

**“USE FACEBOOK EFFECT OF SOCIAL INTERACTION OF TEENAGERS
IN INTEGRATED FARMING PROVINCE SMKN RIAU ”**

By :Adinda Elsa Saputri/1101135147

adindaelsasaputri@yahoo.com

Counsellor :Drs. H. Basri, M.Si

Sociology Major The Faculty Of Social Science And Political Science

University of Riau, Pekanbaru

*Campus Bina Widya At HR Soebrantas Street Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru
28293*

Telp/Fax 0761-63272

ABSTRACT

Facebook is very influential on adolescent social interaction seen from a high level of adolescent motivation in using this facebook. The research aims to determine the effect of using facebook to adolescent social interaction in the play facebook. Metode study is correlational nature with quantitative approach that compares motivation teenagers using facebook and social interactions play facebook. Sampel used in this study is the Integrated Agricultural SMKN Riau Province consists of 100 class X and class XI 79 Random selected Sampling. The results of analysis data can be concluded that the use of facebook influence on adolescent social interaction with significant value Sig.0.001 of <0.05 and views of the value of the average score Motivation teenagers using facebook as much as 67 respondents with a percentage of 37.4% and the Social Interaction 39 respondents with a percentage of 21.8% .With thus seen a significant difference between the use of facebook with Social Interaction teens in play facebook.

Keywords: Facebook, Social Interaction, teenagers.

**“Pengaruh Penggunaan Facebook Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di
SMKN Pertanian Terpadu Provinsi Riau”**

oleh :Adinda Elsa Saputri/1101135147

adindaelsasaputri@yahoo.com

Pembimbing :Drs. H. Basri, M.Si

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya Jl. HR Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293

Telp/Fax 0761-63272

ABSTRAK

Facebook sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja dilihat dari tingkat motivasi remaja yang tinggi dalam menggunakan facebook. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan facebook terhadap interaksi sosial remaja dalam bermain facebook. Metode penelitian yang digunakan adalah bersifat *korelasional* dengan pendekatan *kuantitatif* yang membandingkan motivasi remaja menggunakan facebook dan interaksi sosial yang digunakan dalam bermain facebook. Sampel dalam penelitian ini adalah SMKN Pertanian Terpadu Provinsi Riau terdiri dari 100 kelas X dan 79 kelas XI yang dipilih secara *Random Sampling*. Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan facebook berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja dengan nilai signifikan $\text{Sig.} 0.001 < 0.05$ dan dilihat dari nilai skor rata-rata Motivasi remaja menggunakan facebook sebanyak 67 responden dengan persentase 37,4% dan Interaksi Sosial 39 responden dengan persentase 21,8%. Dengan demikian terlihat perbedaan yang signifikan antara penggunaan facebook dengan Interaksi Sosial remaja dalam bermain facebook.

Kata kunci: Facebook, Interaksi Sosial, Remaja

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah fenomena multi dimensi yang meretas batas, tidak hanya dalam dimensi politik, ekonomi, dan sosial akan tetapi implikasi akibatnya sampai juga pada tahap mempengaruhi perkembangan dunia sains dan teknologi. Secara teoretik, globalisasi sebagai sebuah pendekatan dalam dunia ilmu-ilmu sosial pada tahapan tertentu sangat mempengaruhi perkembangan sains dan teknologi (Arizka, 2008:309). Globalisasi pada hakikatnya telah membawa nuansa budaya dan nilai yang mempengaruhi selera dan gaya hidup masyarakat.

Perkembangan teknologi semakin hari semakin pesat, seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi memberikan sumbangan yang sangat besar terhadap terjadinya globalisasi dunia. Teknologi informasi (IT) yang kini berkembang amat pesat, tidak bisa dipungkiri memberikan kontribusi yang signifikan terhadap seluruh proses globalisasi. Mulai dari wahana teknologi informasi yang paling sederhana berupa koran, majalah, perangkat radio, dan televisi, hingga internet dan telepon genggam dengan protokol aplikasi tanpa kabel (WAP), informasi mengalir dengan sangat cepat dan menyeruak kesadaran banyak orang, (Cendra, R dalam Jajat, 2014:1).

