

**HUBUNGAN KESEPIAN DENGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL
PADA SISWA SMAN 1 MUTIARA PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

Nurul Fatwana

NIM. 180901091



**PROGRAM STUDI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022**

**HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* (KESEPIAN) DENGAN
KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA SISWA SMAN MUTIARA PIDIE**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Psikologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Oleh :

**Nurul Fatwana
NIM. 180901091**

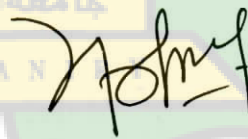
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Barmawi, S.Ag., M. Si
NIP. 197001032014111002**

Pembimbing II,



**Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN. 1327058101**

**HUBUNGAN KESEPIAN DENGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL
PADA SISWA SMAN 1 MUTIARA PIDIE**

SKRIPSI

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan Sebagai
Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Oleh :

**Nurul Fatwana
NIM. 180901091**

**Pada Hari/Tanggal :
Rabu, 7 Desember 2022
8 Jumadil Awal 1444 AH**

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

**Barmawi, S.Ag., M.Si
NIP. 197001032014111002**

Sekretaris,

Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi, Psikolog

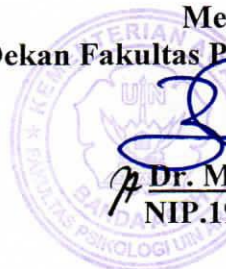
Penguji 1,

**Fatimah, S.Ag., M.Si
NIP. 19711018200032002**

Penguji 2,

**Ida Fitria, S.Psi., M.Sc
NIDN. 2025058801**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry**



**Dr. Muslim, M.Si
NIP.196610231994021001**

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Nama : Nurul Fatwana
NIM : 180901091
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Prodi : Psikologi UIN Ar-Raniry

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 7 Desember 2022
Yang menyatakan,



Nurul Fatwana
NIM. 180901091

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Syukur Allhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segenap kekuatan dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini. Shalawat terhatur kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umatnya. Terima kasih yang berlimpah penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang membuat penulis menyelesaikan karya ini.

1. Kepada Bapak Dr. Muslim, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-raniry atas kebijakan-kebijakan yang diterapkan dalam memimpin Fakultas Psikologi UIN Ar-raniry.
2. Kepada Bapak Dr. Syafrilisyah, S.Ag.,M.Si selaku Wakil Dekan I bidang Akademik dan Kelembagaan yang telah membantu bidang akademik mahasiswa.
3. Kepada Ibu Misnawati, S.Ag., M.Ag. Ph.D selaku Wakil Dekan II bidang administrasi dan Keuangan, yang telah membantu dalam administrasi mahasiswa.
4. Kepada Bapak Drs.Nasruddin, M.Hum sebagai Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
5. Kepada Bapak Julianto, S.Ag., M.Si selaku ketua prodi Fakultas Psikologi UIN Ar-raniry atas segala kemudahan yang diberikan pada penulis selama menjalankan pendidikan di Fakultas Psikologi.

6. Kepada Ibu Cut Riska Aliana, S.Psi., M.Si selaku Sekretaris Prodi Program Studi Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa
7. Kepada Ibu Fatmawati, S.Psi., B.Psych (Hons), M.Sc selaku penasehat akademik, yang telah membantu banyak hal dan meluangkan waktu hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
8. Kepada Bapak Barmawi, S.Ag., M.Si selaku dosen pembimbing I yang bersedia memberikan arahan, bimbingan, dukungan dengan penuh kesabaran, pengertian dan keikhlasan dalam menyusun karya ini.
9. Kepada Ibu Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing II yang bersedia memberikan arahan, bimbingan, dukungan dengan penuh kesabaran, pengertian, keikhlasan dan meluangkan banyak waktu dalam menyusun karya ini.
10. Kepada Ibu Fatimah Ibda, S.Ag., M.Si selaku dewan penguji I dalam sidang munaqasyah skripsi yang juga telah memberikan banyak masukan sehingga skripsi ini maksimal.
11. Kepada Ibu Ida Fitria, S.Psi., M.Sc selaku dewan penguji II dalam sidang munaqasyah skripsi yang juga telah memberikan banyak masukan sehingga skripsi ini maksimal.
12. Kepada seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah membantu, mendidik, dan memberikan ilmu yang bermanfaat dengan ikhlas dan tulus.

13. Terimakasih kepada orang tua tercinta, Bapak Suhaimi, S.Pd (Ayah) dan Ibu Ita Erwati, S.Pd (Mama) yang telah memberikan dukungan moral dan moril serta doa tiada henti sehingga penulis sampai ke tahap akhir penyelesaian program S1 ini.
14. Terimakasih tak terhingga kepada Nurul Fatwana diri saya sendiri, telah sekuat tenaga berusaha, berjuang dengan sepenuh hati, semua lelah, letih fisik dan mental. Saya sangat bersyukur kepada Allah SWT karena proses yang saya lewati, saya bisa bertahan sampai detik ini. Terimakasih Nurul karena sudah melakukan yang terbaik.
15. Terimakasih kepada saudara kandung, Bapak Andi Maulana, S.Pd (Abang) dan Tgk. Khairul Amna (Adik) yang telah senantiasa untuk membantu menyebarkan angket dan meminjamkan *keyboard* kepada penulis sehingga penulis dapat dengan mudah mengerjakan skripsi.
16. Terimakasih kepada Ali dan Ibu Munevver Aydemir yang telah berusaha mencarikan jurnal dan membantu berdo'a pada ulama besar sehingga penulis tidak ada hambatan dalam penyelesaian skripsi.
17. Terimakasih kepada Badratun Nafis, Nurul Saputri, Jihan Zathifal, Raihanil Fonna, dan Kalila Zuhra atau pada seluruh anggota grup Sente sebagai keluarga kedua yang selalu menghibur ketika penulis merasakan galau dan selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis.
18. Terimakasih kepada Aisah Anum dan Cut Sofia Hanin, sahabat seperjuangan sampai saat ini yang selalu memberikan motivasi, dukungan, bantuan dari awal masuk kuliah sampai sekarang.

Hubungan Kesenian Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Siswa SMAN 1

Mutiara Pidie

ABSTRAK

Kesepian kerap kali terjadi pada remaja. Salah satu faktor pemicu kesepian pada remaja adalah adanya rasa tidak puas dengan hubungan yang dibangun. Remaja tidak ragu-ragu untuk menggunakan media sosial sebagai pelarian dari kesepian yang dialami dalam dunia nyata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Alat ukur penelitian ini yaitu skala kesepian oleh Peplau dan Perlman (1981) dan skala Kecanduan Media Sosial oleh Sahin (2018). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Mutiara Pidie sebanyak 202 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi (r) sebesar 0,345 dengan $p = 0,00$ yang menandakan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Artinya semakin tinggi kesepian semakin tinggi kecanduan media sosial, sebaliknya semakin rendah kesepian maka semakin rendah kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie.

Kata kunci : *Kesepian, Kecanduan Media Sosial, Siswa, Remaja*



19. Terimakasih kepada Guru dan Teman-Teman SMAN Mutiata Pidie yang sudah membantu penulis memberikan izin untuk meneliti dan sudah membantu penulis sebagai responden penelitian.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan, masukan dan dukungan do'a selama proses belajar dan penyusunan skripsi ini. Penulis berharap kekurangan dalam karya ini dapat diperbaiki dengan saran dan kritik yang positif.



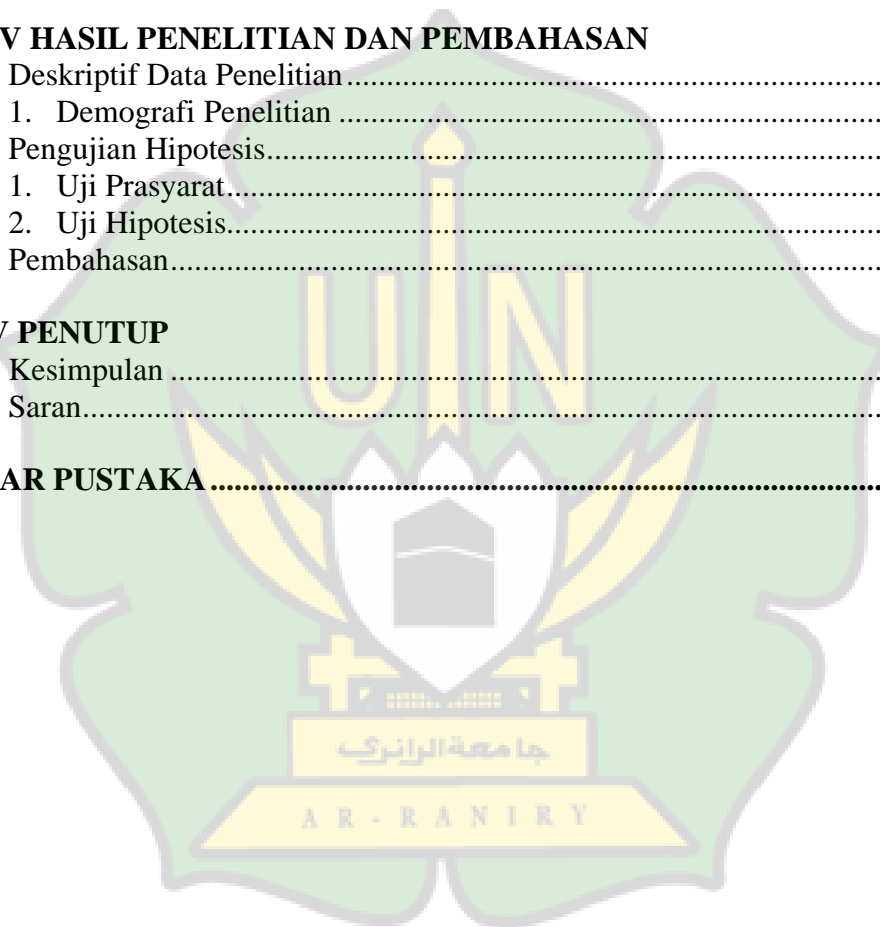
Banda Aceh, 7 Desember 2022
Yang menyatakan,

Nurul Fatwana
NIM. 180901091

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Permasalahan	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kesepian.....	16
1. Pengertian Kesepian	16
2. Aspek-Aspek Kesepian.....	18
3. Faktor-Faktor Kesepian	20
B. Kecanduan Media Sosial.....	20
1. PengertianKecanduan	26
2. Pengertian Media Sosial	26
3. Pengertian Kecanduan Media Sosial	27
4. Aspek-Aspek Kecanduan Media Sosial	29
5. Faktor- Faktor Kecanduan Media Sosial	32
6. Ciri-Ciri Kecanduan Media Sosial	35
C. Hubungan Kesepian Dengan Kecanduan Media Sosial.....	35
D. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	38
B. Identifikasi Variabel Penelitian	38
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	39
1. Pengertian Kesepian.....	39
2. Pengertian Kecanduan Media Sosial.....	39
D. Subjek Penelitian.....	40
1. Populasi	40
2. Sampel.....	40
E. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian	41
1. Administrasi Penelitian	41
2. Pelaksanaan Uji Coba	42

3. Pelaksanaan Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Alat Ukur Penelitian	43
2. Uji Validitas	48
3. Uji Daya Beda Aitem.	52
4. Uji Reliabilitas	55
G. Teknik Analisis Data	56
1. Uji Asumsi	56
2. Uji Hipotesis	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskriptif Data Penelitian	59
1. Demografi Penelitian	59
B. Pengujian Hipotesis	59
1. Uji Prasyarat	65
2. Uji Hipotesis	67
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa SMAN Mutiara Pidie.....	40
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala Kesenian	43
Tabel 3.3 Skor Skala Likert.	44
Tabel 3.4 Skor Aitem <i>Favo</i> dan <i>Unfavo</i> Skala Kecanduan Media Sosial	46
Tabel 3.5 Skor Skala Likert.	46
Tabel 3.6 Koefisien CVR Skala Kesenian	48
Tabel 3.7 Koefisien CVR Skala Kecanduan Media Sosial	49
Tabel 3.8 Koefisien Daya Beda aitem Skala Kesenian.....	51
Tabel 3.9 <i>Blue Print</i> Akhir Skala Kesenian.....	52
Tabel 3.10 Koefisien Uji Daya Beda aitem Skala Kecanduan Media Sosial..	52
Tabel 3.11 <i>Blue Print</i> Akhir Skala Kecanduan Media Sosial.....	53
Tabel 4.1 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jenis Kelamin.....	57
Tabel 4.2 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Usia	58
Tabel 4.3 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Kelas.....	58
Tabel 4.4 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Media Sosial.....	59
Tabel 4.5 Deskripsi Data Penelitian Skala Kesenian.....	60
Tabel 4.6 Kategorisasi Skala Kesenian.....	61
Tabel 4.7 Deskripsi Data Penelitian Skala Kecanduan Media Sosial.....	62
Tabel 4.8 Kategorisasi Skala Kecanduan Media Sosial.....	63
Tabel 4.9 Uji Normalitas Data Penelitian	64
Tabel 4.10 Uji Linearitas Hubungan Data Penelitian	64
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Data Penelitian.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	36
--------------------------------------	----



***The Relationship Between Loneliness and Social Media Addiction In Mutiara
Pidie Senior High School Students***

ABSTRACT

Loneliness often occurs in adolescents. One of the factors that trigger loneliness in adolescents is a feeling of dissatisfaction with the relationship that is fostered. Teenagers are not hesitate to use social media as an escape from the loneliness they experience in the real world.. The purpose of this study was to determine the relationship between loneliness and addiction to social media in Mutiara Pidie Senior High School students. This study used a quantitative approach with the correlation method. The measurement tools for this research was the loneliness scale by Peplau and Perlman (1981) and the Social Media Addiction scale by Sahin (2018). The total samples were 202 students. Sampling used purposive sampling method. The results showed a correlation coefficient (r) of 0.345 with $p = 00.00$ which indicated that there was a very significant positive relationship between loneliness and addiction to social media in Mutiara Pidie Senior High School students. This meant that the higher the loneliness, the higher the addiction to social media, conversely, the lower the loneliness, the lower the addiction to social media in Mutiara Pidie Senior High School students.

Keywords : Loneliness, Social Media Addiction, Students, Teenager



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dan tidak bisa memenuhi kebutuhannya sendiri. Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya, individu memiliki kebutuhan sosial yang semakin rumit dan beranekaragam. Keinginan untuk berbaur dengan orang lain, memberikan seseorang kesenangan, mendapatkan pertolongan, menjalin keakraban, mendapatkan pujian dan sebagainya (Sari dan Hidayati, 2015).

Masi, dkk (2011) mengungkapkan sebagian orang atau remaja memiliki hambatan dalam membentuk koneksi sosial yang bermakna, sedangkan sebagian yang lain mampu memiliki koneksi sosial namun kehilangan relasi tersebut karena perpisahan atau perselisihan. Individu yang tidak memiliki koneksi sosial yang bermakna beresiko akan mengalami kesepian, yaitu suatu pengalaman yang tidak menyenangkan yang kemungkinan bisa dialami oleh semua orang. Dari waktu ke waktu, orang-orang mulai merasakan sakitnya kesepian. Setiap orang mungkin pernah merasakan pada suatu waktu ketika tidak ada seorangpun yang bisa diajak bicara, tidak ada orang yang datang menghampiri ketika kita sedang ingin ditemani, atau ketika semua hubungan yang dimiliki terlihat palsu dan sedikit (Burger, 2007).

Yurni (2015) mengungkapkan kesepian secara umum terkait dengan perasaan negatif tentang hubungan interpersonal. Orang yang kesepian dianggap kurang kompeten secara interpersonal dibandingkan dengan orang yang tidak kesepian. Weiss (Dalam Garvin, 2017) mendefinisikan kesepian sebagai suatu kondisi emosi yang negatif dan seseorang bisa saja merasa kesepian meski berada di tempat kerumunan atau keramaian sekalipun.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara anak-anak menuju dewasa, yang digambarkan sebagai masa penuh dengan *storm and stress* atau badai dan tekanan. Pada masa ini, remaja mengalami perubahan dunia sosial yang begitu cepat (Laursen dan Hartl, 2013). Remaja sering menggambarkan kesepian yang dialami sebagai kekosongan, kebosanan, dan keterasingan. Remaja lebih sering kesepian ketika merasa ditolak, terasing dan tidak mampu memiliki peran dalam lingkungannya. Kesepian dirasakan karena belum terbentuknya keintiman baru yang berakibat remaja tidak mempunyai hubungan interpersonal yang intim Rice (Dalam Sari dan Hidayati, 2015).

