleh pengguna lain (Agianto et al., 2020).

Bagi masyarakat Indonesia, media sosial telah menjadi daya tarik utama, terutama bagi para remaja yang terpaku pada ponsel mereka hampir sepanjang waktu. TikTok ialah salah satu media sosial yang saat ini cukup populer di Indonesia. Dengan lebih dari 10 juta pengguna aktif, mayoritas penggunanya ialah pelajar, anggota generasi Z, atau generasi milenial (Hutamy, Alisyahbana, dkk., 2021). TikTok menyediakan akses cepat ke informasi dan hiburan. Aplikasi TikTok banyak digunakan oleh siswa di SLB Negeri 2 Yogyakarta karena aplikasi ini memudahkan mereka untuk membuat atau menonton film pendek yang menampilkan orang-orang dari berbagai usia, latar belakang, dan tempat di dunia. Selain itu, TikTok memfasilitasi akses pengguna ke berbagai informasi, seperti perusahaan, berita terbaru, dan informasi lainnya (Khansa et al., 2022).

### **3. Durasi Penggunaan Media Sosial**

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui kalau rata-rata waktu penggunaan media sosial lebih dari 60 menit sebanyak 29 responden ( 52.7%), yang rata – rata frekuensi mengunggah konten 1 kali sehari sebanyak 42 responden (76.4 %), kemudian rata-rata penggunaan media sosial dalam 24 jam yaitu di 5-6jam perhari sebanyak 31 responden (56.4%).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa 76,67% orang Indonesia mengakses internet rata-rata tiga kali dalam satu jam, dan warga negara ini menggunakan media sosial rata-rata selama enam jam setiap hari (Henrawan, 2017). Menurut penelitian University of Oxford yang dikutip oleh Sativa (2017), 257 menit, atau sekitar 4 jam 17 menit, merupakan waktu terbaik untuk aktivitas internet setiap harinya. Lebih dari waktu tersebut, penggunaan perangkat elektronik dianggap dapat mengganggu fungsi otak.

### **4. Intensitas Penggunaan Media Sosial**

Berdasarkan tabel 4.4 bisa diketahui kalau remaja dalam penggunaan media sosial pada kategori tinggi sebanyak 40 responden ( 72.7 % ), kemudian di kategori sedang sebanyak 15 responden ( 27.3 % ).

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo menunjukkan tingkat penggunaan media sosial yang tinggi, dengan 40 orang (72,7%) berada dalam kategori ini. Remaja dikenal sebagai pengguna media sosial yang sangat aktif. Di sini, intensitas menggambarkan jumlah usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan suatu tugas (Nur, 2014). Menggunakan media sosial ialah aktivitas yang dimaksud dalam hal ini. Remaja yang sering menggunakan media sosial sering menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengobrol secara online dengan teman-temannya, yang mungkin berdampak pada keterampilan sosial remaja (Sarvamangala & Sharmista, 2016).

Penelitian oleh Drago (2015) mendukung hal ini dengan memperlihatkan kalau remaja yang mempunyai intensitas tinggi dalam penggunaan media sosial cenderung memberikan perhatian besar dan benar-benar terlibat saat mengakses akun media sosial mereka. Aktivitas ini biasanya dilaksanakan pada waktu yang lama dan secara rutin setiap hari, sehingga menyebabkan tingkat penggunaan media sosial yang tinggi pada remaja. Beberapa bentuk penggunaan media sosial oleh remaja meliputi chatting, email, berbagi pesan, berbagi video atau foto, dan forum diskusi.

Menurut dugaan peneliti, penggunaan media sosial di kalangan remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo umumnya tergolong tinggi. Tingkat penggunaan yang tinggi ini cenderung memiliki dampak negatif. Hal ini terlihat dari pernyataan dalam kuesioner mengenai penggunaan media sosial, terutama aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, dan YouTube.

## **5. Kualitas hidup domain fisik**

Berdasarkan tabel 4.3 memperlihatkan bahwa kualitas hidup terhadap domain fisik dengan kategori baik sebanyak 4 responden (7.3 %), dan buruk sebanyak 51 responden (92. 7 %). Kesehatan fisik adalah keadaan di mana organ tubuh berfungsi tanpa ketidaknyamanan atau rasa sakit, dan secara objektif tidak tampak sakit (Azis and Musrifatul, 2020).

