

**HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL
DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION* PADA GENERASI *MILLENNIAL*
DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
ANGKATAN 2017-2019**

S K R I P S I



Oleh

Stella Meutasari Sabrina

NIM 15410002

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2020

**HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL
DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION* PADA GENERASI *MILLENNIAL*
DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
ANGKATAN 2017-2019**

S K R I P S I



Oleh

Stella Meiutasari Sabrina

NIM. 15410002

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2020

**HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL
DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION* PADA GENERASI *MILLENNIAL*
DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
ANGKATAN 2017-2019**

S K R I P S I

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh

**Stella Maiutasari Sabrina
NIM. 15410002**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2020**

**HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL
DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION* PADA GENERASI *MILLENNIAL*
DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
ANGKATAN 2017-2019**

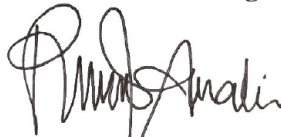
S K R I P S I

Oleh

**Stella Meiutajari Sabrina
NIM. 15410002**

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing




Rahmatika Sari Amalia, M.Psi

NIP. 19910522 20191120 2 271

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



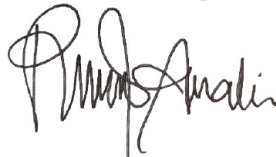
Dr. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 19671029 199403 2 001

SKRIPSI
HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL
DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION* PADA GENERASI *MILLENNIAL*
DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
ANGKATAN 2017-2019

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 7 Oktober 2020

Susunan Dewan Penguji

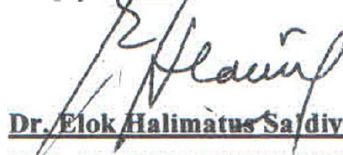
Dosen Pembimbing



Rahmatika Sari Amalia, M.Psi
NIP.19910522 20191120 2 271

Anggota Penguji lain

Penguji Utama



Dr. Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si
NIP. 19740518 200501 2002

Anggota



Muhammad Jamaluddin, M.Si
NIP. 19801108 200801 1007

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal, 7 Oktober 2020

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si

NIP.19671029 199403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Stella Meiutasari Sabrina

NIM : 15410002

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION* PADA GENERASI *MILLENNIAL* DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG ANGKATAN 2017-2019**". adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang di sebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari ada claim pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 08 Agustus 2020

Penulis



Stella Meiutasari Sabrina

NIM.15410002

MOTTO

“Sesungguhnya bersama dengan kesulitan itu pasti ada kemudahan”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Ayahanda Hari Adi Sucipto, dan Ibunda A. Wijayati yang kata-katanya selalu memberikan motivasi pada penulis, sehingga dapat menyelesaikan karya ini. maafkanlah putrimu ini yang jika selalu masih meminta ini itu, dan masih belum bisa memberikan apa-apa. Akan tetapi putrimu ini akan berjanji kelak akan bisa membahagian kalian di waktu tua nanti, dan menjadi putri yang dapat kalian banggakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal penelitian ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak di hari akhir.

Karya ini tidak akan pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Siti Mahmudah, M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Almrh. Aris Yuana Yusuf, Lc., MA selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagi pengalaman berharga kepada penulis. Semoga segala ilmu yang beliau berikan kepada penulis bisa bermanfaat dan penuh berkah.
4. Rahmatika Sari Amalia, M.Psi selaku dosen pembimbing pengganti saya selama bimbingan skripsi.
5. Segenap sivitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terutama seluruh dosen, terima kasih atas segala ilmu dan bimbingannya. Semoga penulis bisa mendapatkan keberkahan dan ilmu yang bermanfaat dari seluruh dosen.
6. Ayah, Ibu, yang selalu memberikan doa, semangat, serta motivasi kepada penulis hingga saat ini. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memberi keberkahan kepada kalian.

7. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini baik moril maupun materil.

Akhirnya penulis berharap semoga proposal penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Malang, 08 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II: KAJIAN TEORI.....	9
A. Keterampilan Sosial.....	9
1. Pengertian Keterampilan Sosial.....	9
2. Syarat-Syarat Interaksi Sosial.....	12
3. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	13
4. Aspek-aspek dalam Proses Interaksi Sosial.....	16
5. Interaksi Sosial Menurut Pandangan Islam.....	18
B. <i>Smartphone Addiction</i>	20
1. Pengertian <i>Smartphone Addiction</i>	20
2. Aspek-aspek yang mempengaruhi.....	21

C. Generasi Millenial.....	23
1. Pengertian Generasi Millenial.....	23
2. Karakteristik Generasi Millenial.....	25
D. Hubungan Antara <i>Smartphone Addiction</i> Dengan Kemampuan Berinteraksi Sosial	28
E. Hipotesis Penelitian.....	30
 BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	 32
A. Rancangan Penelitian.....	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel Penelitian	35
E. Metode Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	42
G. Analisis Data Penelitian	44
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 48
A. Pelaksanaan Penelitian.....	48
1. Gambaran Umum Objek Penelitian	48
2. Prosedur dan Administrasi Penelitian	53
3. Hambatan dalam Pelaksanaan Penelitian.....	56
B. Hasil Penelitian	56
1. Hasil Uji Validitas.....	56
2. Hasil Uji Reliabilitas	59
3. Hasil Prosentase	60
4. Hasil Uji Asumsi	62
5. Hasil Uji Analisis Data.....	64
C. Pembahasan.....	65
 BAB V : PENUTUP.....	 72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	74
1. Untuk Subjek Penelitian.....	74
2. Untuk Peneliti Selanjutnya.....	74
 DAFTAR PUSTAKA	 75
 LAMPIRAN.....	 81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skor Jawaban	37
Tabel 3.2	Blueprint Skala <i>Smartphone Addiction</i>	39
Tabel 3.3	Blueprint Skala Kemampuan Berinteraksi Sosial.....	41
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Kemampuan Berinteraksi.....	57
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Sosial <i>Smartphone Addiction</i>	58
Tabel 4.3	Hasil Uji Reliabilitas Skala.....	59
Tabel 4.4	Mean dan Standar Deviasi Kemampuan Berinteraksi Sosial.....	60
Tabel 4.5	Kategori Kemampuan Berinteraksi Sosial.....	60
Tabel 4.6	Mean dan Standar Deviasi <i>Smartphone Addiction</i>	61
Tabel 4.7	Kategori <i>Smartphone Addiction</i>	62
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4.9	Hasil Uji Linearitas	63
Tabel 4.10	Hasil Uji Hipotesis.....	64
Tabel 4.11	Hasil R Square	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Penelitian	33
Gambar 4.1 Bagian Depan Fakultas Psikologi UIN Malang	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Kuisisioner	90
Lampiran 2	Skor.....	93
Lampiran 3	Hasil Uji Validitas	100
Lampiran 4	Hasil Uji Reliabilitas	103
Lampiran 5	Hasil Prosentase.....	104
Lampiran 6	Hasil Normlitas	105
Lampiran 7	Hasil Linearitas.....	106
Lampiran 8	Hasil Uji Hipotesis.....	107

ABSTRAK

Sabrina, Stella Meutasari. 2020. *Hubungan Antara Kemampuan Berinteraksi Sosial Dengan Smartphone Addiction Pada Generasi Millennial Di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019.* Skripsi. Jurusan Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Rahmatika Sari Amalia, M.Psi

Kata Kunci: Kemampuan Berinteraksi Sosial, *Smartphone Addiction*, Generasi Millennial

Fenomena penggunaan *smartphone* telah terjadi diberbagai kalangan. Namun, saat ini kebanyakan manusia terlalu sibuk dengan *smartphone* mereka masing-masing hingga mengabaikan lingkungan sekitar. Adanya *smartphone* saat ini justru menjadikan penggunanya jarang bersosialisasi secara langsung dengan orang-orang sekitarnya. Kemudahan bersosialisasi melalui *smartphone* justru membuat seseorang terlihat sosial di kehidupan nyata. Ketika orang-orang berkumpul bersama dalam satu tempat, frekuensi mereka untuk berbicara kurang atau lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan *smartphone* mereka masing-masing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Tingkat kemampuan berinteraksi sosial pada generasi millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019 (2) Tingkat *smartphone addiction* pada generasi millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019 (3) Hubungan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction* pada generasi millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 70 orang. Tehnik pengumpulan data menggunakan angket yang berisi pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable* pada skala *smartphone addiction* dan skala kemampuan berinteraksi sosial. Proses analisis data menggunakan uji korelasi *product moment* dengan SPSS versi 16.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat kemampuan berinteraksi sosial berada pada tingkat yang sedang dengan prosentase 72,9%, tingkat kemampuan berinteraksi sosial tinggi dengan prosentase 12,9%, dan tingkat kemampuan berinteraksi sosial rendah dengan prosentase 14,2%. (2)Tingkat *smartphone addiction* berada pada tingkat yang sedang dengan prosentase 63,6%, *smartphone addiction* tinggi dengan prosentase 18,6%, dan *smartphone addiction* rendah dengan prosentase 17,8%. (3) Besarnya hubungan *smartphone addiction* 4% terhadap kemampuan berinteraksi sosial berdasarkan hasil R Square sebesar 0,044. Hasil uji hipotesis menunjukkan korelasi yang bersifat negative dengan signifikansi ($r_{xy} = -.211$ $p = 0,080$; $p > 0,05$) sehingga disimpulkan hipotesis ditolak, bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction*. Artinya, semakin rendah kemampuan berinteraksi sosial maka semakin tinggi tingkat *smartphone addiction*.

ABSTRAK

Sabrina, Stella Meiutasari. 2020. The Relationship Between Social Skill and Smartphone Addiction on Millennial Generation at the Faculty of Psychology, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Class of 2017-2019. Undergraduate Thesis. Department of Psychology. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor : Rahmatika Sari Amalia, M.Psi

Kata Kunci: Social Skill, Smartphone Addiction, Millennial Generation

The phenomenon of using smartphones has occurred in various circles. However, nowadays most humans are too busy with their respective smartphones to ignore their surroundings. The existence of smartphones today actually makes users rarely socialize directly with those around them. The ease of socializing via a smartphone actually makes a person look social in real life. When people gather together in one place, their frequency of speaking is less or lower compared to using their respective smartphones.

This study aims to determine: (1) The level of social skill in the millennial generation at the Faculty of Psychology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Class of 2017-2019 (2) The level of smartphone addiction in the millennial generation at the Faculty of Psychology of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang Class of 2017-2019 (3) The relationship between social skill and smartphone addiction with the millennial generation at the Faculty of Psychology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Class of 2017-2019. This study uses a quantitative approach with a sample size of 70 people. The data collection technique uses a questionnaire that contains favorable statements and unfavorable statements on the smartphone addiction scale and the social interaction ability scale. The data analysis process used the product moment correlation test with SPSS version 16.

The results showed that: (1) The level of social interaction ability is at a moderate level with a percentage of 72.9%, a high level of social interaction ability with a percentage of 12.9%, and a low level of social interaction ability with a percentage of 14.2%. (2) The level of smartphone addiction is at a moderate level with a percentage of 63.6%, high smartphone addiction with a percentage of 18.6%, and smartphone addiction is low with a percentage of 17.8%. (3) R Square is 0.044. The results of the hypothesis test show a negative correlation with significance ($r_{xy} = -0.211$ $p = 0.080$; $p > 0.05$), so it is concluded that the hypothesis is rejected, that there is no significant relationship between social interaction skills and smartphone addiction. This means that the lower the social interaction ability, the higher the level of smartphone addiction.

مستخلص البحث

سابرينا ، ستيلاميو تاساري. ٢٠٢٠. العلاقة بين قدرة التفاعل الاجتماعي مع إدمان الهواتف الذكية في جيل الألفية في كلية علم النفس مولانا مالك إبراهيم الدولية الإسلامية جامعة مالانج المستوى ٢٠١٧-٢٠١٩. البحث العلمي. قسم علم النفس. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : رحمتة ساري أماليا ، الماجستير في علم النفس

الكلمات الرئيسية: القدرة على التفاعل الاجتماعي، إدمان الهواتف الذكية، جيل الألفية

حدثت ظاهرة استخدام الهواتف الذكية في دوائر مختلفة. ومع ذلك ، فإن معظم البشر في الوقت الحاضر مشغولون جدًا بالهواتف الذكية الخاصة بهم لتجاهل محيطهم. إن وجود الهواتف الذكية اليوم يجعل المستخدمين نادرًا ما يتواصلون بشكل مباشر مع من حولهم. إن سهولة التواصل الاجتماعي عبر الهاتف الذكي تجعل الشخص يبدو اجتماعيًا في الحياة الواقعية. عندما يجتمع الأشخاص معًا في مكان واحد ، يكون معدل تحديثهم أقل أو أقل مقارنة باستخدام الهواتف الذكية الخاصة بهم.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد: (١) مستوى القدرة على التفاعل الاجتماعي في جيل الألفية بكلية علم النفس جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج المستوى ٢٠١٧-٢٠١٩ (٢) مستوى إدمان الهواتف الذكية في جيل الألفية بكلية علم النفس جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج المستوى ٢٠١٧-٢٠١٩ (٣) العلاقة بين القدرة على التفاعل اجتماعيًا مع إدمان الهواتف الذكية في جيل الألفية في كلية علم النفس مولانا مالك إبراهيم الدولية الإسلامية جامعة مالانج المستوى ٢٠١٧-٢٠١٩

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا مع حجم عينة من ٧٠ شخصًا. تستخدم تقنية جمع البيانات استنباطيًا يحتوي على عبارات مواتية وبيانات غير مواتية على مقياس إدمان الهاتف الذكي ومقياس قدرة التفاعل الاجتماعي. استخدمت عملية تحليل البيانات اختبار الارتباط اللحظي للمنتج مع الإصدار ١٦ من SPSS.

أوضحت النتائج أن: (١) مستوى القدرة على التفاعل الاجتماعي عند مستوى متوسط بنسبة ٧٢.٩٪ ، ومستوى عالٍ من القدرة على التفاعل الاجتماعي بنسبة ١٢.٩٪ ، وانخفاض مستوى القدرة على التفاعل الاجتماعي بنسبة ١٤.٢٪. (٢) مستوى إدمان الهواتف الذكية في مستوى معتدل بنسبة ٦٣.٦٪ ، وإدمان الهواتف الذكية مرتفع بنسبة ١٨.٦٪ ، وإدمان الهواتف الذكية منخفض بنسبة ١٧.٨٪. (٣) مربع R هو ٠.٠٤٤. تظهر نتائج اختبار الفرضية ارتباطًا سلبيًا ذا دلالة (٢١١ - $r_{xy} = -0.080$ ؛ $e < 0.05$) ، لذلك استنتج أن الفرضية مرفوضة ، وأنه لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مهارات التفاعل الاجتماعي وإدمان الهواتف الذكية. هذا يعني أنه كلما انخفضت مهارات التفاعل الاجتماعي ، ارتفع مستوى إدمان الهواتف الذكية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam menjalin komunikasi. Setiap individu dapat terhubung dengan individu lainnya tanpa mengenal jarak dan waktu melalui *smartphone* maupun berbagai alat komunikasi yang menyediakan berbagai fitur media sosial. Menurut Mulawarman (2017), setiap individu dapat mengetahui aktivitas individu lainnya melalui media sosial.

Manusia modern dari berbagai kalangan memiliki ketergantungan terhadap *smartphone*. Hasil survei Kominfo (2017) menunjukkan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah memiliki telepon pintar atau *smartphone* yaitu sebanyak 66,36% individu menggunakan *smartphone* dan 33,64% individu yang tidak menggunakan *smartphone*. Fenomena yang terjadi saat ini adalah individu lebih sibuk dengan *smartphone* mereka masing-masing sehingga mengabaikan orang disekitarnya. Menurut Muflih, Hamzah, & Puniawan (2017), orang-orang yang saat ini berkumpul bersama dalam satu tempat namun frekuensi mereka berbicara kurang atau lebih rendah di bandingkan dengan menggunakan *smartphone* mereka masing-masing.

Penggunaan *smartphone* kini sudah menjadi bagian dari kehidupan generasi milenial. Alat ini dapat menjadi sarana komunikasi, hiburan di waktu senggang, alat pencari informasi dan pengelolaan data atau tugas dalam kehidupan sehari-hari. Motif generasi milenial yang berstatus sebagai mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* cukup beragam, antara lain

karena kecanggihan fitur, akses internet yang cepat, kemudahan dalam mengakses sosial media, sarana hiburan dan membantu dalam mengerjakan tugas sekolah (Iskandar, 2011).