Corsano dan Gulton (Dalam Garvin, 2017) mengatakan meski sering dialami oleh remaja, kesepian memiliki dampak yang kurang positif terhadap kesehatan psikologis remaja. Orang-orang yang mengalami kesepian secara emosional cenderung mengalami kecanduan internet (Hardie dan Tee, 2007). Kuss dan Griffiths (2017) menjelaskan kecanduan media sosial dianggap semacam kecanduan internet. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesepian salah satunya yaitu faktor psikologis yang

mengakibatkan adanya perasaan hampa dan terisolasi dari lingkungan sosial Montage (Dalam Putri dan Eryani, 2020). Menurut Peplau (1988) faktor yang menyebabkan seseorang merasa kesepian adalah *precipitating* yaitu kesepian bisa terjadi karena terpisah dari ikatan sosial yang penting atau karena berakhirnya hubungan penting dari kehidupan yang individu jalani. Remaja yang mengalami kesepian akan merasa tidak puas (*dissatisfied*), kehilangan (*deprived*), dan menderita (*distressed*), namun bukan berarti kesepian yang sama terjadi di setiap waktu. Remaja yang berbeda bisa memiliki perasaan kesepian yang berbeda, pada situasi yang berbeda pula (Sari dan Hidayati, 2015). Sebuah studi dari Universitas Michigan menemukan bahwa kita akan makin aktif di sosial media saat merasa kesepian (Akbar dan Abdullah, 2021).

Penggunaan internet Indonesia merupakan pengguna terbesar kelima di Asia (Kementerian Informasi, 2020). Indonesia memiliki 210,26 juta pengguna Internet (77,02%) dari total populasi 272.682.600 jiwa pada tahun 2021-2022. Konten internet yang sangat sering diakses yaitu media sosial (89,15%) menurut Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (2022). Durasi penggunaan media sosial per hari yaitu 1-2 jam (13%), 2-3 jam (13,4%) dan 3-4 jam (14,1%). Media sosial yang sering dikunjungi yaitu *Facebook* (57,7%), *Instagram* (17,8%), *Youtube* (15,1%), *Google* (6%), *Twitter* (1,7%) dan *Linkedin* (0,4%). Remaja umur 13-18 tahun termasuk pengguna internet ketiga tertinggi (99,16%). Penggunaan internet berdasarkan tingkat pendidikan siswa SMA pengguna tertinggi yang

menggunakan internet (93,75%). Hal ini menempatkan siswa SMA dengan posisi ke lima besar tertinggi menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2022). Hasil penelitian dari Ariani, Elita, dan Zulfitri (2009) menunjukkan bahwa lebih dari sebagian responden pada remaja tengah yaitu siswa SMA sebanyak 43 orang (50,6%) berada pada kategori tinggi dalam pemakaian media sosial. Fenomena tersebut juga terjadi pada siswa SMAN Mutiara Pidie. Dapat diketahui bahwa banyak siswa SMAN 1 Mutiara Pidie yang menggunakan media sosial seperti *Instagram, Tiktok, Telegram, Facebook, Whatsapp* dengan durasi tinggi. Melalui hasil wawancara awal yang dilakukan pada tiga orang siswa SMAN 1 Mutiara Pidie mengatakan bahwa hampir semuanya menggunakan media sosial dan intensitas pemakaian media sosial juga tidak tanggung-tanggung.

Berikut hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti kepada tiga orang siswa SMAN 1 Mutiara Pidie.

Cuplikan wawancara 1:

“Saya menggunakan media sosial untuk melihat vidio-vidio di Tiktok dan stories atau vidio yang ada di Instagram dan juga berita-berita apapun. Selain itu saya juga sering nonton drama korea melalui Telegram dan itu kadang-kadang sampai 3 episode dalam 1 jam karena saya selalu merasa bosan. Pulang dari bermain dengan teman-teman baru saja sampai rumah saya sudah merasa hampa lagi, dan lanjut main HP terus sampai tidak ingat waktu. Ketika jalan-jalan dengan teman sekolah atau teman kampung kami juga sering buka Instagram untuk liat referensi vidio-vidio atau foto-foto gitu supaya kami bisa ikutin jika bagus hasilnya saya upload tapi kalau gak bagus gak diupload. Kalo ada tugas dari sekolah suka bilang dalam hati “bentar lagi pasti siap” trus sampe besoknya pas sampai disekolah baru buat minta punya teman. Kalo malam kegiatannya ya main medsos karena malam gak tau mau buat apa jadi ya buka medsos karena kalo gak buka medsos kek gimana gitu, gak enak aja kek sepi, bosan gitu kalo sebentar gak buka. Kalau dihitung-hitung jumlah saya menghabiskan waktu dalam bermain media sosial 8 jam perhari sampai deh. Kebanyakan teman di Instagram saya ya teman-teman sekolah karena kami semuanya memang

hampir semua menggunakan sosial media bahkan guru kami yang sudah tua juga punya”. (Wawancara personal dengan inisial CH, pada tanggal 30 Maret 2022)

Cuplikan wawancara 2:

“Saya sering merasa kesepian, jika ada masalah di sekolah biasanya saya pendam aja. Pacar juga tidak punya itulah makanya saya kayak orang yang sangat kesepian tidak tahu ingin curhat kepada siapa, saya juga sangat tertutup kepada keluarga tertutup dalam hal apapun masalah pertemanan, percintaan kecuali masalah uang. Saya sering menghabiskan waktu untuk main Instagram, TikTok, dan Facebook tapi Facebook udah sedikit jarang palingan jika sudah bosan melihat konten yang ada di Instagram, TikTok, dan Youtube aja baru beralih ke Facebook. Waktu yang saya habiskan untuk bermain sosial media kurang lebih 10 jam perhari. Aktivitas saya di Instagram melihat stories orang, mengunggah vidio atau foto di story sama menonton vidio reels, kalau di tiktok melihat konten orang kadang-kadang ada juga buat konten sendiri tapi gak pernah upload karena malu, dan Facebook aktivitasnya melihat stories orang, mengunggah postingan saat sedang benar-benar sepi tidak tahu ingin berbuat apa yasudah unggah status supaya ada orang yang komen dan itu sangat membantu saya terhibur kerena itu membuat saya tidak kesepian lagi”. (Wawancara personal dengan inisial NH, pada tanggal 14 Maret 2022).

Cuplikan wawanca 3:

“Saya ada menggunakan media sosial seperti Instagram, Tiktok, Facebook, Whatsapp, Telegram. Sosial media yang sering saya main Instagram sama Tiktok. Pertama bangun tidur saya pasti buka Instagram dulu terus Whatsapp, tapi akhir-akhir ini saya juga sering ngecek Shopee pas pertama buka mata hehe karna selalu penasaran barang udah sampe mana. Instagram saya post sesekali aja gak sering palingan pantau story orang atau gak liat berita-berita terkini di Instagram di media sosial yang lain gitu juga gak sering post tapi sering pantau-pantau orang aja. Durasi yang saya habiskan dalam sehari 6 jam keknya, pagi pas baru bangun tidur scroll bentar aja mungkin 5 atau 10 menit terus pas jam istirahat setelah jajan sambil makan-makan buka Tiktok 10 menit untuk liat konten-konten orang karena saya juga gak post di Tiktok pulang sekolah kalau udah siap shalat zuhur sambil istirahat main hp kayak ngescroll Tiktok, Instagram, Facebook, Whatsapp. Jam istirahat selain ngescroll Tiktok saya juga bermain dengan teman-teman ya ngumpul-ngumpul aja disatu meja kalau udah siap jajan terus cerita-cerita random gitu aja. Saya merasa terhibur jika berkumpul dengan teman-teman, saya hanya berkumpul dengan teman-teman ketika di sekolah karena ketika di rumah saya jarang keluar kecuali kalau ada PR kayak harus buat bareng-bareng disatu tempat tapi itu jarang karena kami sering bahas pas di sekolah”.(Wawancara dengan MW, pada tanggal 13 Juli 2022).

Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa ada dari kalangan remaja atau siswa SMAN 1 Mutiara Pidie yang menggunakan media sosial. Mereka juga banyak menghabiskan waktu untuk bermain media sosial dengan durasi yang tinggi kurang lebih bisa sampai 10 jam dalam satu hari. Hal tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor seperti adanya rasa kesepian, dan kebosanan di dalam diri.

Daviz (2001) mengungkapkan bahwa media sosial memang memberikan banyak dampak positif bagi remaja, tetapi juga memberikan dampak negatif bagi kehidupan remaja. Hal tersebut dikarenakan remaja tidak mampu dalam mengontrol penggunaan media sosial. Jika remaja tidak mampu dalam mengontrolnya, maka waktu dalam penggunaannya akan meningkat dan dapat menyebabkan kecanduan terhadap media sosial (Thakkar, 2006). Menurut Sahin (2018) kecanduan media sosial adalah individu yang menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial dan memiliki keinginan untuk mengetahui tentang apa pun dengan segera, yang dapat menyebabkan toleransi virtual, komunikasi virtual, dan masalah virtual pada dirinya. Syamsoedin, Bidjuni, dan Wowiling (2015) mengungkapkan durasi lamanya bermain media sosial yaitu 5-6 jam dalam sehari.

Kriteria bagi individu yang mengalami kecanduan Media Sosial menurut Young dan Rodgers (Dalam Wulandari dan Netrawati, 2020) yaitu, 1) merasa sibuk atau asyik dengan media sosialnya, 2) merasa membutuhkan sosial media dengan meningkatkan jumlah waktu

penggunaanya, 3) tidak mampu mengontrol atau mengendalikan diri untuk mengurangi penggunaan sosial media yang berlebihan, 4) merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi serta menghetikan penggunaan sosial media, 5) menggunakan media sosial lebih lama daripada yang direncanakan, 6) menggunakan media sosial sebagai jalan keluar pada masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil survey yang diperoleh pada 43 orang siswa SMAN 1 Mutiara Pidie ada sebanyak 18 orang siswa merasa kesepian sekaligus siswa ini juga menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-harinya. Mereka menggunakan media sosial seperti *Instagram*, *Tiktok*, *Whatsapp*, dan *Telegram*. Banyak diantara mereka (72%) yang menilai bahwa media sosial itu penting dalam hidupnya tapi ada sebagian (28%) yang merasa tidak penting. Ada (15%) yang menggunakan media sosial 1-3 hari dalam seminggu dan ada (35%) yang menggunakan media sosial 3-4 hari dalam seminggu serta (50%) yang menggunakan media sosial diatas 5 hari dalam satu minggu. Dalam satu hari mereka bisa menggunakan media sosial lebih dari satu jam (78%). Informasi yang mereka cari di media sosial yaitu informasi tentang sekolah (33%), informasi viral (33%), informasi terkini (17%), dan informasi lainnya (17%). Dampak yang mereka alami selama ini ketika menggunakan media sosial yaitu kelalaian terhadap tugas (62%), mereka juga merasa tidak bahagia (29%), dan sakit fisik (9%).

Berdasarkan hasil survey diatas bisa dilihat bahwa orang-orang yang kesepian merasa sangat butuh dengan media sosial, dimana banyak diantara

mereka yang *intens* menggunakan media sosial lebih dari 5 hari dalam seminggu. Banyak dari mereka nyaman untuk berkomunikasi di media sosial. Mereka selalu ingin mendapat informasi tentang sekolahnya, informasi viral atau terkini, walaupun dengan menggunakan media sosial memberikan dampak buruk untuk mereka seperti mereka lalai terhadap tugas sekolah tetap mereka merasa tidak bahagia ketika menggunakan media sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dan survey di SMAN 1 Mutiara Pidie, peneliti melihat bahwa banyak remaja yang mengalami kesepian dan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Maka hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada terdapat “Hubungan Kesepian Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Siswa SMAN 1 Mutiara Pidie”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas maka rumusan masalah adalah apakah ada hubungan antara kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie?

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie.

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis kepada para pembaca.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang psikologi klinis, psikologi sosial dan menambah pengetahuan tentang hubungan kesepian dengan kecanduan penggunaan Media Sosial.

2. Manfaat secara praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat lebih memahami kondisi psikologis yang dirasakan terutama terkait dengan kesepian dan kecanduan media sosial sehingga dapat mengatasinya dengan bijak.

b. Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai kesepian dan kecanduan media sosial kepada murid.

c. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada orang tua tentang kesepian dan kecanduan media sosial.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan peneliti terkait kesepian maupun kecanduan media sosial di masa mendatang.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relative sama dalam hal tema, kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan.

Penelitian oleh Sembiring (2017) mengenai “Hubungan Antara Kesepian Dan Kecenderungan Narsistik Pada Pengguna Jejaring Sosial Media *Instagram*” menunjukkan hasil penelitian bahwa kedua variabel memiliki korelasi negatif yang tidak signifikan ($r=-0,080$; $p = 0,264$) yang berarti kedua variabel yaitu kesepian dengan kecenderungan narsistik tidak memiliki hubungan. Populasi dalam penelitian ini yaitu pengguna jejaring sosial *Instagram* yang telah aktif minimal selama 6 bulan, berusia 18-24 tahun, memiliki jumlah foto dalam akun *Instagram* pribadi minimal 90 foto, aktif dalam mengakses akun *Instagram* dengan rata-rata akses 1-2 hari sekali Penelitian yang selanjutnya akan dilakukan pada populasi siswa SMAN 1 Mutiara Pidie yang memiliki akun media sosial. Teknik yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu menggunakan *snowball sampling* sedangkan teknik yang dilakukan oleh peneliti untuk selanjutnya yaitu teknik *purposive sampling*.

Penelitian oleh Aprilia, Sriati, dan Hendrawati (2020) yang berjudul “Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja atau sebanyak 51,4% mengalami kecanduan media sosial tingkat rendah, sedangkan hampir setengah dari remaja atau sebanyak 48,6% mengalami kecanduan media sosial tingkat tinggi. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen yang dibuat oleh Sahin (2018) dan dianalisis dengan analisis deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi SMAS Plus Al-Falah kelas X, XI dan XII yang tinggal bersama orang tua sejumlah 72 siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama memakai teori kecanduan media sosial dari Sahin dan sama-sama pada siswa SMA kelas X, XI, dan XII akan tetapi penelitian yang akan dilakukan yaitu siswa SMAN 1 Mutiara Pidie dengan jumlah populasi 882.

Penelitian oleh Garvin (2019) yang berjudul “Hubungan Antara Kesenian Dengan *Problematic Internet Use* Pada Remaja” menemukan bahwa kesenian berhubungan secara signifikan dengan *problematic internet use* ($p = 0,000 < 0,05$; $r = 0,356$). Berdasarkan temuan tersebut, peneliti kemudian menyimpulkan bahwa remaja yang kesenian akan menjadikan internet sebagai pelariannya, terutama dalam hal interaksi sosial serta coping secara emosional, sehingga remaja yang kesenian akan lebih rentan terhadap *PIU*. Partisipan penelitian sebanyak 588 remaja (55,8% perempuan) berusia 14 – 18 tahun dilibatkan untuk mengisi *UCLA Loneliness Scale Version 3*

dan *Generalized Problematic Internet Use Scale 2* yang sudah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia. Berbeda dengan penelitian akan dilakukan yaitu pada variabel Y peneliti meneliti tentang kecanduan media sosial sedangkan penelitian sebelumnya meneliti tentang *Problematic Internet Use*. Populasi penelitian sebelumnya yaitu pada remaja sedangkan peneliti akan dilakukan pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Peneliti menggunakan skala kesepian berdasarkan teori Peplau dan Perlman (1981) dan skala kecanduan media sosial menggunakan teori yang dikemukakan oleh Sahin (2018).

Penelitian oleh Saputri, Rahman, dan Kurniadewi (2012) mengenai “Hubungan Antara Kesepian Dengan Konsep Diri Mahasiswa Perantau Asal Bangka Yang Tinggal Di Bandung”, berdasarkan hasil korelasi Rank Spearman diperoleh hasil penelitian bahwa adanya hubungan *negative* yang *significant* antara kesepian dengan konsep diri dengan koefisien korelasi rendah sebesar -0,379. Hal ini berarti mahasiswa perantau yang mengalami kesepian maka konsep dirinya rendah, dan sebaliknya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diperoleh dari skala kesepian diperoleh dari 30 sampel terdapat 60% (18 orang) yang memiliki kesepian diatas rata-rata/tinggi. Berdasarkan analisis deskriptif terhadap skor yang diperoleh dari skala konsep diri dari 30 sampel terdapat 53,3% (16 orang) mahasiswa perantau asal Bangka memiliki konsep diri positif dan 46,7% (14 orang) memiliki konsep diri negatif. Teknik dalam penelitian menggunakan *Purposive sampling* sebanyak 60 orang diambil dari 280 jumlah populasi yang ada. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan *Purposive*

Sampling sebanyak 202 siswa SMAN 1 Mutiara Pidie yang menggunakan media sosial lebih dari 5-6 jam perhari dari 882 populasi.

