

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI PADA REMAJA DI SMP NEGERI 6 MANADO

Minar Hutahuruk

Program Studi Ilmu Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Muhammadiyah Manado, Indonesia

ABSTRAK

Sosialisasi merupakan proses dimana individu dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan menjadi masyarakat yang berguna di lingkungan sosialnya. Sosialisasi berpengaruh pada pembentukan kepribadian. **Tujuan** penelitian ini ialah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja Di SMP Negeri 6 Manado.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *deskriptif analitik* yang bersifat *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 68 orang dengan menggunakan *quota sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner. Selanjutnya data yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan bantuan komputer dengan uji statistik *chisquare* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$. **Hasil** penelitian menunjukkan bahwa didapatkan jenis kelamin terbanyak dalam penelitian ini adalah laki-laki 36 responden (52,9%).

Kesimpulan dalam penelitian ini terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan kemampuan bersosialisasi $p=0,003$. Dimana nilai p ini lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Kemampuan Bersosialisasi

PENDAHULUAN

Masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Remaja sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya tidak dapat hidup dalam kesendirian, remaja memiliki dorongan atau keinginan untuk berhubungan dan berinteraksi dengan sesamanya. Perkembangan remaja terjadi perubahan sosial, remaja berusaha mencari identitas diri. Dalam pencarian identitas diri inilah mereka harus memiliki kemampuan sosialisasi (Olds, 2012).

Sosialisasi adalah proses dimana individu dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan menjadi masyarakat yang berguna di lingkungan sosialnya. Sosialisasi berpengaruh pada pembentukan kepribadian. Dalam bersosialisasi, kepribadian yang baik ataupun buruk merupakan hasil dari bagaimana ia bersosialisasi dalam lingkungannya. Remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan baik, tentu akan mampu melewati masa remajanya dengan lancar dan diharapkan ada perkembangan ke arah kedewasaan yang optimal serta dapat diterima oleh lingkungannya. Sebaliknya, apabila remaja mengalami gangguan

penyesuaian diri pada masa ini, maka kelak remaja akan mengalami hambatan dalam penyesuaian diri pada tahap perkembangan selanjutnya. Dampak negatif jika kemampuan sosialisasi kurang, anak menjadi menyendiri, kurang percaya diri, dan terjadinya perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang diantaranya yaitu penggunaan narkoba, tawuran, judi, seks diluar nikah, minum minuman keras (Setyobroto, 2013).

Menurut laporan World Health Organization (WHO) pada tahun 2013 terdapat 2,5 juta penduduk dunia meninggal akibat minuman beralkohol. Sebesar 9% angka kematian tersebut terjadi pada orang muda berusia 15-29 tahun. Di Indonesia tahun 2012 sebagian besar korban penyalahgunaan minimum beralkohol remaja terbagi dalam golongan umur 14-16 tahun (47,7%), golongan umur 17-20 tahun (51%) dan golongan umur 21-22 tahun (31%) dan berdasarkan hasil survey. Data dari dinas kesehatan Provinsi Jawa Timur diperkirakan sekitar 25% remaja telah menggunakan minuman beralkohol. Data Badan Narkotika Nasional (BNN) terkait penggunaan narkotika dan obat-obatan terlarang (narkoba) pada tahun 2014 menyebutkan 22% pengguna narkoba di Indonesia merupakan pelajar dan mahasiswa. Sementara tahun 2015 anak usia sekolah dan remaja dibawah 19 tahun yang mendapat layanan rehabilitasi

348 orang dari 5.127 orang. Tahun 2015 anak usia sekolah dan remaja dibawah 19 tahun berjumlah 2.186 atau 4,4%. Pada tahun 2012 terjadi sekitar 139 kasus tawuran di Jakarta dan sebanyak 12 kasus menyebabkan kematian. Pada tahun 2013 ada 339 kasus tawuran menyebabkan 82 anak meninggal dunia. Pada tahun 2012 kasus perjudian mencapai angka 519 kasus, kemudian pada tahun 2013 terdapat 580 kasus. Pada tahun ini terdapat kenaikan kasus perjudian dari tahun sebelumnya sebanyak 12%. Dan untuk kejadian seks di luar nikah angka kejadian pada tahun 2013 anak-anak usia 10-11 tahun yang hamil di luar nikah mencapai 600.000 kasus. Sedangkan remaja usia 15-19 tahun yang hamil di luar nikah mencapai 2,2 juta

METODE PENELITIAN

Desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Deskriptive Analitik* dengan pendekatan *Cross Sectional* adalah jenis pengukuran yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat (*Nursalam, 2008*).

Sampel dalam penelitian yaitu 68 responden. Jumlah sampel diambil dengan teknik pengambilan sampel *Quota Sampling*, yaitu teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan (*Sugiyono, 2006*).

Kuesioner untuk menilai gadget jenis *smartphone* yaitu sebanyak 8 nomor dan penentuan jawaban menurut skala likert, dimana setiap pertanyaan dijawab tidak pernah 1, jarang 2, kadang 3, selalu 4. Kemudian dari hasil kuesioner yang diperoleh menggunakan rumus (*Sugiyono, 2012*):

HASIL

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Menurut Jenis Kelamin Responden Di SMP Negeri 6 Manado Tahun 2017 (n = 68)

Jenis Kelamin	Banyaknya Responden	
	Frequency (F)	Percent (%)
Laki-laki	36	52.9
Perempuan	32	47.1
Total	68	100.0

Sumber : Data Primer 2017

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Menurut Usia Responden Di SMP Negeri 6 Manado Tahun 2017 (n = 68)

Usia	Banyaknya Responden	
	Frequency (F)	Percent (%)
12 tahun	34	50.0
13 tahun	34	50.0
Total	68	100.0

Sumber : Data Primer 2017

ANALISA UNIVARIAT

Tabel 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget Pada Remaja Di SMP Negeri 6 Manado Tahun 2017 (n =68)

Penggunaan Gadget	Banyaknya Responden	
	Frequency (F)	Percent (%)
Kadang-kadang	25	36.8
Sering	43	63.2
Total	68	100.0

Sumber : Data Primer 2017

Tabel 5.4 Distribusi Responden Berdasarkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja Di SMP Negeri 6 Manado. Tahun 2017 (n = 68)

Kemampuan Bersosialisasi	Banyaknya Responden	
	Frequency (F)	Percent (%)
Baik	37	54.4
Kurang baik	31	45.6
Total	68	100.0

Sumber : Data Primer 2017

ANALISA BIVARIAT

Tabel 5.5 Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja Di SMP Negeri 6 Manado Tahun 2017 (n=68)

Penggunaan Gadget	Kemampuan Bersosialisasi					
	Baik		Kurang Baik		Total	
	F	%	F	%	F	%
Kadang-kadang	20	29,4	5	7,4	25	36,8
Sering	17	25,0	26	38,2	43	63,2

Total	37	1,4	1	5,6	68	10
Hasil Uji <i>Chi Square</i> OR = 6.118 dan <i>p value</i> 0,003						

