

# **Interaksi Sosisal dengan Adiksi Media Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 di Untag Surabaya**

**Abad Gading Ramadhan**

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru, 45 Surabaya

**Andik Matulessy**

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru, 45 Surabaya

**Sayyidah Aulia Ul Haque**

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru, 45 Surabaya

## ***ABSTRACT***

This study aims to find out the relationship between social interaction and addiction social media of psychology college student 2020 generation in Untag Surabaya . The hypothesis in this study is "there is a negative relationship between between social interaction and addiction social media of teenagers. The subjects of this study is psychology college student 2020 generation in University 17 Agustus 1945 area and was taken purposive sampling 97 people. Data retrieval is done by using 2 scales, namely the scale of social interaction that reveals knowing how they social interaction in real life and the scale of addiction social media reveals how long they using social media. Hypothesis testing conducted with the results of the resulting correlation coefficient shows  $r_{xy} = -0.462$  with a level of significance  $p = 0.000 < 0.05$  which indicates a significant negative relationship between social interaction and addiction social media, meaning that the higher social interaction, the more lower addiction social media too.

## ***ABSTRAK***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara interaksi sosial dan adiksi media sosial pada mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 di Untag Surabaya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada hubungan negatif antara interaksi sosial dengan adiksi media sosial pada remaja. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang diambil secara *Sampling Purposive* sebanyak 97 mahasiswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan 2 skala yaitu skala interaksi sosial yang mengungkap interaksi sosial responden di kehidupan nyata dan skala adiksi media sosial yang mengungkap seberapa sering durasi penggunaan media sosial tersebut. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan hasil koefisien korelasi yang dihasilkan menunjukkan  $r_{xy} = -0,462$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) yang artinya terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *interaksi sosial* dengan adiksi media sosial, artinya semakin tinggi interaksi sosial yang dimiliki seseorang maka semakin rendah adiksi media sosial yang dimilikinya.

**Kata Kunci :** Adiksi Media Sosial, Interaksi Sosial, Remaja

## **Pendahuluan**

Pada era globalisasi ini, penggunaan media sosial menjadi sesuatu yang sangat menyenangkan. Mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa dapat menggunakan media sosial. Konten media sosial juga tidak seperti dahulu, contohnya : televisi, radio, koran. Media sosial saat ini sudah berkembang mulai dari

adanya berita *online*, *onlineshop*, konten kreator, dll. Kemudahan dan kenyamanan tersebut membuat keinginan mengakses internet secara terus menerus.

Melalui media sosial, seseorang dapat berkomunikasi melalui publik atau mendapat beragam informasi dari publik. Seiring berjalannya waktu, penggunaan media sosial pun turut berkembang yang pada awalnya digunakan sebagai media berkomunikasi, kini telah bertambah menjadi sarana hiburan, pertukaran informasi, dakwah, politik hingga untuk kepentingan ekonomi seperti *online shop*. Masih dari sumber *website* Kompas.com, pengguna aktif media sosial di Indonesia sudah bertambah menjadi 10 juta pengguna atau bertambah 6,3% dibanding tahun 2020 kemarin, kemudian bertambah lagi menjadi 15,5% dengan total 202,6 juta pengguna.

Kenyamanan-kenyamanan dalam berkomunikasi melalui media sosial tidak hanya menjangkit anak-anak namun juga pada remaja, orang dewasa hingga mahasiswa. Menurut jurnal penelitian Arlinah dan Rahma (2019) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa alasan penggunaan akun media sosial yakni (1) kebutuhan pendidikan di sekolah/kampus, (2) memerlukan saluran komunikasi, (3) untuk mendapatkan informasi, dan (4) mengikuti tren pergaulan.