Menurut penelitian (Nurmidin and Fatimawali, 2020) Tinggal di rumah lebih lama dapat menyebabkan penurunan aktivitas Misalnya, menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game, menonton TV, duduk, berbaring, atau menggunakan perangkat seluler menurunkan pengeluaran energi dan, akibatnya, meningkatkan risiko

penyakit tidak menular. Selain itu, ketidakseimbangan antara aktivitas fisik dan asupan makanan selama masa remaja dapat menyebabkan penambahan berat badan.

Hal ini disebabkan oleh rasa sakit yang mencegah aktivitas fisik, terapi medis yang harus dilakukan setiap hari, kurangnya kekuatan untuk melakukan aktivitas sehari-hari, kemudian kemampuan bergaul yang buruk, disertai oleh kurang puas terhadap kualitas tidur, serta kurang puasnya diri terhadap kemampuan menampilkan aktivitas dan berkerja dalam kehidupan sehari-hari.

#### **6. Kualitas hidup domain psikologis**

Berdasarkan tabel 4.4 memperlihatkan bahwa kualitas hidup terhadap domain psikologis dengan kategori baik sebanyak 16 responden (29.1 %), dan buruk sebanyak 39 responden (70.9 %). Hasil dari penelitian (Fatehi et al., 2016) menyatakan kalau kecanduan media sosial yang tinggi dalam kualitas hidup pada aspek psikologis mengakibatkan gejala depresi, gejala obsesif-kompulsif, kecemasan, fobia sosial, permusuhan dan ide bunuh diri.

Sejalan dengan penelitian (Ravens-Sieberer et al., 2021) yang menyebutkan secara psikologi responden mengalami beberapa masalah seperti masalah emosional, masalah teman sebaya serta masalah sikap selama pandemi mengalami kesulitan berkonsentrasi, mempunyai sedikit minat atau kegembiraan dalam aktivitas, merasa sedih serta beberapa responden mengalami perasaan negatif.

Hal ini terjadi karena seseorang kurang puas dalam menikmati hidupnya, merasa dirinya tidak berarti untuk orang lain, tidak dapat menerima penampilan dirinya sendiri, tidak puas dengan dirinya, dan selalu merasa kesepian, putus asa, cemas dan depresi

#### **7. Kualitas hidup domain Sosial**

Berdasarkan tabel 4.5 memperlihatkan bahwa kualitas hidup terhadap domain sosial dengan kategori baik sebanyak 5 responden (9.1 %), dan buruk sebanyak 50 responden (90.9 %). Artinya kualitas hidup dari segi sosial yaitu remaja tidak bersosialisasi dengan baik. Untuk secara langsung hanya bisa dilakukan dengan keluarga sedangkan secara tidak langsung dengan teman dan saudara dilakukan hanya melalui media sosial (whatsapp, instagram dan facebook) dikarenakan isolasi di rumah dan sekolah secara daring dan mendapat dukungan yang baik dari orang sekitar serta kesehatan reproduksi yang baik.

Remaja mengalami perubahan besar pada kehidupan sehari-hari mereka, seperti penutupan sekolah, jarak sosial, atau isolasi di rumah, secara signifikan menurunkan

kualitas hidup (Orben, Tomova and Blakemore, 2020). Hal ini mengakibatkan pengurangan kontak sosial dan periode imobilitas yang lebih lama yang meningkatkan penggunaan perangkat interaktif, seperti TV, komputer, dan ponsel (Brazendale et al., 2017). Peningkatan waktu di internet rekreasi dapat meningkatkan perilaku ini dengan konsekuensi negatif pada kesehatan mental serta kualitas remaja (Imran, Zeshan and Pervaiz, 2020). Selain itu, dapat membahayakan aspek fisik yang dapat mengurangi fungsionalitas dan meningkatkan persepsi nyeri fisik (Li et al., 2020).

Ini bisa terjadi dikarenakan seseorang tidak puas dengan hubungan personal atau sosialnya, dan kehidupan seksualnya sehingga menyebabkan seseorang merasa tidak puas oleh dukungan dari orang sekitarnya.

## 8. Kualitas hidup domain lingkungan

Berdasarkan tabel 4.6 memperlihatkan bahwa kualitas hidup terhadap domain sosial dengan kategori baik sebanyak 9 responden (16.4 %), dan buruk sebanyak 46 responden (83.6 %). Lingkungan adalah segala sesuatu yang melingkupi manusia, baik fisik, biologis dan sosial, serta pengaruh luar yang mempengaruhi kehidupan manusia dan perkembangannya (Syafei, Kamayani and Sinduningrum, 2020)

Kesehatan lingkungan didefinisikan sebagai suatu keadaan di mana lingkungan dapat menjaga keseimbangan ekologi yang dinamis antara manusia dan lingkungannya untuk menghasilkan kualitas hidup manusia yang sehat dan menyenangkan oleh Himpunan Ahli Kesehatan Lingkungan Indonesia (HAKLI) dalam (Hadning dan Ainii, 2021). Dimensi kesehatan lingkungan adalah sumber daya keuangan, kebebasan, kesejahteraan mental dan fisik, layanan medis, perawatan sosial, pemutakhiran informasi, rekreasi, kepuasan terhadap lingkungan fisik, dan transportasi.

Hal ini disebabkan oleh rasa ketiamanan yang di rasakan oleh seseorang, kurang sehat lingkungan sekitar, rasa kurang memiliki uang yang cukup untuk kehidupan sehari-hari, kurang terpaparnya informasi, kurang kesempatan berekreasi, kondisi lingkungan yang kurang mendukung, rasa

### a. Hubungan Penggunaan Media sosial dengan Kualitas Hidup Domain Fisik pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo

Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo, seperti yang di tunjukkan oleh hasil penelitian di Tabel 4.7, memakai uji statistik Gamma di dapatkan nilai  $p = 0.026$  ( $p < 0,05$ ). Nilai Korelasi yang didapat sebesar - 1.000, maka dapat

dikatakan kalau kekuatan hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo” adalah sangat kuat. Berdasarkan temuan penelitian, remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo mempunyai kualitas hidup domain fisik yang lebih rendah semakin banyak media sosial yang mereka gunakan. Penelitian ini konsisten dengan penelitian oleh (Bidiyah, 2022) di Surabaya, dimana hasil uji chi square (domain fisik  $p = 0,014$ ) mengindikasikan adanya hubungan antara penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain fisik yang buruk. Hubungan antara penggunaan media sosial dan kualitas hidup domain fisik yang buruk semakin meningkat.

Menurut peneliti bahwa penggunaan media sosial pada zaman digital ini sudah diperkenalkan sejak kecil. Remaja sudah terbiasa dengan penggunaan media sosial. Sehingga menyebabkan remaja tersebut malas melakukan kegiatan yang mendukung kesehatan fisik remaja, Selain itu, radiasi gelombang elektromagnetik yang dihasilkan oleh gadget tidak dapat terlihat dan efeknya tidak langsung terasa, namun bahaya radiasi dari penggunaan smartphone terhadap kesehatan adalah gelombang RF. Gelombang tersebut tidak memiliki tingkat berbahaya yang sampai kematian, tetapi hal ini tidak bisa dianggap aman karena tetap akan memberikan efek samping. Penggunaan smartphone dengan jangka waktu yang lama mempunyai potensi munculnya penyakit yang disebabkan oleh radiasi yaitu kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson dan sakit kepala .

Menurut Penelitian yang didukung oleh ( Adib,2021) mengatakan radiasi radio frequency (RF) pada gadget dengan intensitas penggunaan media sosial yang intensif bisa merusak jaringan tubuh seperti kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson dan sakit kepala.

Penelitian ini didukung oleh ( Amalia dkk, 2023 ) Hubungan antara frekuensi penggunaan media sosial dan aktivitas fisik adalah signifikan ( $p\text{-value}=0,021$ ). Remaja memiliki aktivitas fisik sedang hingga tinggi, dengan proporsi masing-masing 46,3% dan 47,8%. Di samping itu, dibandingkan dengan hanya 6% remaja dalam kelompok frekuensi penggunaan media sosial yang rendah, 20% remaja dengan frekuensi penggunaan media sosial yang tinggi melaporkan aktivitas fisik yang rendah. Terlebih lagi, ada korelasi yang signifikan antara lama penggunaan media sosial dan aktivitas fisik ( $p\text{-value} = 0,005$ ). Studi pada siswa SMA di Surabaya juga menunjukkan adanya korelasi yang signifikan ( $p\text{-value} = 0,000$ ) antara intensitas penggunaan media sosial

dan kebiasaan berolahraga, dengan intensitas penggunaan media sosial yang lebih tinggi dikaitkan dengan buruknya kebiasaan olahraga.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang diarahkan oleh David (2022) yang mengungkapkan kalau ada keterkaitan antara pemanfaatan hiburan virtual dengan indikator kesejahteraan nyata. Hal ini ditunjukkan oleh hubungan dengan peningkatan kadar CRP (penanda biologis peradangan terus-menerus) yang berhubungan dengan infeksi persisten seperti penyakit kardiovaskular dan penyakit jantung. Penggunaan media sosial dalam jangka waktu lama juga dapat membuat gejala fisik seperti sakit kepala, sakit punggung, atau nyeri dada menjadi lebih parah. (Lee et al., 2022 )