Secara perlahan-lahan namun efektif, media membentuk pandangan seseorang terhadap bagaimana seseorang melihat pribadinya dan bagaimana seharusnya berhubungan dengan dunia sehari-hari. Sedemikian besarnya pengaruh media terhadap

masyarakat, sehingga banyak masyarakat yang menjadikan media sebagai alat interaksinya dengan orang lain, baik untuk komunikasi, bisnis dan promosi.

Rivers, W. L, *et. al* (2008:27) mengatakan bahwa media massa, seperti halnya pesan lisan dan syarat, sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari komunikasi manusia. Pada hakikatnya, media adalah perpanjangan lidah dan tangan yang berjasa meningkatkan kapasitas manusia untuk mengembangkan struktur sosialnya. Salah satu media yang banyak digunakan dan terpopuler di dunia pada saat sekarang adalah internet.

Kehadiran internet memberikan andil yang sangat besar dalam mengubah cara pandang sekaligus perilaku manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya. Internet yang digunakan masyarakat saat ini sangat membantu dalam hal kemudahan dan kelancaran informasi, interaksi bahkan sampai ke bisnis. Sebagai sumber dan media informasi, internet mampu menyampaikan berbagai bentuk komunikasi interaktif dan cepat. Sebagai media sosial dan komunikasi, internet telah membantu penggunaannya untuk terhubung antara satu dengan yang lainnya melalui situs jejaring sosial yang dalam beberapa tahun terakhir ini sangat marak digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang tua.

Peningkatan jumlah pengguna internet dari waktu ke waktu dikarenakan internet menjanjikan berbagai harapan yang berkaitan dengan efisiensi interaksi

sosial. Bentuk-bentuk interaksi sosial tersebut dapat berupa surat elektronik atau biasa disebut *e-mail*, *blog*, *chatting*, *game online*, hingga yang sedang marak saat ini yaitu situs jejaring sosial. Situs jaringan sosial sendiri merupakan aplikasi internet untuk membantu menghubungkan para teman, mitra bisnis dan lain-lainnya. Aplikasi ini dikenal sebagai jaringan sosial *on-line*. Dari sinilah kemudian muncul apa yang disebut dengan masyarakat maya. Pandangan McLuhan tersebut kini tampak semakin nyata dengan munculnya komunitas-komunitas di dunia maya seperti yang sedang populer beberapa tahun belakangan ini, yaitu adanya situs jejaring sosial seperti Friendster, Facebook, Multiply, twitter, dan lain-lain. Banyaknya peminat situs jejaring sosial disebabkan karena kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan cepat dan terjadi saat itu juga (*real time*).

Kekhawatiran ini semakin meningkat dikarenakan pengguna situs jaringan sosial sebagian besar adalah usia remaja. Usia remaja juga mudah sekali terbawa arus perkembangan jaman, mereka ingin selalu tampak *up to date* sehingga kadang malah tersesat karena kurang bijak dalam memilih mana yang baik dan mana yang buruk. Karena mereka tidak dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada, sehingga bagi remaja khususnya usia sekolah yang memiliki banyak kegiatan baik sekolah maupun di luar sekolah, situs jaringan sosial merupakan salah satu media interaksi yang menguntungkan karena mereka tetap dapat berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung.

Salah satu contohnya adalah facebook. Toejoeh.S, *et al* (2009:1) mengatakan facebook merupakan situs social networking terkemuka, saat ini facebook sudah dikenal di penjuru dunia, pengguna aktifnya sudah mencapai ratusan juta orang. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg, ia dinobatkan sebagai orang terkaya di dunia oleh majalah Forbes. Untuk dapat mengakses jejaringan sosial ini, pengguna facebook harus memiliki akun facebook untuk dapat menghubungkannya kesitus jejaring sosial facebook. Pengguna Facebook dapat membuat profil pribadi yang dilengkapi dengan foto, daftar ketertarikan pribadi, informasi kontak, dan informasi pribadi lain. Pengguna dapat berkomunikasi dengan teman dan pengguna lain melalui pesan pribadi, menulis wall, ngobrol lewat chat, ikut komunitas lewat groups, become fan, menulis comment, gifts dan tag.

Pada umumnya pengguna facebook pada usia remaja merasa nyaman ketika berlama-lama menggunakan situs jejaring sosial facebook. Hal ini dikarenakan melalui facebook page hubungan pertemanan, *connection*, atau *relationship* yang pada akhirnya pengguna facebook akan lebih mudah terbentuk dengan mengandalkan fitur yang menarik lainnya. