

KECANDUAN GADGET DAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA DI SMA PGRI I PADANG

Sidaria

Program Studi Ilmu Keperawatan, Stikes Ranah Minang Padang, 25152, Padang

Email: kamal.ria87@gmail.com

Abstract

Social skills are very important for teenagers in helping social interaction. Low social skills can lead to poor teenagers to interact effectively with the environment. One of the external factors affecting social skills is the advancement of gadget technology where the current phenomenon of adolescents tend to be addicted to gadgets. The purpose of this study to determine the relationship of gadget addiction with social skills in adolescents class X & XI in Senior High School PGRI I Padang 2017. This type of research is analytical with cross sectional approach. The population in this study amounted to 311 people with sampling technique that is proportional random sampling of 76 samples. The research was conducted on July 6, 2017. Data analysis was done by univariate and bivariate statistic test using chi-square with 95% confidence $\alpha = 0,05$. The results of the study found that 55.3% of respondents have poor social skills, adolescents who are addicted to high gadget as much as 52.6%. From the statistical test results showed p value = 0.042 ($p < 0.05$). Based on these results it can be concluded that there is a relationship between gadget addiction with social skills.

Key words: Gadget addiction, Social Skills, Teenagers

PENDAHULUAN

Masa anak-anak hingga remaja merupakan masa dimana individu melakukan sosialisasi untuk menentukan perannya dalam kehidupan masyarakat. Sosialisasi ialah sebuah proses pengenalan nilai dan norma masyarakat secara sengaja atau tidak yang sedemikian rupa hingga akhirnya terbentuk suatu individu yang utuh. Untuk menjadi individu yang utuh, setiap individu harus mengambil peran dalam kelompok masyarakat sehingga dia dapat diterima sebagai bagian dari suatu kelompok masyarakat (Arifin, 2015).

Comb & Slaby menyatakan keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dengan cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan memiliki keuntungan untuk diri sendiri dan orang lain (Kadir, 2009). Keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri menjadi makin penting ketika anak sudah menginjak masa remaja. Keterampilan sosial bagi remaja sangat penting. Tanpa memiliki keterampilan sosial, seseorang tidak akan memiliki kelancaran dalam berinteraksi dengan orang lain, sehingga hidupnya kurang harmonis. Pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan sangat menentukan bagaimana keterampilan sosial terhadap anak remaja tersebut (Muniningrum, 2009).

Di Amerika Serikat pada tahun 2007 diketahui Prevalensi terjadinya gangguan keterampilan sosial akibat kecemasan sosial mencapai 15 juta atau 6,8% penduduk Amerika Serikat, yang umumnya terjadi pada pria dan wanita mulai usia 13 tahun. Penelitian yang dilakukan Vriends tahun 2013 menunjukkan 15,8% dari 311 remaja Indonesia mengalami gangguan dalam kemampuan bersosialisasi. Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan tahun 2014 di salah satu Universitas di Bandung menunjukkan remaja akhir mengalami masalah dalam keterampilan sosial sebanyak 31,2% yang diakibatkan oleh harga diri rendah dan kecemasan sosial (Retani, 2016).

Ada beberapa faktor menurut Adriani & Wirjatmadi (2014) yang dapat mempengaruhi aspek keterampilan sosial yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari dalam diri kita sendiri atau kejiwaan/kepribadian, kita mengenal diri kita sendiri atau tidak, sedangkan faktor eksternal yang terdiri dari, keluarga dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya dan kemajuan teknologi seperti *gadget*).

Gadget merupakan alat untuk mempermudah dan membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu, gadget juga dapat menjadi penyebab penyimpangan perilaku terhadap penggunaannya, terutama kalangan remaja yang masih dalam keadaan labil mentalnya dan mencari jati dirinya. Banyak sekali perilaku remaja yang cenderung mengalami perubahan yang signifikan setelah sekian lama dan terbiasa dengan penggunaan gadget. Beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna gadget yaitu intovet, sulit konsentrasi pada dunia nyata, suka selfi, anti sosial, dan penyimpangan sosial (Arifin, 2015).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 april 2017 dengan 21 orang siswa SMA PGRI I Padang didapat 19 siswa/i mempunyai gadget, 15 orang siswa/i diantaranya mengatakan gadget mereka gunakan untuk membuka sosial media termasuk saat mereka sedang belajar, berbicara dengan teman, dan saat mereka sedang berkumpul dengan teman-teman mereka juga asyik bermain gadget dan biasanya bermain gadget berjam-jam. Delapan orang siswa/i juga mengatakan jika mereka ada masalah dengan teman, mereka lebih memilih untuk diam atau lebih memilih bermain gadget dari pada menyelesaikan masalah tersebut. Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik ingin meneliti hubungan kecanduan gadget dengan keterampilan sosial pada remaja di SMA PGRI I Padang pada tahun 2017.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif* dengan rancangan (desain) *studi analitik* dan dengan pendekatan *Cross Sectional*. Penelitian ini dilakukan di SMA PGRI I PADANG pada tanggal 03-11 juli 2017. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2012). Populasi penelitian ini adalah semua siswa Kelas X & XI di SMA PGRI I Padang Tahun 2017 berjumlah 311 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *propotional random sampling* dengan sampel 76 sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari kuesioner dimana kuesioner ini dimodifikasi dan diabdosi dengan mengacu kepada konsep teori dan peneliti terkait. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat, analisis bivariat dengan menggunakan uji *Chi-Square* dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha \leq 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Sosial pada Remaja di SMA PGRI I Padang

Tabel 1 menunjukkan dari 76 responden ditemukan sebagian besar remaja (55,3%) memiliki keterampilan sosial yang kurang baik di kelas X dan XI di SMA PGRI I Padang.