Menurut APJII 2020 (dikuti dari website resmi <https://apjii.or.id> pada pukul 01.29) pengguna internet di pulau Jawa masih berkontribusi menjadi pengguna terbanyak yakni sebanyak 56,4%. Pengguna internet kedua terbesar adalah pulau Sumatra dengan 22,1%, disusul Sulawesi sebanyak 7%, Kalimantan 6,3%, Bali Nusa Tenggara 5,2% dan Maluku-Papua 3%. Pada survey data tahun 2020, APJII menjelaskan jika penggunaan internet di beberapa Ibukota provinsi lebih tinggi dibandingkan Ibukota nasional, salah satunya adalah Ibukota Surabaya yang mencapai angka 83%. Surabaya sendiri merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta.

Pada era *pandemic-19* ini, dimana bentuk pembelajaran di sekolah/kampus adalah *online* atau Belajar Dari Rumah (BDR), namun, ternyata menurut website resmi [radarsurabaya.jawapos.com](http://radarsurabaya.jawapos.com) berdasarkan penelitian Istidha Nur Amanah dari Gurukuhebat, dimana penelitian tersebut mengungkapkan jika 78% pelajar yang ada di Surabaya memanfaatkan teknologi digital, online dan internet bukan untuk mencari referensi tentang ilmu pengetahuan, melainkan untuk mengakses media sosial. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang diadakan organisasi Gurukuhebat yang mengambil 397 responden dari pelajar dan guru yang ada di Kota Surabaya .

Penelitian dari Andi Saputra (2019) juga menjelaskan jika pada penelitian sebelumnya diketahui 89,7% pengguna internet di Indonesia adalah mahasiswa dan 97% dari pengguna internet telah mengakses konten media sosial (APJII, 2018). Penelitian Andi Saputra menerangkan jika sebagian besar responden mahasiswa dalam penelitiannya adalah pengguna aktif media sosial. Dalam memanfaatkan penggunaan media sosial tersebut mahasiswa rata-rata menggunakan media sosial 1-6 jam sehari. Padahal menurut Young (1999) seseorang yang terkena adiksi media sosial biasanya menggunakan media sosial 40-80 jam perminggu. Penggunaan media sosial yang tidak dapat terkontrol tentunya tidak akan menjadi baik.

Young dan Rodgers (1998) menjelaskan dampak negatif dari penggunaan media sosial yang berlebihan akan membuat seseorang menjadi malas untuk berinteraksi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman *online*, hal ini berakibat kurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar. Seseorang yang telah mengalami adiksi media sosial biasanya mencoba mengatasi kecemasan yang dimilikinya dengan melarikan diri dari dunia nyata ke dunia maya akibatnya ketika harus berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata suasana menjadi kaku kesempatan untuk menjalin relasi komunikasi dan kerjasamapun akan semakin kecil. Padahal menurut Young (1998) adiksi media sosial bisa melumpuhkan kepribadian seseorang. Seseorang yang sebelumnya mampu berinteraksi dengan baik dalam dunia nyata biasanya akan memilih berinteraksi melalui dunia maya (*online*) dikarenakan kenyamanan yang didapatkannya. Hal ini mengakibatkan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dan bersosialisasi menjadi tumpul.

Menurut Neto dan Barrors (2000) ketika seseorang menggunakan media sosial, individu tersebut akan merasakan kepuasan, perasaan bahagia, bebas serta merasa diperlukan atau didukung, sebaliknya jika seseorang *offline* individu tersebut cenderung merasakan kesepian, cemas bahkan hingga frustrasi. Bagi individu yang mengalami kegelisahan ketika berinteraksi sosial, mereka berpikir jika interaksi *online* menggunakan media sosial adalah suatu jalan keluar yang aman digunakan untuk berinteraksi secara terus-menerus daripada harus bertatap muka secara langsung (Ybarra, Alexander & Mitchell, 2005; Mesch, 2012).