Saat pengguna sudah tidak dapat mengontrol dirinya lagi dalam penggunaan *smartphone*, pengguna akan mengalami perilaku kecanduan atau adiksi pada *smartphone* (Karuniawan & Cahyati, 2013). *Smartphone addiction* merupakan sebuah perilaku adiksi, hilangnya kontrol diri karena keasyikan dan terobsesi yang berlebih dengan penggunaan *smartphone* (Kim, Kim, Ju, Choi, & Yu, 2015). Prevalensi perilaku *smartphone* addiction cukup tinggi. Berdasarkan survey Keminfo (2017) penggunaan TIK di Indonesia mencapai 70,98% yang diantara pengguna *smartphone* merupakan mahasiswa pada generasi milenial sebanyak 68,32%, serta sebanyak 34,51% memeriksa ponselnya beberapa kali dalam satu sampai tiga jam. Survey yang dilakukan Google bersama TNS Australia menyebutkan bahwa 50% dari pengguna *smartphone* di Indonesia menjadikan piranti tersebut sebagai alat komunikasi utama (Kakihara & Kim, 2014).

Penyebab *smartphone* addiction terdiri atas empat faktor, yaitu faktor internal, eksternal, situasional dan sosial (Yuwanto, 2010). Faktor internal meliputi karakteristik individu seperti kebosanan, kontrol diri yang rendah, self-esteem yang rendah dan kebiasaan penggunaan yang tinggi, sedangkan faktor eksternal terkait dengan tingginya paparan media dan fasilitas *smartphone*. Faktor situasional meliputi stres, kesedihan, kejenuhan dan tidak adanya kegiatan di waktu luang. Faktor sosial meliputi sikap mandatory behaviour atau perilaku yang wajib dilakukan demi memuaskan hubungan sosial dan connected presence atau ketersedianya sambungan dengan lingkungan sosialnya (Yuwanto, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Li dan Lepp (2015) telah mengidentifikasi adanya berbagai pengaruh negatif pada penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol. Pengaruh

negatif tersebut antara lain penurunan performa akademik, kualitas tidur yang buruk, penurunan kesehatan mental, peningkatan perilaku malas bergerak, penurunan kebugaran kardiorespirasi dan penurunan aktivitas latihan (Li & Lepp, 2015). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perilaku adiksi pada *smartphone* sangat berdampak pada kehidupan generasi milenial yang berstatus mahasiswa dan menimbulkan berbagai masalah psikososial.

Masalah psikososial yang umum ditemui pada individu dengan *smartphone* addiction adalah penurunan interaksi sosial (Soliha, 2015). Penggunaan *smartphone* dimaksudkan sebagai sarana penghindaran dan pengobatan diri bagi generasi milenial yang berstatus mahasiswa. Mereka cenderung akan menghabiskan waktu di dunia maya bersama *smartphone* miliknya dari pada harus berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata (Soliha, 2015). Tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi akan mengakibatkan individu merasakan kesepian lebih dari yang mereka rasakan sebelumnya.

Selain itu, individu akan merasakan kesulitan berhubungan dengan teman sebaya. Hal ini tentu akan mempengaruhi kemampuan sosial yang dimiliki mahasiswa (Kusumadewi, 2009). Padahal, pada fase mahasiswa kemampuan sosial sangat penting untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan individu dalam lingkup sosial dan berpengaruh pada kehidupannya di masa dewasa (Dewi, 2014).

Kemampuan sosial merupakan kemampuan yang digunakan oleh manusia untuk mengadakan kontak dengan orang lain dan memeliharanya hingga akhirnya dapat digunakan dalam hidupnya. Kemampuan sosial tidak hanya diungkapkan secara verbal, namun juga dalam tindakan dan pelaksanaan, seperti sinyal-sinyal nonverbal (bahasa tubuh), teks tertulis, dan tindakan yang dilakukan seseorang (Spruyt & Leiden, 1999).

Di Indonesia, terdapat 15,8% dari 311 mahasiswa Indonesia mengalami gangguan dalam kemampuan bersosialisasi (Vriends, Pfaltz, Novianti, & Hadiyono, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan (2014) di salah satu Universitas di Bandung menunjukkan bahwa 31,2% mahasiswa akhir mengalami masalah dalam kemampuan sosial diakibatkan karena harga diri rendah dan kecemasan sosial.

Kemampuan sosial yang rendah akan berdampak pada kondisi psikologis dan kemampuan individu dalam bersosialisasi. Merrel dan Gimpel (1998) berpendapat bahwa individu dengan kemampuan sosial yang rendah cenderung lebih sering marah dan tidak ramah, memiliki harga diri rendah dan menganggap percakapan biasa sebagai suatu tugas yang sulit. Individu juga akan merasa tidak bahagia dan kurang memiliki pengalaman belajar dalam proses sosialisasi, merasa tidak aman, ragu-ragu, tidak percaya diri, sulit menyampaikan pendapat dan perasaannya serta tidak puas dengan kehidupannya (Widiyastuti, 2011). Sedangkan individu dengan kemampuan sosial yang baik akan menjadi pandai bergaul, sehingga tidak cemas apabila harus berhubungan dengan orang lain yang memiliki konsep diri yang lebih tinggi (Nugraini, 2015).

Generasi milenial yang berstatus mahasiswa sangat bergantung pada *smartphone*. Ketika generasi tersebut tidak dapat mengontrol diri dalam menggunakan *smartphone*, mereka cenderung tidak memperhatikan lingkungan disekitarnya. Walaupun di satu sisi *smartphone* memiliki dampak positif terhadap Generasi Millennial seperti mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah serta meningkatkan wawasan dan pengetahuan melalui akses internet yang disediakan di *smartphone* mereka masing-masing. Namun, perlu diperhatikan bahwa generasi milenial harus mampu untuk menyaring informasi sehingga

tidak terbawa oleh *hoax* yang semakin marak terjadi seiring perkembangan teknologi informasi saat ini.

Berdasarkan paparan diatas, dapat dilihat bahwa *smartphone addiction* memiliki dampak negatif pada generasi millennial dan menjadi problematika di zaman modern ini. Kemampuan berinteraksi sosial dapat berperan dalam mengurangi adiksi pada *smartphone*. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION* PADA GENERASI *MILLENNIAL* DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG ANGKATAN 2017-2019 ”.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini terfokus pada sejauh mana Hubungan antara Kemampuan Berinteraksi Sosial dengan *Smartphone Addiction* pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019. Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan pokok permasalahan yang akan diteliti, antara lain :

1. Bagaimana tingkat kemampuan berinteraksi sosial pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019?
2. Bagaimana tingkat *Smartphone Addiction* pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019?
3. Adakah hubungan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *Smartphone Addiction* pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berinteraksi sosial pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019.
2. Untuk mengetahui tingkat *Smartphone Addiction* pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019.
3. Untuk mengetahui hubungan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *Smartphone Addiction* pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019.

D. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang diadakan ini antara lain :

1. Bagi Peneliti Sendiri.

Penelitian ini sangat berguna dalam rangka menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sebenarnya pada mahasiswa atau mahasiswi Psikologi tentang hubungan kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction*.

2. Bagi Lembaga UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi lembaga untuk memberikan sumbangan pemikiran sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya pada mahasiswa atau mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL

1. Pengertian Kemampuan Berinteraksi Sosial

Pengertian interaksi sosial dapat ditinjau dari beberapa cabang ilmu sosial. Pakar psikologis, Theodore M. Newcomb menyatakan, “*Social Interaction Is This A Complex Affair, Involving Behavior Which Is Both Stimulus And Response And Which May Have One Meaning As Stimulus And Another As Response*”. Berdasarkan kutipan tersebut, Interaksi social dimaknai sebagai peristiwa yang kompleks memuat tingkah laku antara individu berupa rangasangan yang diberikan oleh individu dan direspon sebagai sebuah reaksi dari individu lainnya. Rangsangan (stimulus) dan response (reaksi) terhadap rangsangan yang diberikan menyebabkan adanya interaksi antar individu yang terjadi secara dalam waktu yang sama.

Sedangkan, Yoseph Mac Grath (dalam Santoso, 2010) mengatakan “*Social Interaction Is The Process Of Relation To All Of Behavior Of The Member Of An Acting Group In Relation To Each And In Relation To The Environmental Aspect Of The Setting While That Group Is In Action*”. Interaksi sosial adalah proses yang berhubungan dengan keseluruhan tingkah laku anggota kelompok kegiatan dalam hubungan dengan yang lainnya serta aspek-aspek keadaan lingkungan, selama kelompok tersebut dalam kegiatan. Sehingga yang disoroti disini adalah keseluruhan tingkah laku dalam sebuah kelompok selama dalam sebuah kegiatan.

Dari tinjauan psikologi sosial Warren and Rousech (dalam Santoso, 2010) menyebutkan “*Is A Process Of Transmitting Fact, Belief, Attitude, Emotional Reaction, And Other Awareness Of Each Other In Between Living Being*”. Interaksi sosial menurutnya adalah suatu proses penyampaian kenyataan, keyakinan, sikap, reaksi emosional, dan kesadaran lain dari sesamanya di antara kehidupan yang ada.

Secara umum, tidak ada definisi tunggal tentang *social skill* karena istilah ini merupakan sebuah konsep yang luas. Namun, para pakar sepakat bahwa keterampilan social utamanya berdasar pada kemampuan pengiriman dan penerimaan informasi sebagai kunci dalam *social skill*. Hall (1979) (dalam Reggio, 1986) membagi keterampilan komunikasi sosial menjadi dua kelas yakni *sending and receiving*. Sementara keterampilan sosial tambahan dapat berupa kemampuan kognitif seperti kemampuan *problem solving* secara interpersonal dan kemampuan bermain peran dalam lingkungannya (Reggio, 1986: 649).

Beberapa ilmuwan mengartikan *social skill* sebagai sebuah konsep. Santrock (2011) mendefinisikan bahwa keterampilan social adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi di lingkungannya yang dinamis. Kemampuan social sebagai sebuah sarana seseorang untuk diterima dalam lingkungan masyarakat (Meitya dkk, 2017:76). Bornstein dkk (1977:184) mengartikan *social skill* adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyatakan ekspresi tentang perasaannya yang bersifat positif ataupun negatif secara interpersonal tanpa berakibat pada hilangnya penguatan di lingkungannya. Elliot dkk (2001:20) menyatakan perilaku seseorang seperti mengungkapkan perasaan

diri, kemampuan berbagi, menjalin hubungan, terjadinya komunikasi, meminta bantuan, membantu, memberikan pujian serta menenanggapi perilaku juga termasuk bagian dari keterampilan sosial.

Sementara itu, Gresham dkk (1987:386) mendefinisikan konsep ini sebagai perilaku individu dalam situasi tertentu yang berfungsi untuk mengamankan dan mempertahankan penguatan perilaku seseorang. Sehingga, *social skill* berkaitan dengan perilaku seseorang untuk diterima di lingkungan sosialnya. *Social skill* dalam artian ini bisa difahami sebagai keterampilan seseorang dalam berperilaku yang dipelajari dari lingkungannya yang memungkinkan seseorang diterima di lingkungan sosialnya (Rusmayadi, 2018: 285).

Berdasarkan pada pemaparan diatas, dapat difahami bahwa *social skill* sebagai sebuah kemampuan seseorang untuk berinteraksi ditengah lingkungan masyarakat. Keterampilan yang meliputi pengetahuan tentang perilaku manusia serta proses interpersonal seorang individu. Kemampuan komunikasi baik secara verbal maupun non-verbal, memahami perasaan dan sikap orang lain yang berada disekitarnya. Keterampilan sosial termasuk juga kemampuan belajar bersikap dan berkomunikasi agar seseorang diterima dalam lingkungan sosialnya (Rusmayadi, 2018: 286).

Konsep *social skill* sebagaimana dipaparkan diatas akan digunakan untuk kerangka dalam memahami kemampuan berinteraksi sosial dikalangan mahasiswa psikologi UIN yang termasuk menjadi sampel pada penelitian skripsi ini. adapun lebih detail terkait operasionalisasi konsep ini akan dipaparkan pada bagian hasil di pembahasan berikutnya.

2. Syarat-Syarat Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (1992) sebuah interaksi sosial tidak akan terjadi kecuali dipenuhi dua syarat yakni kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih dengan orang lain melalui komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung antara satu pihak dan pihak lainnya. Kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk yakni antar individu, individu dengan kelompok serta antar kelompok (Soekanto, 1992:59).

Sementara komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lain, sehingga terjadi pengertian bersama diantara individu. Komunikasi ini muncul setelah terjadinya kontak sosial diantara individu. Arti terpenting komunikasi adalah individu mampu memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, sikap) perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut (Soekanto, 1992:59).

Pada tulisan ini, syarat interaksi sosial dimuat bertujuan untuk memberikan penjelasan bahwa interaksi yang dilakukan oleh sample telah memenuhi syarat untuk dikatakan sebagai interaksi sosial (Soekanto, 1992). Adanya kontak sosial dan komunikasi yang dilakukan pada proses interaksi yang dilakukan oleh Mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang periode 2017-2019 menunjukkan bukti telah terjadi interaksi sosial diantara mereka yang dijadikan sample. Lebih rinci terkait ini akan dibahas pada bagian metodologi penelitian di bab berikutnya.

3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Gillin dan Gillin dalam Bungin (2008: 58-63) membagi bentuk interaksi sosial menjadi proses asosiatif dan disosiatif. Proses asosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang mengarah pada positif sementara disosiatif adalah interaksi sosial yang mengarah kepada negative. Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (*Cooperation*), persaingan (*Competition*), dan bahkan juga berbentuk pertentangan atau pertingkaian (*Conflict*). Suatu pertikaian mungkin mendapatkan suatu penyelesaian. Mungkin penyesuaian tersebut hanya akan dapat diterima untuk sementara waktu, prosesnya dinamakan akomodasi (*Accommodation*), di mana kedua belah pihak belum tentu puas sebelumnya. Suatu keadaan dapat dianggap sebagai bentuk keempat dari interaksi sosial (Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi, 1964:177 dalam Koko Khoerudin, 2017:71).

a. Proses Asosiatif

1) Kerja sama (*Cooperation*)

Beberapa sosiolog menganggap bahwa kerja sama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok, sementara sosiolog lain menganggap bahwa kerja sama adalah proses utama. Kerja sama di sini dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Pada kerjasama, individu atau kelompok memberikan stimulus sebagai aksi, selanjutnya aksi tersebut mendapatkan respon dari individu lainnya atau disebut juga reaksi sehingga terjadilah interaksi sosial diantara mereka. Bentuk interaksi sosial didasarkan pada motif yang sama untuk mencapai tujuan bersama (dalam Ariyanti, 2014 :116)

Bentuk dan pola-pola kerja sama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Bentuk kerjasama dalam lingkungan sosial pada proses asosiatif ini meliputi gotong royong dan tolong menolong, *Bargaining*, Ko-operasi (*Co-operation*), Koalisi (*Coalition*) dan *Join-Venture*, (Suhada, Soekanto, 1992:79-82).

2) Akomodasi (*Accommodation*)

Istilah akomodasi dipergunakan dalam dua arti yaitu untuk menunjuk pada suatu keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan, berarti adanya suatu keseimbangan (*Equilibrium*) dalam interaksi antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial yang berlaku di dalam masyarakat (dalam Ariyanti, 2014: 117). Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha untuk mencapai kestabilan. Akomodasi sebenarnya merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya.

Akomodasi dalam proses interaksi sosial terdapat dalam beberapa bentuk yakni *Coercion* (koersi), *Compromise*, *Arbitration* (arbitrasi), *Mediation* (mediasi), *Conciliation*, *Toleration* (toleransi), *Stalemate*, dan *Adjudication* (ajudikasi). Namun pada skripsi ini, penulis tidak akan menjelaskan secara detail masing-masing tersebut berhubungan dengan minimnya pengaplikasian bentuk-bentuk akomodasi dalam tulisan ini.

3) Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi merupakan proses sosial dalam taraf lanjut. Ia ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok dalam lingkungan sosial. Asimilasi juga meliputi usaha untuk

mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama. Asimilasi juga dapat dimaknai sebagai percampuran dua atau lebih budaya sebagai akibat dari interaksi sosial dalam masyarakat yang majmuk. Percampuran ini kemudian menghasilkan kebudayaan yang berbeda dari asalnya (Ariyanti, 2014:118).