Penelitian dilakukan oleh Pertiwi dan Hidayati (2018) mengenai “Kecanduan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah 1 Semarang Kecamatan Candisari Kota Semarang”, menunjukkan hasil penelitian bahwa dari 131 responden penelitian berdasarkan tingkat motivasi belajar kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Semarang yang paling banyak adalah kategori baik sebanyak 122 siswa (93,1%) dari 122 siswa tersebut kebanyakan tinggal bersama orang tuanya sehingga dalam penggunaan media sosial dikontrol sehingga belajarnya tetap baik, sedangkan motivasi belajar paling sedikit adalah kategori kurang sebanyak 2 siswa (1,5%) dari siswa tersebut tinggal bersama saudara (paman/nenek) tidak bersama orang tua sehingga kontrol dalam penggunaan media sosial tidak terkontrol. Dalam kategori cukup ada 7 siswa (5,3%) dari siswa tersebut ada yang tinggalnya bersama orang tua ada juga yang tinggal dirumah saudara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Semarang Kecamatan Candisari Kabupaten Semarang. Perbedaan penelitian sebelumnya terletak pada variabel X yaitu kecanduan media sosial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menjadikan kecanduan media sosial pada variabel Y. Tujuan penelitian yang akan dilanjutkan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui

hubungan *loneliness* dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie.

Penelitian yang dilakukan oleh Akbar dan Sari Abdullah (2021) mengenai “Hubungan Antara Kesepian (*Loneliness*) Dengan *Self Disclosure* Pada Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa Yang Menggunakan Sosial Media (*Instagram*)” pada mahasiswa berjumlah 97 orang di Universitas Teknologi Sumbawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kesepian (*loneliness*) dengan *self disclosure* dengan koefisien korelasi bernilai 0,689 masuk kategori tinggi atau kuat, dan nilai Sig. (p hitung)= 0,000 atau $p < 0,05$ yang berarti terdapat hubungan variabel Kesepian (*Loneliness*) dan *self disclosure* yang signifikan. Nilai positif menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang searah, yang artinya semakin tinggi kesepian yang dirasakan maka semakin tinggi pula *self disclosure* yang dilakukan di media sosial. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel Y peneliti akan meneliti tentang kecanduan media sosial sedangkan penelitian sebelumnya yaitu *Self Disclosure*. Populasi penelitian sebelumnya yaitu pada mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa sedangkan penelitian yang akan dilanjutkan yaitu pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Penelitian sebelumnya hanya meneliti pada subjek yang menggunakan media sosial *Instagram* saja sedangkan peneliti yang akan dilanjutkan yaitu pada semua media sosial.

Beberapa penelitian di atas telah menggambarkan terdapat hubungan yang signifikan perbedaan di dalam penelitian ini adalah variabel yang

diambil kesepian dengan kecanduan media sosial yang penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Mutiara Pidie. Oleh karena itu tidak terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya menggunakan *snowball sampling* sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu menggunakan *purposive sampling* dan subjek yang diambil peneliti juga berbeda dengan penelitian sebelumnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kesepian

1. Pengertian Kesepian

Menurut Perlman dan Peplau (1981), kesepian adalah pengalaman yang tidak menyenangkan yang terjadi ketika hubungan sosial seseorang kurang dalam beberapa hal penting, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Perlman dan Peplau (1982) mendeskripsikan kesepian adalah keadaan emosional yang secara subjektif mengalami keengganan yang terkait dengan persepsi terhadap kebutuhan-kebutuhan intim dan sosial yang tidak terpenuhi. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kesepian adalah suatu emosi negatif yang dirasakan individu karena kurang puas dengan kebutuhan emosi dan sosial dalam hidupnya.

Menurut Khatib (2012) mengungkapkan kesepian adalah suatu pengalaman yang menyedihkan dan menyakitkan yang ingin dihindari oleh seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut kesepian yaitu hampir serupa dengan pengertian yang diungkapkan oleh Perlman dan Peplau (1981) yakni suatu pengalaman yang menyedihkan atau tidak menyenangkan yang dirasakan oleh individu namun Khatib menambahkan bahwa individu tidak ingin pengalaman tersebut terjadi padanya.

Menurut Hawkey dan Cacioppo (2010) kesepian diasosiasikan dengan gangguan kepribadian dan psikosis, penurunan performa kognitif, meningkatkan kemungkinan gejala depresi. Berdasarkan pengertian tersebut kesepian dikaitkan sebagai gangguan mental dan menurunnya performa kognitif seperti menurun kemampuan berpikir, daya ingat, serta berbahasa jika individu tersebut terus-menerus merasakan kesepian.

Beberapa tokoh diatas telah menyatakan bahwa kesepian adalah pengalaman individu yang tidak menyenangkan karena tidak terpenuhi dalam hubungan sosial secara kualitas hal ini juga sama pendapatnya menurut Gierveld, Tilburg, dan Dykstra (2006) mendefinisikan kesepian sebagai kondisi sosial yang subjektif, dimana situasi yang dialami individu tersebut dirasakan tidak menyenangkan dan terjadi kekurangan kualitas hubungan.

Menurut Cherry (2022) mengungkapkan kesepian adalah suatu perasaan yang umum terjadi pada seseorang dimana sebenarnya perasaan tersebut kompleks dan unik pada masing-masing individu. Seseorang yang mengalami kesepian ia merasa kosong, merasa sendiri dan tidak diinginkan walaupun sebenarnya orang tersebut tidak sedang sendiri dan berada pada kondisi lingkungan yang ramai. Cherry juga berpendapat hal yang sama dengan tokoh-tokoh diatas yang mana ia mengatakan kesepian adalah emosi yang negatif namun Cherry menganggap perasaan tersebut unik.

Kesepian yaitu ketidaknyamanan seseorang yang dirasakan apabila beberapa kriteria penting dari hubungan sosial seseorang tidak terpenuhi.

Kekurangan tersebut dapat bersifat kuantitatif seperti merasa tidak memiliki teman dan juga dapat bersifat kualitatif seperti merasa bahwa hubungan sosial yang dibina hanya bersifat seadanya. Kesepian dalam penelitian ini merujuk pada teori Peplau dan Perlman (1981).

2. Aspek-Aspek Kesepian

Terdapat empat aspek kesepian menurut Peplau dan Perlman (1981) yaitu:

1) *Affective* (Afektif)

Individu yang mengalami kesepian merasa kurang bahagia, kurang puas, lebih pesimis dan menggambarkan dirinya sendiri tegang, tidak dapat santai dan jemu. Bosan dan gelisah didefinisikan sebagai perasaan yang dimiliki oleh seseorang yang mengalami kesepian.

2) *Motivational* (Motivasi)

Yaitu kesepian adalah kekuatan yang mendorong atau memotivasi seseorang untuk melakukan interaksi atau hubungan dengan orang lain meski merasa cemas terhadap interaksi tersebut. Kesepian dapat meningkatkan rasa putus asa yang mendalam.

3) *Cognitive* (Kognitif)

Kesepian menyebabkan seseorang merasa kehilangan kepercayaan terhadap orang lain. Individu yang kesepian umumnya kurang dapat berinteraksi atau kurang dapat memfokuskan perhatian secara efektif dan waspada terhadap suatu ancaman. Hal ini disebabkan karena individu merasa cemas dalam menghadapi situasi-situasi sosial yang terkecil

sekalipun. Akibatnya adalah suatu tendensi salah dalam menginterpretasikan intensi dari orang lain.

4) *Behavioral* (Perilaku)

Seseorang yang kesepian akan menunjukkan perilaku menghindari orang lain. Senyumnya tampak aneh dan tidak tulus serta jabatan tangannya kaku, enterpretasi wajah, nada suara, kecepatan bicara, jarak berdiri, cara berpakaian, kurang banyak bicara dengan orang.

Sementara aspek-aspek kesepian menurut Rusell (1996) yaitu:

1) *Personality* (kepribadian)

Adalah suatu kesatuan dari sistem-sistem psikofisik yang menentukan karakteristik perilaku dan cara berpikir individu. Individu mengalami kesepian karena disebabkan oleh kepribadian mereka atau adanya pola yang lebih stabil dari perasaan kesepian yang terkadang berubah dalam situasi tertentu.

2) *Social desirability* (keinginan sosial)

Adalah kesepian yang terjadi karena individu tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan pada kehidupan di lingkungannya. Hal ini disebabkan oleh adanya keinginan individu untuk membentuk atau membangun kehidupan sosial yang disenangi pada kehidupan individu.

3) *Depression* (depresi)

Adalah kesepian yang terjadi merupakan salah satu gangguan alam perasaan atau tekanan dalam diri individu yang ditandai dengan sikap dan

perasaan tidak berharga, tidak bersemangat, murung, bersedih hati dan ketakutan pada kegagalan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merujuk ke aspek yang dikemukakan oleh Peplau dan Perlman (1981) yaitu *affective*, *motivational*, *cognitive*, dan *behavioral*. Alasan peneliti memilih aspek tersebut yaitu karena aspek tersebut sudah sering digunakan pada peneliti terdahulu, selain itu aspek ini sesuai dengan konteks yang akan diteliti oleh peneliti.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesepian

Menurut Perlman dan Peplau terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kesepian

a. Faktor pemicu (*Precipitate factor*)

Faktor pemicu kesepian dapat dibagi menjadi dua yaitu, perubahan pada hubungan sosial yang dimiliki dan perubahan hubungan sosial yang diinginkan.

1) Hubungan sosial yang sebenarnya

Hubungan sosial yang sebenarnya dapat memicu kesepian apabila hubungan tersebut dinilai tidak lagi memuaskan bagi individu seperti sebelumnya. Mungkin penentu yang paling jelas dari kesepian adalah sifat hubungan sosial yang sebenarnya. Meskipun beberapa kegagalan untuk meniru menunjukkan bukti yang tegas bahwa orang yang kesepian memiliki kontak atau hubungan sosial yang lebih sedikit dari pada yang tidak

kesepian. Seseorang yang kesepian mengatakan bahwa kegiatan sosial yang dimiliki lebih sedikit dan memiliki teman-teman yang lebih sedikit.

2) Hubungan sosial yang dibutuhkan atau diinginkan

Hubungan sosial yang diinginkan individu juga dapat memicu kesepian, apabila pada kenyataannya individu memiliki hambatan untuk mewujudkannya.

b. Faktor kerentanan (*predispose factor*)

Faktor yang dapat membuat individu rentan terhadap kesepian dan memperpanjang durasi terjadinya kesepian dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1) Karakteristik personal

a) Sifat malu (*shyness*)

Sifat malu diidentifikasi sebagai kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial dan gagal untuk berpartisipasi secara tepat dalam situasi sosial yang memberikan kontribusi penting dalam kesepian.

b) Harga diri

Harga diri adalah keseluruhan cara yang kita gunakan untuk mengevaluasi diri kita. Harga diri yang rendah sejalan dengan kesepian yang lebih besar.

c) Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial kemungkinan berasal dari masa kanak-kanak, dan berkaitan dengan kesepian.

2) Karakteristik Situasional

Faktor situasional juga dapat mempengaruhi orang untuk kesepian. Situasi bervariasi dalam kesempatan yang mereka berikan untuk kontak sosial dan inisiasi hubungan yang baru. Beberapa kendala mendasarkan waktu, jarak dan uang. Faktor situasi juga dapat mengurangi kemungkinan mempertahankan hubungan sosial yang memuaskan.

3) Karakteristik Budaya

Teoritis yang berorientasi pada sosiologi telah melihat kesepian sebagai hasil dari faktor budaya dan penataan institusi sosial. Misalnya, sosiolog berpendapat bahwa sekularisasi, mobilitas dan urbanisasi berkontribusi pada tingkat kesepian di masyarakat Amerika.

Sementara faktor-faktor menurut Brehm, dkk (2002) terdapat empat faktor yang mempengaruhi kesepian, yaitu:

1. Ketidakadekuatan dalam hubungan yang dimiliki individu

Hubungan seseorang yang tidak adekuat akan menyebabkan seseorang tidak puas akan hubungan yang dimiliki. Ada banyak alasan seseorang merasa tidak puas dengan hubungan yang dimiliki, merasa tidak puas dengan hubungan yang tidak adekuat.

2. Terjadinya perubahan apa yang diinginkan individu dari suatu hubungan

Kesepian juga dapat muncul karena terjadi perubahan terhadap apa yang diinginkan seseorang dari suatu hubungan. Pada saat tertentu hubungan sosial yang dimiliki seseorang cukup memuaskan sehingga orang

tersebut tidak mengalami kesepian. Tetapi di saat lain hubungan tersebut tidak lagi memuaskan karena orang itu telah merubah apa yang diinginkannya dari hubungan tersebut.

3. Harga Diri

Orang yang memiliki harga diri yang rendah cenderung merasa tidak nyaman pada situasi yang beresiko secara sosial. Dalam keadaan seperti ini orang tersebut akan menghindari kontak-kontak sosial tertentu secara terus-menerus akibatnya akan mengalami kesepian.

4. Perilaku Interpersonal

Perilaku interpersonal akan menentukan keberhasilan individu dalam membangun hubungan yang diharapkan. Dibandingkan dengan orang yang tidak mengalami kesepian, orang yang mengalami kesepian akan menilai orang lain secara negatif, tidak begitu menyukai orang lain, tidak mempercayai orang lain, menginterpretasikan tindakan orang lain secara negatif, dan cenderung memegang sikap-sikap bermusuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kesepian meliputi faktor pemicu (*Precipitate factor*) yaitu: hubungan sosial yang sebenarnya (dukungan sosial teman sebaya dan keluarga), dan hubungan sosial yang dibutuhkan atau diinginkan, faktor kerentanan (*Predispose factor*) yaitu: karakteristik personal, karakteristik situasional, karakteristik budaya, ketidakadekuatan dalam hubungan yang dimiliki seseorang, terjadinya

perubahan apa yang diinginkan seseorang dari suatu hubungan, harga diri, perilaku interpersonal.

B. Kecanduan Media Sosial

1. Pengertian Kecanduan

Menurut Chaplin (2005) mengungkapkan kecanduan atau *addiction* diartikan sebagai ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan, biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Berdasarkan pengertian tersebut kecanduan adalah keterlibatan individu pada suatu kebiasaan sehingga menyebabkan ketergantungan yang dapat menimbulkan tindakan yang negatif.

Menurut Yee (2002) kecanduan adalah perilaku yang tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi individu itu sendiri maupun orang lain. Berdasarkan pengertian tersebut individu yang mengalami kecanduan akan sulit untuk mengakhiri kebiasaan tersebut.

Menurut Soejipto (2007) mengungkapkan kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kumat-kumatan, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang diulang-ulang oleh seseorang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut kecanduan merupakan perbuatan yang terjadi secara berulang-ulang dan termasuk suatu

gangguan yang bersifat kronis yang mengacu pada kondisi medis yang berlangsung dalam kurun waktu lama atau terjadi perlahan-lahan dan bersifat kambuh.

Menurut Fitri dan Widiningsih (2016) mengungkapkan kecanduan adalah keterlibatan perilaku yang berfungsi untuk menyenangkan dan memberikan bantuan dari ketidaknyamanan ke hal lain dengan biaya yang lebih besar daripada manfaat dan sering disertai dengan adanya bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial atau psikologis serta keinginan untuk mengurangi, menghentikan atau merubah perilaku dengan cara yang tidak mudah. Berdasarkan pengertian tersebut kecanduan adalah perilaku yang membuat individu menjadi senang sehingga membuat tidak nyaman akibat dari kesenangan tersebut.

Menurut Young dan Abreu (2017) mengungkapkan bahwa kecanduan adalah kebiasaan yang *compulsive* untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau memanfaatkan suatu zat, terlepas dari konsekuensi yang menghancurkan pada kesejahteraan fisik, mental, sosial, spiritual, dan finansial individu. Berdasarkan dari pengertian tersebut hampir serupa dengan pengertian tokoh diatas yang mengatakan kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang menjadi kebiasaan sehingga mengakibatkan kesejahteraan fisik, mental, dan lainnya menjadi buruk.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan kecanduan adalah kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat

kuat yang dilakukan individu sehingga mengakibatkan responnegatif yang diakibatkan oleh kebiasaan tersebut.