Griffiths (2005) mengemukakan jika adiksi media sosial adalah penggunaan media sosial yang bersifat patologis, ciri dari hal tersebut ialah ketika seseorang tidak mampu mengontrol durasi ketika menggunakan internet, individu tersebut juga merasa jika dunia maya lebih menarik daripada dunia nyata. Adiksi media sosial menjadi semacam adiksi teknologi dan merupakan bagian dari *behavioral addictions*. Griffiths juga menjelaskan seseorang yang mengalami adiksi media sosial memiliki ciri atau kriteria seperti *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse*.

Manusia merupakan makhluk sosial, perubahan interaksi seseorang dapat terjadi karena adanya pengaruh sosial dan globalisasi di lingkungan individu tersebut. Kemampuan berinteraksi seseorang tentunya juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Soekanto (2000), media sosial adalah suatu media yang sengaja dibuat untuk memudahkan seseorang berinteraksi yang bersifat interaktif dengan menggunakan teknologi internet, jika dahulu rute penyebaran informasi hanya dari satu individu ke banyak audiens maka sekarang bisa langsung menuju banyak audiens dalam sekali waktu. Beberapa menyatakan bahwa mereka memeriksa media sosial lebih dari seratus kali sehari (Manning, 2016).

Setiadi dkk. (2003) menjelaskan jika interaksi adalah suatu proses ketika orang-orang saling berkomunikasi sampai mempengaruhi pola pikir serta tindakan lawan bicaranya. Pada dasarnya, manusia sebagai makhluk sosial tidak akan lepas dari kegiatan individu satu sama lain setiap harinya, tindakan individu ini akan saling mempengaruhi, merubah bahkan memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya. Gillin dan Gillin juga menerangkan jika interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang mempengaruhi hubungan antar perorangan, kemudian kelompok dengan kelompok atau individu dengan kelompok. Hubungan ini tentunya merupakan suatu hubungan yang bersifat dinamis. Max Weber berpendapat jika interaksi sosial merupakan suatu tindakan seseorang yang mampu memberikan pengaruh pada individu-individu lainnya dalam cakup suatu lingkungan. Sedangkan menurut Gerungan (2004) menyatakan jika kehidupan sosial seseorang akan selalu terikat dengan manusia lainnya, baik interaksi mereka dengan suatu kelompok, maupun interaksi mereka dengan lingkungan dan alam sekitarnya.

Dari beberapa pengertian serta penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah Suatu hubungan yang saling mempengaruhi antara individu dengan yang lainnya. Secara umum adiksi media sosial dijelaskan sebagai bentuk ketidak mampuan individu melakukan kontrol terhadap suatu teknologi sehingga akan memberikan efek yang merusak (Young, 2009).

Smartphone yang dominan digunakan untuk mengakses media sosial telah menjadikan seseorang yang jauh menjadi terasa dekat, sedangkan yang dekat menjadi terasa jauh (dianggap tiada). Di satu sisi, media sosial dapat mengintensifkan komunikasi dengan keluarga, sahabat, dan teman di dunia maya. Disisi lainnya media sosial dapat mengurangi interaksi sosial di dunia nyata. Hal demikian memperlihatkan bahwa pengguna media sosial tersebut seperti telah terjangkit penyakit “adiksi media sosial” yang “akut” sehingga dapat menghambat dan merusak keharmonisan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian di atas terkait interaksi sosial dan pengguna media sosial khususnya mahasiswa, peneliti ingin berfokus untuk meneliti “Hubungan antara Adiksi Media Sosial terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 di Untag Surabaya”.

## **Metode**

Desain penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menghubungkan dua variabel yang berbeda dengan bertujuan untuk melihat hubungan antara interaksi sosial dengan adiksi media sosial. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (*independent variable*) yaitu interaksi sosial (X) dan variabel terikat (*dependent variable*) yaitu adiksi media sosial (Y). Adiksi media sosial adalah sebuah keadaan ketergantungan dimana seseorang tidak mampu dalam mengendalikan penggunaan media sosial dalam hal durasi penggunaan, kehilangan kontrol diri, serta tidak mampu berpisah lama dengan media sosial. Interaksi sosial adalah hubungan sosial bersama yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok. Hubungan sosial ini merupakan hubungan yang dinamis dan saling berkaitan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas Psikologi Angkatan 2020 di Untag Surabaya sebanyak 256 mahasiswa.

Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang pemilihan subjeknya di dasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erta dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Hadi, 2015). *Purposive sampling* digunakan penelitian saat memerlukan kriteria khusus agar sampel yang diambil nantinya sesuai dengan tujuan penelitian, dapat memecahkan permasalahan penelitian serta dapat memberikan nilai yang lebih representatif. Sehingga teknik yang diambil dapat memenuhi tujuan sebenarnya dilakukannya penelitian. Alasan mengapa peneliti menggunakan tehnik *purposive sampling* dikarenakan peneliti memiliki kriteria khusus yang harus dipenuhi responden, yaitu : (1) mahasiswa fakultas psikologi Untag Surabaya angkatan 2020, (2) memiliki serta menggunakan *social media*.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 156 responden. Penentuan jumlah ini berdasarkan pendapat teknik *Slovin*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala adiksi media sosial menggunakan teori aspek adiksi media dari tokoh Kimberly Young (2010) yang terdiri dari : (1)penarikan dan masalah sosial, (2)manajemen waktu dan kinerja, (3)pengganti realitas. Kemudian alat ukur yang digunakan dalam penelitian skala interaksi sosial menggunakan teori bentuk interaksi sosial dari tokoh Soekanto (2015) yang terdiri dari : (1)kerjasama, (2)persaingan, (3)petentangan atau pertikaian dan (4)akomodasi atau penyesuaian diri.

Pembuatan alat ukur pada penelitian ini menggunakan skala model *likert* dengan metode *purposive sampling* di mana masing-masing item diberi skor antara 1 sampai 5 dengan memberikan lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), serta STS (sangat Tidak Setuju). Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket *quesioner* yang disebar melalui *googleform*.

## Hasil

Berdasarkan pada hasil deskriminasi item pada skala Adiksi Media Sosial yang berjumlah 36 item. Pada putaran pertama menunjukkan *index corrected* item total *correlation* bergerak dari angka -0,754 hingga 0,802 dengan 8 item gugur karena memiliki *index corrected* item total *correlation*  $\leq 0,3$  yaitu item nomer 5, 12, 17, 18, 20, 26, 32 dan 33 sedangkan pada putaran kedua seluruh aitem sejumlah 28 item yang tersisa dinyatakan sah. Berikut tabel perincian skala prokrastinasi akademik yang sah dan gugur :

Tabel 1.

Data Hasil Uji Validitas Aitem Adiksi Media Sosial

| No | Aspek | Indikator | Jenis item |       | Jumlah |
|----|-------|-----------|------------|-------|--------|
|    |       |           | Sahih      | Gugur |        |

|        |                              |                               |                      |        |    |
|--------|------------------------------|-------------------------------|----------------------|--------|----|
| 1      | Penarikan dan Masalah Sosial | <i>Salience</i>               | 1, 2, 3,<br>4, 6     | 5      | 6  |
|        |                              | <i>Neglecting social life</i> | 7, 8, 9,<br>10, 11   | 12     | 6  |
| 2      | Manajemen Waktu dan Kinerja  | <i>Lack of control</i>        | 13, 14<br>15, 16     | 17, 18 | 6  |
|        |                              | <i>Neglecting work</i>        | 19, 21<br>22, 23, 24 | 20     | 6  |
| 3      | Pengganti Realitas           | <i>Excessive use</i>          | 25, 27<br>28, 29, 30 | 26     | 6  |
|        |                              | <i>anticipation</i>           | 31, 34, 35,<br>36    | 32, 33 | 6  |
| Jumlah |                              |                               | 28                   | 8      | 36 |

Nilai Cronbach's Alpha putaran kedua sebesar 0.941 artinya alat ukur dinyatakan reliable.

Tabel 2.