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa penggunaan gadget kadang-kadang sebanyak 25 responden dengan persentase 36,8% dengan kemampuan bersosialisasi baik sebanyak 20 responden dengan persentase 29,4% dan penggunaan gadget sering sebanyak 43 responden dengan persentase 63,2% dengan kemampuan bersosialisasi kurang baik sebanyak 26 responden dengan persentase 38,2%. Selanjutnya hasil uji *Chi-Square* didapatkan hasil bahwa nilai *p value* tersebut lebih kecil dari nilai taraf signifikan sebesar ($0,003 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja di SMP Negeri 6 Manado. Dengan nilai OR (*Odd Ratio*) sebesar 6 yang artinya penggunaan gadget lebih sering berpeluang 6 kali beresiko memiliki kemampuan bersosialisasi yang kurang dibandingkan dengan penggunaan gadget yang kadang-kadang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja Di SMP Negeri 6 Manado yang dilakukan pada tanggal 30 Mei 2017 sebanyak 68 responden dengan tujuan penelitian untuk menganalisa hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan bersosialisasi pada remaja di SMP Negeri 6 Manado. Dari hasil uji statistik *Chi-square* didapati nilai *p* dibawah dari 0,05 yakni $p=0,003$. Dengan (OR) *Odd Ratio* sebesar 6 yang artinya penggunaan gadget sering pada remaja berpeluang 6 kali untuk memiliki kemampuan bersosialisasi kurang dibandingkan penggunaan gadget kadang-kadang pada remaja. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan bersosialisasi pada remaja di SMP Negeri 6 Manado.

Penelitian yang dilakukan oleh Manumpil, tahun 2015 yang berjudul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado". Hasil penelitian tersebut terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa. Nilai $p=0,016 < \alpha=0,05$. Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh Jaka pada tahun 2013 dengan judul pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja menyimpulkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada remaja.

Besarnya tingkat penggunaan internet melalui gadget berpengaruh pada hubungan sosial remaja. Berdasarkan hasil analisis data dengan teknik *Regresi Linier Sederhana* diperoleh persamaan regresi $Y = 130,635 - 1,505X$. Tanda negatif pada nilai $b = -1,505$ menunjukkan bahwa variabel kemampuan bersosialisasi mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada remaja.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media online atau group chatting tertentu. Hampir sebagian besar remaja sangat bergantung bahkan kecanduan terhadap gadget sehingga mengubah pola interaksi sosial yang selama ini telah terbentuk. Hal ini dibuktikan melalui riset yang dilakukan oleh tim PREMIERE dimana sebanyak 30% responden menggunakan gadget untuk berkomunikasi secara digital maupun dunia maya selama 7-12 jam perhari (*Anugrahlestari, 2011*).

Dari penggunaan gadget juga terdapat beberapa hal yang dapat berpengaruh dalam pola hidup kita salah satunya adalah kemampuan bersosialisasi. Kemampuan bersosialisasi secara sederhana dapat diartikan sebagai proses komunikasi dan proses interaksi yang dilakukan oleh seorang individu dalam hidupnya sejak lahir sampai meninggal dunia yang erat kaitannya dengan proses enkulturasi. Sosialisasi merupakan proses belajar yang dialami seseorang untuk memperoleh pengetahuan tentang nilai dan norma-norma agar ia dapat berpartisipasi sebagai anggota kelompok masyarakat. Proses tersebut berupa proses alamiah yang dilakukan oleh semua individu sebagai makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dengan tata pergaulan dengan manusia yang lain (*Maryati, 2014*)

KESIMPULAN

1. Penggunaan gadget pada remaja di SMP Negeri 6 Manado sebagian besar dalam kategori sering
2. Kemampuan bersosialisasi pada remaja di SMP Negeri 6 Manado sebagian besar kurang
3. Ada hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan bersosialisasi pada remaja di SMP Negeri 6 Manado

SARAN

1. Bagi Institusi Pendidikan
Diharapkan menjadi salah satu sumber informasi untuk mengembangkan ilmu keperawatan dan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan gadget yang berlebihan berpengaruh pada kemampuan bersosialisasi
2. Bagi SMP Negeri 6 Manado
Dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi pihak sekolah untuk mengurangi pemakaian gadget terutama jenis smartphone di lingkungan sekolah terutama pada saat proses belajar.
3. Bagi Peneliti
Diharapkan bagi peneliti dapat menambah pengetahuan serta wawasan tentang bersosialisasi yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M & Asrori, M. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anugrahlestari. (2011). *Gadget mengubah pola interaksi sosial*. Diakses dari <http://www.tumblr.com/tagged/interaksi-sosial> pada tanggal 10 Mei 2017
- Arisandy. D (2009). *Jurnal Ilmiah: Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan game online pada mahasiswa universitas bina Dharma*. Palembang: Universitas Bhina Darma.
- Arthur . R. S (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Bian. M. & Leung L. (2014). *Linking Loneliness, Shyness, Smartphone Addiction and Patterns of Smartphone use to Capital*. Journal: Social Science Computer Review ,1-19.
- Buente. W dan Alice. R (2008). "Trends in Internet Information behavior. 2000 2004". *Journal of the American Society for Information Science*, diakses tanggal 9 juni 2008. Tersedia pada <http://eprints.rclis.org/12679/1/RobbinTrends-2008Jun2-EntirePaper.pdf>
- Bungin, (2009). *Sosiologi komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Desmita, R. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ellison & Boyd (2013). *Social network sites :Definition, history and scholarship*. Columbia
- Fahri. E (2011). *Being Political*. London: Minneapolis
- Gary B. S. Thomas J.C & Misty E.V (2007). *Discovering Computers: Fundamentals, 3rd*. (Terjemahan). Jakarta: Salemba Infotek
- Hendrastomo. (2008). *Representasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial. Socia, 2008, Volume 5 Nomor 2*
- Hidayat. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Istiyanto, J.E, (2013). *Pemogaman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Irawan. J (2013). *Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja*. Universitas Islam Riau: Pekanbaru
- James m. Henslin, (2006). *Life in Society: Readings to Accompany Sociology, a Down-to-earth*. New Southt Wales: Pearson Education/Allyn & Bacon
- Lioni. T & Yunisca, Holillulloh. (2013). *Pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial*. SMP Negeri 29 : Bandar Lampung
- Manumpil. B, Yudi, Franly. (2015). *Hubungan penggunaan gadget dengantingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Program studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran: Universitas Samaratulangi
- Maryati. K & Suryawati. J. (2014). *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas X*. Jakarta. Erlangga
- Marhaeni. D. P (2012) *Intensitas Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Untuk Mencegah Kenakalan Remaja*. Acta diurna. Vol 8 No 2.
- Mighwar. A (2006). *Psikologi Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ngafifi. M (2014). *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondas dan Aplikasi Volume 2 Nomor 1. 2014
- Notoadmojo. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan*. Rineka Cipta, Jakarta
- Notoadmojo, S. (2005). *Metode Penelitian Kesehatan*, edisi revisi, Rineke Cipta. Jakarta

- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Old. P (2012). *Perkembangan Pada Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rahayuning. D (2009). *Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Siswa Sekolah Menengah Atas*. [on-line 91]. Diakses pada tanggal 28 Desember 2012 dari http://etd.eprints.ums.ac.id/59_80/1/F100040103.pdf
- Ruchayati (2012). *Blak-blakan bahas mapel sosiologi SMA*. Yogyakarta: Penerbit Cabe Rawit
- Sarwono. (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Santoso. A (2008). *Interaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Andi Offset
- Setyobroto, S. (2013). *Psikologi sosial pendidikan*. Jakarta: Percetakan Solo.
- Setiadi, 2013. *Konsep Dan Praktik Penulisan Risert Keperawatan*, edisi kei-2. Yogyakarta; graham ilmu
- Soetjiningsih. (2004). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*, Jakarta: Sagung
- Subagio & Wibowo, M (2013). *Sosiologi Jilid I*. Jakarta: Pirantidarmakalokatama
- Sugiyono, (2006). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono,(2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabetha: Bandung
- Suara Merdeka, 27 Maret 2015, Indonesia Pasar Paling Menguntungkan.
- Swarnadwitya, A. (2012). *Gadget*. Diakses dari <http://arvina13.wordpress.com/2012/03/11/gadgetpada tanggal 31 mei 2012>
- Widyana, (2011). *Kamus Psikologi*. Jakarta: Widyatama