2. Pengertian Media Sosial

Menurut Latifah dan Lubis (2018), media sosial merupakan salah satu media baru yang dapat digunakan dan diakses dengan mudah oleh siapapun dan tanpa mengenal jarak sesama penggunanya. Menurut Lewis (2010), media sosial merupakan teknologi digital yang memungkinkan orang untuk berinteraksi, dan berbagi isi pesan. Media sosial merupakan istilah yang banyak digunakan setiap penggunanya untuk saling mengikat dan berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis web.

Meike dan Young (Rulli, 2015) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (to be share one-to-one) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. Media sosial adalah sekumpulan aplikasi berbasis internet, beralaskan pada ideologi dan teknologi Web 2.0 sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh penggunanya (Kaplan dan Haenlein, 2010).

Media sosial merupakan media bersifat online tools yang memfasilitasi interaksi antara penggunanya dengan cara pertukaran informasi, pendapat, dan peminatan. Media sosial terdiri dari beragam *tools* dan teknologi yang terdiri dari proyek gabungan (contoh: *Wikipedia*, *Wikispaces*), *blogs* (contoh: *Wordpress*), *mikroblogs* (contoh: *Twitter*), komunitas content (contoh: *Youtube*), situs jejaring sosial (contoh:

Facebook, Instagram, Path, Tiktok), *folksonomies* atau *tagging* (contoh: *delicious*), *virtual game worlds* (contoh: *World of Warcraft*), *virtual social worlds* (contoh: *Second Life*), dan semua akses berbasis internet lainnya (Khan, Swar dan Lee, 2014).

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara berbagi, bertukar informasi, dan menciptakan.

3. Pengertian Kecanduan Media Sosial

Menurut Sahin (2018) kecanduan media sosial adalah individu yang menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial dan memiliki keinginan untuk mengetahui tentang apa pun dengan segera, yang dapat menyebabkan toleransi virtual, komunikasi virtual, dan masalah virtual pada dirinya. Berdasarkan pengertian tersebut kecanduan media sosial adalah perilaku yang berlebihan yang menghabiskan lamanya waktu 5-6 jam dalam satu hari untuk bermain media sosial (Syamsuudin, Bidjuni, dan Wowiling, 2015) sehingga menyebabkan toleransi virtual seperti individu menjadikan media sosial sebagai pelarian dari dunia nyata, komunikasi virtual seperti individu lebih nyaman berkomunikasi melalui media social ketimbang dunia nyata, dan masalah virtual seperti timbulnya suatu masalah.

Menurut Subahtra dan Lukmanul (2013) kecanduan medial sosial yaitu ketergantungan yang biasanya mengacu pada perilaku kompulsif yang mengarah ke dampak yang negatif dan kebanyakan individu yang

kecanduan merasa terdorong untuk melakukan kegiatan yang sama, sering dilakukan dan menjadi kebiasaan yang berbahaya yang bisa mengganggu kegiatan lainnya. Berdasarkan pengertian tersebut individu yang kecanduan media sosial adalah individu yang menggunakan media sosial secara berulang-ulang sehingga menjadi ketergantungan dan berdampak negatif seperti lebih sedikit memperhatikan orang-orang sekitar ketimbang orang-orang di media sosial.

Kecanduan media sosial adalah ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan media sosial yang sangat intensif dan berlebihan sehingga menyebabkan masalah psikologis dan sosial Kootesh, Raisi, & Ziapour (dalam Hartinah, Sriati, & Kosasih, 2019). Berdasarkan pengertian tersebut kecanduan media sosial adalah individu yang tidak mampu mengendalikan dalam bermain media sosial yang dapat menimbulkan efek psikologis seperti adanya ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi dan masalah sosial seperti individu lebih nyaman bersosialisasi dengan teman-temannya yang ada di media sosial.

Kecanduan media sosial yaitu perhatian yang berlebihan terhadap media sosial yang dirasakan individu sehingga mendorong individu tersebut untuk menggunakannya secara berkepanjangan, dan mengganggu berbagai aktivitas sosial lain seperti pekerjaan dan studi, hubungan sosial, serta kesehatan dan kesejahteraan psikologisnya (Andreassen, 2015). Pengertian tersebut serupa dengan yang telah disebutkan dari tokoh sebelumnya yaitu individu yang memberikan perhatian lebih kepada media sosial sehingga

mengganggu aktivitas lain di luar media sosial. Menurut Kuss dan Griffiths (2017) kecanduan media sosial dianggap sebagai semacam kecanduan internet. Kuss dan Griffiths menganggap kecanduan media sosial adalah bagian dari kecanduan internet, orang-orang yang kecanduan media sosial sudah pasti kecanduan internet karena media sosial terus terhubung dengan internet.

Berdasarkan dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan kecanduan media sosial adalah aktivitas atau perhatian yang lebih secara terus-menerus atau berlebihan dalam bermain media sosial seperti *Instagram, Tiktok, Youtube*, dan lainnya sehingga dapat beresiko kepada kesehatan psikologis.

4. Aspek-Aspek Kecanduan Media Sosial

Menurut Sahin (2018), terdapat aspek-aspek dalam kecanduan media sosial yaitu:

1. Virtual Tolerance

Kecanduan media sosial terjadi dikarenakan adanya kebutuhan untuk seseorang terhubung terus menerus secara online di media sosial. Individu berhasrat atau ingin sekali menggunakan media sosial. Individu terus mencari koneksi internet dimanapun berada dan ingin selalu bisa mengakses media sosial. Individu mengakses atau menggunakan media sosial sebagai pelarian dan individu merasa tidak bermakna tanpa media sosial.

2. *Virtual Communication*

Kecanduan media sosial dikarenakan individu kurang memiliki keterampilan mempresentasikan diri sehingga lebih memilih komunikasi secara virtual daripada interaksi tatap muka secara langsung. Individu lebih memilih komunikasi di sosial media daripada berkomunikasi langsung dengan orang sekitar. Individu lebih mudah mengekspresikan diri di media sosial dan lebih percaya diri di media sosial. Individu lebih banyak menghabiskan waktu dengan interaksi di media sosial ketimbang interaksi di dunia nyata.

3. *Virtual Problem*

Kecanduan media sosial yang terjadi merupakan pelarian dari dunia nyata yang berbeda dengan apa yang diinginkan untuk memunculkan rasa bahagia maupun senang. Individu sering menggunakan media sosial sehingga melewati PR atau tugas. Individu lupa kepada keluarga, lupa makan, dan minum. Individu bahkan sakit fisik, kurang produktif, dan individu sedih ketika harus mengurangi waktu di sosial media, individu juga tidak bahagia ketika tidak menggunakan media sosial.

4. *Virtual Information*

Kebutuhan seseorang untuk mendapatkan informasi yang dibagikan secara online di media sosial. Individu ingin mendapatkan informasi yang cepat, terkini, dibicarakan oleh banyak orang. Individu ingin mendapatkan informasi momen penting, aktivitas/pekerjaan, dan juga informasi tentang teman dan kerabat.

Menurut Al-Menayes (2015), terdapat 3 aspek kecanduan media sosial yaitu:

1. Konsekuensi sosial

Konsekuensi sosial merupakan cerminan penggunaan media sosial yang mempengaruhi aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Seperti mengabaikan teman dan akademik yang memburuk.

2. Pengalihan waktu

Pengalihan waktu merupakan cerminan waktu yang berkaitan dengan penggunaan media sosial bagi seseorang. Seperti penggunaan media sosial yang berlebihan, mengabaikan tugas yang harus dilaksanakan, dan peningkatan waktu yang digunakan dalam bermedia sosial.

3. Perasaan kompulsif

Perasaan kompulsif merupakan cerminan perasaan individu yang mendorong untuk terus mengakses media sosial. Misalnya perasaan bosan atau jenuh ketika tidak menggunakan media sosial dan dorongan untuk terus-menerus menggunakan media sosial.

Berdasarkan pemaparan diatas berdasarkan dua tokoh ada beberapa aspek kecanduan media sosial yaitu: *Virtual tolerance*, *virtual communication*, *virtual problem*, *virtual information*, konsekuensi sosial, pengalihan waktu, dan perasaan kompulsif. Peneliti merujuk ke aspek yang dikemukakan oleh Sahin (2018). Alasan peneliti memilih aspek tersebut adalah karena aspek tersebut sesuai dengan konteks yang ingin diteliti oleh peneliti.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Media Sosial

Menurut Yahya dan Rahim (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial adalah:

1) Faktor Psikologis

Kecanduan media sosial terjadi karena adanya permasalahan psikologis, seperti kesepian, kepribadian ekstraversi, kurangnya motivasi kurangnya *self esteem*, rasa rendah diri, karakter depresif, neurotisme, dan tingkat optimisme seseorang.

2) Faktor Sosial

Faktor sosial yang mempengaruhi adanya kecanduan media sosial ini berhubungan dengan hubungan seseorang dengan keluarga, hubungan interpersonal secara online, hubungan pertemanan, ataupun hubungan sosial yang berlebihan.

3) Faktor Penggunaan Teknologi

Kecanduan media sosial berhubungan dengan waktu yang dihabiskan dalam mengakses media sosial, dukungan secara online, dukungan dalam mendapatkan informasi, teknologi yang berlebihan, kebutuhan hiburan, dan perangkat yang digunakan untuk mengakses mediasosial.

Karena media sosial adalah salah satu dari aplikasi yang berbasis internet maka faktor yang menyebabkan individu kecanduan media sosial menurut Young (2010) sama dengan penyebab kecanduan internet diantaranya adalah:

a) Gender

Gender mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab individu tersebut mengalami kecanduan internet. Laki-laki lebih sering mengalami kecanduan terhadap game online, situs porno, dan perjudian online, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap chatting dan berbelanja secara online.

b) Kondisi Psikologis

Survei di Amerika Serikat menunjukkan bahwa lebih dari 50% individu yang mengalami kecanduan internet juga mengalami kecanduan pada hal lain seperti obat-obatan terlarang, alkohol, rokok dan seks. Kecanduan internet juga timbul akibat masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan dan sering menggunakan dunia fantasi di internet sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan stress. Berdasarkan hasil survei ini juga diperoleh bahwa 75% individu yang mengalami kecanduan internet disebabkan adanya masalah dalam hubungannya dengan orang lain, kemudian individu tersebut mulai menggunakan aplikasi-aplikasi online yang bersifat interaktif seperti chat room dan game online sebagai cara untuk membentuk hubungan baru dan lebih percaya diri dalam berhubungan dengan orang lain melalui internet.

c) Kondisi Sosial Ekonomi

Individu yang telah bekerja memiliki kemungkinan lebih besar mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan individu yang belum

bekerja. Hal ini didukung bahwa individu yang telah bekerja memiliki fasilitas internet di kantornya dan juga memiliki sejumlah gaji yang memungkinkan individu tersebut memiliki fasilitas komputer dan internet juga dirumahnya.

d) Tujuan dan Waktu Penggunaan Internet

Tujuan menggunakan internet akan menentukan sejauhmana individu tersebut akan mengalami kecanduan internet, terutama dikaitkan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskannya sendirian di depan komputer. Individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan, misalnya pada pelajar dan mahasiswa akan lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan internet. Umumnya, individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan mengalami kemungkinan yang lebih kecil untuk mengalami kecanduan internet. Hal ini diakibatkan tujuan penggunaan internet bukan digunakan sebagai upaya untuk mengatasi atau melarikan diri dari masalah-masalah yang dihadapinya di kehidupan nyata atau sekedar hiburan.

Berdasarkan uraian diatas dari beberapa tokoh maka dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial yaitu kerana faktor psikologis salah satunya yaitu *loneliness*, sosial, penggunaan teknologi. Faktor lainnya yaitu faktor gender, kondisi sosial ekonomi, tujuan dan waktu penggunaan internet.

6. Ciri-Ciri Kecanduan Media Sosial

Beberapa ciri orang yang mengalami kecanduan media sosial Rosyidah (Wulandari dan Netrawati, 2020) diantaranya:

1. Penggunaan yang berlebihan
2. Kegelisahan ketika tidak dapat mengakses media sosial
3. Meningkatnya toleransi terhadap penggunaan media sosial dan isolasi sosial.

Seseorang dapat berada pada kategori kecanduan apabila mengakses media sosial berkisar 5-6 jam sehari (Syamsuedin, Bidjuni, & Wowiling, 2015)

C. Hubungan Antara kesepian Dengan Kecanduan Media Sosial

Menurut Margalit (2010) kesepian merupakan pengalaman yang menyakitkan dan menyedihkan hal tersebut menandakan adanya kegagalan di bidang *personal perceptions* dan hubungan interpersonal. Kesepian berkorelasi dengan beberapa gangguan psikologis, terutama gangguan mood, depresi, bunuh diri, dan dapat menurunkan kondisi kesehatan mental (Beutel dkk, 2017). Kesepian juga berhubungan dengan buruknya kondisi fisik dan mental serta meningkatkan risiko kematian (Holt-Lunstad dkk, 2015). Jika kesepian dibiarkan dan tanpa penanganan maka akan berdampak negatif. Studi yang dilakukan oleh *Office for national statistics* (Dalam Akbar dan Abdullah, 2021) melaporkan bahwa sebanyak 10% orang inggris berusia 16-24 tahun merasakan kesepian tiga kali lebih parah daripada orang berusia 65 tahun keatas. Penelitian menunjukkan bahwa

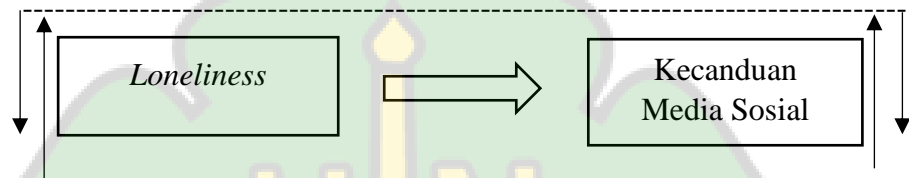
pada individu yang mengalami kesepian, motivasi menggunakan media sosial seperti *Facebook* akan meningkat untuk memenuhi kebutuhan interaksinya (Guo, 2018). Hal demikian juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Kim, Larose, dan Peng (2009) yang menemukan bahwa faktor psikososial seperti kesepian mampu mendorong penggunaan internet secara berlebihan salah satunya media sosial. Menurut Caplan (dalam Krisnadi dan Adhandayani, 2022) menemukan bahwa individu yang merasakan kesepian mengembangkan preferensinya terhadap interaksi sosial secara virtual, dimana hal tersebut juga dapat menjebaknya pada perilaku kecanduan. Dampak yang dihasilkan dari kecanduan media sosial membuat seseorang mengalami *withdrawal and social problem*, *reality substitute*, serta perubahan *time management and performance* Young (dalam Krisnadi dan Adhandayani, 2022).

Saat ini perkembangan internet sangatlah cepat dan meliputi segala aspek kehidupan. Media sosial sebagai media komunikasi yang multifungsi serta tidak terbatas jarak dan waktu. Pada berbagai kalangan masyarakat, mayoritas remaja akrab dengan segala media sosial, mereka menghabiskan waktu berja-jam untuk aktif di media sosial. Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan dengan suatu fasilitas yang menjadi kebiasaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa di Amerika dengan usia 13 sampai 17 tahun, 90% diantaranya adalah pengguna media sosial, dan 35% diantaranya menggunakan media sosial secara berulang-ulang setiap harinya yang

memungkinkan remaja mengalami kecanduan media sosial (Kircaburun, 2016).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian seseorang maka semakin tinggi tingkat kecanduan media sosial seseorang.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif antara kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Semakin tinggi kesepian siswa maka semakin tinggi kecanduan media sosial pada siswa. Sebaliknya, semakin rendah kesepian pada siswa maka semakin rendah kecanduan media sosial pada siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrument-instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Metode yang digunakan adalah metode uji korelasional, yaitu untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat (Sugiono, 2013). Hal ini adalah hubungan kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Untuk dapat menguji hipotesis penelitian, terlebih dulu perlu diidentifikasi variabel-variabel utama yang akan digunakan dalam penelitian.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Menurut Sugiono (2017) adalah suatu atribut atau sifat, nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel dibedakan menjadi dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang menyebabkan, mempengaruhi, atau berefek dan *outcome*. Variabel terikat merupakan variabel yang bergantung pada variabel bebas, variabel terikat ini

merupakan hasil dari variabel bebas. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (X) : Kesepian
2. Variabel terikat (Y) : Kecanduan Media Sosial

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pengertian Kesepian

Kesepian yaitu ketidaknyamanan seseorang yang dirasakan apabila beberapa kriteria penting dari hubungan sosial seseorang tidak terpenuhi. Kekurangan tersebut dapat bersifat kuantitatif seperti merasa tidak memiliki teman dan juga dapat bersifat kualitatif seperti merasa bahwa hubungan sosial yang dibina hanya bersifat seadanya. Kesepian dalam penelitian ini diukur menggunakan skala yang diadaptasi dari skala kesepian oleh Rahmah (2021) yang menggunakan aspek-aspek kesepian menurut Peplau dan Perlman (1981), yaitu: *affective*, *motivational*, *cognitive*, dan *behavior*.