Namun, hasil ini bertolak belakang dengan dilakukan pada remaja antara usia 13 dan 15 tahun di Kendal. Penggunaan media sosial dan olahraga fisik tidak berkorelasi secara signifikan, menurut penelitian ini ( $p\text{-value} = 0,928$ ). Variasi dalam sistem dukungan sosial setiap orang dapat menjadi salah satu elemen eksternal yang berkontribusi terhadap perbedaan hasil penelitian.

#### **b. Hubungan Penggunaan Media sosial dengan Kualitas Hidup Domain Psikologis pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo**

Penelitian ini mengungkapkan adanya korelasi yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan kualitas hidup dalam domain psikologis di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis statistik pada Tabel 4.8, dengan uji statistik Gamma yang menghasilkan nilai  $p$  sebesar 0,027 ( $p < 0,05$ ). Nilai korelasi sebesar -0,641 mengindikasikan bahwa hubungan antara penggunaan media sosial dan kualitas hidup domain fisik remaja di "SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo" adalah sangat kuat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peningkatan penggunaan media sosial berbanding terbalik dengan kualitas hidup dalam domain psikologis di kalangan remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo. Hasil ini konsisten dengan temuan Bidiyah (2022) di Surabaya, yang menggunakan uji chi-square (domain psikologis  $\rho = 0,028$ ) dan memperlihatkan kalau peningkatan penggunaan media sosial berdampak negatif pada kualitas hidup dalam domain psikologis.

Menurut peneliti bahwa seseorang memasuki masa remaja merupakan masa yang rawan, dikarenakan pada masa remaja tersebut sedang mencari identitas dan jati diri sehingga remaja masih dalam tahap membuka informasi dan lebih cepat menangkap informasi yang menjadi trend. Remaja mempunyai rasa ingin tahu tinggi tentang media sosial. Hal ini mempengaruhi remaja dalam perkembangan emosi, sosial,

serta kepribadiannya. Remaja yang menggunakan media sosial tinggi sangat berpengaruh juga terhadap lingkungan sekitar, seperti berkurangnya interaksi dan bersosialisasi dengan dunia nyata, remaja menjadi tertutup (introvert) serta merasa nyaman dan lebih memilih berkomunikasi melalui media sosial.

Hasil penelitian didukung oleh (Sri Yuhana et al., 2023)) Temuan penelitian menunjukkan bahwa 120 responden atau 41,2% termasuk dalam kategori sering menggunakan media sosial di SMA N 8 Semarang. Di antara 197 responden (67,7%) di SMA N 8 Semarang, mayoritas mempunyai masalah kesehatan jiwa yang termasuk dalam kategori gangguan. Di SMA N 8 Semarang terdapat hubungan antara penggunaan media sosial remaja dengan kesehatan mentalnya, dengan nilai rho sebesar 0,607 dan p value sebesar 0,000 (0,05)..

Hasil penelitian (Nely et al., 2024) yang menunjukkan kompleksitas hubungan antara kecemasan dan depresi pada remaja yang disebabkan oleh media sosial. Meskipun hiburan virtual memberikan ruang untuk artikulasi diri dan membangun asosiasi sosial, ketergantungan yang berlebihan dapat menyebabkan pelepasan sosial dan memperkuat pertarungan kesuraman. Oleh karena itu, memastikan bahwa penggunaan media sosial oleh remaja tidak hanya memberikan dampak digital yang positif namun juga mendukung kesejahteraan psikologis mereka di dunia nyata memerlukan strategi komprehensif yang mencakup pendidikan, bimbingan, dan dukungan sosial..

Namun Penelitian ini bertolak belakang dengan Hasil dari penelitian (Mahdia et al., 2018) mengatakan bahwa semakin tinggi mahasiswa mengakses konten influencer yang ditampilkan di media sosial, sehingga makin tinggi pula kesejahteraan psikologis yang mahasiswa alami .