Namun proses asimilasi tidak selamanya berjalan dengan lancar. Proses asimilasi karena terdapat berbagai tantangan dalam proses ini. Asimilasi biasanya terjadi pada masyarakat yang multikultur. Diantara yang dapat mengganggu kelancaran proses asimilasi adalah apabila golongan minoritas mengalami gangguan-gangguan dari golongan yang berkuasa. Selain itu, terkadang faktor perbedaan kepentingan yang kemudian ditambah dengan pertentangan-pertentangan pribadi juga dapat menyebabkan terhalangnya proses asimilasi. (Suhada, 2016:76-77, Soekanto, 1192:88-89)

b. Proses Disosiatif

1) Persaingan (*Competition*)

Persaingan atau *Competition* dalam Ariyanti (2014: 119) diartikan sebagai suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian. Hal ini dilakukan dengan cara menarik perhatian public atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan. Persaingan ini biasanya dalam bentuk persaingan ekonomi, persaingan kebudayaan, persaingan kedudukan dan peranan serta persaingan ras.

2) Kontravensi (*Contravention*)

Kontravensi pada hakikatnya adalah suatu bentuk proses sosial yang di posisi antara persaingan dan pertentangan. Kontravensi terutama ditandai oleh gejala-gejala adanya ketidakpastian mengenai diri seseorang atau suatu rencana dan perasaan tidak suka yang disembunyikan kebencian atau keraguan terhadap kepribadian seseorang. Apabila dibandingkan dengan persaingan dan pertentangan atau pertikaian, kontravensi bersifat agak tertutup atau rahasia. (Suhada, 2016:78-79, Soekanto, 1992: 103-107). Sedangkan pertentangan sudah terdapat unsur-unsur kekerasan dalam proses sosial yang dijalani di lingkungan sosialnya (Ariyanti, 2014:119).

3) Pertentangan atau Pertikaian (*Conflict*)

Pertentangan adalah suatu proses sosial di mana individu atau meyakini adanya perbedaan baik dari segi ciri fisik, kebudayaan, nilai, norma, tujuan termasuk etika, sosial dan kepentingan. Perbedaan tersebut menjadi pemicu utama dalam proses interaksi sosial ini. Pada proses sosial ini, individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan atau kekerasan (Ariyanti, 2014:119).

4. Aspek-Aspek *Social skill*

Reggio (1986: 651) membagi dimensi dasar keterampilan social menjadi enam (6) keterampilan. Keenam keterampilan ini dibagi menjadi dua sub bagian yakni keterampilan berkaitan dengan emosional secara non-verbal dan keterampilan komunikasi verbal. Sub bagian pertama yakni keterampilan berkaitan dengan emosional secara non-verbal yakni:

- a. *Emotional Expressivity* (EE) adalah kemampuan untuk mengekspresikan emosi-emosi, kemampuan untuk memahami perasaan diri sendiri dan menyampaikan pesan emosi kepada orang lain. Seseorang dengan kemampuan EE yang tinggi dapat menginspirasi orang lain.
- b. *Emotional Sensitivity* (ES) adalah kemampuan untuk membaca dan memahami serta menginterpretasikan emosi ataupun perasaan orang lain.
- c. *Emotional Control* (EC) adalah kemampuan untuk mengatur emosi dan mengendalikan ekspresi. Seseorang yang memiliki EC yang tinggi cenderung lebih tenang dan memungkinkan menjadi aktor yang dapat menunjukkan emosional yang baik. Seseorang dengan EC yang tinggi bahkan mampu untuk mengekspresikan sinyal emosi yang berbeda dari perasaan yang dialami sesungguhnya.

Sementara itu, sub kedua yakni berkaitan dengan kemampuan komunikasi secara verbal. Hal ini yang menjadi kunci dasar keterampilan sosial yang dimiliki seseorang dalam penerimaan di lingkungan sosialnya. Tiga kemampuan tersebut yakni:

- a. *Social Expressivity* (SE) adalah kemampuan berbicara secara verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam interaksi sosial. Seseorang yang memiliki SE tinggi tampak ramah dan suka berteman karena kemampuannya yang bisa dengan mudah memulai percakapan.
- b. *Social Sensitivity* (SS) adalah kemampuan untuk membaca dan menafsirkan situasi sosial tertentu serta pengetahuan terkait norma yang mengatur perilaku interaksi dalam lingkungan sosial.
- c. *Social Control* (SC) adalah keterampilan seseorang untuk bermain peran di lingkungan sosial. Seseorang dengan SC yang tinggi adalah orang yang bijaksana,

mahir dalam berinteraksi di lingkungan social serta memiliki percaya diri dan mampu memainkan beragam peran.

5. Interaksi Sosial Menurut Pandangan Islam

Konsep interaksi sosial dalam islam berkaitan dengan hubungan antar sesama manusia atau yang disebut juga dengan istilah *hablun minannas*. Hablun minannas ini sangat ditekankan dalam ajaran islam, terlebih jika berhubungan dengan kebaikan dan membawa masalah bagi individu lainnya dalam lingkungan masyarakat. Akan tetapi, jika interaksi yang dilakukan menjurus pada kejahatan atau disosiatif sebagaimana istilah yang dikemukakan sebelumnya sangatlah dilarang. Hal ini berdasarkan firman Allah SWT.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya” (QS. Al Maidah ayat 2).

Kemudian dalam ayat lain juga Allah SWT. Menegaskan:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling bertakwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mnegenal.” (QS. Al Hujurat ayat 13).

Ayat diatas sangat kental dengan makna interaksi sosial jika dipahami secara lebih dalam. Ayat tersebut mengandung ajaran bahwa manusia diciptakan bermasyarakat di

lingkungan sosialnya. Manusia diciptakan sedemikian rupa sehingga selalu hidup berkelompok-kelompok, berbangsa-bangsa, dan bersuku-suku, dan manusia dikenal melalui hubungannya dengan bangsa dan sukunya. Adapaun perbedaan yang ada pada diri manusia seperti sifat, warna kulit, bentuk tubuh, merupakan dasar untuk mengenali orang. Berdasarkan ayat tersebut, setiap individu diperintahkan untuk saling mengenal yang dalam arti lain adalah saling berhubungan dan bermasyarakat.

Dalam ayat lain Allah Swt berfirman:

وَهُوَ الَّذِي خَلَقَ مِنَ الْمَاءِ بَشَرًا فَجَعَلَهُ نَسَبًا وَصِهْرًا وَكَانَ رَبُّكَ قَدِيرًا

Artinya: “Dan Dia (pula) yang menciptakan manusia dari air, dan telah menganugerahinya keluarga melalui darah (hubungan berdasarkan keturunan) dan keluarga melalui perkawinan (hubungan yang diupayakan) dan adalah Tuhanmu Maha Kuasa.” (QS. Al Furqon ayat 54).

Ayat tersebut mengungkapkan maksud hubungan berdasarkan kelahiran dan perkawinan, yang mengikat antarindividu sebagai yang mendasari maksud penciptaan. Allah menciptakan manusia dengan berbagai ragam jiwa, fisik, intelektual, dan kecenderungan. Dia telah menganugerahkan sebagian orang kemampuan-kemampuan khas, dan telah mengaruniakan sebagian mereka keunggulan dan kemampuan tertentu atas sebagian yang lain. Dengan jalan ini, Dia telah membuat semua manusia secara hakiki saling memerlukan dan cenderung berhubungan dengan sesamanya. Dengan demikian, Dia telah meletakkan dasar kehidupan bersama dan bermasyarakat bukan sekedar hal biasa, dikehendaki atau terpaksa tetapi juga alami (Suhada, 2016).

B. *SMARTPHONE ADDICTION*

1. *Pengertian Smartphone Addiction*

Merujuk pada definisi yang dikemukakan oleh Woyke dalam Putri (2018: 26-27) *Smartphone* adalah ponsel yang dapat menjalankan system operasi terbuka dan dapat mengunduh apa yang ditulis atau dimasukan oleh penggunanya. Selain itu, terdapat beberapa fitur yang umumnya tidak dimiliki oleh ponsel biasa zaman dahulu yang dapat memudahkan penggunanya untuk melakukan lebih banyak aktivitas seperti layar sentuh, browser dengan fasilitas internet yang lengkap dan seterusnya.

Sementara Kwon, et. al., (2013) *Addiction* atau kecanduan sendiri diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang yang membawa dampak negatif. Kecanduan tidak hanya berhubungan dengan penggunaan obat-obatan terlarang, namun termasuk juga pada penggunaan internet atau *smartphone* (dalam Ika dkk, 2013: 18).

Sedangkan *smartphone addiction* menurut Al-Barashdi, Bouazza dan Jbaur (2015) dalam Meirianto (2018:27) dipahami sebagai sebuah kondisi dimana individu lebih asik beraktivitas dengan *smartphone* sehingga mengabaikan area lain dalam kehidupannya. Menurut Freeman (Hidayat & Mustikasari, 2014) menjelaskan bahwa *smartphone addiction* merupakan suatu gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan *Smartphone* dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* itu sendiri (dalam Meirianto 2018:28). Sehingga, menimbulkan perasaan kecanduan akan tidak adanya *Smartphone* dan gangguan hubungan sosial. Kwon dkk (2013: 3) menjelaskan bahwa *Smartphone Addiction* adalah suatu perilaku kecanduan atau keterikatan terhadap *Smartphone* yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam aktivitas sehari-hari.

Adapun pemaparan pengertian *smartphone addiction* diatas diberikan bertujuan untuk memberikan definisi jelas terkait kecanduan smartphone yang dimaksudkan dalam penelitian skripsi ini. Berdasarkan pada beberapa pemaparan definisi menurut ahli diatas, disimpulkan bahwa *Smartphone Addiction* diartikan sebagai gangguan pada keinginan untuk beraktivitas secara berlebihan dari segi kuantitas waktu pada penggunaan *Smartphone*. Hal ini dapat menimbulkan dampak negative bagi penggunanya dalam masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam aktivitas sehari-hari. Kesimpulan penertian diatas dijadikan sebagai acuan untuk menjelaskan perilaku kecanduan yang disebutkan dan ditemui dalam sample penelitian ini.

2. Aspek-aspek yang mempengaruhi

Kim dalam Putri (2018: 28) menjelaskan bahwa *smartphone addiction* memiliki banyak kesamaan aspek pada *internet addiction*, sehingga dalam mempertimbangkan kriteria *smartphone addiction* juga harus mempertimbangkan *internet addiction*. Young (1996 dan 1999 : 19-31), mengkategorikan kriteria individu bisa dikatakan mengalami kecanduan internet, yaitu :

- a. Merasakan keasyikan dengan internet.

Pada kriteria ini, individu merasa keasyikan sampai tidak menyadari hal-hal lain di lingkungan yang telah dilewatkannya dan tidak menyadari waktu yang telah digunakan untuk menggunakan internet.

- b. Perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet.

Pada kriteria ini, individu menyadari waktu yang telah digunakan untuk menggunakan internet. Individu selalu memerlukan waktu tambahan penggunaan internet dari pada umumnya individu lain untuk mencapai kepuasan sendiri.

- c. Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.

Pada kriteria ini, individu menyadari berupa lama waktu dan energi yang terbuang dalam menggunakan internet, akan tetapi individu tersebut tidak mampu untuk mengontrol atau menghentikan dirinya.

- d. Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.

Pada tahap ini, individu menyadari adanya perubahan dalam dirinya saat menggunakan internet. Terlalu asik menggunakan internet sehingga jeda aktivitas dengan internet membuatnya merasa gelisah, murung ataupun lekas marah dan sensitif.

- e. Mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan.

Pada kategori ini, individu telah menentukan target waktu penggunaan internet namun tidak mampu berhenti pada waktu yang telah ditentukan. Sehingga, terjadi penambahan-penambahan melebihi Batasan yang telah ditetapkan.

- f. Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan Pendidikan, atau karier karena penggunaan internet.

Pada kriteria ini, penggunaan internet secara berlebihan dapat mempengaruhi kondisi sosial individu. Individu dengan penggunaan internet secara berlebihan lebih menikmati interaksi dengan internet dibandingkan dengan dunia luar, sehingga secara perlahan tidak disadari mulai menarik diri dari lingkungannya.

- g. Membohongi keluarga, terapis atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.

Pada kriteria ini, perilaku individu mulai meresahkan orang-orang disekitarnya. Penggunaan internet yang berlebihan dan disembunyikan dari lingkungannya untuk menghindari kecaman lingkungan sosial akan perilakunya.

- h. Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bosan, kegelisahan atau depresi.

Individu dengan kebiasaan untuk menggunakan internet secara berlebihan akan memiliki hubungan sosial yang buruk yang membuatnya minim dalam interaksi dengan lingkungan sosial untuk berbagi masalah yang dihadapinya. Internet dijadikan sebagai pelampiasan untuk mengatasi masalah psikologis yang dihadapi termasuk perasaan tertekan dan tidak berdaya.

Adapun kriteria individu bisa dikatakan mengalami kecanduan internet sebagaimana disebutkan oleh teori Young diatas, digunakan sebagai acuan untuk menentukan perilaku sample. Perilaku sample dalam hal ini 70 mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim periode 2017-2019 akan ditentukan mengacu pada 8 perilaku diatas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya kecanduan *smartphone* yang dialami atau tidak. Hal ini secara lebih detail akan dibahas pada bagian hasil pembahasan berikutnya.

C. GENERASI MILLENNIAL

1. Pengertian Generasi Millennial

Manheim 1952 (dalam Kemenpppa 2018: 11) mendefinisikan generasi sebagai suatu konstruksi sosial yang di dalamnya terdapat sekelompok orang dengan kesamaan umur dan pengalaman historis. Individu yang menjadi bagian dari satu generasi, adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama.

Sementara Istilah Milenial dipopulerkan oleh peneliti, ahli sejarah asal amerika William Straus dan Niel Howe dalam beberapa bukunya. Generasi milenial atau juga disebut generasi Y secara harfiah dari segi demografis memang tidak ada penghususan untuk penentuan generasi ini. Namun, para pakar menggolongkannya berdasarkan pada tahun kelahirannya. Generasi ini, lahir pada kurun waktu antara 1980 hingga 2000-an. Jadi, usia ini tergolong masih muda antara 18-35 tahun. Pada umumnya, kaum Milenial adalah keturunan dari *Baby Boomers* dan generasi X. Namun, milenial sering disebut sebagai *Echo Boomers* karena adanya *Booming*, peningkatan besar pada tingkat kelahiran tahun 1980 hingga 2000-an (Aji dalam Setkab, 2019:1).

Kata “Millennial” dapat ditemukan dalam beberapa buku William Straus dan Neil Howe. Perubahan Millennial diawali dari akomodasi perubahan teknologi digital. Dengan pergeseran dari generasi ke generasi dan sering perubahan teknologi baru, membuat generasi *Baby Boomers* dan generasi X menjadi kewalahan. Hal itu terjadi akibat adanya pergeseran perilaku Millennial yang berbeda dari pola asuh generasi sebelumnya (Kominfo, 2016:1).

Millennial sering menjadi topik perbincangan di kalangan masyarakat dari segi pendidikan, teknologi, politik, moral, budaya dan gaya hidup. Millennial dilahirkan pada saat teknologi sedang berkembang. Dari televisi berwarna, handphone dan teknologi digital lain yang sudah diperkenalkan. Sehingga, mereka dapat dianggap sangat spesial karena memiliki perbedaan dari generasi-generasi sebelumnya. Karena Millennial memiliki sistem kepekaan terhadap teknologi dan membuat generasi ini semakin pandai. Generasi ini hidup pada era di mana segala sesuatunya tidak sukar untuk diwujudkan.

Dengan kondisi sosial ekonomi yang sudah tergolong maju (Husna dalam Bengkulu Interaktif, desember 2019:1).

Pada usia Millennial ini, sangat mempunyai kecenderungan mengikuti trend masa kini khususnya dalam bidang teknologi. Melihat dan menerapkan apa yang sedang Ngetren. Millennial dan teknologi terkadang bias diumpakan seperti sahabat karib yang tidak bisa dipisahkan dan saling terikat satu sama lain. Artinya, millennial pada dasarnya tidak dapat dilepaskan dari teknologi modern khususnya internet dan gadget. Akan tetapi, Millennial yang dominan dengan penggunaan teknologi digital, bukan berarti mereka meninggalkan cara manual seperti yang dilakukan oleh generasi X. Kreativitas Millennial terkadang masih mengombinasikan cara menirukan generasi X dan generasi saat ini (Husna dalam Bengkulu Interaktif, Desember 2019:1).