2. Pengertian Kecanduan Media Sosial

Kecanduan media sosial adalah individu yang menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial dan memiliki keinginan untuk mengetahui tentang apa pun dengan segera, yang dapat menyebabkan toleransi virtual, komunikasi virtual, dan masalah virtual pada dirinya. Kecanduan media sosial dalam penelitian ini diukur menggunakan skala yang dikembangkan dari aspek-aspek menurut Sahin (2018), yaitu: *Virtual Tolerance*, *Virtual Communication*, *Virtual Problem*, *Virtual Information*.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiono (2017), populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII SMAN Mutiara di Kabupaten Pidie yang berjumlah 882 siswa. kelas X berjumlah 329 siswa, kelas XI berjumlah 301 siswa, dan kelas XII berjumlah 252 siswa.

Tabel 3.1
Populasi Siswa SMAN Mutiara Pidie

Kelas	Jumlah Siswa
X	329
XI	301
XII	252
Total	882

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili. Pengukuran sampel merupakan satu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian suatu subjek. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi atau dapat menggambarkan keadaan populasi sebenarnya.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, sampel yang di pilih oleh peneliti dengan sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditentukan penulis. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 202 subjek sebagai sampel penelitian karena berdasarkan pedoman umum menurut Roscoe (dalam Azwar, 2018) yaitu sampel dapat dikatakan cukup layak bagi riset adalah tidak kurang dari 30 dan tidak lebih dari 500. Berikut kriteria dalam pengambilan sampel:

1. Siswa SMAN Mutiara Pidie
2. Usia 15-18 tahun
3. Memiliki akun media sosial
4. Mengakses media sosial minimal 5-6 jam perhari

E. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Administrasi Penelitian

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti menyiapkan skala penelitian yaitu kesepian dan skala kecanduan media sosial yang nantinya akan digunakan untuk mengambil data responden. Kemudian skala penelitian tersebut terlebih dahulu melewati uji validitas oleh *expert judgment*. Setelah pengujian selesai, peneliti menyiapkan skala dalam bentuk *google form* yang akan disebarakan melalui jaringan pribadi dan aplikasi *WhatsApp*. Adapun beberapa administrasi yang harus disiapkan oleh peneliti yaitu surat izin untuk ke sekolah SMAN 1 Mutiara Pidie.

2. Pelaksanaan Uji Coba

Uji coba alat ukur dilakukan selama 3 hari yaitu pada tanggal 5 sampai 7 Oktober 2022. Peneliti melakukan uji coba secara *online* dengan menggunakan *google form* yang disebarakan melalui link berikut https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeGqz02FVv5RbmrzQyKP2GwSRb5Qk-aEByyAK9S9c6RJyGviw/viewform?usp=sf_link link tersebut dikirimkan secara personal kepada beberapa siswa selain siswa SMAN 1 Mutiara Pidie dan disebarakan kembali melalui grup-grup chat di aplikasi *Whatsapp*.

Setelah data responden terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan uji daya beda aitem untuk mengetahui aitem-aitem yang memenuhi persyaratan serta aitem-aitem yang harus digugurkan karena tidak memenuhi persyaratan atau memiliki daya beda aitem yang rendah. Aitem yang memenuhi persyaratan kemudian layak dipakai untuk pengumpulan data penelitian.

3. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 13-19 Oktober 2022. Penelitian ini berlangsung selama 7 hari. Penelitian dilakukan pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie dengan cara membagikan kuesioner melalui link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXN0mwaitngGS_H6xRBPg20M8VQ4BS1R4p5HLEnAhoOIXug/viewform?usp=sf_link kepada grup dan mengirim pesan pribadi melalui *WhatsApp*. Setelah data responden terkumpul, selanjutnya peneliti mentabulasi data *Microsoft Excel*, kemudian

mengolah data menggunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS) Version 25.0 for Windows*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang dianalisis.

1. Alat Ukur Penelitian

Alat ukur dalam penelitian ini adalah skala psikologi dan menggunakan dua jenis skala, yaitu skala kesepian dan kecanduan media sosial. Aspek dari variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator dan dari indikator tersebut maka diturunkan untuk membuat aitem instrument berupa pernyataan dalam bentuk *favorable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favorable* merupakan pernyataan yang mendukung atau memihak pada objek variabel yang diteliti, sedangkan pernyataan *unfavorable* merupakan pernyataan yang tidak mendukung atau memihak terhadap objek variabel yang diteliti (Azwar, 2016).

Adapun jenis skala yang digunakan ini adalah skala *likert*, yaitu dengan empat alternatif jawaban yang dipisahkan menjadi pernyataan *favourable* dan *unfavourable*, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Karena untuk keperluan analisis kuantitatif maka jawaban dapat diberikan skor dari 4 sampai 1 untuk

aitem *favorable* dan *unfavorable* dari 1 sampai 4 (Sugiyono, 2017). Berikut adalah gambaran skala yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Skala Kesepian

Kesepian dapat diukur dengan menggunakan skala kesepian dimana skala ini terdiri dari 44 aitem pernyataan yaitu 22 aitem *favorable* dan 22 aitem *unfavorable* berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Perman dan Peplau (1981), sebagai berikut:

a. *Affective* (Afektif)

Individu yang mengalami kesepian merasa kurang bahagia, kurang puas, lebih pesimis dan menggambarkan dirinya sendiri tegang, tidak dapat santai dan jemu. Bosan dan gelisah didefinisikan sebagai perasaan yang dimiliki oleh seseorang yang mengalami kesepian.

b. *Motivational* (Motivational)

Yaitu kesepian adalah kekuatan yang mendorong atau memotivasi seseorang untuk melakukan interaksi atau hubungan dengan orang lain meski merasa cemas terhadap interaksi tersebut. Kesepian dapat meningkatkan rasa putus asa yang mendalam.

c. *Cognitive* (Kognitif)

Kesepian menyebabkan seseorang merasa kehilangan kepercayaan terhadap orang lain. Individu yang kesepian umumnya kurang dapat berinteraksi atau kurang dapat memfokuskan perhatian secara efektif dan waspada terhadap suatu ancaman. Hal ini disebabkan karena individu merasa cemas dalam menghadapi situasi-situasi sosial yang terkecil

sekalipun. Akibatnya adalah suatu tendensi salah dalam menginterpretasikan intense dari orang lain.

d. *Behavioral* (Perilaku)

Seseorang yang kesepian akan menunjukkan perilaku menghindari orang lain. Senyumnya tampak aneh dan tidak tulus serta jabatan tangannya kaku, enterpretasi wajah, nada suara, kecepatan bicara, jarak berdiri, cara berpakaian, kurang banyak bicara dengan orang.

Tabel 3.2
Blue Print Skala Kesepian

No	Aspek	Aitem		Total	%
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1	Afektif	1,2,3,4,5,6	23,24,25,26,27,28	12	28%
2	Motivational	7,8,9	29,30,31	6	17%
3	Kognitif	10,11,12,13	32,33,34,35	8	22%
4	Perilaku	14,15,16,17,18, 19,20,21,22	39,37,38,39,40, 41,42,43,44	17	33%
Total		22	22	44	100%

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala kesepian yang dikemukakan oleh Perlman dan Peplau (1981) yang sesuai dengan aspek-aspek yaitu, afektif, motivational, kognitif, dan perilaku. Skala ini memiliki rentang skor 1-4. Berikut adalah gambaran skala kesepian diatas yang mempunyai jawaban pilihan sesuai dengan model skala likert dengan bobot skor sebagai berikut:

Tabel 3.3
Skor Skala Likert

No	Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1	Sangat Setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak Setuju (TS)	2	3
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2. Skala kecanduan media sosial

Kecanduan media sosial dapat diukur dengan menggunakan skala kecanduan media sosial yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Sahin (2018), sebagai berikut:

a. Virtual Tolerance

Aspek ini menilai individu yang kecanduan media sosial terjadi dikarenakan adanya kebutuhan untuk seseorang terhubung terus menerus secara online di media sosial. Individu berhasrat atau ingin sekali menggunakan media sosial. Individu terus mencari koneksi internet dimanapun berada dan ingin selalu bisa mengakses media sosial. Individu mengakses atau menggunakan media sosial sebagai pelarian dan individu merasa tidak bermakna tanpa media sosial.

b. Virtual Communication

Aspek ini menilai kecanduan media sosial dikarenakan individu kurang memiliki keterampilan mempresentasikan diri sehingga lebih memilih komunikasi secara virtual daripada interaksi tatap muka secara langsung. Individu lebih memilih komunikasi di sosial media daripada berkomunikasi langsung dengan orang sekitar. Individu lebih mudah mengekspresikan diri di media sosial dan lebih percaya diri di media sosial. Individu lebih banyak menghabiskan waktu dengan interaksi di media sosial ketimbang interaksi di dunia nyata.

c. *Virtual Problem*

Aspek ini menilai kecanduan media sosial yang terjadi merupakan pelarian dari dunia nyata yang berbeda dengan apa yang diinginkan untuk memunculkan rasa bahagia maupun senang. Individu sering menggunakan media sosial sehingga melewati PR atau tugas. Individu lupa kepada keluarga, lupa makan, dan minum. Individu bahkan sakit fisik, kurang produktif, dan individu sedih ketika harus mengurangi waktu di sosial media, individu juga tidak bahagia ketika tidak menggunakan media sosial.

d. *Virtual Information*

Aspek ini menilai kebutuhan seseorang untuk mendapatkan informasi yang dibagikan secara online di media sosial. Individu ingin mendapatkan informasi yang cepat, terkini, dibicarakan oleh banyak orang. Individu ingin mendapatkan informasi momen penting, aktivitas/pekerjaan, dan juga informasi tentang teman dan kerabat.

Tabel 3.4

Skor Item Favorable dan Unfavorable Skala Kecanduan Media Sosial

No	Aspek	Aitem		Total	%
		Favorable	Unfavorable		
1	<i>Virtual Tolerance</i>	1,4,2,6,3,5	27,28,29,30,31,32	12	20%
2	<i>Virtual Communication</i>	13,15,17,,19,21,23	14,16,18,20,22,24	12	20%
3	<i>Virtual Problem</i>	26,28,30,32,34,36,38,40	25,27,29,31,33,35,37,39	16	40%
4	<i>Virtual Information</i>	41,43,45,47,49,51	42,44,46,48,50,52	12	20%
Total		26	26	52	100%

Berikut adalah gambaran skala kecanduan media sosial yang mempunyai jawaban pilihan sesuai dengan model skala likert dengan bobot skor sebagai berikut:

Tabel 3.5
Skor Skala Likert

No	Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1	Sangat Setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak Setuju (TS)	2	3
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2. Uji Validitas

Menurut Azwar (2008) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah.

Pada penelitian ini, uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas yang diestimasi dan dikuantifikasi lewat pengujian terhadap isi skala melalui *expert judgment* dengan tujuan untuk melihat apakah masing-masing aitem mencerminkan ciri perilaku yang ingin diukur (Azwar, 2016). Apabila sebagian *expert judgement* (para ahli) sepakat bahwa suatu aitem adalah relevan, maka aitem tersebut dinyatakan sebagai aitem yang layak mendukung validasi isi skala.

Lawshe (Azwar, 2016) merumuskan ini *Content Validity Ratio (CVR)* yang digunakan untuk mengukur validitas isi aitem-aitem berdasarkan data empirik yang diperoleh dari hasil penilaian para ahli yang disebut *Subject Matter Expert (SME)* yang menyatakan apakah aitem dalam skala sifatnya esensial bagi operasionalisasi konstruk teoritik skala yang bersangkutan. *Subject Matter Experts (SME)* menilai apakah suatu aitem esensial dan relevan ataupun tidak relevan dengan tujuan pengukuran skala. Angka *CVR* bergerak antara -1.00 sampai dengan +1.00 dengan $CVR = 0,00$ berarti 50% dari *SME* dalam panel menyatakan aitem adalah esensial dan valid (Azwar, 2017). Adapun *Content Validity Ratio (CVR)* dirumuskan sebagai berikut:

$$CVR = \frac{2ne - 1}{n}$$

Keterangan :

ne= Banyaknya *SME* yang menilai suatu aitem “esensial”

n = Banyaknya *SME* yang melakukan penilaian

1. Hasil Komputasi *content validity ratio* skala kesepian

Hasil komputasi *content validity ratio* skala kesepian yang peneliti gunakan diestimasi dan dikuantifikasi lewat pengujian terhadap isi skala melalui *expert judgement* dari beberapa orang *expert* untuk memeriksa apakah masing-masing aitem mencerminkan ciri perilaku yang ingin diukur. Oleh karena itu, untuk mencapai validitas tersebut, maka skala yang telah

disusun akan dinilai oleh 3 orang *expert judgement* didapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6
Koefisien CVR Skala Kesepian

No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR
1	1	16	1	31	1
2	1	17	1	32	1
3	0,3	18	1	33	0,3
4	1	19	1	34	0,3
5	1	20	1	35	1
6	1	21	1	36	1
7	1	22	1	37	1
8	1	23	1	38	1
9	1	24	1	39	1
10	1	25	1	40	1
11	1	26	0,3	41	1
12	1	27	0,3	42	1
13	1	28	0,3	43	1
14	1	29	1	44	1
15	1	30	1		

Hasil komputansi *content validity ratio* dari skala *loneliness* yang peneliti gunakan dengan *expert judgement* sebanyak 3 orang terdapat 38 aitem yang memiliki koefisien 1 dan terdapat 6 aitem yang memiliki koefisien 0,3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian *SME* pada skala *loneliness* menunjukkan nilai di atas nol (0), sehingga semua aitem adalah esensial dan dinyatakan valid.

2. Hasil komputasi *content validity ratio* skala kecanduan media sosial

Hasil komputasi *content validity ratio* skala kecanduan media sosial yang peneliti gunakan diestimasi dan dikuantifikasi lewat pengujian terhadap isi skala melalui *expert judgement* dari beberapa orang *expert* untuk memeriksa apakah masing-masing aitem mencerminkan ciri perilaku

yang ingin diukur. Oleh karena itu, untuk mencapai validitas tersebut, maka skala yang telah disusun akan dinilai oleh 3 orang *expert judgement* didapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7
Koefisien CVR Skala Kecanduan Media Sosial

No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR
1	1	19	1	37	1
2	0,3	20	1	38	1
3	0,3	21	1	39	1
4	1	22	1	40	0,3
5	1	23	1	41	1
6	0,3	24	1	42	0,3
7	1	25	1	43	1
8	0,3	26	1	44	1
9	0,3	27	1	45	1
10	0,3	28	1	46	1
11	1	29	1	47	1
12	1	30	1	48	1
13	1	31	0,3	49	1
14	1	32	0,3	50	1
15	1	33	1	51	1
16	1	34	0,3	52	1
17	1	35	1		
18	1	36	0,3		

Hasil komputansi *content validity ratio* dari skala kecanduan media sosial yang peneliti gunakan dengan *expert judgment* sebanyak 3 orang terdapat 40 aitem yang memiliki koefisien 1 dan terdapat 12 aitem yang memiliki koefisien 0,3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian *SME* pada skala kecanduan media sosial menunjukkan nilai di atas nol (0), sehingga semua aitem adalah esensial dan dinyatakan valid.

3. Uji Daya Beda Aitem

Analisis daya beda aitem yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala itu sendiri. Komputasi ini akan menghasilkan koefisien korelasi aitem total (r_x). Kriteria dalam pemilihan aitem yang peneliti gunakan berdasarkan aitem total batasan r_x 0,25. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi atau daya beda aitem minimal 0,25 dayanya dianggap memuaskan, sedangkan aitem yang memiliki r_x kurang dari 0,25 dapat diinterpretasi sebagai aitem yang memiliki daya beda rendah (Azwar, 2016). Perhitungan daya beda aitem-aitem menggunakan koefisien korelasi *product moment* dari Pearson. Formasi Pearson untuk komputasi koefisien korelasi aitem-aitem total (Azwar, 2021).

Formula Pearson untuk komputasi koefisien korelasi aitem-aitem total (Azwar, 2016):

$$r_{ix} = \frac{(\sum i)(\sum x)/n}{\sqrt{[\sum i^2 - (\sum i/n)] [\sum x^2 - (\sum x^2)/n]}}$$

Keterangan :

i = skor aitem
 x = skor skala
 n = banyaknya responden

1) Uji Daya Beda Aitem Skala Kesepian

Hasil analisis daya beda aitem skala kesepian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.8
Koefisien Daya Beda Aitem Skala Kesepian

No	Rix	No	Rix	No	Rix
1	0,412	19	0,537	37	0,464
2	0,451	20	0,604	38	0,117
3	0,537	21	0,519	39	0,320
4	0,562	22	0,437	40	0,568
5	0,562	23	0,392	41	0,602
6	0,251	24	0,393	42	0,598
7	0,624	25	0,574	43	0,474
8	0,537	26	0,541	44	0,531
9	0,685	27	0,601		
10	0,345	28	0,594		
11	0,262	29	0,455		
12	0,465	30	0,465		
13	0,256	31	0,311		
14	0,586	32	-0,204		
15	0,417	33	0,068		
16	0,180	34	0,390		
17	0,190	35	0,090		
18	0,520	36	0,243		

44 aitem diperoleh 37 aitem yang terpilih dan 7 aitem (16, 17, 32, 33, 35, 36, 38) mempunyai daya aitem di bawah 0,25 sehingga aitem tidak terpilih atau gugur dan selanjutnya 37 aitem tersebut ditunjukkan pada *blue print* akhir skala kesepian.

Tabel 3.9
Blue Print Akhir Skala Kesepian

No	Aspek	Pernyataan		Jumlah	F(%)
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		
1.	<i>Affective</i>	1,2,3,4,5,6	23,24,25,26,27,28	12	33%
2.	<i>Motivational</i>	7,8,9	29,30,31	6	16%
3.	<i>Cognitive</i>	10,11,12,13	34	5	13%
4.	<i>Behavior</i>	14,15,18,19,20,21,22	37,39,40,41,42,43,44	14	38%
Total		20	17	37	100%

b. Uji daya beda aitem kecanduan media sosial

Hasil analisis daya beda aitem masing masing skala kecanduan media sosial dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3.10

Koefisien Daya Beda Aitem Skala Kecanduan Media Sosial

No	Rix	No	Rix	No	Rix
1	0,485	20	0,505	39	0,585
2	0,291	21	0,206	40	0,476
3	0,402	22	0,133	41	-0,430
4	0,622	23	0,121	42	-0,267
5	0,633	24	0,163	43	-0,227
6	0,611	25	0,175	44	-0,134
7	0,422	26	0,224	45	0,246
8	0,666	27	0,428	46	0,068
9	0,648	28	0,411	47	0,326
10	0,640	29	0,111	48	0,525
11	0,464	30	0,337	49	0,186
12	0,355	31	0,395	50	0,82
13	0,151	32	0,106	51	0,310
14	0,559	33	0,393	52	-0,024
15	0,396	34	0,194		
16	0,518	35	0,179		
17	0,474	36	0,334		
18	0,313	37	0,085		
19	0,158	38	0,476		

Berdasarkan koefisien uji beda daya aitem skala kecanduan media sosial di atas menunjukkan 52 aitem diperoleh 31 aitem yang terpilih dan 21 aitem (13, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 32, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 49, 52) mempunyai daya aitem di bawah 0,25 sehingga aitem tidak terpilih atau gugur dan selanjutnya 31 aitem tersebut ditunjukkan pada *blue print* akhir skala kesepian.

Tabel 3.11
Blue Print Akhir Skala Kecanduan Media Sosial

No	Aspek	Aitem		Total	%
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1	<i>Virtual Tolerance</i>	1,4,2,6,3,5	27,28,30,31	10	33%
2	<i>Virtual Communication</i>	7,12,14,15	33,36,38	7	22%
3	<i>Virtual Problem</i>	16,8,9,10,11,1 7,18,20	39,40,41,48	12	39%
4	<i>Virtual Information</i>		47,51	2	6%
Total		26	26	31	100%

4. Uji Reliabilitas

Pengertian reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan atau konsistensi alat ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran (Azwar, 2012). Perhitungan ini dilakukan dengan komputer menggunakan program *Statistical Package for Sosial Science SPSS version 25.0 for Windows*. Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan formula *Cronbach's Alpha* yang dianggap layak, dengan rumus sebagai berikut (Azwar, 2016).

$$\alpha = 2[1 - (Sy_1^2 + Sy_2^2) / Sx^2]$$

Keterangan:

Sy_1^2 dan Sy_2^2 = Varian skor Y1 dan varian skor Y2
 Sx^2 = Varian skor X

1) Uji Reabilitas Skala Kesepian

Hasil uji reabilitas tahap pertama pada skala kesepian diperoleh $\alpha = 0,912$ selanjutnya peneliti melakukan analisis tahap kedua dengan

membuang 7 aitem yang tidak terpilih (daya beda rendah) dan hasil yang diperoleh $\alpha = 0,926$ sehingga skala ini dapat dikatakan reliabel dengan koefisien tinggi.

2) Uji Reabilitas Skala Kecanduan Media Sosial

Hasil uji reliabilitas pada skala kecanduan media sosial diperoleh $\alpha = 0,874$ selanjutnya peneliti melakukan analisis tahap kedua dengan membuang 21 aitem yang tidak terpilih (daya beda rendah) dan hasil yang diperoleh $\alpha = 0,915$ sehingga skala ini dapat dikatakan reliabel dengan koefisien yang tinggi.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi

Uji asumsi adalah untuk mengetahui hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Uji asumsi juga digunakan untuk mengetahui informasi mengenai sebaran variabel-variabel yang digunakan dan yang nantinya akan di uji linieritasnya dan hipotesnya (Tobari, 2015). Uji asumsi terdiri dari beberapa uji prasyarat berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi secara normal atau tidak. Analisis data yang dilakukan untuk menguji normalitas adalah secara non parametrik dengan menggunakan teknik statistik *One Sampel Kolomogrow Test* dari program SPSS *version 25.0 for windows*. Adapun aturan yang digunakan adalah angka signifikansi atau nilai probabilitas $>0,05$ maka data berdistribusi normal

dan sebaliknya apabila angka signifikansi atau nilai probabilitas $<0,05$ maka data tidak berdistribusi secara normal (Santoso, 2017).

b. Uji Linearitas

Setelah melakukan uji normalitas, maka selanjutnya peneliti melakukan uji linieritas. Uji linieritas merupakan uji prasyarat analisis untuk mengetahui pola data, apakah data berpola linier atau tidak. Uji ini berkaitan dengan penggunaan regresi linear. Dalam analisis regresi variabel yang mempengaruhi disebut dependent variabel (variabel terikat) (Juliansyah, 2012). Untuk uji linieritas pada program SPSS version 25.0 *for Windows* digunakan *test for linearty* dengan taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan linear bila nilai signifikan pada *deviation of linearty* $>0,05$ (Purnomo, 2017).

2. Uji Hipotesis

Setelah uji asumsi terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis penelitian. Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini bahwa kesepian berkorelasi terhadap kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie, dilakukan menggunakan analisis statistic korelasi *Product Moment* dari Pearson apabila data tidak berdistribusi normal maka dilakukan dengan analisis korelasi dari Spearman Rho. Menurut Sarwono (2017) jika angka signifikan $<0,05$ artinya ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Analisis penelitian data yang dipakai adalah dengan bantuan komputer program *SPSS version 25.0 for Windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Demografi Penelitian

Penelitian ini menggunakan populasi siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Setelah menyebarkan kuesioner, peneliti mendapatkan sebanyak 237 responden. Namun, penelitian ini menggunakan 202 responden. Sedangkan sebanyak 35 responden lainnya tidak memenuhi kriteria subjek penelitian.

a. Subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan tabel di bawah, maka hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa jumlah sampel laki-laki berjumlah 48 orang (23,7%) dan jumlah sampel perempuan berjumlah 154 orang (76,3%). Dapat dikatakan bahwa sampel yang mendominasi pada penelitian ini adalah sampel berjenis kelamin perempuan.

Tabel 4.1

Data Demografi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
Laki-laki	48	23,7%
Perempuan	154	76,3%
Jumlah	202	100%

b. Subjek penelitian berdasarkan usia

Berdasarkan penelitian ini usia subjek yang paling muda 15 tahun hingga yang paling tua 18 tahun. Tabel 4.2 menunjukkan bahwa usia yang mendominasi pada penelitian ini adalah 17 tahun yaitu sebanyak 106 orang (52,4%), selanjutnya 16 tahun sebanyak 44 orang (21,8%) kemudian disusul usia 15 tahun sebanyak 33 orang (16,4%) dan usia 18 tahun sebanyak 19 orang (9,4%).

Tabel 4.2
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Usia

Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
15	33	16,4%
16	44	21,8%
17	106	52,4%
18	19	9,4%
Jumlah	202	100%

c. Subjek Penelitian Berdasarkan Kelas

Berdasarkan semester, subjek yang mendominasi penelitian ini adalah siswa kelas XII yaitu sebanyak 109 orang (54%), kemudian pada kelas XI sebanyak 57 orang (28,2%), dan kelas X sebanyak 36 orang (17,8%).

Tabel 4.3
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Kelas

Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
X	36	17,8%
XI	57	28,2%
XII	109	54%
Jumlah	202	100%

d. Subjek Penelitian Berdasarkan Jumlah Durasi Penggunaan Media Sosial

Berdasarkan jumlah waktu penggunaan media sosial dalam sehari lebih dari 5-6 jam yaitu sebanyak 202 siswa sedangkan yang kurang dari 5-6 jam dalam sehari yaitu sebanyak 35 siswa.

Tabel 4.4

Data Demografi Subjek Berdasarkan Durasi Penggunaan Media Sosial

Durasi	Subjek
Lebih dari 5-6 jam perhari	202
Kurang dari 5-6 jam perhari	35
Jumlah	237

e. Subjek Penelitian Berdasarkan Media Sosial

Berdasarkan media sosial yang dipakai, media sosial yang paling mendominasi adalah *Whatsapp* 195 (96%), kemudian disusul oleh *Instagram* 132 (65%), *Tiktok* 112 (55%), *Twitter* 107 (52,97%), *Youtube* 71 (35,14%), *Shopee* 47 (23,26), *Telegram* 46 (22%) *Facebook* 34 (16,83), dan lain-lain (12,87%).

Tabel 4.5

Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Media Sosial

Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
<i>Whatsapp</i>	195	96%
<i>Instagram</i>	132	65%
<i>Tiktok</i>	112	55%
<i>Twitter</i>	107	52,97%
<i>Youtube</i>	71	35,14%
<i>Shopee</i>	47	23,26%
<i>Telegram</i>	46	22%
<i>Facebook</i>	34	16,83%
Dan lain-lain	1	12,87%

B. Hasil Penelitian

1. Kategorisasi Data Penelitian

Pembagian kategorisasi sampel yang digunakan peneliti adalah kategorisasi berdasarkan model distribusi normal dengan kategorisasi jenjang (ordinal). Menurut Azwar (2012), kategorisasi yang menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Pengkategorisasian ini akan diperoleh dengan membuat kategorisasi skor subjek berdasarkan besarnya satuan deviasi standar populasi (σ). Karena kategorisasi ini bersifat relatif, maka luasnya interval yang mencakup setiap kategori yang diinginkan dapat ditetapkan secara subjektif selama penetapan itu berada dalam pengkategorisasian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi.

a. Skala Kesepian

Analisis data deskriptif berguna untuk mengetahui deskripsi data hipotetik (yang mungkin terjadi) dan data empiris (berdasarkan data dilapangan) dari variabel kesepian. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Deskripsi Data Penelitian Skala Kesepian

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Kesepian	148	37	92,5	18,5	148	49,00	88,49	14,58

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

Xmin (Skor minimal)	= Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban.
Xmaks (Skor maksimal)	= Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban.
M (Mean)	= Dengan rumus μ (skor maks+skor min) :2
SD (Standar Deviasi)	= Dengan rumus $s = (\text{skor maks}-\text{skor min}) :6$

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dari hasil uji coba statistik penelitian, maka analisis deskriptif secara empiric kesepian menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 49 dan jawaban maksimal 148 dengan nilai rata-rata 88,49 dan standar deviasi 14,58. Deskripsi data hasil penelitian tersebut dijadikan sebagai batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi dengan menggunakan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut ini rumus pengkategorisian pada skala kesepian.

Rendah : $X < M - 1SD$
 Sedang : $M - 1SD = X < M + 1SD$
 Tinggi : $M + 1SD = X$

Keterangan :

X : Rentang butir pernyataan
 M : Mean (rata rata)
 SD : Standar Deviasi

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi skala kebersyukuran adalah sebagaimana tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.7
Kategorisasi Skala Kesepian

Kategorisasi	Interval	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 73,91$	20	9,9%
Sedang	$73,91 \leq X < 103,7$	154	76,2%
Tinggi	$103,07 \leq X$	28	13,9%
Jumlah		202	100%

Berdasarkan tabel diatas maka hasil kategorisasi kesepian menunjukkan bahwa siswa SMAN 1 Mutiara Pidie yang mengalami kesepian berada pada kategori rendah sebanyak 20 orang (9,9%), berada pada kategori sedang sebanyak 154 orang (76,2%) dan kategori tinggi sebanyak 28 orang (13,9%).

b. Skala Kecanduan Media Sosial

Analisis data deskriptif berguna untuk mengetahui deskripsi data hipotetik (yang mungkin terjadi) dan data empiris (berdasarkan data dilapangan) dari variabel kecanduan media sosial. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Deskripsi Data Penelitian Skala Kecanduan Media Sosial

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Kecanduan media sosial	124	31	77,5	15,5	124	48	75,92	13,86

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

- Xmin (Skor minimal) = Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban.
 Xmaks (Skor maksimal) = Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban.
 M (Mean) = Dengan rumus μ (skor maks+skor min) : 2
 SD (Standar Deviasi) = Dengan rumus $s = (\text{skor maks}-\text{skor min}) : 6$

Berdasarkan tabel diatas dari hasil uji coba statistik penelitian, maka analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 31, maksimal 124, mean 77,5 dan standar deviasi 15,5 sementara data empiric menunjukkan jawaban minimal adalah 48 dan jawaban maksimal 124, mean 77,5 dan standar deviasi 15,5. Deskripsi data hasil penelitian tersebut dijadikan sebagai batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi dengan menggunakan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut ini rumus pengkategorisasian pada skala kecanduan media sosial.

Rendah : $X < M - 1SD$
 Sedang : $M - 1SD = X < M + 1SD$
 Tinggi : $M + 1SD = X$

Keterangan :

X : Rentang butir pernyataan
 M : Mean (rata rata)
 SD : Standar Deviasi

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi skala kecanduan media sosial adalah sebagaimana tabel 4.9 berikut :

Tabel 4.9

Kategorisasi Skala Kecanduan Media Sosial

Kategorisasi	Interval	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 62,06$	21	10,4%
Sedang	$62,06 \leq X < 89,78$	156	77,2%
Tinggi	$\leq X 89,78$	25	12,4%
Jumlah		202	100%

Berdasarkan tabel diatas maka hasil kategorisasi kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie penelitian ini secara data empirik menunjukkan bahwa terdapat 21 orang yang mengalami kecanduan media

sosial rendah (10,4%), 156 orang mengalami kecanduan media sosial sedang (77,2%) dan 25 orang mengalami kecanduan media sosial tinggi (12,4%).

A. Uji Prasyarat

Penggunaan uji analisis pada penelitian bertujuan menentukan uji asumsi yang akan digunakan untuk mengetahui korelasi antara variabel:

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran digunakan untuk mengetahui apakah data diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas sebaran menggunakan korelasi product moment dengan kaidah apabila signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan normal, sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ maka dikatakan distribusi tidak normal dengan menggunakan rumus kolmogrov smirnov.

Tabel 4.10

Uji Normalitas Sebaran Data Penelitian

Variabel Penelitian	Koefesien K-SZ	P
Kesepian	0,116	00,00
Kecanduan Media Sosial	1,148	00,00

Berdasarkan data tabel di atas, memperlihatkan bahwa variabel kesepian tidak berdistribusi normal K-S $Z = 0,116$ dengan $p = 0,00$ ($p > 0,05$). Sedangkan sebaran data pada variabel kecanduan media sosial diperoleh sebaran data yang juga berdistribusi tidak normal K-S $Z = 1,148$ dengan $p = 0,00$ ($p > 0,05$). Karena kedua variabel tidak berdistribusi normal, maka hasil penelitian hanya untuk digeneralisasikan pada populasi penelitian ini.

b. Uji Linearitas

Hasil uji linieritas hubungan yang dilakukan terhadap dua variabel penelitian ini diperoleh data yang tertera pada tabel 4.11

Tabel 4.11
Uji Linearitas Hubungan Data Penelitian

Variabel Penelitian	F Linearity	P
Kesepian KecanduanMedia Sosial	144,68	00,00

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji linearitas hubungan yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25.0*, diperoleh *linearity* dengan $F = 144,68$ dan $p = 00,00$ ($p < 0,05$). Hal ini berarti kedua skala memiliki sifat yang linear dan tidak menyimpang dari garis lurus, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kesepian dengan kecanduan media sosial.

B. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji hipotesis. Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa apabila pada saat uji normalitas dilakukan data yang dihasilkan tidak berdistribusi normal, maka analisis data secara parametric tidak dapat digunakan. Sehingga pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan secara nonparametrik. Metode statistika nonparametrik merupakan suatu metode analisis data yang dapat digunakan tanpa memperhatikan bentuk distribusinya sehingga statistika ini sering juga disebut metode bebas sebaran (*distribution free methods*) (Nugroho & Vusvitasari, 2008). Uji hipotesis secara nonparametric yang

dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi $\rho (p)$ dari Spearman. Metode ini digunakan untuk melihat keeratan hubungan antara kedua variabel. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Uji Hipotesis Data Penelitian

Variabel Penelitian	(p)	P
Kesepian KecanduanMedia Sosial	0,345	00,00

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa koefisien korelasi $\rho (p)$ sebesar 0,345 dengan nilai $p < 0,05$. Hal tersebut menandakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan media sosial. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi kecanduan media sosial yang dimiliki siswa SMAN 1 Mutiara Pidie, sebaliknya semakin rendah kesepian maka semakin rendah kecanduan media sosial yang dimiliki siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $p = 00,00$ ($p < 0,05$) yang artinya hipotesis penelitian diterima.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Setelah dilakukan uji korelasi dari Spearman, maka diperoleh koefisien korelasi $\rho (p)$ sebesar 0.345 dengan taraf signifikansi 00,00 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kesepian dengan

kecanduan media sosial yang berarti hipotesis yang diajukan diterima. Hubungan tersebut menunjukkan semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi kecanduan media sosial yang dialami oleh siswa SMAN 1 Mutiara Pidie, begitu juga sebaliknya semakin rendah kesepian maka semakin rendah kecanduan media sosial yang dialami oleh siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Hasil tersebut juga didukung penelitian oleh Miftahurrahmah dan Harahap (2020) yang menemukan bahwa apabila kecanduan media sosial meningkat maka kesepian juga akan mengalami kenaikan, berlaku juga sebaliknya.

Berdasarkan hasil data empirik menunjukkan bahwa siswa SMAN 1 Mutiara Pidie memiliki tingkat kesepian tinggi sebanyak 28 siswa, tingkat kesepian sedang sebanyak 154 siswa, dan tingkat kesepian rendah sebanyak 20 siswa. Sedangkan siswa SMAN 1 Mutiara Pidie memiliki tingkat kecanduan media sosial tinggi sebanyak 25 siswa, dan tingkat kecanduan media sosial sedang sebanyak 156 siswa, dan tingkat kecanduan media sosial rendah sebanyak 21 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesepian dan kecanduan media sosial dalam taraf yang cukup serius. Meskipun mayoritas berada di kategori sedang, perlu diperhatikan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kecanduan media sosial di taraf tinggi (12,4%). Siswa yang mengalami kesepian yang tinggi dan sedang mereka cenderung karena tidak atau kurang merasa puas dengan hubungan yang dibina, merasa bosan dan hampa, dan merasa kurang bahagia di dunia nyata. Penggunaan durasi media sosial yang tinggi dan

sedang pada siswa cenderung digunakan untuk berbagai aktivitas guna memenuhi kebutuhan sosialnya secara daring, seperti pencarian informasi, berkomunikasi, ataupun membangun relasi dengan cepat dan luas secara virtual. Hal tersebut merupakan bentuk pengalihan secara psikologis terhadap emosi negatif seperti kesepian. Media sosial adalah salah satu alternatif dalam mengurangi kesepian, meskipun cara ini sendiri dapat dianggap sebagai dua sisi mata koin. Artinya, selain memberikan hal positif, nyatanya media sosial juga dapat memberikan hal negatif apabila dilakukan secara berulang-ulang, salah satunya adalah perilaku kecanduan McKenna dan Berg (dalam Weiten dan Lloyd, 2006).

Penelitian Young (2015) bahwa kecanduan dapat terjadi disebabkan adanya kebutuhan untuk menghindari perasaan yang tidak menyenangkan. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Putri (2020) faktor lain dari kecanduan media sosial yaitu depresi, hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan korelasi yang signifikan antara kecanduan media sosial dengan aspek depresi. Faktor lain yang dapat mempengaruhi adanya kecanduan media sosial tidak hanya kesepian, dapat juga disebabkan oleh gangguan psikologis seperti stress, cemas, ataupun gangguan psikologis lainnya, faktor lain juga dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial (Putri, 2020). Penelitian Ybarra, Alexander, dan Mitchell (2015) juga menjelaskan kecanduan pada media sosial dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan anak remaja, seperti kecemasan, depresi,

penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal dan penurunan kinerja.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut yaitu kesepian dengan kecanduan media sosial merupakan dua hal yang berpengaruh, sehingga kesepian mempunyai kontribusi dalam menggunakan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesepian berhubungan dengan kecanduan media sosial karena individu yang memiliki kesepian maka cenderung untuk menggunakan media sosial sebagai pelarian dari rasa kesepian. Mereka kerap kali menjadikan media sosial sebagai tempat untuk menghibur atau menghilangkan rasa kesepian.

Penelitian ini memiliki keterbatasan statistik yang digunakan hanya diinterpretasikan kedalam angka dan presentase yang kemudian di deskripsikan berdasarkan hasil yang diperoleh, sehingga tidak mampu melihat secara lebih luas dinamika psikologi yang terjadi selama proses penelitian. Penyebaran skala juga dilakukan secara *online* melalui *google form* dengan menghubungi secara pribadi dan menyuruh kepada beberapa siswa untuk membagikan lewat grup *WhatsApp*. Hal ini diluar Kontrol peneliti sehingga peneliti kesulitan mengetahui apakah mereka benar-benar membaca kuesioner atau sembarang menjawab.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, maka diperoleh koefisien korelasi ρ (p) sebesar 0,345 dengan taraf signifikansi 00,00 ($p < 0,05$) dan $r \text{ Squared} = 0,287$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan media sosial yang berarti hipotesis yang diajukan diterima. Hubungan tersebut menunjukkan semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi kecanduan media sosial yang dialami oleh siswa SMAN 1 Mutiara Pidie, begitu juga sebaliknya semakin rendah kesepian maka semakin rendah kecanduan media sosial yang dialami oleh siswa SMA 1.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan untuk kepentingan praktis dan teoritis bagi yang akan meneliti dengan variabel yang serupa adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran pada siswa terkait dengan dampak yang ditimbulkan oleh kesepian dan kecanduan media sosial baik dari segi kesehatan dan akademis. Siswa SMAN 1 Mutiara Pidie dianjurkan untuk lebih aktif menjalin relasi dengan keluarga dan lingkungan sekitarnya misalnya siswa ikut menghadiri acara keluarga, berolahraga bersama

teman, ikut organisasi. Dengan begitu, diharapkan kesepian dan kecanduan media sosial pada siswa SMAN 1 Mutiara Pidie dapat berkurang.

2. Bagi Sekolah

Peneliti mengharapkan agar sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai tinjauan bahwa kesepian dan kecanduan media sosial kerap terjadi pada siswa dan menimbulkan berbagai dampak negatif. Diharapkan Sekolah membuat sosialisasi tentang bahaya kecanduan media sosial bagi kesehatan dan akademik, Oleh karena itu diperlukan program-program solutif yang dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan antar pihak di sekolah misalnya sekolah memfasilitasi setiap organisasi siswa (OASIS, Pramuka, PMR), *refreshing* paguyuban, belajar bersama dan sebagainya sehingga dapat meningkatkan relasi sosial pada siswa sebagai upaya antisipasi terjadinya kesepian dan kecanduan media sosial pada siswa SMA.

3. Bagi Orang Tua

Peneliti mengharapkan agar orang tua dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai masukan agar melakukan relasi yang aktif dan positif dengan anak, dengan relasi orang tua dan anak yang baik ini akan mengurangi kesepian pada anak dan kecanduan media sosial pada anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mengharapkan agar peneliti selanjutnya lebih memperdalam pengetahuan tentang kesepian dan kecanduan media sosial pada siswa SMA sehingga dapat mengaitkan faktor-faktor lain seperti faktor psikologis

lainnya yaitu *stress*, cemas, depresi, dan lain-lain yang mungkin berpengaruh. Diharapkan juga penelitian dapat menambah dan memperkaya penyajian data yang lebih beragam sehingga dapat memperluas pengetahuan dunia penelitian



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, K. S & Abdullah, S. P. (2021). Hubungan Antara Kesepian (*Loneliness*) Dengan *Self Disclosure* Pada Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa Yang Menggunakan Sosial Media (Instagram). *Jurnal Tambora*. Vol,5 No,3.
- Al-Menayes, J. (2015). Psychometric Properties and Validation of the Arabic Social Media Addiction Scale. *Corporation Journal of Addiction*. Vol, 6.
- Andreassen, C. S. (2015). Online Social Network Site Addiction: A Comprehensive Review. *Current Addiction Report*. Vol, 2 No,2.
- Ariani, M, Elita, V, & Zulfitri, R. (2009). Hubungan Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial Terhadap Kualitas Tidur Remaja Di SMAN 3 Siak.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022.
- Azwar, S. (2008). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2008). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Kontruksi Tes Kemampuan Kognitif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Beutel, E. M, dkk. (2017). *Loneliness Is The General Population Prevalence, Determinants And Relations To Mental Healt*. BioMed Central: Jerman.
- Burger, M. J. (2007). *Personality Seventh edition*. Thomson Higher Education: USA.
- Brehm, dkk. (2002). *Intimate Relationships*. New York: The Mc Graw-Hill Company.
- Chaplin, P. J. (2005). *Kamus Lengkap Psikologi*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Cherry, K. (2022). *Loneliness Cause and Health Consequences*. Artikel Ini Diunduh Pada Tanggal 13 Juli 2022. <https://www.verywellmind.com/loneliness-causes-effects-and-treatments-2795749>

- Davis, R. A. (2001). *A Cognitive Behavioral Model Of Pathological Internet Use*. *Jurnal Computers In Human Behavior*. Vol, 17 No, 2.
- Fitri, R. A & Widiningsih, Y. (2016). *Psikologi Adiktif*. Al-Mujtahadah Press:Riau.
- Garvin. (2017). Hubungan Kecerdasan Sosial Dengan Kesepian Pada Remaja. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora & Seni*. Vol,1 No,2.
- Garvin. (2019). Hubungan Antara Kesepian Dan Problematika Internet Use Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol,5 No,2.
- Gierveld, J. D., Tilburg, V. J., & Dykstra, P. A. (2006). *Loneliness and social isolation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guo, H. (2018). *Linking Loneliness and Use of Social Media*. Tesis Master, Universitas Helsinki: Findland.
- Hardie, E & Tee, Y. M. (2007). *Excessive Internet Use: The Role Of Personality, Loneliness And Social Support Networks In Internet Addiction*, *Jurnal Emerging Technologies And Society*. Vol, 5 No, 1.
- Hawkey, L & Cacioppo, T. J. (2010). *Loneliness Matters A Theoretical And Empirical Review Of Consequences And Mechanisms Behavioral Medicine*. Vol, 40 No,2.
- Holt- Lunstad, dkk. (2015) *Loneliness and Social Isolation as Risk Factors for Mortality A Meta Analytic Review*. Faculty Publication: Brigham Young University.
- Juliansyah, N. (2012). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis dan Disertasi Karya Ilmiah. Cetakan Kedua*. Jakarta :Kencana Prenada Media.
- Kaplan, M.A & Haenlein, M. (2010). *Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media*. Kelley School Of Business.
- Khan, G.F, Swar, &Lee K.S. (2013). *Social Media Risks and Benefits: A Public Sector Perspective*. *Social Science Computer Review*. Vol, 32 No,5.
- Khatib, A.S. (2012). *Exploring The Relationship Among Loneliness, Self Esteem, Self Efficacy and Gender In United Arab Emirates College Students*. *Jurnal Psikologi Eropa*. Vol, 8 No,1.
- Kim, J, Larose, R, & Peng, W. (2009). *Loneliness As The Cause And The Effect Of Problematic Internet Use: The Relationship Between Internet Use And Psychological Well Being*. *Journal Of Cyberpsychology And Behavior*. Vol, 12 No, 4

- Kircaburun, K. (2016). *Self Esteem, Daily Internet Use And Social Media Addiction As Predictors Of Depression Among Turkish Adolescent. Jurnal Education And Practice*. Vol, 7 No, 24.
- Krisnadi, B & Adhandayani, A. (2022). Kecanduan Media Sosial Pada Dewasa Awal: Apakah Dampak Dari Kesepian?. *Jurnal JCA Psikologi*. Vol, 3 No, 1
- Kuss, D & Griffiths, D. M (2017). *Social Networking Site and Addiction Ten Lessons Learned. Artikel Jurnal Internasional Enviromental Research and Public Health*.
- Laursen, B & Hartl, C. A. (2013). *Understanding Loneliness During Adolescence Development Changes That Increase The Risk Of Perceived Social Isolation. Jurnal Adolescence*. Vol,36 No,6.
- Lewis, K.B. (2010). *Social Media And Strategic Communication Attitudes And Perceptions Among College Students. Jurnal Public Relations*. Vol, 4 No,3.
- Nugroho, S. A., & Vusvita, R. (2008). Kajian Hubungan Koefesien Korelasi Pearson (R), Spearman-Rho (p), kendall-Tau, Gamma (G), dan Somers. *Gradien*, 4(2), 372-381.
- Masi, M. C, Chen, Y.H, Hawkley, C. L & Cacioppo, T. J. (2011). *A Meta Analysis of Interventions to Reduce Loneliness. Jurnal NIH-PA Author Manuscript*. Vol, 15 No,3.
- Margalit, M. (2010). *Lonely Children and Adolescent Self Perception, Social Exclusion, and Hope*. Springer Science: New York.
- Miftahurrahmah, H & Harahap, F. (2020). Hubungan Kecanduan Media Sosial Dengan Kesepian Pada Mahasiswa. *Jurnal Acta Psychologia*. Vol, 2 No,1.
- Myers, David., G. (2012). *Psikologi Sosial Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Oktapiani, R. W. (2019). Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa: Skripsi. Universitas Mercubuana.
- Peplau, L & Perlman, D. (1982). *Perpectives on Loneliness: A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy*. Wiley: New York.
- Perlman, D & Peplau, L. A. (1981). *Personal Relationships In Disorder*. Academic Press: London.
- Perlman, D & Peplau, L. A. (1998). *Loneliness*. In H.S. Friedman (Ed.) *Encyclopedia of mental health*. San Diego, CA: Academic Press

- Pertiwi, B.A.S & Hidayati, E. (2018). Kecanduan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah 1 Semarang Kecamatan Candisari Kota Semarang. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*. Vol,7 No,2.
- Putri, A. N & Eryani, D. R. (2020). Hubungan *Loneliness* Dan Adiksi Internet Pada Mahasiswa Di Bandung. *Jurnal Prosiding Psikologi*. Vol, 6 No,2.
- Putri, A. M. (2020). Kesenian Dan Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. Skripsi. Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial, Universitas Islam Indonesia.
- Rahmah, S. (2021). Hubungan Antara Kesenian Dengan *Nomophobia* Pada Mahasiswa Merantau Di Banda Aceh. Skripsi. Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas UIN Ar-Anniry.
- Rulli, N. (2015). Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Russel, W. D. (1996). *UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reability, Validity, and Factor Structure*. *Jurnal Personality Assessment*. Vol, 66 No,1.
- Russel, D. (1982). *The Measurement Of Loneliness. Loneliness: A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy*.
- Santosos, S. (2017). *Statistic Multivariat Dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sahin, C. (2018). *Social Media Addiction scale-Stdent Form: Thereliability and Validity Study*. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol, 17 No,1.
- Sari, L. G & Hidayati, F. (2015). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kesenian Pada Remaja (Studi Korelasi Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Semarang). *Jurnal Empati*. Vol,4 No,2.
- Weiten, W & Llyoyd, L. (2006). *Psychology: Enganging*. United States: Wadsworth