#### Uji reliabilitas skala adiksi media sosial

| Putaran | <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|---------|-------------------------|-------------------|
| 1       | 0.919                   | 36                |
| 2       | 0.941                   | 28                |

Pada putaran pertama menunjukkan *index corrected item total correlation* bergerak dari angka - 0,746 hingga 0,646 dengan 9 item gugur karena memiliki *index corrected item total correlation*  $\leq 0,3$  yaitu item nomer 3, 7, 11, 12, 14, 15, 16, 22 dan 23 sedangkan pada putaran kedua seluruh aitem sejumlah 15 item yang tersisa dinyatakan sah. Berikut tabel perincian skala interaksi sosial yang sah dan gugur :

Tabel 3.

#### Blue Print Skala Interaksi Sosial

| No | Komponen  | Jenis Item        |              | Jum. |
|----|-----------|-------------------|--------------|------|
|    |           | <i>Shahih</i>     | <i>Gugur</i> |      |
| 1  | Kerjasama | 1, 2, 4, 5,<br>21 | 3            | 6    |

|    |                               |                    |                    |    |
|----|-------------------------------|--------------------|--------------------|----|
| 2  | Persaingan Positif            | 6, 8, 9, 10,       | 7, 22              | 6  |
| 3  | Pertentangan tanpa Pertikaian | 13                 | 11, 12, 14, 15, 23 | 6  |
| 4  | Penyesuaian                   | 17, 18, 19, 20, 24 | 16                 | 6  |
| 15 |                               |                    | 9                  | 24 |

Nilai Cronbach's Alpha putaran kedua sebesar 0.915 artinya alat ukur dinyatakan reliable.

Tabel 4.

Uji reliabilitas skala interaksi sosial

| Putaran | <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|---------|-------------------------|-------------------|
| 1       | 0.536                   | 24                |
| 2       | 0.915                   | 15                |

Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran untuk variabel adiksi media sosial menggunakan *Shapiro-Wilk* didapatkan nilai signifikansi  $p = 0,003$  ( $p < 0,05$ ) yang artinya data berdistribusi tidak normal. Berikut tabel normalitas sebaran :

Tabel 5.

Uji Normalitas

| Variabel            | <i>Shapiro-Wilk</i> |    |       |              |
|---------------------|---------------------|----|-------|--------------|
|                     | Statistic           | Df | Sig.  | Keterangan   |
| Adiksi Media Sosial | 0,958               | 97 | 0,003 | Tidak Normal |

Hasil uji linearitas antara *interaksi sosial* (variabel X) dan adiksi media sosial (variabel Y) diperoleh nilai skor  $F = 1,791$  dengan signifikansi  $p = 0,030$  ( $p < 0,05$ ). Artinya ada hubungan yang tidak linear antara variabel interaksi sosial dan variabel adiksi media sosial. Berikut tabel hasil uji linearitas

Tabel 6.

Uji Linieritas

| Variabel | F | Sig. | Keterangan |
|----------|---|------|------------|
|----------|---|------|------------|

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Spearman Rho* dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 2.00 for windows* diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar  $r_{xy} = -0,462$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) yang artinya terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara *interaksi sosial* dengan adiksi media sosial.

Tabel 7.

Hasil Uji Korelasi Antara Variabel Interaksi Sosial dengan Adiksi Media Sosial

| F      | P     | Keterangan                        |
|--------|-------|-----------------------------------|
| -0,462 | 0,000 | $P < 0,01$<br>(sangat signifikan) |

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2020 di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Jumlah partisipan awal adalah 156 berdasarkan hasil hitung Slovin, namun peneliti hanya mampu mengumpulkan sebanyak 97 responden dikarenakan keterbatasan waktu dalam pengambilan data serta responden yang tidak memberikan *feedback* dari alat ukur yang sudah diberikan. Dari 97 responden tersebut terdapat 6,2% mahasiswa yang menggunakan media sosial kurang dari 2 jam sejumlah 6 responden, terdapat 38,1 % mahasiswa yang menggunakan media sosial antara 2-5 jam sejumlah 37 responden serta terdapat 55,7% mahasiswa yang menggunakan media sosial lebih dari 5 jam sejumlah 54 responden.