**c. Hubungan Penggunaan Media sosial dengan Kualitas Hidup Domain Sosial pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo**

Terdapat hubungan yang saling berkaitan antara medsos dengan kualitas hidup domain sosial di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo, seperti yang di tunjukkan oleh hasil penelitian di Tabel 4.8 , menggunakan uji statistik Gamma di dapatkan nilai  $p=0.027$  ( $p<0,05$  ). Nilai hubungan atau korelasinya adalah - 0.641, maka bisa diartikan bahwa kekuatan hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain sosial remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo” adalah sangat kuat. Didapatkan hasil yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial , maka semakin buruk kualitas hidup domain sosial pada remaja di SMK Bhakti Putra

Bangsa Purworejo. Hasil ini serupa dengan hasil pembahasan oleh peneliti lain yaitu ( bidiyah 2022 ) di surabaya dengan hasil chi square (domain sosial  $p = 0.026$ ) yang menunjukkan adanya hubungan penggunaan media sosial yang semakin tinggi maka akan mempengaruhi kualitas hidup yang mengarah ke kualitas hidup domain sosial yang buruk..

Peneliti berasumsi bahwa remaja dapat menghabiskan waktu dengan smartphone sehingga sosialisasi terhadap keluarga dan teman berkurang. Remaja menggantikan hubungan sosial di dunia nyata dan lebih memilih berinteraksi dengan dunia maya menyebabkan meningkatnya pertengkaran dengan anggota keluarga dirumah. Terganggunya hubungan sosial yang terjadi terkadang sulit dipungkiri oleh remaja, karena dunia maya sangat menyita waktu dalam bersosialisasi. Kebiasaan itu sering terjadi saat remaja berkumpul dengan keluarga, remaja asyik mengakses media sosial yang seharusnya waktu tersebut dilakukan dengan bertukar pendapat, sharing, atau bercerita tentang pengalamannya.

Penelitian ini didukung oleh ((Tingkat & Media, 2022) menyatakan mayoritas responden yang menggunakan media sosial dengan intensitas sedang memiliki interaksi sosial yang buruk—51,7% (93 responden)—sedangkan mayoritas responden yang menggunakan media sosial dengan intensitas sedang memiliki interaksi sosial yang baik—16,7 persen (30 responden) . Dengan nilai p value sebesar 0,007 (0,05) dari uji Kendall's tau-c maka dapat disimpulkan Ha2 diterima yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan interaksi sosial pada remaja SMK X Jakarta..

Selain itu penelitian ini juga di dukung oleh penelitian ((Tane et al., 2022)) Mengingat konsekuensi dari uji chi square, maka dapat beralasan bahwa pemanfaatan hiburan online secara mendasar dapat mempengaruhi kapasitas kerjasama sosial generasi muda di SMP Swasta YAPIM Namorambe dengan p-worth 0,003, tidak persis dengan  $\alpha$  harga diri (0,005). Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Cauberghe et al., 2021 yang menemukan bahwa remaja di Belgia menggunakan media sosial sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain dan terdapat korelasi antara keduanya. ditegaskan dengan nilai p value uji Pearson sebesar 0,04 (p 0,05).

Selain itu, penelitian lain yang menguatkan dampak eksplorasi ini adalah penelitian yang dilakukan bersama (Kolha, et. al, 2021) dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa dari 300 responden, 97% menyatakan memanfaatkan hiburan

berbasis web dan 59 % responden yang memanfaatkan hiburan virtual mengungkapkan bahwa pemanfaatannya berdampak pada komunikasi dengan teman dengan  $p\text{-harga} = 0,03$  ( $p\text{-harga} < 0,05$ ), dimana responden menginvestasikan lebih banyak energi pada hiburan virtual dibandingkan dengan terhubung dengan teman secara langsung. Namun dibandingkan dengan temuan Fiky dkk. (2021) yang tidak menemukan korelasi interaksi sosial dengan penggunaan Facebook di kalangan jurusan sosiologi Universitas Tanjung Pura, temuan tersebut berbanding terbalik. ditegaskan dengan nilai  $p\text{-value}$  uji chi square sebesar 0,08 ( $p$  lebih besar dari 0,05).

Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian ((Suyatno et al., 2022) berdasarkan Temuannya menunjukkan bahwa 97,1% siswa perempuan dan 2,9% siswa laki-laki menggunakan media sosial selama lebih dari 10 jam, dengan mayoritas responden berusia 16 tahun (82,4%). Uji Pearson memberikan hasil nilai  $p$  sebesar 0,541 atau lebih tinggi dari 0,05. Remaja di SMK Bhinneka Karya Simo tidak menggunakan media sosial atau berinteraksi dengan orang lain secara signifikan, hal ini terlihat dari hasil uji korelasi.

**d. Hubungan Penggunaan Media sosial dengan Kualitas Hidup Domain Lingkungan pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo**

Terdapat hubungan-hubungan signifikan antara kepuasan hidup dan penggunaan media sosial domain sosial di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian di Tabel 4.8 , menggunakan uji statistik Gamma di dapatkan nilai  $p = 0.004$  ( $p < 0,05$  ). Nilai Korelasi yang didapat sebesar -0.887, maka bisa diartikan bahwa kekuatan hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas hidup domain lingkungan remaja di “SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo” adalah sangat kuat. Didapatkan pernyataan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial, maka semakin buruk kualitas hidup domain lingkungan pada remaja di SMK Bhakti Putra Bangsa Purworejo. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ( bidiyah 2022 ) di surabaya dengan hasil chi square (domain lingkungan  $\rho = 0.026$ ) yang menunjukkan adanya hubungan peningkatan penggunaan media sosial maka akan mempengaruhi kualitas hidup yang mengarah ke kualitas hidup domain lingkungan yang buruk.

Peneliti berasumsi bahwa remaja pengguna media sosial yang berlebihan berpengaruh pada lingkungan keluarga maupun masyarakat. Remaja yang gemar menggunakan internet khususnya game online cenderung akan suka melawan orang tua apabila orang tua menasihati mengenai penggunaan smartphone. Pengguna

internet berlebihan menyebabkan remaja mengalami kenaikan adrenalin. Remaja sering marah sambil berteriak-teriak dan mencaci tanpa melihat kondisi sekitarnya. Remaja menjadi malas untuk beradaptasi dengan lingkungan, karena sibuk dengan smartphone.

Penelitian ini didukung oleh penelitian (Husni & Yuliati, 2022) Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi dan pembelajaran remaja sering kali terganggu oleh penggunaan platform media sosial seperti Instagram dan Facebook. Media sosial telah mengalami banyak transformasi, yang masing-masing membawa dampak positif dan negatif. Remaja hanya sibuk bermain sendiri memperhatikan orang-orang disekitarnya dalam budaya Alone Together atau yang bisa disebut asyik bermain sendiri. Selain itu, sering pula terdapat perkumpulan atau kelompok yang hanya bermain-main dengan medianya..

Penelitian Efendi (2017) juga menunjukkan hasil serupa, yaitu semakin tinggi pemanfaatan media baru, maka semakin rendah pula koneksi sosial anak dengan nilai hubungan sebesar 0,54. Meluasnya pemanfaatan media baru oleh generasi muda dapat mempengaruhi cara mereka berperilaku, mengingat pergaulannya dengan orang tua, kerabat lain, teman sekolah, teman dekat dan orang lain disekitarnya. Remaja yang menghabiskan banyak waktu di media cenderung memiliki interaksi sosial yang lebih tidak langsung, tingkat kemampuan bersosialisasi yang lebih rendah, dan tingkat sensitivitas sosial yang lebih rendah. Karena tujuan utama media sosial adalah untuk menghubungkan siapa pun, tentu saja orang ingin memilih dengan siapa mereka berinteraksi dalam interaksi sosial. Namun, tanpa disadari, para pengguna media sosial lebih memilih berinteraksi dengan orang-orang yang hanya mereka kenal melalui platform tersebut, mengabaikan orang-orang terdekatnya. (Efendi, 2017).

Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian ((Suyatno et al., 2022) berdasarkan Temuannya menunjukkan bahwa 97,1% siswa perempuan dan 2,9% siswa laki-laki menggunakan media sosial selama lebih dari 10 jam, dengan mayoritas responden berusia 16 tahun (82,4%). Uji Pearson memberikan hasil nilai p sebesar 0,541 atau lebih tinggi dari 0,05. Di SMK Bhinneka Karya Simo diketahui tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan interaksi sosial di kalangan remaja..

### **C. Kesulitan dan Kelemahan Penelitian**

#### **a. Kesulitanpeneliti**

hambatan dihadapi peneliti ini adalah pada saat akan dilakukan pengambilan data siswa siswi sedang melakukan persiapan untuk turun ke lahan pkl sehingga agak terburu- buru dalam pengambilan data .

#### **b. Kelemahan**

Hasil penelitian adalah jumlah siswa laki – laki lebih sedikit daripada siswi perempuan ,

### **D. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan adalah kelemahan dan hambatan yang dialami dalam penelitian. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti yaitu:

Alat bantu penelitian terdiri dari banyak pertanyaan yang memungkinkan responden bosan saat pengisian kuesioner sehingga jawaban yang diberikan menjadi kurang relevan