Comb & Slaby menyatakan keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dengan cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan memiliki keuntungan untuk diri sendiri dan orang lain (Kadir, 2009).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Remaja Berdasarkan Keterampilan Sosial Pada Remaja Kelas X & XI di SMA PGRI I Padang Tahun 2017

NO	Keterampilan sosial	f	%
1	Baik	34	44,7
2	Kurang Baik	42	55,3
	Total	76	100%

Keterampilan sosial yang kurang baik pada remaja di di kelas X dan XI di SMA PGRI I Padang dapat dilihat dari analisa kuesioner dimana 31,6% remaja tidak bisa menahan emosi ketika ada orang lain yang mengkritik, 23,6% remaja tidak bisa menjadi pendengar yang baik, 35,5% remaja tidak bisa memberi *feedback* ketika teman bercerita, dan 46,4% remaja lebih suka dengan dunia mereka sendiri. Dimana hal tersebut bisa dikatakan remaja masih kurang memperhatikan keterampilan sosial terhadap diri mereka sendiri. Mereka tidak mengaplikasikan secara baik bagaimana remaja mampu berkomunikasi dengan baik, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengar pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima kritikan, memiliki kesadaran situasional atau sosial, memiliki kecakapan (ide, efektivitas), berkembangnya sikap empati dan terampil berinteraksi dengan bertatap muka.

Kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki remaja dapat berdampak buruk terhadap remaja, seperti remaja akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berperilaku yang kurang normatif, dan bahkan dalam perkembangan yang lebih ekstrem dapat menyebabkan terjadinya gangguan jiwa, kenakalan remaja, tindakan kriminal, sampai tindakan kekerasan (Thalip, 2010).

Kecanduan Gadget pada Remaja di SMA PGRI I Padang

Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar remaja (52,6%) mengalami kecanduan *gadget* yang tinggi di kelas X dan XI di SMA PGRI I Padang.

Penggunaan *gadget* bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja yaitu untuk membuka media sosial dimana hal tersebut sudah menjadi kebutuhan, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari *gadget*. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja diantaranya: Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, LINE, Whatsapp, Blackberry Messenger (Arifin, 2015).

Hasil pengolahan data menunjukkan 50% remaja menggunakan *gadget* >6 jam, 36,8% remaja menyatakan merasa tenang saat menggunakan *gadget*, 30,3% remaja menyatakan saat sedang belajar dalam kelas tetap bermain *gadget*, 36,9% remaja menyatakan banyak tugas yang terbangkalai karena *gadget*, 38,2% remaja menyatakan selalu menjadikan *gadget* pengganti teman, dan 30,3% remaja menyatakan *gadget* selalu ditangan baik saat sendiri maupun sedang berkumpul dengan teman. Artinya banyak remaja yang lebih suka mengabdikan waktu mereka dengan bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan lainnya.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Remaja Berdasarkan Kecanduan Gadget Pada Remaja Kelas X & XI di SMA PGRI I Padang Tahun 2017

NO	Kecanduan Gadget	f	%
1	Tinggi	40	52,6
2	Rendah	36	47,4
	Total	76	100%

Kecanduan gadget yang tinggi pada remaja tidak terlepas dari peran orang tua, dan dapat dikaitkan dengan kurangnya kesadaran orang tua terhadap dampak dari penggunaan gadget yang tidak dibatasi. Dimana peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan mengontrol tingkah laku anak salah satunya dalam menggunakan gadget, seharusnya orang tua (ibu) yang tidak bekerja lebih banyak memiliki waktu untuk mengawasi dan mengontrol anaknya, akan tetapi orang tua malah lebih cenderung memberikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan gadget. Dari hasil pengolahan data didapatkan kecanduan gadget yang tinggi lebih banyak pada remaja yang memiliki ibu yang tidak bekerja (52,4%).

Dampak buruk terhadap remaja yang mengalami kecanduan gadget, Apabila seseorang mengalami kecanduan maka individu ini bisa lupa waktu, hingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar atau tidak menghargai perasaan orang lain. Orang tersebut lebih banyak berinteraksi dengan gadgetnya dibandingkan dengan teman ataupun orang disekitarnya (Purnomo, 2015).