Partisipan penelitian ini didominasi oleh mahasiswa perempuan 75,3% sebanyak 73 mahasiswa dan 24,7% mahasiswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 24 mahasiswa. Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan menyebarkan link kuisioner *google form* hal ini dikarenakan waktu penelitian masih dalam masa pandemi Covid-19.

Young (1999) menyatakan biasanya individu yang terkena adiksi internet menggunakan internet selama 40-80 jam per minggu. Pada penelitian ini terbukti jika rata-rata mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2020 di Untag Surabaya menggunakan media sosial lebih dari 5 jam per hari.

Menurut Young (2010) mengungkapkan 6 aspek adiksi media sosial yang didasarkan dari *Internet Addiction Test (IAT)* yaitu : (1) *salience*, (2) *neglect to social life*, (3) *lack of control*, (4) *neglect to work*, (5) *excessive use* dan (6) *anticipation*. Dari hasil wawancara awal dengan beberapa mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2020 di Untag Surabaya, mereka mengatakan jika terkadang tidak sadar bermain media sosial berjam-jam hingga melupakan waktu dan tugas kuliah mereka. Hal ini sesuai dengan aspek adiksi media sosial *neglect to work* dan *lack of control*. Mereka juga mengatakan jika mengobrol di media sosial lebih menyenangkan daripada di dunia nyata. Hal ini sesuai dengan aspek adiksi media sosial *neglect to social life*. Peneliti juga menemukan hasil durasi penggunaan media sosial responden lebih dari 5 jam penggunaan. Hasil wawancara juga didapatkan jika 5 jam penggunaan media sosial itu bukan untuk keperluan bisnis (pekerjaan) maupun pendidikan, namun hanya untuk menghabiskan waktu bermain media sosial di rumahnya. Hal ini sesuai dengan aspek adiksi media sosial yaitu *excessive use*.

Dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial memiliki pengaruh terhadap adiksi media sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2020 di Untag Surabaya.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Spearman Rho* dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 2.00 for windows* diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar  $r_{xy} = -0,462$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) yang artinya terdapat hubungan negatif yang signifikan antara interaksi sosial dengan adiksi media sosial. Adanya hubungan negatif dapat diartikan semakin tinggi adiksi media sosial pada mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maka semakin rendah interaksi sosialnya, begitupun sebaliknya jika interaksi sosial yang dimiliki mahasiswa tinggi maka akan semakin rendah pula tingkat adiksi media sosialnya. Melalui hasil tersebut hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Saran yang akan peneliti berikan adalah bagi mahasiswa meskipun banyak yang menggunakan media sosial lebih dari 5 jam perhari disarankan untuk mampu memberi batasan waktu akses media sosial sehingga tidak akan mengganggu interaksi sosial di dunia nyata. Dalam masa pandemic dimana sistem pembelajaran BDR seperti ini mahasiswa juga bisa menerapkan kurasi media sosial, yaitu memilih mana media sosial utama dan penting yang harus digunakan. Mahasiswa juga kiranya perlu terbuka dan memahami jika interaksi sosial juga merupakan hal penting bagi manusia selayaknya makhluk sosial, apalagi pada remaja yang memiliki tugas perkembangan berupa pencarian jati diri dan mampu membina hubungan baik dengan orang lain.

Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian dengan variabel yang sama diharapkan dapat menambah variabel lain yang berpengaruh terhadap adiksi media sosial dan melihat variabel mana yang lebih berpengaruh pada adiksi media sosial. Variabel lain yang bisa peneliti selanjutnya gunakan contohnya adalah variabel kecemasan, kesepian (*emotional loneliness*), *fear of missing out (FOMO)*, *self control* serta masih banyak lainnya.