Pengertian generasi millennial diatas ditujukan untuk menjelaskan sekaligus memberikan definisi kerangka konsep untuk menjelaskan sample yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan pada pengertian siapa yang dimaksud termasuk dalam kategori generasi millennial diatas, maka sample penelitian skripsi ini tergolong dalam kategori generasi millennial sebagaimana judul yang diangkat dalam skripsi ini. Sample dalam penelitian ini yakni mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim periode 2017-2019, yakni jika merujuk pada tahun kelahiran (1999-2000) maka dapat dikategorikan sebagai generasi millennial.

2. Karakteristik Generasi Millennial

Karakteristik generasi millennial tergolong unik dan berbeda dari generasi sebelumnya berdasarkan pada kondisi wilayah dan sosial-ekonomi. Salah satu karakteristik utama adalah peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi,

media, dan teknologi digital. Karena dibesarkan oleh kemajuan teknologi, generasi milenial memiliki ciri-ciri kreatif, informatif, mempunyai passion dan produktif. Jika dibandingkan generasi sebelumnya, generasi ini jauh lebih bersahabat dengan teknologi bahkan melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupannya (dalam Kemenpppa 2018: 18).

Karakteristik utama ini menurut Lyons (2004) disebabkan karena generasi ini tumbuh dan berkembang pada era perkembangan internet yang massif dan *booming*. Umumnya generasi ini sangat mahir dalam teknologi dan infrastruktur yang ada serta memiliki banyak peluang untuk bisa berada jauh di depan, dibandingkan generasi sebelumnya. Selain itu, mampu dan berusaha menjadi bijak terutama dalam menggunakan media sosial. Sehingga, hampir menjadi sebuah kewajiban bagi generasi ini pada penggunaan teknologi komunikasi instan, seperti : email, SMS, media sosial seperti Facebook, twitter, Instagram, telegram dan seterusnya (Aji dalam Setkab, 2019:1).

Karakteristik generasi ini jika dilihat dari sisi pendidikan memiliki kualitas yang lebih unggul dibanding generasi sebelumnya. Minat pendidikan generasi ini lebih tinggi terutama dalam melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, hal ini karena kesadaran dalam diri generasi ini bahwa pendidikan merupakan prioritas yang utama (dalam Kemenpppa 2018:19).

Sementara itu, dari sisi pola pikir, generasi millennial juga memiliki pola pikir yang terbuka, bebas, kritis, dan berani yang merupakan modal berharga. Ditambah penguasaan dalam bidang teknologi, tentu akan menumbuhkan peluang dan kesempatan berinovasi.

Hal ini disebabkan karena ia dilahirkan dan dibesarkan pada masa gejolak ekonomi, politik, dan sosial melanda Indonesia diikuti dengan semangat reformasi. Sehingga, mereka tumbuh menjadi individu yang *open minded*, menjunjung tinggi kebebasan, kritis dan berani (dalam Kemenpppa 2018: 20).

Boston Consulting Group (BCG) bersama *University of Berkley* (2011) dalam Kemenpppa (2018:18-19) melakukan studi terkait karakteristik generasi millennial di Amerika Serikat. Hasil studi menunjukkan bahwa minat membaca secara konvensional kini sudah menurun karena Generasi Y lebih memilih membaca lewat *smartphone*. Selain itu, generasi ini wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi. Selanjutnya, millennial lebih memilih ponsel (*smartphone*) daripada televisi sehingga acara televisi kini sudah tidak lagi menjadi sebuah hiburan, serta millennial menjadikan keluarga sebagai pusat pertimbangan dalam mengambil keputusan terkait berbagai hal di lingkungannya.

Sebastian (2016:) dalam bukunya *Generasi Langgas Millennials Indonesia*, menyebutkan terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh generasi ini. Diantaranya adalah generasi millennial ingin serba cepat, mudah berpindah pekerjaan dalam waktu yang singkat, memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif, dinamis, melek teknologi, dekat dengan media sosial, dan sebagainya.

Sebagaimana dipaparkan diatas, salah satu karakteristik utama generasi ini adalah sangat akrab dengan teknologi termasuk internet dan *smartphone*. Sehingga pemaparan diatas bertujuan untuk menjelaskan keterkaitan antara generasi milenial dengan *smartphone* yang merupakan salah satu bagian teknologi yang paling dominan digunakan

oleh generasi millennial. Tidak terkecuali sample dalam penelitian skripsi ini yakni mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang priode 2017-2019 yang juga tergolong dalam generasi millennial merujuk pada tahun kelahirannya. Adapun pembahasan lebih lanjut terkait ini akan dibahas pada bagian hasil.

D. HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL DENGAN *SMARTPHONE ADDICTION*

Kemampuan berinteraksi sosial individu berpengaruh terhadap tingkat kecanduan pada penggunaan *smartphone* khususnya dikalangan generasi milenial. Generasi millennial banyak berinteraksi dalam kehidupannya memanfaatkan alat ini sebagai media interaksi. Sehingga adanya keterkaitan yang erat antara kemampuan interaksi sosial dengan tingkat kecanduan pada penggunaan smarphone. Tingginya tingkat kemampuan berinteraksi sosial generasi millennial berpengaruh terhadap kuantitas dan kualitas penggunaan *smartphone*. Begitupun sebaliknya, rendahnya tingkat kemampuan berinteraksi sosial seorang individu berpengaruh pada kuantitas penggunaan *smartphone* sehingga bisa dikategorikan sebagai kecanduan *smarphone*.

Bagi kalangan generasi millennial dengan kemampuan berinteraksi sosial yang rendah, penggunaan *smartphone* ini tidak jarang menjadi teralineaasi. Pengguna menjadi teralienasi disebabkan karena tingkat aktivitas serta kesibukan menggunakan alat ini yang begitu tinggi sebagai yang merupakan masalah di lingkungan soisial sebagai akibat rendahnya kemampuan berinteraksi sosial secara langsung (Resti, 2015: 3-4). Selain itu, didukung dengan faktor kebutuhan juga ditambah dengan karakteristik generasi millennial yang sangat tergantung, melek dan akrab dengan teknologi termasuk *smartphone*. Tingginya frekuensi aktifitas dan kesibukan dengan *smartphone* bahkan jika sampai pada tahapan kecanduan,

membuat mereka perlahan mengurangi bahkan menarik diri dari interaksi di lingkungan sosial. Hal inilah yang dimaksudkan dengan alienasi (membuatnya menjadi asing di lingkungan sosialnya). Rendahnya kemampuan berinteraksi sosial membuat individu beralih pada berinteraksi dengan melalui *smartphone* sehingga susah untuk melepaskan diri darinya atau bisa tergolong kecanduan pada alat ini.

Selain itu, smartphone sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang terutama di kehidupan kampus. *Smartphone* dibutuhkan karena merupakan alat komunikasi yang paling instant dan mudah untuk di bawa kemana-mana. Kerap kali banyak ditemukan individu yang tidak pernah lepas dari *smartphone*-nya ketika berkumpul bersama keluarga, teman-teman, bahkan pada saat mengendarai kendaraan bermotor. Pemakaian *Smartphone* banyak dihabiskan untuk *chatting*, *update* status, dan berbagai media sosial lainnya. Hanya sebagian kecil waktu saja yang dipergunakan untuk mengecek *email*, *browsing* mencari tentang kebenaran informasi, dan untuk bekerja (Ruangpublik.com, 28 April 2015:1).

Smartphone tidak lagi sekedar alat komunikasi saja. Bagi generasi *millennial* yang tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi, *smartphone* sudah menjadi perwujudan dari gaya hidup di era globalisasi. Hal ini selaras dengan sebuah hasil survey, oleh Jaka perdana dalam (Resti, 2015:3) yang mengatakan segmen anak muda yang dalam hal ini tergolong generasi *millennial* masih menjadi basis kuat sebagai pengguna perangkat ini. Tidak kurang dari 39% dimana jumlah terbanyak dari yang lainnya penggunaan dilakukan oleh generasi muda.

Sementara itu, tidak terkecuali mahasiswa beriringan dengan kebutuhannya tidak bisa dilepaskan dengan penggunaan *smartphone*. Teknologi komunikasi ini membawa dampak yang signifikan didukung oleh kebutuhan mahasiswa yang semakin beragam. Sehingga,

penggunaan alat ini sangat *massive* di kalangan mahasiswa yang juga tergolong generasi millennial. Mahasiswa banyak memanfaatkan alat ini untuk kehidupan perguruan tinggi, pembuatan tugas, browsing, akses email dan seterusnya (Resti, 2015:3).

Selain adanya keterkaitan antara tingkat kemampuan berinteraksi sosial dengan kecanduan *smartphone*, penggunaan alat ini secara berlebihan juga menimbulkan beberapa dampak negative. Yuwanto (2010) dalam Waty (2018:88-89) mengatakan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dengan penggunaan *Smartphone*. Dampak negative tersebut antara lain ; 1) Orang menjadi lebih konsumtif. Menggunakan *Smartphone* membuat pengeluaran menjadi lebih banyak; 2) Dari sisi psikologis individu akan cenderung tidak nyaman bahkan akan merasa bingung ketika tidak menggunakan atau membawa *Smartphone*; 3) dari segi fisik lebih mudah mengalami gangguan pada pola tidur yang berubah; 4) Relasi Sosial akan berkurang; 5) Akademis/Pekerjaan akan terganggu karena berkurangnya waktu (lebih banyak mengoperasikan *Smartphone*) sehingga menjadi tidak produktif. Hasil dari penelitian Erna Noviani (2015) menunjukkan bahwa *Smartphone* memiliki dampak negative yaitu kurang memperhatikan dan tidak focus di kelas. Cenderung membuka media yang memiliki konten-konten negative, kehilangan motivasi dalam belajar, dan adanya *Cyber-Bullying*.

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini berdasarkan asumsi yang telah diuraikan sebelumnya adalah "Adanya Hubungan Antara Kemampuan Berinteraksi Sosial Dengan *Smartphone Addiction*". Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif yang signifikan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction*. Artinya, semakin tinggi tingkat kemampuan berinteraksi sosial maka semakin tinggi tingkat *smartphone addiction*.

Sebaliknya jika hipotesis ditolak, artinya semakin rendah tingkat kemampuan berinteraksi sosial individu maka semakin tinggi tingkat *smartphone addiction*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika (Azwar, 2007: 5). Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyadarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Pada umumnya, penelitian kuantitatif merupakan penelitian sampel besar.

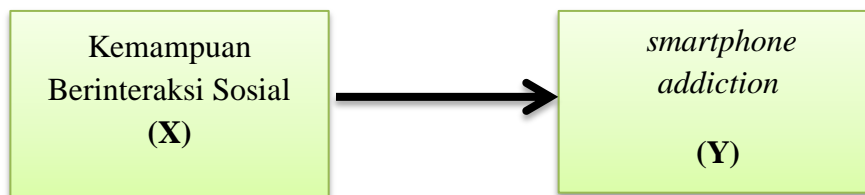
Penelitian ini menggunakan desain korelasional karena mengkaji hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Menurut Arikunto (2006: 270) penelitian korelasional adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan variabel satu dengan lainnya. Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui hubungan antara Kemampuan berinteraksi sosial dengan *Smartphone addiction*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Secara teoritis dalam penelitian sosial dan psikologi, satu variabel tidak mungkin hanya berkaitan dengan satu variabel lain saja melainkan selalu saling mempengaruhi dengan banyak variabel lain. Oleh karena itu, seorang peneliti perlu melakukan identifikasi terlebih dahulu terhadap variabel penelitiannya. Identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu kemampuan berinteraksi sosial dan

smartphone addiction dan Identifikasi variabel penelitian dilakukan untuk memperjelas masalah yang akan diteliti. Adapun variabel penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Variabel Bebas (*independent variable*) atau variabel X, yaitu variabel yang menyebabkan, mempengaruhi, atau berdampak pada perubahan timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Kemampuan Berinteraksi Sosial.
2. Variabel Terikat (*dependent variable*) atau variabel Y, yaitu variabel yang bergantung pada variabel bebas (*independent variable*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *smartphone addiction*.



Gambar 3.1 Skema Penelitian

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Azwar (2007:74) mengemukakan definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Proses pengubahan definisi konseptual yang lebih menekankan kriteria hipotetik menjadi definisi operasional disebut dengan operasionalisasi variabel penelitian. Definisi operasional dari kedua variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan Berinteraksi Sosial

Menurut Riggio (1986), kemampuan berinteraksi sosial merupakan komponen penting dari kecerdasan sosial, mencakup kemampuan untuk mengekspresikan diri dalam interaksi sosial, kemampuan untuk membaca dan memahami berbagai situasi sosial yang berbeda, pengetahuan mengenai peran dan norma sosial yang ada dilingkungan, kemampuan *problem solving* terkait dengan hubungan interpersonal dan kemampuan untuk bermain peran dalam lingkungan sosial. Hal yang sama juga dikemukakan Gimpel dan Merrel (1989) yang mengartikan keterampilan sosial (*social skill*) sebagai perilaku-prilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan.

Kemampuan berinteraksi sosial adalah suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Adapun interaksi yang ingin peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah melalui *gadget* yang mempengaruhi interaksi sosial di generasi millennial. Semakin banyaknya model pengeluaran handphone terbaru akan membawa dampak bagi orang tua, mahasiswa, siswa, bahkan anak-anak, dimana lebih memetingkan bermain, berkomunikasi lewat *gadget* tersebut dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung.

2. *Smartphone Addiction*

Menurut Kwon dkk. (2013), *smartphone addiction* memiliki definisi sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang mendatangkan risiko masalah sosial dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan dalam mengontrol impuls seseorang. *Smartphone addiction* adalah

kepopuleritas *smartphone* dikalangan mahasiswa disebabkan karena banyak fitur dan fungsi yang diberikan. *Smartphone addiction* memungkinkan untuk melakukan berbagai tugas sehari-hari dalam satu perangkat, tidak hanya sekedar untuk menelepon dan SMS saja, tetapi juga untuk memeriksa dan mengirim pesan email, penjadwalan janji, berselancar di Internet, belanja, sosial media, mencari informasi di internet, game, hiburan, dan lain-lain. Oleh sebab itu, *smartphone* memiliki banyak manfaat untuk manusia (Yildirim. 2014:01).

Smartphone addiction tentunya memiliki dampak dalam kehidupan sosial seseorang. Bagi pengguna *smartphone*, *nomophobia* didefinisikan sebagai ketakutan keluar dari kontak ponsel. Istilah *nomophobia* adalah singkatan untuk *no-mobile-phone phobia* dan pertama kali diciptakan pada sebuah studi yang dilakukan pada tahun 2008 oleh UK Post Office untuk menyelidiki kecemasan yang diderita oleh pengguna ponsel (SecurEnvoy, 2012). Seiring dengan kemajuan teknologi, fenomena *nomophobia* pun semakin sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan mahasiswa (Yildirim 2014: 06).

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sebuah kelompok subjek yang memiliki karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subyek yang lain. Ciri yang dimaksud tidak terbatas hanya sebagai ciri lokasi akan tetapi dapat terdiri karakteristik-karakteristik pada individu (Azwar, 2007: 77). Adapun populasi dalam penelitian ini terdiri dari 696 Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2017-2019. Terdiri dari Angkatan 2017 berjumlah 228 mahasiswa-mahasiswi, Angkatan 2018 berjumlah 233 mahasiswa-mahasiswi dan

Angkatan 2019 berjumlah 235 mahasiswa-mahasiswi di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi. Oleh karena itu, sampel harus memiliki karakteristik yang sama dengan populasi yang diambil. Representasi yang baik dari sampel sangat bergantung pada sejauh mana ciri-ciri itu sama dengan ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Pada dasarnya teknik-teknik pengambilan sampel terdiri atas cara probabilitas dan cara non-probabilitas (Azwar, 2007: 80). Dan dalam penelitian ini peneliti melakukan teknik pengambilan sampel dengan random sampling. Menurut Kerlinger (2006) random sampling adalah metode penarikan dari sebuah populasi atau semesta dengan cara tertentu sehingga setiap anggota populasi atau semesta tadi memiliki peluang yang sama untuk terpilih atau terambil. Maka sampel dalam penelitian ini Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2017-2019 yang berjumlah 70 orang.

E. Metode Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan baik melalui instrument pengumpulan data, observasi, maupun lewat data dokumentasi. Data yang harus dikumpulkan berupa data primer, data sekunder, atau keduanya. Data primer diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan teknik pengambilan data yang berupa interview, observasi, maupun penggunaan instrument pengukuran yang khusus dirancang sesuai dengan tujuannya. Data sekunder diperoleh dari sumber tidak langsung yang biasanya berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi. Ketepatan dan kecermatan informasi mengenai subjek dan variabel penelitian tergantung pada strategi dan alat pengambilan data yang dipergunakan (Azwar, 2007:36).