Hubungan Kecanduan Gadget Keterampilan Sosial pada Remaja di SMA PGRI I Padang

Berdasarkan penelitian dapat dilihat bahwa dari 36 remaja yang memiliki kecanduan gadget yang rendah, sebagian besar (58,3%) keterampilan sosialnya baik, dan dari 40 remaja yang memiliki kecanduan gadget yang tinggi sebagian besar (67,5%) keterampilan sosialnya baik. Berdasarkan hasil uji statistik dengan *Chi-Square* diperoleh *P value* =0,042 ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kecanduan gadget dengan keterampilan sosial pada remaja kelas X & XI di SMA PGRI I Padang Tahun 2017.

Adriani & Wirjatmadi (2014) menyebutkan ada 2 faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial seseorang yaitu faktor internal (kepribadian) dan faktor eksternal (keluarga dan lingkungan). Lingkungan, Perilaku anak dan lingkungan berhubungan timbal balik, anak mempengaruhi lingkungan sosial sementara itu lingkungan juga mempengaruhi anak, seperti peristiwa yang terjadi pada lingkungan dengan kemajuan teknologi seperti gadget akan memodifikasi atau mengontrol respon seorang anak untuk berkeinginan memiliki gadget dan bermain gadget sehingga bisa membuat seorang remaja memiliki kecanduan dalam bermain gadget tanpa menghiraukan perasaan orang lain dan apapun yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

Tabel 3. Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Kelas X & XI di SMA PGRI I Padang Tahun 2017

Kecanduan Gadget	Kurang Baik		Baik		Jumlah		P value
	f	%	f	%	f	%	
Rendah	15	41,7	21	58,3	36	100	0,042
Tinggi	27	67,5	13	32,5	40	100	
Jumlah	42	55,3	34	44,7	76	100	

Penelitian ini menggambarkan bahwa terdapatnya hubungan kecanduan gadget dengan keterampilan sosial pada remaja, artinya semakin tinggi kecanduan gadget pada seorang remaja akan dapat mempengaruhi baik dan kurang baiknya keterampilan sosial pada seorang remaja tersebut. Dan bagi remaja yang mengalami kecanduan gadget yang tinggi diharap lebih mengurangi waktu untuk bermain gadget dengan melakukan kegiatan

yang bermanfaat dan positif, agar remaja lebih memperhatikan lingkungan disekitar mereka dan keterampilan sosial yang ada pada diri mereka sendiri.

SIMPULAN

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian tentang hubungan kecanduan gadget dengan keterampilan sosial pada remaja kelas X & XI di SMA PGRI I Padang tahun 2017 maka dapat disimpulkan sebagian besar remaja memiliki keterampilan sosial yang kurang baik, sebagian besar remaja memiliki kecanduan yang tinggi terhadap gadget dan ada hubungan antara kecanduan gadget dengan keterampilan sosial pada remaja kelas X & XI di SMA PGRI I Padang Tahun 2017.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan rahmatNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dan terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada Ketua STIKes Ranah Minang, Ketua Prodi Ilmu Keperawatan, Ketua LPPM STIKes Ranah Minang, Kepala SMA PGRI I Padang, dan teman-teman sejawat yang ikut membantu terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, M., & Wirjatmadi, B. (2014). *Peranan Gizi dalam Siklus Kehidupan*. Jakarta: Kencana.
- Arifin, Z. (2015). Perilaku Remaja Pengguna Gadget. *IAIT Kediri. Volume 26 Nomor 2 September 2015* 287, 26(September), 287–315.
- Harfiyanto, D., dkk. (2015). *Pola interaksi sosial siswa penggunaan gadget di SMA N 1 Semarang*. 4 (1) : 1-5.
- Irawan, J. & Armayati, L. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. 8 (2) : 29-38.
- Ismato, Y. dkk. (2015). *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA N 9 Manado*. 3 (2) : 1-6.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Sikecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kadir. (2009). *Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMP Melalui Penggunaan Masalah Kontesual Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Haluoleo Kendari
- Muniningrum, R. (2009). *Pengaruh Kemandirian Belajar Dalam Pendidikan Jarak Jauh Terhadap Keterampilan Sosial Mahasiswa SI PGSD "skripsi"*. universitas pendidikan Indonesia.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metedologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT rineka cipta.
- Pratiwi, dkk. (2013). *Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan sosial pada Remaja Di Surakarta*. Program studi psikologi fakultas kedokteran universitas sebelas maret
- Purnomo, A. (2014). *Hubungan Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati Pada Mahasiswa "skripsi"*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Retani, L. R. (2016). *Hubungan Antara Tingkat Adiksi dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Pengguna Smartphone di SMP N 10 Tegal "skripsi"*. Semarang: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Sarwono, S.W. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Setiani, T. (2014). *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri PAKEM 2 SLEMAN "skripsi"*. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Soetjningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Cv. Sagung Seto
- Thalib, B. S. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana
- Trifiana, R. (2015). *Pengaruh Kematangan Emosi Terhadap Perilaku Prososial Remaja Pengguna Gadget di SMP N 2 Yogyakarta*. Artikel E-journal.