## Referensi

- Aulia, Ananda, R., & Ai. L.Y. (2019). Pengaruh City Branding “A Land of Harmony” Terhadap Minat Berkunjung dan Keputusan Berkunjung ke Puncak, Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*. Vol. 3, No. 3 Hal 67-75.
- Ayu, Lestari. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Adiksi Games Online pada Dewasa Awal. *PERSONA (Jurnal Psikologi Indonesia)*, Vol. 5, No. 02, hal 167-173.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buletin APJII Edisi 74. (2020). Survey Pengguna Internet APJII 2019-2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. Diakses dari <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020> tanggal 13 Juli 2021.
- Dewi, N.P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Dwi, A. R. (2020). Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020. Diakses dari <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/> tanggal 4 Mei 2021
- Efendi, A., Puwani, I., & Nuryani, T. R. (2017). Analisis Hubungan Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 18, No. 2, Hal. 12-24.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi.
- Hidaya, Nur., & Dwi, K. (2019). Analisa Sosial Media Facebook Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Perilaku Remaja Di Sma Negeri 3 Kota Sorong. *Jurnal Noken*, Vol. 4 ( 2 ) Hal. : 129-145.
- Hurlock, E. B. (2014). *Psikologi Perkembangan : Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Imron, Imron. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol.5, No. 1 .
- Islami, & Zlavia, M.N. (2020). Pengaruh *fear of missing out*, kontrol diri, narsisme, dan strategi koping terhadap adiksi media sosial pada mahasiswa di Jabodetabek. *Thesis*. Jakarta: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah.
- Khadijah. (2020). Perkembangan Jiwa Keagamaan pada Remaja. *Jurnal Al-Taujih*. Vol. 6, No.1, Hal. 1-9.
- Lely, R., Warneri, W., & Al Hidayah, R. (2021). Analisis Interaksi Asosiatif Antar Penghuni Asrama Mahasiswi Kabupaten Sintang Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 10(3).
- Madjid, A., & Do Subuh, R. (2019). Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Khairun. *Etnohistori: Jurnal Ilmiah Kebudayaan dan Kesejarahan*, Vol. 6(2), Hal. 199-213.
- Mayun, A. R., Made, G., & Nyoman, D. P. (2017). Hubungan Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu politik*.

- Mursid, F. (2020). Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 175,5 Juta. Diakses dari <https://republika.co.id/berita/qhgibx335/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1755-juta-jiw> tanggal 4 Mei 2021
- Nainggolan, Vitri, Sintje, A.R., & Grace, J.W. (2018). Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Unsrat Manado. *Jurnal Komunikasi*, 7(4), 1-15.
- Prambayu, Ismalia, & Mulia S. D. (2019). Adiksi Internet Pada Remaja. *Tazkiya (Journal of Psychology)*, Vol. 7(1), Hal. 73-78.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 17, No. 1, Hal. 25- 32.
- Rachmawati, Diana. (2018). Hubungan Adiksi Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Airlangga
- Rohman, F., & Sadewo, F. S. (2014). Pola Interaksi Guru Dan Siswa Kelas VIII Smp Muhammadiyah 3 Surabaya. *Paradigma*, Vol. 2(3), Hal. 1-6.
- Saputra, A. (2019). Survei Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori *Uses and Gratifications*. Baca: *Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, Vol. 40(2), Hal. 207-216.
- Sarwono, S. W. (1997). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sisrazeni. (2017). Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Tahun 2016/2017 IAIN Batusangkar. *International Seminar on Education 2017*, Hal. 437-44.
- Stephanie, C. (2021). Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial> tanggal 4 Mei 2021.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto, Adi. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Tatap Muka Pada Siswa Kelas VIII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 8, Hal. 628-636
- Wijayanto. (2019). 78 Persen Pelajar Surabaya Akses Internet untuk Medsos. Diakses dari : <https://radarsurabaya.jawapos.com/read/2019/05/03/135212/78-persen-pelajar-surabaya-akses-internet-untuk-medsos> tanggal 13 Mei 2021.