Skala psikologi yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan skala likert yang di dalamnya terdapat beberapa butir pernyataan mendukung pernyataan psikologi yang ingin diungkap (*Favorable*) dan tidak mendukung pernyataan psikologi yang diungkap (*Unfavorable*). Jawaban setiap pernyataan atau butir instrument diberikan pada respon dalam tingkatan positif hingga negatif dengan empat pilihan, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pemberian skor akan jawaban dari responden sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Jawaban

Pilihan Jawaban	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Pada dasarnya, meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena alam maupun fenomena sosial. Oleh karena itu, harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa dinamakan dengan instrument penelitian. Instrument yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel dalam ilmu alam sudah banyak tersedia dan sudah teruji kehandalan dan keabsahannya.

Instrumen-instrumen dalam ilmu sosial, walaupun sudah ada beberapa yang dianggap mempunyai kehandalan dan keabsahan yang tinggi, akan tetapi masih tidak mudah untuk diperoleh. Selain itu, alat-alat dalam ilmu sosial walaupun telah teruji dengan baik, tetapi

bila digunakan untuk tempat yang berbeda belum tentu akan menghasilkan ukuran yang sama. Jumlah instrumen penelitian bergantung pada jumlah variabel penelitian yang akan diteliti. Adapun instrumen pada penelitian ini yaitu:

1. Skala Kemampuan Berinteraksi Sosial

Skala yang digunakan oleh peneliti dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Riggio (1986) dengan jumlah aitem sebanyak 18 aitem. Variabel interaksi sosial dijabarkan menjadi 6, yaitu: *Emotional Expressivity*, *Emotional Sensivinity*, *Emotional Control*, *Social Expressivity*, *Social Sensivinity*, dan *Social Control*.

Emotional Expressivity mencakup kemampuan menampilkan suasana hati atau keadaan emosional. *Emotional Sensivinity* mencakup kemampuan menerjemahkan suasana hati atau keadaan emosional yang dirasakan orang lain. *Emotional Control* mencakup kemampuan dalam mengatur suasana hati atau keadaan emosional. *Social Expressivity* mencakup kemampuan membangun komunikasi dengan orang lain. Kemudian yang terakhir adalah *Social Control* yang mencakup kemampuan menerjemahkan komunikasi verbal dan menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku.

Tabel 3.2

Blueprint Skala Kemampuan Berinteraksi Sosial

Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
<i>Emotional Expressivity</i>	Kemampuan menampilkan suasana hati atau keadaan emosional.	1, 2	3	3
<i>Emotional Sensivinity</i>	Kemampuan menerjemahkan suasana hati atau keadaan emosional yang dirasakan orang lain.	4, 5	6	3
<i>Emotional Control</i>	Kemampuan dalam mengatur suasana hati atau keadaan emosional.	7, 8	9	3
<i>Social Expressivity</i>	Kemampuan membangun komunikasi dengan orang lain.	10, 11	12	3
<i>Social Sensivinity</i>	Kemampuan menerjemahkan komunikasi verbal dan menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku.	13, 14	15	3
<i>Social Control</i>	Kemampuan dalam menampilkan diri lingkungan sosial.	16, 17	18	3

2. Skala *Smartphone Addiction*

Skala yang digunakan ini adalah *Smartphone Addiction Scale Short Version* (SAS-SV) dari Kwon, dkk. (2013) dengan jumlah aitem sebanyak 25 aitem. Berdasarkan aspek-aspek yang digunakan ialah dari hal: merasakan keasyikan dengan internet; perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet; tidak mau mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet; merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet; mengakses internet lama dari yang diharapkan, kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan, atau karier karena penggunaan internet; membohongi keluarga, terapis atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.

Tabel 3.3

Blueprint Skala *Smartphone Addiction*

Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
Merasakan keasyikan dengan internet	Bermain games atau <i>chatting</i> berlarut-larut.	19, 20, 21	-	3
Perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet	Tidak ada batas waktu memegang <i>handphone</i> .	22, 23, 24, 25, 26	-	5
Perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet	Tidak ada puasnya memegang <i>Smartphone</i> .	27, 28, 29, 30, 31	-	5
Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet	Emosional.	32, 33, 34, 35, 36	-	5
Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan Pendidikan, atau karier karena penggunaan internet	Merasa nyaman memegang <i>Smartphone</i> .	37, 38, 39, 40		4
Membohongi keluarga, terapis atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet	Tertutup	41, 42, 43	-	3

F. Teknik analisis data

Teknik pengumpulan data ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu melalui statistika deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data atau menggambarkan data yang telah terkumpul dengan penyajian data berupa tabel, grafik, diagram, persentasi, frekuensi, perhitungan mean, median dan modus. Adapun langkah – langkah data dalam penelitian ini, yaitu :

1. Tahap persiapan, pengambilan data dan pengolahan data

Peneliti melakukan persiapan yang meliputi mempersiapkan alat ukur dengan menentukan dan menyusun instrumen yang digunakan yaitu skala kemampuan berinteraksi sosial dan *smartphone addiction*. Kemudian pengambilan data yang dilakukan di Fakultas Psikologi UIN Malang yang dilaksanakan pada tanggal 29 November 2019 dengan menggunakan 2 skala tersebut. Selanjutnya peneliti mengolah data dengan skoring terhadap angket yang telah diisi oleh karyawan dan mulai menghitung tabulasi data melalui Ms. Exel serta melakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan SPSS.

2. Tahap uji validitas dan reliabilitas.

Validitas dan Reliabilitas merupakan dua hal yang saling berkaitan dan sangat berperan dalam menentukan kualitas suatu alat ukur karena sejauh mana kepercayaan dapat diberikan pada kesimpulan suatu penelitian tergantung pada validitas dan reliabilitas alat ukurnya.

a. Validitas

Validitas berasal dari kata *Validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 1997:5). Dengan

adanya uji validitas ini, diharapkan nantinya instrument yang ada dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dilaksanakan tes tersebut. Suatu tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan diadakannya pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah.

Untuk mengukur validitas instrumen digunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{n\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(n\Sigma x^2)\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y^2)\}}}$$

keterangan :

- R_{xy} : koefisien validitas dalam hitungan
- N : jumlah responden atau sampel
- Σx : jumlah skor aitem
- Σy : jumlah skor total
- Σxy : jumlah skor “x” dikalikan “y”
- Σx² : jumlah skor “x” yang telah dikuadratkan
- Σy² : jumlah skor “y” yang telah dikuadratkan

b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *Reliability* yang mempunyai asal kata *Rely* dan *Ability*. Pengukuran yang reliabilitasnya tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*Reliable*) (Azwar, 1997:4).

Reliabilitas alat ukur adalah ketetapan atau konsistensi alat tersebut dalam mengukur apa yang di ukurnya. Artinya, kapanpun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. Reliabilitas dinyatakan koefisien dengan rentang angka 0 sampai

1,00. Koefisien reliabilitas yang mendekati angka 1,00 mengandung arti bahwa instrument yang digunakan memiliki reliabilitas yang tinggi, begitu pula sebaliknya angka yang mendekati 0 menunjukkan bahwa instrument tersebut memiliki reliabilitas yang rendah.

Alat ukur dikatakan reliabel jika nilai alpha cronbach keseluruhan aitem bernilai $r_{11} \geq 0,60$ (Guilford, 1956: 145). Jika $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas sempurna. Jika alpha antara 0.70 – 0.90 maka reliabilitas tinggi. Jika alpha 0.50 – 0.70 maka reliabilitas moderat. Jika alpha $< 0,50$ maka reliabilitas rendah. Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel. Untuk menentukan pengujian menggunakan aplikasi *SPSS (Statistical Product and Service Solution) For Windows 16.0*

G. Analisis Data Penelitian

Analisis data adalah langkah-langkah yang digunakan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang telah dicantumkan, sehingga penulis memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Menentukan Kategorisasi

a. Mencari Mean Empirik

Mean adalah rata-rata dari data yang diperoleh dengan menjumlahkan seluruh angka kemudian membaginya sesuai jumlah banyaknya data yang dijumlahkan.

Rumus dari mencari mean adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum X$ = Jumlah nilai dalam distribusi

N = Jumlah total responden

b. Mencari Mean Hipotetik

Rumusan dari mencari mean hipotetik adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{1}{2}(i \text{ Max} + i \text{ Min}) \times \Sigma \text{ item}$$

Keterangan :

M = Mean Hipotetik

i Max = Skor tertinggi item

i Min = Skor terendah item

Σ item = Jumlah item dalam skala

c. Mencari Standar Deviasi

Setelah mean atau rata-rata diketahui, maka selanjutnya adalah mencari standar deviasi dengan rumus:

$$SD = \frac{1}{6} (i \text{ Max} - i \text{ Min})$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

i Max = Skor tertinggi item

i Min = Skor terendah item

d. Menentukan Kategori

Pada variabel Religiusitas, penentuan kategorisasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Tinggi = $X > (M + 1,0 \text{ SD})$
- 2) Sedang = $(M - 1,0 \text{ SD}) \leq (M + 1,0 \text{ SD})$
- 3) Rendah = $X < (M - 1,0 \text{ SD})$

2. Uji Asumsi

a. uji normalitas

Menguji apakah dalam model regresi, variabel residu memiliki distribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal, jika signifikansi $> 0,05$. Dan data berdistribusi tidak normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$.

b. uji linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah linear. Dan jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah tidak linear.

3. Uji hipotesis

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *pearson product moment*. Analisis *pearson product moment* adalah salah satu dari beberapa jenis uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan 2 variabel yang berskala interval atau rasio, dimana dengan uji ini akan mengembalikan nilai koefisien korelasi yang nilainya berkisar antara -1,0 dan 1. Nilai -1 artinya terdapat korelasi negatif yang sempurna, sedangkan 0 artinya tidak ada korelasi dan nilai 1 berarti ada korelasi positif yang sempurna.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Gambar 4.1 Bagian depan Fakultas Psikologi UIN Malang



a. Fakultas Psikologi

Psikologi merupakan suatu disiplin ilmu mengenai penelitian ilmiah tentang perilaku mental. Bukan hanya menjelaskan apa yang kita lakukan dan bagaimana kita berperilaku, namun juga meneliti alur pemikiran dan alasan dibalik tindakan kita. Mulai dari pemikiran persepsi, pengakuan kognitif, dan hubungan interpersonal, teori dan informasi psikologi seringkali digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam serangkaian aktivitas manusia yang luas.

Kata psikologi dapat diartikan sebagai ilmu tentang jiwa, diambil dari bahasa Latin “psychologia”, pertama kali digunakan di akhir abad 15 sampai dengan awal abad 16 oleh Mario Marulic. Saat ini, terdapat beragam teori yang dieksplorasi di jurusan psikologi, mulai dari fungsionalisme, psikoanalisa, dan kognitivisme, semua itu menjadi topik pada program sarjana dan pascasarjana.

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang merupakan lembaga pendidikan yang secara umum berada di bawah naungan Kementerian Agama RI., dan secara akademik berada di bawah pengawasan Kementerian Pendidikan Nasional. Tujuannya adalah untuk mencetak sarjana Muslim yang mempunyai keluasaan wawasan ilmu psikologi yang dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip integrasi ilmu psikologi konvensional dengan khazanah ilmu-ilmu keislaman. Fakultas Psikologi mulai dibuka pada tahun 1997/1998 dan berstatus sebagai jurusan ketika UIN Malang masih berstatus sebagai Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang. Pembukaan program studi tersebut berdasarkan SK. Dirjen Binbaga Islam, No. E/107/98 tentang Penyelenggaraan jurusan Tarbiyah di STAIN Malang, Program Studi Psikologi bersama Sembilan program studi yang lain. Surat Keputusan tersebut diperkuat dengan SK Dirjen Binbaga Islam NO. E/212/2001, ditambah dengan Surat Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, NO. 2846/D/T/2001, Tgl. 25 Juli 2001 tentang *Wider Mandate*.

Untuk memantapkan profesionalitas proses belajar mengajar dalam mendukung penyelenggaraan program pendidikan yang diselenggarakan, kemudian Program Studi

Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang melakukan kerjasama dengan Fakultas Psikologi Universitas Gajahmada (UGM), sebagaimana yang tertuang dalam piagam kerjasama No. UGM/PS/4214/C/03/04 dan E.III/H.M.01.1/1110/99. Kerjasama yang berjalan selama kurun waktu 5 tahun tersebut di antaranya meliputi program pencangkakan dosen Pembina Mata Kuliah dan Penyelenggaraan Laboratorium.

Pada tahun 2002, Jurusan Psikologi kemudian berubah menjadi Fakultas Psikologi sebagaimana yang teruang dalam SK Menteri Agama RI no. E/353/2002 tanggal 17 Juli 2002. Perubahan ini seiring dengan perubahan status STAIN Malang menjadi Universitas Islam Indonesia Sudan (UIIS) yang ditetapkan berdasarkan *Memorandum of Understanding* (MoU) antara Pemerintah Republik Indonesia (Departemen Agama) dengan pemerintah Republik Islam Sudan (Departemen Pendidikan Tinggi dan Riset).

Status Fakultas Psikologi tersebut semakin jelas dengan ditandatanganinya Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Nasional dengan Menteri Agama RI Nomor: 1/O/SKBT/2004 dan Nomor: NB/B.V/I/Hk.00.1/058/04 tentang perubahan bentuk STAIN (UIIS) Malang menjadi UIN Malang. Akhirnya, status Fakultas Psikologi semakin kokoh dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Direktur Jendral Kelembagaan Agama Islam Nomor: DJ.II/233/2005 tanggal 11 Juli 2005 tentang Perpanjangan Izin Penyelenggaraan program Studi Psikologi Program Sarjana (S1) pada Universitas Islam Negeri (UIN) Malang, serta SK BAN-PT Nomor: 003/BAN-PT/Ak-X/S1/II/2007, tentang Status, Peringkat dan Hasil Akreditasi Program Sarjana di Perguruan Tinggi, yang menyatakan bahwa Fakultas Psikologi UIN Malang terakreditasi dengan predikat B. pada tahun 2013, Fakultas Psikologi mampu mempertahankan akreditasinya dengan

predikat B. hal ini dikuatkan dengan SK BAN No 164/SK/BAN PT/Ak-XVI/S/VIII/2013.

Adapun Visi dan Misi Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang adalah sebagai berikut :

1) Visi

Menjadi Fakultas PSikologi terkemuka dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat untuk menghasilkan lulusan di bidang psikologi yang memiliki kedalaman spiritual, keluhuran akhlak, keluasan ilmu, dan kematangan professional, dan menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang bercirikan Islam, serta menjadi penggerak kemajuan masyarakat.

2) Misi

- a) Menyelenggarakan pendidikan tinggi berbasis penelitian berparadigma al –Quran (*Qur'anic Paradigma-Research-Based Education*) untuk pengembangan Ilmu Psikologi dengan pendekatan interdisipliner dan kemampuan bersaing di dunia internasional, serta dilandasi oleh kedalaman spiritual, keluhuran akhlak, keluasan ilmu, dan kematangan professional.
- b) Menyelenggarakan penelitian di bidang Ilmu Psikologi yang berkualitas dan diakui di tingkat nasional, regional, hingga internasional.
- c) Membangun suasana dan masyarakat intelektual dalam bidang ilmu Psikologi.
- d) Memberikan Dharma bakti kepada masyarakat dalam pengembangan teori, model, dan pemahaman berbagai masalah pada bidang Ilmu Psikologi.

b. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang berdiri berdasarkan Surat Keputusan Presiden no. 50 tanggal 21 Juni 2004. Bermula dari gagasan para

tokoh Jawa Timur untuk mendirikan lembaga pendidikan tinggi Islam di bawah Departemen Agama No. 17 Tahun 1961 yang bertugas untuk mendirikan Fakultas Syari'ah yang berkedudukan di Surabaya dan Fakultas Syariah yang berkedudukan di Malang. Keduanya, merupakan fakultas cabang IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan diresmikan bersamaan oleh Menteri Agama pada 28 Oktober 1961. Pada 1 Oktober 1964 didirikan juga Fakultas Ushuluddin yang berkedudukan di Kediri melalui Surat Keputusan Menteri Agama No.66/1964.