TENTANG
PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2022/2023
PADA FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

- Menimbang
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi Mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023 pada Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry, dipandang perlu menetapkan pembimbing skripsi
 - Bahwa nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap diberi tugas sebagai Pembimbing Skripsi
- Mengingat
- Undang-Undang No.20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
 - Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendinan IAIN Ar-Raniry;
 - Keputusan Menteri Agama No. 40 Tahun 2008 tentang Statuta IAIN Ar-Raniry;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur PPs di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Hasil Penetapan Ketua Prodi Psikologi tanggal 14 April 2022;
 - Hasil Masukan dari Dosen Pembimbing, dan ditetapkan kembali oleh Ketua Prodi Psikologi UIN Ar-Raniry pada tanggal 20 Desember 2022.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
- Pertama
- Untuk membimbing Skripsi:
- Nama : Nurul Fatwana
NIM/Prodi : 180901091 / Psikologi
Judul : Hubungan Keseharian dengan Kecanduan Media Sosial pada Siswa SMAN 1 Mutiara Pidie
- Kedua
- Ketiga
- Keempat
- Kelima
- Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi tentang Pembimbing Skripsi
- Menunjuk Saudara
- Barnawi, S.Ag., M.Si
 - Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi., Psikolog
- Sebagai Pembimbing Pertama
- Sebagai Pembimbing Kedua
- Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2022.
- Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, sesuai dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan Surat Keputusan ini.
- Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 20 Desember 2022

Dekan Fakultas Psikologi,



Tembusan :

- Rektor UIN Ar-Raniry,
- Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry,
- Pembimbing Skripsi,
- Yang bersangkutan



**PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMAN 1 MUTIARA**



Jln. Banda Aceh Medan Km. 125 Telp. (0653) 821621 Bandar Mutiara Kab. Pidie Kode Pos. 24173
web: www.sman1mutiara.com, email: amaneg1mutiara@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/767 /2022

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh Nomor : B-1617/Un.08/FPsi.I/PP.00.9/10/2022 tanggal 17 Oktober 2022 Hal Izin Penelitian, maka Kepala SMA Negeri 1 Mutiara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Fatwana
NIM : 180901091
Program Studi : Psikologi
Semester : Terakhir

Telah diberi izin dan telah melaksanakan penelitian pada tanggal 18 Oktober s/d 20 Oktober 2022, yang berjudul "HUBUNGAN LONELINESS DENGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA SISWA SMAN 1 MUTIARA PIDIE", dalam rangka penyusunan Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Demikianlah Surat Keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bandar Mutiara, 20 Oktober 2022
Kepala SMA Negeri 1 Mutiara,

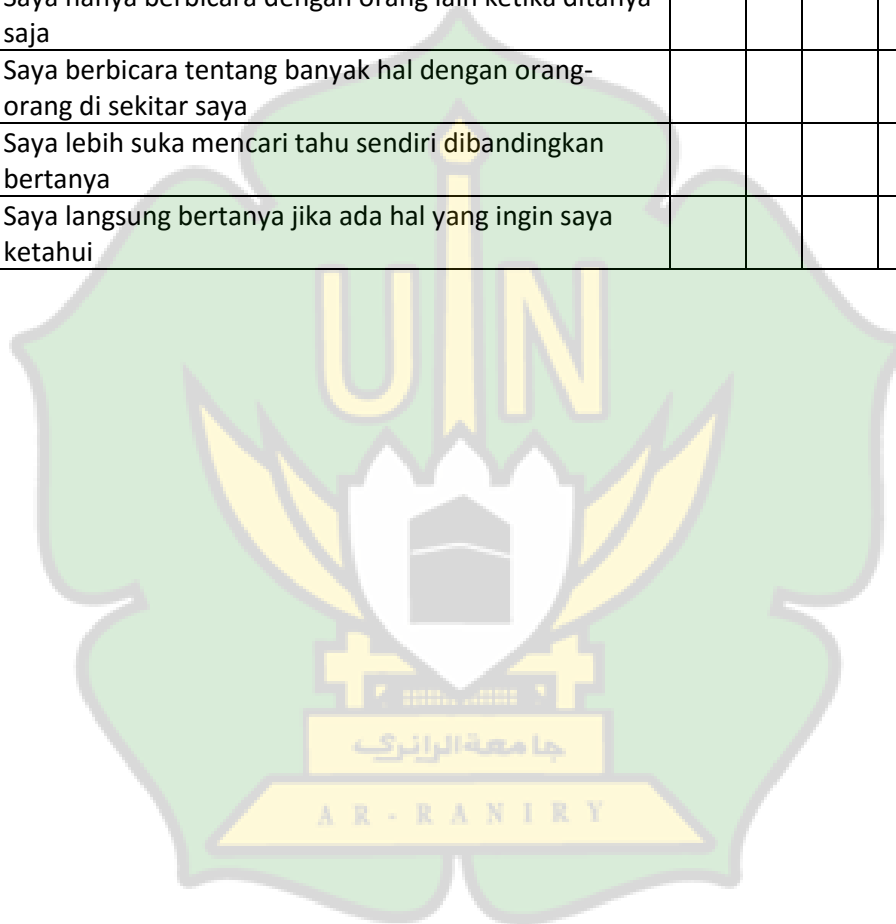


KAMARUDDIN, S.Pd.
NIP. 197002011998021007

Skala 1 kesepian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa kehidupan saya menyedihkan				
2	Saya merasa kehidupan saya menyenangkan				
3	Saya merasa kurang cocok dengan sikap teman saya				
4	Saya puas dengan pertemanan yang saya miliki sekarang				
5	Saya merasa orang lain tidak menyukai saya				
6	Saya merasa diterima oleh orang lain				
7	Saya merasa gelisah saat berhadapan dengan orang lain				
8	Berhadapan dengan orang lain merupakan hal yang biasa bagi saya				
9	Berhadapan dengan orang lain membuat saya panik				
10	Saya merasa santai ketika berhadapan dengan orang lain				
11	Saya mudah bosan ketika menjalin hubungan dengan orang lain				
12	Saya tetap merasa nyaman menjalankan relasi dengan orang lain				
13	Saya enggan untuk melakukan interaksi dengan orang lain				
14	Saya memiliki dorongan yang kuat untuk melakukan interaksi				
15	Saya merasa cemas ketika melakukan interaksi dengan orang lain				
16	Saya bisa tenang berinteraksi dengan orang lain				
17	Saya mudah putus asa ketika gagal melakukan interaksi dengan orang lain				
18	Saya terus berusaha walaupun gagal melakukan interaksi dengan orang lain				
19	Saya mudah curiga kepada orang di sekitar saya				
20	Pikiran saya terganggu jika banyak orang disekitar saya				
21	Pikiran saya kacau saat berinteraksi dengan orang lain				
22	Saya memberikan konsentrasi penuh saat berinteraksi dengan orang lain				
23	Saya takut dikhianati oleh orang lain				
24	Saya mundur beberapa langkah ketika orang lain menghampiri saya				
25	Saya berat memberikan senyuman ketika ada orang yang menyapa saya				
26	Saya tersenyum bebas ketika ada orang yang menyapa saya				
27	Pakaian saya selalu rapi ketika keluar dari rumah				
28	Saya lebih nyaman ketika berjauhan dengan orang lain				

29	Saya lebih nyaman ketika berkumpul dengan orang lain				
30	Ketika bersalaman dengan orang lain tangan saya kaku				
31	Tangan saya tidak kaku ketika bersalaman dengan orang lain				
32	Saya sulit untuk memulai pembicaraan				
33	Saya memulai pembicaraan dengan berbagai topik yang menarik				
34	Saya hanya berbicara dengan orang lain ketika ditanya saja				
35	Saya berbicara tentang banyak hal dengan orang-orang di sekitar saya				
36	Saya lebih suka mencari tahu sendiri dibandingkan bertanya				
37	Saya langsung bertanya jika ada hal yang ingin saya ketahui				



Skala Kecanduan Media Sosial

No	Pernyataan	SS	S	TS	TSS
1	Saya selalu ingin menggunakan media sosial				
2	Saya tidak selalu berkeinginan untuk menggunakan media sosial				
3	Saya terus-menerus ingin menggunakan media sosial				
4	Saya hanya menggunakan media sosial di waktu-waktu tertentu				
5	Saya tetap mencari jaringan internet walaupun dalam keadaan jaringan internet yang tidak stabil				
6	Saya mencari jaringan internet dimanapun berada agar bisa akses media sosial				
7	Saya tidak selalu mencari jaringan internet agar bisa mengakses media sosial				
8	Ketika ada masalah dengan teman-teman saya selalu menjadikan media sosial sebagai hiburan untuk saya				
9	Saya tidak menjadikan media sosial sebagai hiburan ketika saya dalam masalah				
10	Saya merasa hampa tanpa menggunakan media sosial				
11	saya lebih nyaman berkomunikasi lewat media sosial daripada dengan orang disekitar saya				
12	saya tidak nyaman berkomunikasi melalui media sosial				
13	Saya lebih memilih pertemanan di media sosial daripada di dunia nyata				
14	Media sosial adalah tempat saya untuk mencurahkan isi hati saya				
15	Saya lebih banyak menjalin relasi di media sosial daripada di dunia nyata				
16	Saya tidak banyak menjalin relasi di media sosial				
17	Saya hanya sebentar berinteraksi dengan teman di media sosial daripada di dunia nyata				
18	Saya lebih memilih bermain media sosial daripada membuat tugas/PR				
19	Saya lebih memilih menyiapkan tugas/PR dari sekolah daripada bermain media sosial				
20	Saya lupa membuat tugas/PR karena menggunakan media sosial				
21	Saya tidak ingat kepada orangtua saya ketika main media sosial				
22	Saya tidak lupa kepada orangtua saya ketika bermain media sosial				
23	Saya tidak sadar bahwa saya lapar dan haus karena asik menggunakan media sosial				
24	Saya tetap ingat makan dan minum walaupun menggunakan media sosial				
25	Fisik saya sakit karena bermain media sosial				

26	Saya memiliki masalah fisik karena banyak menggunakan media sosial				
27	Saya sedih ketika tidak bisa mengakses media sosial				
28	Saya galau ketika hanya sebentar menggunakan media sosial				
29	Saya tetap bahagia walaupun hanya sebentar menggunakan media sosial				
30	Saya jarang mengecek media sosial untuk informasi terkini				
31	saya tidak pernah mencari tahu tentang kegiatan teman/kerabat melalui media sosial				



Uji Daya Beda Aitem Dan Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	44

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	100.3250	220.635	.412	.911
X2	100.1250	219.240	.451	.910
X3	100.1500	219.105	.537	.909
X4	100.4750	218.256	.562	.909
X5	100.7750	219.051	.562	.909
X6	100.5500	224.562	.251	.913
X7	100.5000	215.744	.624	.908
X8	100.5500	220.305	.537	.909
X9	100.4000	211.682	.685	.907
X10	100.0750	223.610	.345	.911
X11	100.2250	224.743	.262	.912
X12	100.6750	221.353	.465	.910
X13	99.7750	225.256	.256	.912
X14	100.6750	218.225	.586	.909
X15	100.8000	219.344	.417	.911
X16	100.0000	227.692	.180	.913
X17	101.0000	226.718	.190	.913
X18	100.5500	218.921	.520	.909
X19	100.7750	221.512	.537	.909
X20	100.2500	216.654	.604	.908
X21	100.4250	220.251	.519	.909
X22	100.0500	222.305	.437	.910
X23	100.6250	221.728	.392	.911
X24	100.6750	221.148	.393	.911
X25	100.4750	217.999	.574	.909
X26	100.7750	220.743	.541	.909

X27	100.7500	220.038	.601	.909
X28	100.7000	221.138	.594	.909
X29	100.6750	221.558	.455	.910
X30	100.6000	218.759	.565	.909
X31	100.8500	224.541	.311	.912
X32	100.3250	236.174	-.204	.918
X33	100.2750	229.281	.068	.915
X34	100.5500	221.895	.390	.911
X35	100.7250	229.230	.090	.914
X36	100.7250	227.281	.243	.912
X37	100.9250	222.225	.464	.910
X38	100.1250	228.676	.117	.914
X39	100.8500	224.746	.320	.912
X40	100.4500	218.664	.568	.909
X41	100.5750	219.892	.602	.909
X42	100.5500	218.408	.598	.909
X43	100.4000	220.092	.474	.910
X44	100.8250	217.994	.531	.909

Uji Daya Beda Aitem Kecanduan Media Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.874	52

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	123.4250	198.046	.485	.869
Y2	123.6750	201.558	.291	.872
Y3	123.4750	200.051	.402	.870
Y4	123.9500	191.792	.622	.866
Y5	124.0000	192.410	.633	.866
Y6	123.8250	195.430	.611	.867

Y7	124.1750	197.789	.422	.870
Y8	124.3750	192.138	.666	.865
Y9	124.9500	196.613	.648	.867
Y10	124.6500	192.336	.640	.866
Y11	124.5250	197.281	.464	.869
Y12	124.4750	199.897	.355	.871
Y13	124.2500	204.449	.151	.875
Y14	124.1750	193.584	.559	.867
Y15	124.3000	198.267	.396	.870
Y16	124.5750	197.481	.518	.869
Y17	124.6000	196.759	.474	.869
Y18	124.2750	200.871	.313	.872
Y19	124.4500	204.613	.158	.874
Y20	124.3250	194.430	.505	.868
Y21	123.6000	204.913	.206	.873
Y22	123.3250	205.866	.133	.874
Y23	123.5000	206.103	.121	.875
Y24	123.7500	204.654	.163	.874
Y25	123.6750	205.097	.175	.874
Y26	123.8750	203.651	.224	.873
Y27	124.5000	199.692	.428	.870
Y28	124.5500	200.408	.411	.870
Y29	124.2750	206.410	.111	.875
Y30	124.2500	201.321	.337	.871
Y31	124.0500	200.049	.395	.871
Y32	123.9500	206.049	.106	.875
Y33	124.0000	201.077	.393	.871
Y34	123.9250	204.430	.194	.874
Y35	124.6000	204.656	.179	.874
Y36	124.2500	201.782	.334	.872
Y37	124.6750	206.840	.085	.875
Y38	124.3750	198.958	.476	.869
Y39	124.6500	197.669	.585	.868
Y40	124.9000	201.169	.476	.870
Y41	124.8750	200.881	.430	.870
Y42	124.4250	213.328	-.267	.879
Y43	124.4500	212.767	-.227	.879

Y44	124.8250	211.071	-.134	.878
Y45	124.5750	203.430	.246	.873
Y46	123.7250	207.076	.068	.875
Y47	124.0250	202.692	.326	.872
Y48	124.5500	198.818	.525	.869
Y49	123.8500	204.285	.186	.874
Y50	123.8750	206.522	.082	.875
Y51	124.0750	201.456	.310	.872
Y52	123.5000	208.872	-.024	.877

Kategorisasi Skala Kesepian dan Kecanduan Media Sosial

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness		Kurtosis	
						Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Lonelines	202	49.00	148.00	88.4901	14.58249	1.039	.171	2.434	.341
KecanduanMediaS osial	202	48.00	124.00	75.9208	13.86156	1.343	.171	2.563	.341
Valid N (listwise)	202								

Loneliness

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative
				Percent
Valid 1.00	20	9.9	9.9	9.9
2.00	154	76.2	76.2	86.1
3.00	28	13.9	13.9	100.0
Total	202	100.0	100.0	

KecanduanMediaSosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative
				Percent
Valid 1.00	21	10.4	10.4	10.4
2.00	156	77.2	77.2	87.6
3.00	25	12.4	12.4	100.0
Total	202	100.0	100.0	

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kesepian	KecanduanMedia Sosial
N		202	202
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	88.4901	75.9208
	Std. Deviation	14.58249	13.86156
Most Extreme Differences	Absolute	.116	.148
	Positive	.116	.148
	Negative	-.061	-.091
Test Statistic		.116	.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.000 ^c

Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KecanduanM ediaSosial * Loneliness	Between Groups	(Combined)	27662.569	58	476.941	6.224	.000
		Linearity	11086.920	1	11086.920	144.680	.000
		Deviation from Linearity	16575.649	57	290.801	3.795	.000
Within Groups			10958.164	143	76.631		
Total			38620.733	201			

Uji Hipotesis

Correlations

		Loneliness	Kecanduan Media Sosial
Spearman's rho	Loneliness	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.345**
		N	.000
			202
			202

Kecanduan Media Sosial	Correlation Coefficient	.345**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N	202	202

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