Dalam perkembangannya, ketiga fakultas cabang tersebut digabung dan secara struktural berada di bawah naungan Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Ampel yang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama No. 20 tahun 1965. Sejak saat itu, Fakultas Tarbiyah Malang merupakan fakultas cabang IAIN Sunan Ampel. Melalui Keputusan Presiden No. 11 Tahun 1997, pada pertengahan 1997 Fakultas Tarbiyah Malang IAIN Sunan Ampel beralih status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang bersamaan dengan perubahan status kelembagaan semua fakultas cabang di lingkungan IAIN se-Indonesia yang berjumlah 33 buah. Dengan demikian, sejak saat itu pula STAIN Malang merupakan lembaga pendidikan tinggi Islam otonom yang lepas dari IAIN Sunan Ampel.

Di dalam rencana strategis pengembangannya sebagaimana tertuang dalam Rencana Strategis Pengembangan STAIN Malang Sepuluh Tahun ke Depan (1998/1999-2008/2009), pada paruh kedua waktu periode pengembangannya STAIN Malang merencanakan mengubah status kelembagaannya menjadi universitas. Melalui upaya yang sungguh-sungguh usulan menjadi universitas

disetujui Presiden melalui Surat Keputusan Presiden RI No. %), tanggal 21 Juni 2004 dan diresmikan oleh Menko Kesra Prof. H. A Malik Fadjar, M.Sc atas nama Presiden pada 8 oktober 2004 dengan nama Universitas Islam Negeri (UIN) Malang dengan tugas utamanya adalah menyelenggarakan program pendidikan tinggi bidang ilmu agama Islam dan bidang ilmu umum. Dengan demikian, 21 Juni 2004 dijadikan sebagai hari kelahiran Universitas ini.

Terletak di Jalan Gajayana 50, Dinoyo Malang dengan lahan seluas 14 hektar, Universitas ini memodernisasi diri secara fisik sejak September 2005 dengan membangun gedung rektoran, fakultas, kantor administrasi, perkuliahan, laboratorium, kemahasiswaan, pelatih, olahraga, business center, poliklinik dan tentu masjid dan mahad yang sudah lebih dulu ada, dengan pendanaan dari Islamic Development Bank (IDB) melalui surat Persetujuan IDB No. 41/IND/1287 tanggal 17 Agustus 2004.

Pada tanggal 27 Januari 2009, Presiden Republik Indonesia Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono berkenan memberikan nama Universitas ini dengan nama Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Mengingat nama tersebut cukup panjang diucapkan, maka pada pidato dies natalis ke-4 Rektor menyampaikan singkatan nama Universitas ini menjadi UIN Maliki Malang.

2. Prosedur dan Administrasi Pengambilan Data

a. Penentuan lokasi

Peneliti melakukan penelitian yang berlokasi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti.

b. Penentuan Sampel

Jumlah subyek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti adalah 77 mahasiswa-mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019. Jumlah subyek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti adalah mahasiswa-mahasiswi dari angkatan 2017, 2018, dan 2019 akan diacak secara random. Dari angkatan 2017 terdapat 25, angkatan 2018 terdapat 25, dan angkatan 2019 terdiri 27.

c. Persiapan alat ukur

Skala adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, yang terdiri dari dua skala, yaitu skala *smartphone addiction* dan skala kemampuan berinteraksi sosial. Adapun beberapa rinciannya adalah sebagai berikut :

a. Skala kemampuan berinteraksi sosial

Skala kemampuan berinteraksi sosial terdiri dari 18 aitem, disusun berdasarkan derajat *favourable dan unfavourable* diantaranya adalah Saya dapat merasa nyaman dengan berbagai jenis orang muda dan tua, kaya dan miskin, Saya akan lebih memilih untuk berpartisipasi dalam diskusi politik daripada memperhatikan dan menganalisa apa yang dikatakan partisipasi dll.

b. Skala *smartphone addiction*

Skala *smartphone addiction* terdiri dari 25 aitem, disusun berdasarkan derajat *favourable dan unfavourable* diantaranya adalah Saya menggunakan smartphone lebih lama dari waktu yang saya rencanakan, Saya membawa smartphone kemanapun saya pergi dll.

d. Pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penyebaran skala ini dimulai pada tanggal 29 November 2019 sampai tanggal 30 Desember 2019 dan penelitian ini berlangsung selama 1 bulan. Dengan membagikan dua skala sekaligus penelitian ini dilakukan, diantaranya skala kemampuan berinteraksi sosial berjumlah 18 aitem dan *smartphone addiction* berjumlah 25 item. Sebanyak 70 eksemplar kuisioner diberikan secara langsung kepada responden dengan cara *face to face* ataupun melalui online link.

Pada tanggal 29 November 2019 peneliti memberikan skala sebanyak 15 eksemplar. Pada tanggal 3 Desember 2019 peneliti memberikan skala sebanyak 15 eksemplar. Kemudian pada tanggal 8 Desember 2019 memberikan skala sebanyak 12 eksemplar dan 18 eksemplar diberikan pada tanggal 12 Desember 2019. Pada tanggal 16 Desember 2019 peneliti memberikan skala 10 eksemplar. Pada hari terakhir yaitu tanggal 30 Desember 2019 peneliti memberikan skala sebanyak 7 eksemplar. Dan skala yang dikembalikan berjumlah 70 eksemplar yang akan digunakan untuk olah data bagi peneliti.

e. Pelaksanaan Skoring

Skala – skala yang sudah terkumpul dari hasil penelitian tersebut kemudian dilakukan penskoringan dengan mengoreksi setiap aitemnya, yaitu dengan memberi nilai 4 (empat) pada jawaban sangat setuju, nilai 3 (tiga) pada jawaban setuju, nilai 2 (dua) pada jawaban tidak setuju, nilai 1 (satu) pada jawaban sangat tidak setuju pada setiap pernyataan yang seluruhnya *favourable*, begitupun sebaliknya pada pernyataan

unfavourable. Pelaksanaan skoring dilakukan kurang lebih dalam waktu seminggu yang disajikan dalam bentuk tabulasi data excel.

f. Hambatan Dalam Pelaksanaan Penelitian.

Pengambilan data dilakukan dengan penyebaran instrumen kepada mahasiswa-mahasiswi dari angkatan 2017-2019 secara acak. Ada pula, mereka yang mengisi melalui kuesioner lembaran, ada pula yang melalui penyebaran kuesioner link web. Dengan begitu, tidak semua ingin mengerjakan dengan mudah, terdapat yang mengisi asal-asal, terdapat pula mengisi yang tertinggal tanggal lahir, email, tahun kelahiran, ataupun nim mereka.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Skala pada penelitian ini telah dikoreksi dan dibimbing oleh dosen pembimbing dengan mengkaji setiap aitem yang digunakan apakah sesuai dengan teori yang digunakan. Dengan demikian dapat diketahui sejauhmana aitem dan skala tersebut layak untuk disebar pada subyek. Cara perhitungan setiap butir aitem yaitu dengan menggunakan rumus seperti yang dijelaskan di bab 3. Setelah dilakukan perhitungan maka selanjutnya membandingkan r_{xy} setiap aitem dengan r_{tabel} . Berikut adalah hasil uji validitas yang dilakukan pada 2 skala penelitian yakni skala *Smartphone Addiction* dan Kemampuan Berinteraksi Sosial. Berikut adalah hasil uji validitas masing – masing skala :

a. Skala Kemampuan Berinteraksi Sosial

Dari hasil output, diketahui bahwa R_{tabel} untuk jumlah responden 70 orang adalah 0,195. Sehingga dapat diketahui :

Tabel 4.1 Hasil uji validitas
skala Kemampuan Berinteraksi Sosial

No. Aitem	r_{xy}	R tabel	Keterangan
1	.747	0,195	Valid
2	.696	0,195	Valid
3	.329	0,195	Valid
4	.379	0,195	Valid
5	.250	0,195	Valid
6	.699	0,195	Valid
7	.391	0,195	Valid
8	.699	0,195	Valid
9	.229	0,195	Valid
10	.747	0,195	Valid
11	.699	0,195	Valid
12	.747	0,195	Valid
13	.699	0,195	Valid
14	.366	0,195	Valid
15	.286	0,195	Valid
16	.747	0,195	Valid
17	.396	0,195	Valid
18	.396	0,195	Valid

Berdasarkan data diatas, ke 18 aitem dari skala Kemampuan Berinteraksi Sosial (y) dapat dikatakan valid dan tidak ada aitem yang gugur.

b. Skala *Smartphone Addiction*

Dari hasil output, diketahui bahwa R_{tabel} untuk jumlah responden 70 orang adalah 0,195. Sehingga dapat diketahui :

Tabel 4.2 Hasil uji validitas skala *Smartphone Addiction*

No. Aitem	r_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1	.217	0,195	Valid
2	.340	0,195	Valid
3	.366	0,195	Valid
4	.441	0,195	Valid
5	.364	0,195	Valid
6	.305	0,195	Valid
7	.365	0,195	Valid
8	.247	0,195	Valid
9	.337	0,195	Valid
10	.287	0,195	Valid
11	.354	0,195	Valid
12	.460	0,195	Valid
13	.330	0,195	Valid
14	.552	0,195	Valid
15	.473	0,195	Valid
16	.457	0,195	Valid
17	.337	0,195	Valid
18	.408	0,195	Valid
19	.331	0,195	Valid
20	.299	0,195	Valid
21	.408	0,195	Valid
22	.299	0,195	Valid
23	.408	0,195	Valid
24	.520	0,195	Valid
25	.396	0,195	Valid

Berdasarkan data diatas, ke 25 aitem dari skala *Smartphone Addiction* (x) dapat dikatakan valid dan tidak ada aitem yang gugur.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Untuk pengukuran reliabilitas instrument pada skala Kemampuan Berinteraksi Sosial dan skala *Smartphone Addiction* didasarkan oleh reliabilitas yang memiliki nilai tinggi ditunjukkan dengan nilai *alpha cronbach* mendekati angka 1. Sehingga dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Skala	Koefisien reliabilitas	Kategori
Kemampuan Berinteraksi Sosial	.890	Reliabel
<i>Smartphone Addiction</i>	.828	Reliabel

Sumber : Data Primer diolah, 2020

Berdasarkan tabel data diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas skala Kemampuan Berinteraksi Sosial diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,890. Hasil perhitungan reliabilitas untuk skala *Smartphone Addiction* dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,828. yang artinya bahwa instrument yang telah digunakan ini mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi. Kedua skala tersebut semakin mendekati angka 1, yang artinya semakin reliabel.

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas diketahui bahwa alat ukur ini telah memenuhi syarat reliabilitas, yang berarti setiap butir aitem dari skala ini telah konsisten dengan butir – butir lainnya dalam mengukur skala Kemampuan Berinteraksi Sosial dan *Smartphone Addiction*, sehingga layak untuk dilanjutkan pada penelitian selanjutnya.

3. Hasil Prosentase

a. Prosentasi variabel Kemampuan Berinteraksi Sosial

Tabel 4.4 *Mean (M)* dan *Standar Deviasi (SD)*

variabel Kemampuan Berinteraksi Sosial

Skala	Mean (M)	Standar Deviasi (SD)
Kemampuan Berinteraksi Sosial	58.2571	6.76454

Berdasarkan perolehan diatas, diperoleh skala Kemampuan Berinteraksi Sosial dengan *Mean* sebesar 58.2571 dan *Standar Deviasi (SD)* sebesar 6.76454. Kemudian dari skor Y yang diperoleh maka akan dikategorisasikan menjadi tiga tingkatan yaitu : tinggi, sedang dan rendah. Pengkategorianya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Kategori tingkat Kemampuan Berinteraksi Sosial

Nilai	Kategori	Jumlah	Prosentase
$X > \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi	9	12.9%
$\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$	Rendah	51	72.9%
$X < \text{Mean} - \text{SD}$	Sedang	10	14.2%
Jumlah		70	

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa dari 70 responden terdapat 9 orang yang memiliki tingkat Kemampuan Berinteraksi Sosial tinggi (12,9%), 51 orang memiliki tingkat Kemampuan Berinteraksi Sosial sedang (72,9%), dan 10 orang memiliki tingkat Kemampuan Berinteraksi Sosial rendah (14,2%).

b. Prosentase variabel *Smartphone Addiction*

Untuk mengetahui berapa prosentase tingkat *Smartphone Addiction*, peneliti menggunakan hitungan melalui SPSS 16,0. Penentuan norma penilaian dilakukan apabila nilai *Mean* (M) dan *Standar Deviasi* (SD) telah diketahui. Berikut data yang diperoleh :

Tabel 4.6 *Mean* (M) dan *Standar Deviasi* (SD)

variabel *Smartphone Addiction*

Skala	<i>Mean</i> (M)	<i>Standar Deviasi</i> (SD)
<i>Smartphone Addiction</i>	77.2429	7.04527

Berdasarkan perolehan diatas, diperoleh skala *Smartphone Addiction* dengan *Mean* sebesar 77.2429 dan *Standar Deviasi* (SD) sebesar 7.04527. Kemudian dari skor X yang diperoleh maka akan dikategorisasikan menjadi tiga tingkatan yaitu : tinggi, sedang dan rendah. Pengkategorianya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Kategori tingkat *Smartphone Addiction*

Nilai	Kategori	Jumlah	Prosentase
$X > \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi	13	18.6%
$\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$	Rendah	45	64.3%
$X < \text{Mean} - \text{SD}$	Sedang	12	17.8%
Jumlah	70		

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa dari 70 responden terdapat 13 orang yang memiliki tingkat *Smartphone Addiction* tinggi (18.6%), 45 orang memiliki tingkat *Smartphone Addiction* sedang (64.3%), dan 12 orang memiliki tingkat *Smartphone Addiction* rendah (17,8%).

4. Hasil Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan analisis data. Dan uji asumsi pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linearitas. Kedua hasil tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut :

a. Hasil Uji Normalitas

Melalui perhitungan *Kolmogorov Smisnov Test* (KST) ini hasil normalitas diperoleh. Berikut tabel hasil uji normalitas pada skala *Smartphone Addiction* dan Kemampuan Berinteraksi Sosial.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Variabel	KST	Sig / p	Keterangan	Kesimpulan
<i>Smartphone Addiction</i> dan Kemampuan Berinteraksi Sosial	.427	.993	Sig > 0,05	Normal

Berdasarkan hasil analisis data, hasil uji normalitas yang dapat melalui *Kolmogorov Smisnov Test* (KST) skala Kemampuan Berinteraksi Sosial dan *Smartphone Addiction* dan sebesar .427 dengan tingkat signifikan .993 ($P > 0,05$) dan data peneliti tersebut dikatakan normal.

b. Hasil Uji Linearitas

Uji linear bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai peran yang linear signifikan atau tidak. Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan software SPSS dengan nilai signifikansi, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka kesimpulannya terdapat peran yang linear antara X dan Y. Yang kedua adalah dengan melihat F hitung pada output SPSS dan membandingkannya dengan F hitung yang terdapat pada tabel. Hasil uji linearitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas

ANOVA tabel							
			Sum of squares	Df	Mean square	F	Sig.
kemampuan berinteraksi sosial <i>smartphone addiction</i> dan	Between Groups	Combined	2419.238	25	96.770	5.768	.000
		Linearity	1965.650	1	1965.650	117.172	.000
		Deviation from linearity	453.588	24	18.900	1.127	.357
	Within groups		738.133	44	16.776		
	Total		3157.371	69			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi $0,357 > 0,05$, yang berarti terdapat peran yang linear antara variabel kemampuan berinteraksi sosial dan *smartphone addiction*. Sedangkan nilai F hitung yang didapatkan dari output diatas adalah 1,127 dengan F tabel yang terdapat pada tabel distribusi nilai 0,05 dengan perolehan nilai df 24 dan 44 adalah 1,89. Maka dapat disimpulkan bahwa $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ yaitu $1,127 < 1,89$ sehingga terdapat peran linear secara signifikan antara variabel *smartphone addiction* dan kemampuan berinteraksi sosial.

5. Hasil Uji Analisis Data

a. Hasil Uji Hipotesis

Peneliti menganalisis penelitian ini menggunakan perhitungan *product moment*. Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis ini dengan melihat nilai signifikansi hasil output SPSS sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi $<$ dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa ada hubungan *smartphone addiction* terhadap kemampuan berinteraksi sosial
- 2) Sebaliknya jika nilai signifikansi $>$ dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa tidak ada hubungan *smartphone addiction* terhadap kemampuan berinteraksi sosial

Tabel 4.10 hasil Uji Hipotesis

		<i>smartphone addiction</i>	kemampuan berinteraksi sosial
<i>smartphone addiction</i>	<i>Pearson Correlation</i>	1	-.211
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.080
	N	70	70
kemampuan berinteraksi sosial	<i>Pearson Correlation</i>	-.211	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.080	
	N	70	70

Hasil uji hipotesis antar variable menunjukkan korelasi yang bersifat negatif antara kemampuan berinteraksi sosial terhadap *smartphone addiction* dengan signifikansi ($r_{xy} = -.211$ $p = 0,080$; $p > 0,05$) sehingga disimpulkan hipotesis ditolak, bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction*. Artinya, semakin rendah tingkat kemampuan berinteraksi sosial individu maka semakin rendah tingkat *smartphone addiction*.

b. Besarnya hubungan kemampuan berinteraksi sosial dan *smartphone addiction*

Untuk mengetahui besarnya kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction* peneliti berpedoman pada nilai R square yang terlihat pada data berikut :

Tabel 4.11 Hasil *r square*

	R	R Squared
kemampuan berinteraksi sosial* <i>smartphone addiction</i>	-.211	.044

Dari perolehan data diatas, diketahui nilai R Square sebesar 0,044. Nilai ini mengandung arti bahwa hubungan kemampuan berinteraksi sosial sebesar 4% terhadap *smartphone addiction*, 99,56% diperankan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

C. Pembahasan

Fenomena sekarang kalangan masyarakat lebih mementingkan berkomunikasi melalui *smartphone* daripada berinteraksi secara langsung atau bertemu langsung. Seseorang yang mengalami *Smartphone Addiction* sering kali tidak mengenal waktu dalam menggunakan *smartphon*nya.

Berdasarkan analisis data, hasil analisis korelasi yang digunakan untuk menguji hipotesis diperoleh $\alpha < 0,05$ dapat dijelaskan dengan ($r_{xy} = -.211$; $\text{sig} = 0,080$ dan $\alpha < 0,05$ dengan besarnya sampel 70 subjek. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berinteraksi sosial dan *smartphone addiction* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Maka hipotesis dalam penelitian ini tidak diterima karena tidak terdapat hubungan yang positif antara kemampuan berinteraksi sosial (x) dengan *smartphone addiction* (y).

Kemudian besarnya hubungan variabel kemampuan berinteraksi sosial terhadap variabel *smartphone addiction* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan sampel 70 subjek sebesar 4%. Maka dapat diartikan semakin rendah tingkat kemampuan berinteraksi sosial individu maka semakin tinggi tingkat *smartphone addiction*.

Tingkat prosentase kemampuan berinteraksi sosial dapat diketahui dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan kepada 70 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dapat diketahui kategorisasinya sebagai berikut : 9 mahasiswa yang memiliki tingkat kemampuan berinteraksi sosial tinggi dengan prosentase 12,9%, 51 mahasiswa memiliki tingkat kemampuan berinteraksi sosial sedang dengan prosentase 72,9%, dan 10 mahasiswa memiliki tingkat kemampuan berinteraksi sosial rendah dengan prosentase 14,2%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki tingkat kemampuan berinteraksi sosial yang sedang. Dalam artian mahasiswa tersebut terkadang dapat menampilkan suasana hati atau keadaan emosional, terkadang dapat mengatur suasana hati atau keadaan emosional, mampu membangun komunikasi dengan orang lain, terkadang

mampu menerjemahkan komunikasi verbal dan menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku dan hanya terkadang menampilkan diri di lingkungan sosial.

Tingkat prosentase *smartphone addiction* dapat diketahui dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan kepada 70 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dapat diketahui kategorisasinya sebagai berikut : 13 mahasiswa yang memiliki tingkat *smartphone addiction* tinggi dengan prosentase 18,6%, 45 mahasiswa memiliki tingkat *smartphone addiction* sedang dengan prosentase 64,3%, dan 12 mahasiswa memiliki tingkat *smartphone addiction* rendah dengan prosentase 17,8%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki tingkat *smartphone addiction* yang sedang. Dalam artian mahasiswa tersebut terkadang merasakan keasyikan dengan internet; perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet; tetapi bisa mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet; terkadang merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet; kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan, atau karier karena penggunaan internet; terkadang juga membohongi keluarga, terapis atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.

Selain itu di zaman generasi millennial saat ini, fenomena yang sering kita lihat, kebanyakan kalangan dari masyarakat lebih mementingkan berkomunikasi melalui *smartphone* daripada berinteraksi secara langsung atau bertemu langsung. Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (*Cooperation*), persaingan (*Competition*), dan bahkan juga berbentuk pertentangan atau pertingkaian (*Conflict*). Hal ini mungkin mendapatkan suatu penyelesaian. Mungkin penyesuaian tersebut hanya akan dapat diterima untuk sementara waktu, prosesnya

dinamakan akomodasi (*Accommodation*), di mana kedua belah pihak belum tentu puas sebelumnya. Suatu keadaan dapat dianggap sebagai bentuk keempat dari interaksi sosial (Soemardjan dan Soemardi, 1964 dalam Khoerudin, 2017). Bentuk dan pola-pola kerja sama dalam interaksi sosial dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Kebiasaan-kebiasaan interaksi sosial dan sikap-sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga atau kelompok-kelompok kekerabatan. Oleh karena itu, anak tersebut akan menggambarkan bermacam-macam pola kerja sama dalam interaksi sosial setelah dia menjadi dewasa. Bentuk interaksi sosial tersebut berkembang apabila orang dapat digerakkan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan interaksi sosial tersebut di kemudian hari mempunyai manfaat bagi semua.

Kemampuan berinteraksi sosial dalam Islam disebut sebagai pembinaan hubungan anatar generasi termasuk generasi millennial dengan generasi yang lain atau sesama manusia (*Hablumminannas*) dalam bentuk silaturahmi. Allah SWT memerintahkan kepada umat-Nya untuk senantiasa memelihara tali silaturahmi. Kemampuan berinteraksi sosial Allah SWT menghendaki hubungan yang baik. Manusia yang baik adalah manusia yang sangat berfaedah terhadap sesamanya (Hasan. 2006). Allah SWT berfirman : Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu melanggar syiar-syiar kesucian Allah, dan jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (menggangu) hadyu (hewan-hewan kurban) dan qala'id (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitulharam; mereka mencari karunia dan keridaan Tuhannya. Tetapi apabila kamu telah menyelesaikan ihram, maka bolehlah kamu berburu. Jangan sampai kebencian (mu) kepada suatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu

dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya. (QS. Al-Maidah: 2). Ayat di atas dapat dipahami bahwa di dalam berinteraksi sosial terhadap antar generasi atau antar manusia harus terjalin secara baik, mampu bekerja sama, saling tolong menolong, dan tidak menimbulkan konflik.

Zaman generasi millennial saat ini, mahasiswa-mahasiswa manapun mengalami kecanduan terhadap *smartphone*. Namun, mahasiswa-mahasiswa yang memang membutuhkan *smartphone* untuk hal-hal seperti bisnis, berjualan online, ataupun mahasiswa yang bekerja secara *parttime*. Freeman (dalam Hidayat & Mustikasari, 2014) menyebutkan bahwa Kecanduan *smartphone* (*Smartphone Addiction*) merupakan suatu gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan *smartphone* dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* sehingga menimbulkan perasaan kecanduan bila tidak adanya *smartphone* serta menimbulkan gangguan hubungan sosial.

Smartphone addiction sering terlihat pada mahasiswa-mahasiswa yang memang hobi memegang *smartphone* dan mereka tidak bisa lepas dari *smartphone* mereka. Beberapa hal yang biasa dilakukan mahasiswa yang telah kecanduan *smartphone* diantaranya seperti: bermain game, *posting* foto atau status, dan lain sebagainya. Seseorang yang mengalami *Smartphone Addiction* sering kali tidak mengenal waktu dalam menggunakan *smartphonanya*. “Segala sesuatu jika overdosis itu tidak baik”. Kalimat tersebut merupakan sepenggal kalimat bijak yang sering kita dengar namun masih banyak dari manusia yang melupakan.

Pada awalnya bermain *smartphone* niatnya hanya untuk mengisi waktu luang akhirnya menjadi candu. Segala sesuatu yang sifatnya sia-sia atau mubadzir adalah sifat setan. Dalam Al-Qur’an Allah pun telah disebutkan “Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-

saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya”. (QS. Al Israa’ Ayat 27). Surat tersebut menegaskan segala hal yang tidak bermanfaat atau terkesan berlebihan adalah bentuk dari makar setan agar dalam hidup manusia melakukan hal yang sia-sia. Oleh karena itu, kita tahu hidup di dunia ini sejatinya hanyalah untuk beribadah sehingga alangkah baiknya terhindar dari *smartphone addiction*. Kecanduan *smartphone* tidaklah diharamkan, namun harus ada porsi tersendiri tidak menimbulkan dampak negatif seperti yang tertuang dalam aspek-aspek *smartphone addiction*, salah satunya seperti selalu merasa kurang dalam hidupnya jika belum memegang *smartphone*. Selain itu, seseorang yang telah mengalami *smartphone addiction* menjadikan *smartphone* layaknya menjadi Tuhan sehingga seseorang melupakan ibadah karena lebih asik dan bersemangat bermain *smartphone*.

Smartphone tidak lagi sekedar alat komunikasi lagi. Bagi generasi millennial ini yang tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi, *smartphone* sudah menjadi perwujudan dari gaya hidup masyarakat di era globalisasi. Hal ini selaras dengan sebuah hasil survey oleh Perdana (dalam Resti, 2015) yang mengatakan segmen anak muda yang dalam hal ini tergolong generasi millennial masih menjadi basis kuat *smartphone*.

Berbagai dampak positif dan negatif mengiringi kemajuan teknologi termasuk dari kehadiran *smartphone*. Dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa khususnya adalah dapat memanfaatkan *smartphone* untuk kelancaran perkuliahan di perguruan tinggi seperti pembuatan tugas, browsing, akses email dan lain sebagainya (Resti, 2015). Selain itu juga, *smartphone* berguna dalam memudahkan komunikasi jarak jauh maupun dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari melalui online.

Selain dampak positif terdapat juga dampak negatif dari *smartphone*. Yuwanto (2010) mengatakan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* antara lain;

1) Orang menjadi lebih konsumtif. Menggunakan *Smartphone* membuat pengeluaran menjadi lebih banyak; 2) Dari sisi psikologis individu akan cenderung tidak nyaman bahkan akan merasa bingung ketika tidak menggunakan atau membawa *Smartphone*; 3) dari segi fisik lebih mudah mengalami gangguan pada pola tidur yang berubah; 4) Relasi Sosial akan berkurang; 5) Akademis/Pekerjaan akan terganggu karena berkurangnya waktu (lebih banyak mengoperasikan *Smartphone*) sehingga menjadi tidak produktif. Hasil dari penelitian Noviani (2015) menunjukkan bahwa *Smartphone* memiliki dampak negatif yaitu kurang memperhatikan dan tidak focus di kelas. Cenderung membuka media yang memiliki konten-konten negative, kehilangan motivasi dalam belajar, dan adanya *Cyber-Bullying*.

Melalui hasil penelitian ini, terbukti bahwa tidak ada hubungan signifikan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction* pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019 hal tersebut berarti bahwa semakin rendah kemampuan berinteraksi sosial maka semakin tinggi *smartphone addiction* maka. Diharapkan individu dapat mengambil langkah untuk tidak kecanduan *smartphone* dan lebih berfokus pada interaksi sosial yang lebih baik di dunia nyata dengan orang sekitar. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Yerieska (2018) menyebutkan bahwa terdapat hubungan negative antara penggunaan *smartphone* dengan intensitas interaksi sosial. Penelitian lain menyebutkan tidak terdapat hubungan antara *nomophobia* dan interaksi sosial tatap muka pada mahasiswa (Nurdini, 2017). Hal ini selaras dengan penelitian Sri Mulyana & Afriani (2017), bahwa semakin tinggi skor harga diri maka semakin rendah skor pada *smartphone addiction* pada remaja SMA di Banda Aceh. Kemudian pada penelitian Kurnia, Yusmansyah, Ratna (2019) menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan negative antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah di paparkan di bab IV, maka dapat di ambil analisis kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan berinteraksi sosial pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019 dalam kategori sebaran sedang dengan prosentase 72,9%. Dalam artian mahasiswa tersebut terkadang dapat menampilkan suasana hati atau keadaan emosional, terkadang dapat mengatur suasana hati atau keadaan emosional, mampu membangun komunikasi dengan orang lain, terkadang mampu menerjemahkan komunikasi verbal dan menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku dan hanya terkadang menampilkan diri di lingkungan sosial.
2. Tingkat *smartphone addiction* pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019 dalam kategori sebaran sedang dengan prosentase 64,3%. Dalam artian mahasiswa tersebut terkadang merasakan keasyikan dengan internet; perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet; tetapi bisa mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet; terkadang merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet; kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan, atau karier karena penggunaan internet; terkadang juga membohongi keluarga, terapis atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.

3. Berdasarkan hasil analisis data diketahui tidak ada hubungan antara kemampuan berinteraksi sosial (x) dengan *smartphone addiction* (y) pada Generasi Millennial di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017-2019 sebesar 4%. Maka dapat diartikan semakin rendah kemampuan berinteraksi sosial, maka akan semakin tinggi *smartphone addiction* pada masing–masing mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan dari proses dan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Untuk Subjek Penelitian

Untuk subjek penelitian agar tidak fokus pada hasil penelitian ini, karena banyak faktor yang bisa mempengaruhi *smartphone addiction* tidak hanya kemampuan berinteraksi sosial saja. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah kecerdasan emosional. Oleh karena itu, subjek harus lebih melatih dan membiasakan diri untuk mengenal dan memahami diri serta orang lain agar saat mengadakan interaksi sosial terjadi penyesuaian diri yang baik.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan penelitian ini, bahwa hubungan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan *smartphone addiction* tidak memiliki hubungan, maka disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mendalami teori dan skala penelitian masing-masing variabel. Peneliti juga lebih mencari dan memilih lagi variabel yang memiliki hubungan lebih besar dengan kemampuan berinteraksi sosial pada generasi millennial. Peneliti juga hendaknya mengatur waktu penelitian dan mempersiapkan dengan baik serta diharapkan juga untuk berkoordinasi dengan baik bersama pihak yang terkait dalam kebutuhan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Tirta Purnama. (2019). *Peran Generasi Millenial bagi NKRI*. Setkab, daring dalam <https://setkab.go.id/peran-generasi-milenial-bagi-nkri-2/> (07-09-2020).
- Al-Barashdi, H. S. & Jabur, N. H. (2016). *Smartphone Addiction Reasons And Solutions From The Perspective Of Sultan Qaboos University Undergraduates: A Qualitative Study*. *International Journal of Psychology and Behavior Analysis*, 2(113), 1-10. doi: 10.15344/2455-3867/2016/113.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ariyanti, Astharieka Saentya. (2014). *Interaksi Sosial Anggota Komunitas Punk*, *Jurnal Psikosains*, 9 (2).
- Azwar, Saifuddin. (1997). *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bungin, M. Burhan. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Dewi, V.P. (2014). *Program bimbingan Pribadu Sosial untuk Mengembangkan Hubungan Interpersonal Peserta Didik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Djalali, M.As'ad. (2014). *Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri Dan Interaksi Sosial Remaja*. *Persona Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(1), 71 – 82.

- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental Statistika in Psychology and Education*. New York: Mc Graw-Hill Book Co. Inc.
- Hasan. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hasibuan, E.P.N. (2014). *Gambaran Kecemasan Sosial Berdasarkan Liebowitz Social Anxiety Scale pada Remaja Akhir di Bandung*. Bandung: Universitas Padajajaran.
- Hidayat, S. & Mustikasari. (2014). *Kecanduan Penggunaan Smartphone dan Kualitas Tidur pada Mahasiswa FIK UI*. Jurnal Fakultas Ilmu Kedokteran Universitas Indonesia.
- Husna, Hidayatul.(2019). *Fenomena Gadget di Era Millenial*. Bengkulu Ineraktif, daring dalam <https://www.bengkuluinteraktif.com/fenomena-gadget-di-era-milenial>, (08-09-2020)
- Ika, Abram Karuniawan & Cahyanti, Yuniar. (2013). *Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone*. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, 2(1).
- Iskandar, I. (2011). *Motif Mahasiswa untuk Menggunakan Ponsel Pintar di Surabaya*. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Surabaya.
- Kakihara, M. & Kim, S. (2014). *What Apps Got To Do With It: Mobile Behavior Across APAC*; diakses melalui <http://apac.thinkwithgoogle.com/articles/what-apps-got-to-do-with-it-mobilebehavior-across-apac.html>
- Karuniawan, A. & Cahyati, I.Y. (2013). *Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone*. Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental, 2(1).

- Kemenppa. (2018). *Statistik Gender Tematik: Profile Generasi Millenial*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Keminfo. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017: Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Kominfo. (2016). *Mengenal Generasi Millenial*, daring dalam https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media (07-09-2020)
- Khoerudin, Koko. (2016). *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Kim, M., Kim, H., Ju, S., Choi, J.H., & Yu, M. (2015). *Smartphone Addiction: (Focused Depression, Aggression and Impulsion) among College Students*. Indian Journal of Science and Technology, 1(25), 1-5
- Kusumadewi, N.T. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). *Development and Validation of a Smartpone Addiction Scale (SAS)*. Jounal open Acces Freely available online.
- Li, J. & Lepp, A. (2015). *Locus Control and Cell Phone Use: Implications for Sleep Quality, Academic Performance, and Subjective Well-Being*. Computer in Human Behaviour, 52, 450-457

- Lyons, S. (2004). *An exploration of generational values in life and at work*. ProQuest Dissertations and Theses, 441-441 . Retrieved from <http://ezproxy.um.edu.my/docview/305203456?accountid=28930>
- Merrel, K.W. & Gimpel, G.A. (1998). *Social skill of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, Treatment*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Muflih, M., Hamzan, H., & Puniawan, W.A. (2017). *Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*. Ideal Nursing Journal, 8(1), 12-18.
- Mulawarman & Nurfitri , A.D. (2017). *Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. Buletin Psikologi, 29(1), 36-44.
- Noviani, Erna (2015). *Peran Wali Kelas dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Smartphone terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 15 Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Nugraini, I. (2015). *Keterampilan Sosial sebagai Mediator antara Hubungan Kecanduan Internet dan Keejahteraan Psikologis pada Remaja*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Resti. (2015). *Penggunaan Smartphone Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Jom FISIP, 2(1).
- Santoso, Slamet. (2010). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung : PT.Refika Aditama.
- Sebastian, Yoris. (2016). *Generasi Langgas Millenials Indonesia*. Jakarta : Gagas Media

SecurEnvoy Blog. (2014). *66% of the population suffer from Nomophobia the fear of being without their phone*. Retrieved from <https://www.securenvoy.com/blog/2012/02/16/66-of-the-population-sufferfrom-nomophobia-the-fear-of-beingwithout-their-phone/>

Soekanto, Soerjono.(1992). *Memperkenalkan Sosiologi*, Jakarta: Rajawali Press.

Soliha, S.F. (2015). *Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Spruyt, V.M. & Leiden, D.D. (1999). *Ilmu Keperawatan Edisi 2 Jilid 2*. Jakarta: EGC.

Suhada, Idad. (2016). *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Uin-malang.ac.id

Vriends, N., Pfaltz, M.C., Novianti P., Hadiyono J. (2013). *Taijin Kyofusho and Social Anxiety and Their Clinical Relevance in Indoensia and Switzerland*. *Front Psychol*, 4, 4-3.

Woyke, E. (2014). *The smartphone anatomy of an industry*. New York: The New Press.

www.ruangpublik.com

Yildirim, Caglar. (2014). *Exploring the Dimensions of Nomophobia: Developing and Validating a Questionnaire Using Mixed Methodsresearch*. Graduate Theses and Dissertations, Paper 14005.

Young, K. S. (1999). *Internet Addiction: symptoms, evaluation, and treatment*. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.) *Innovations in Clinical Practice*. Sarasota FL: Professional Resource Press, 17, 19-31, daring dalam <http://netaddiction.com/> (02-09-2020)

Yuwanto, L. (2010). *Causes of Mobile Phone Addiction. Anima Indonesian. Psychological Journal*, 25(3), 225-229

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Kuisisioner

Berilah jawaban pada pernyataan berikut sesuai dengan apa yang ada pada diri anda dengan cara memberi tanda centang (V) pada kolom yang tersedia. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.

JANGAN MELEWATI PERNYATAAN YANG DISEDIAKAN

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Skala Kemampuan Berinteraksi Sosial

No	pernyataan	penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Sulit bagi orang lain mengetahui apakah Saya sedang sedih atau tertekan.				
2	Saat orang lain berbicara, Saya menghabiskan waktu yang sama untuk memperhatikan gerakan dan waktu menyembunyikan perasaan Saya.				
3	Orang lain selalu dapat mengetahui saat Saya tidak menyukai mereka, walaupun saya berusaha keras untuk menyembunyikan perasaan saya.				
4	Saya senang menyelenggarakan pesta.				
5	Kritikan pedas dari orang lain jarang membuat saya tidak nyaman.				
6	Saya dapat merasa nyaman dengan berbagai jenis orang muda dan tua, kaya dan miskin.				
7	Saya berbicara lebih cepat dari kebanyakan orang.				
8	Hanya sedikit orang yang peka dan pengertian seperti saya				
9	Terkadang Sulit bagi Saya untuk menampilkan muka "tanpa ekspresi" saat menyampaikan lelucon atau cerita lucu.				
10	Dibutuhkan waktu yang cukup singkat bagi orang lain untuk mengenal saya dengan baik.				
11	Sumber kesenangan dan penderitaan terbesar saya adalah orang lain.				

12	Saat saya bersama sekelompok teman, biasanya saya yang menjadi juru bicara kelompok tersebut.				
13	Saat saya tertekan, Saya cenderung membuat orang lain yang ada di dekat saya tertekan pula.				
14	Dalam acara - acara pesta, Saya bisa langsung mengetahui ketika seseorang tertekan pada saya.				
15	Orang - orang selalu mengetahui kapan saya malu, hanya dengan melihat ekspresi wajah saya.				
16	Saya menyukai bersosialisasi.				
17	Saya akan lebih memilih untuk berpartisipasi dalam diskusi politik daripada memperhatikan dan menganalisa apa yang dikatakan partisipasi.				
18	Terkadang saya kesulitan menatap orang lain saat Saya sedang berbicara mengenai hal pribadi.				

Skala *Smartphone Addiction*

No	Pernyataan	penilaian			
		STS	TS	S	SS
19	Saya menggunakan smartphone lebih lama dari waktu yang saya rencanakan.				
20	Saya membawa smartphone kemanapun saya pergi.				
21	Karena penggunaan smartphone saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya.				
22	Orang-orang di sekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan smartphone secara berlebihan.				
23	Saya buka sosmed menggunakan smartphone lebih dari 1jam.				
24	Saya memanfaatkan smartphone untuk melakukan kegiatan belajar kelompok.				
25	Saya menggunakan smartphone untuk mencari referensi tugas-tugas.				
26	Saya gelisah jika dilarang membawa smartphone.				
27	Saya bersanding dengan smartphone 24jam dalam sehari.				
28	Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini, dapat mempermudah dalam segala urusan yang saya lakukan.				
29	Saya menggunakan fitur di media sosial (facebook, twitter, dll) untuk berbagai				

	pengetahuan sangat penting bagi saya.				
30	Saya merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan smartphone.				
31	Saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang smartphone milik saya.				
32	Saya menggunakan smartphone saat berkendara.				
33	Saya mempergunakan smartphone untuk saling bertukar kabar dari keluarga yang jauh.				
34	Saya memanfaatkan waktu luang saya untuk mencari informasi penting di dalam internet.				
35	Saya merasa sulit berkonsentrasi saat di kelas, mengerjakan tugas, atau bekerja disebabkan oleh penggunaan smartphone.				
36	Saya mempergunakan smartphone untuk mencari informasi kabar dari berita.				
37	Saya kepikiran tentang smartphone saya bahkan saat saya tidak menggunakannya.				
38	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan smartphone meskipun saya tahu bahwa kehidupan sehari-hari saya sudah sangat terpengaruh oleh smartphone.				
39	Saya mengaktifkan smartphone 24jam dalam sehari.				
40	Dengan menggunakan smartphone membuat saya lebih banyak teman.				
41	Ketika saya menemukan suatu yang saya tidak tahu, saya mencari di internet melalui smartphone tersebut.				
42	Saya mencari informasi itu sendiri dengan tuntas.				
43	Saya mencapaikan isi hati dengan mengupdate status di jejaring sosial seperti facebook, twitter menggunakan smartphone.				

Harap periksa kembali seluruh jawaban anda, pastikan setiap nomor telah anda isi

Terimakasih

Semoga Allah membalas kebaikan dan memudahkan segala urusan anda.

Lampiran 2 Skor

a. Skor kemampuan berinteraksi sosial

	a1	a2	a3	a4	a5	a6	a7	a8	a9	a10	a11	a12	a13	a14	a15	a16	a17	a18	JUMLAH
s1	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	61
s2	4	3	3	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	60
s3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	1	3	1	3	3	3	1	3	3	41
s4	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	53
s5	4	3	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	59
s6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
s7	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	50
s8	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	67
s9	3	3	4	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	4	4	3	2	2	51
s10	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	56
s11	3	3	4	4	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	65
s12	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	65
s13	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	59
s14	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	67
s15	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	59
s16	3	3	3	2	2	2	3	4	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	52
s17	4	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	2	2	55
s18	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	65
s19	3	3	4	3	1	4	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	49

s20	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	61
s21	4	4	4	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	61
s22	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	52
s23	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	2	2	54
s24	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	66
s25	2	3	4	4	2	4	3	3	1	2	3	2	3	4	4	2	2	2	50
s26	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	39
s27	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	54
s28	4	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
s29	4	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	63
s30	4	4	4	3	2	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	63
s31	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	65
s32	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	65
s33	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	69
s34	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	62
s35	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	63
s36	4	4	3	3	2	3	3	3	1	4	3	4	3	3	3	3	4	4	58
s37	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	53
s38	4	3	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3	61
s39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	56
s40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	56
s41	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	68
s42	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	55
s43	3	3	4	4	3	4	4	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	53

s44	3	3	4	4	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	57
s45	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	65
s46	3	4	4	3	1	4	4	3	1	3	3	3	3	3	4	3	1	1	51
s47	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	64
s48	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	56
s49	3	3	3	2	1	2	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	52
s50	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	61
s51	4	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
s52	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
s53	4	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	59
s54	4	4	4	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	2	57
s55	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	52
s56	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	56
s57	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	68
s58	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	2	3	4	4	2	4	4	56
s59	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	43
s60	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	55
s61	4	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
s62	4	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	2	61
s63	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	64
s64	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	64
s65	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	64
s66	4	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	2	2	61
s67	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	58

s68	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	61
s69	4	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	57
s70	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	51

b. Skor *smartphone addiction*

	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a1	a1	a1	a1	a1	a1	a1	a1	a1	a1	a2	a2	a2	a2	a2	a2	JUMLA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	H
s1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	85
s2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	2	3	4	4	2	1	4	3	4	3	3	72
s3	4	4	3	2	3	3	1	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	65
s4	4	2	4	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	71
s5	4	4	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	78
s6	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	73
s7	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	71
s8	4	4	3	3	4	3	2	4	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	86
s9	3	2	2	2	3	3	1	3	1	1	3	3	4	3	1	3	3	3	1	3	3	4	3	4	4	66
s10	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	2	3	2	2	3	2	3	4	75
s11	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	77
s12	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	87
s13	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	83
s14	1	2	4	1	4	4	3	4	2	1	4	4	4	4	2	3	4	4	3	1	4	1	4	3	4	75
s15	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	78

s40	4	4	4	4	3	3	1	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	75	
s41	4	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	91	
s42	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	72
s43	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	2	2	2	2	3	2	3	4	74
s44	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	78
s45	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	4	4	87
s46	3	2	1	2	4	4	1	3	1	1	3	4	4	3	1	4	4	3	1	1	3	3	3	3	4	66
s47	2	2	3	3	4	4	3	4	2	1	4	4	4	4	2	3	4	4	2	1	4	3	4	3	4	78
s48	2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	71
s49	2	1	3	1	4	3	1	3	1	1	3	3	3	2	1	2	3	4	3	1	4	3	4	2	3	61
s50	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83
s51	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3	2	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	84
s52	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	76
s53	1	4	3	2	4	3	2	4	2	2	4	4	3	3	2	4	3	3	2	2	3	4	3	3	4	74
s54	2	2	2	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	74
s55	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	71
s56	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	73
s57	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	90
s58	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	80
s59	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	63
s60	2	3	3	2	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	72
s61	3	3	4	3	4	3	2	3	3	1	4	4	3	3	2	4	3	4	2	1	4	4	4	4	4	79
s62	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	3	2	3	4	4	2	2	4	3	4	4	3	78
s63	2	2	3	2	4	3	1	3	2	2	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	76

s64	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	1	4	4	4	4	4	88
s65	3	2	3	3	4	4	1	3	2	2	4	4	4	4	2	3	4	4	2	2	4	3	4	3	4	78
s66	4	2	2	3	4	4	2	4	2	1	4	4	4	3	2	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	79
s67	3	2	3	2	4	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	75
s68	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	78
s69	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	71
s70	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	68

Lampiran 3 Hasil Uji Validitas

a. kemampuan berinteraksi sosial

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	54.7286	38.664	.747	.877
VAR00002	54.8429	39.091	.696	.878
VAR00003	54.6286	42.498	.329	.891
VAR00004	54.9429	42.460	.379	.889
VAR00005	55.8714	43.070	.250	.893
VAR00006	54.7429	39.701	.699	.879
VAR00007	54.7000	42.213	.391	.889
VAR00008	54.7429	39.701	.699	.879
VAR00009	55.9000	43.077	.229	.894
VAR00010	54.7286	38.664	.747	.877
VAR00011	54.7429	39.701	.699	.879
VAR00012	54.7286	38.664	.747	.877
VAR00013	54.7429	39.701	.699	.879
VAR00014	54.8571	42.617	.366	.889
VAR00015	54.6286	42.585	.286	.892
VAR00016	54.7286	38.664	.747	.877
VAR00017	55.0857	40.804	.396	.890
VAR00018	55.0857	40.804	.396	.890

*b. smartphone addiction***Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	74.1286	46.751	.217	.829
VAR00002	74.3143	45.639	.340	.823
VAR00003	74.1857	45.197	.366	.822
VAR00004	74.5143	44.717	.441	.818
VAR00005	73.7714	46.875	.364	.822
VAR00006	73.9857	47.000	.305	.824
VAR00007	74.8286	44.811	.365	.823
VAR00008	74.0143	47.869	.247	.826
VAR00009	74.7857	45.736	.337	.823
VAR00010	75.0286	45.999	.287	.826
VAR00011	73.8286	45.970	.354	.822
VAR00012	73.9429	45.069	.460	.818
VAR00013	73.7286	46.664	.330	.823
VAR00014	74.0429	45.433	.552	.816
VAR00015	74.9714	45.535	.473	.818
VAR00016	73.8571	45.950	.457	.819
VAR00017	73.8000	46.771	.337	.823
VAR00018	73.8429	45.960	.408	.820
VAR00019	75.0000	46.435	.331	.823

VAR00020	73.9429	46.953	.299	.824
VAR00021	73.8429	45.960	.408	.820
VAR00022	73.9429	46.953	.299	.824
VAR00023	73.8429	45.960	.408	.820
VAR00024	73.9571	45.752	.520	.817
VAR00025	73.7286	45.853	.396	.821

Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas

a. kemampuan berinteraksi sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.890	18

b. *smartphone addiction*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.828	25

Lampiran 5 hasil prosentase

a. kemampuan berinteraksi sosial

y

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tinggi	9	12.9	12.9	12.9
Valid sedang	51	72.9	72.9	85.7
Rendah	10	14.3	14.3	100.0
Total	70	100.0	100.0	

b. *smartphone addiction*

x

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tinggi	13	18.6	18.6	18.6
Valid Sedang	45	64.3	64.3	82.9
Rendah	12	17.1	17.1	100.0
Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 6 hasil normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.15587893
	Absolute	.051
Most Extreme Differences	Positive	.039
	Negative	-.051
Kolmogorov-Smirnov Z		.427
Asymp. Sig. (2-tailed)		.993

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 7 Hasil Linearitas

ANOVA tabel							
			Sum of squares	Df	Mean square	F	Sig.
kemampuan berinteraksi sosial <i>smartphone</i> addiction dan	Between Groups	Combined	2419.238	25	96.770	5.768	.000
		Linearity	1965.650	1	1965.650	117.172	.000
		Deviation from linearity	453.588	24	18.900	1.127	.357
	Within groups		738.133	44	16.776		
	Total		3157.371	69			

Lampiran 8 hasil uji hipotesis

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
y * x	-.211	.044	.588	.346

Correlations

		x	y
x	Pearson Correlation	1	-.211
	Sig. (2-tailed)		.080
	N	70	70
y	Pearson Correlation	-.211	1
	Sig. (2-tailed)	.080	
	N	70	70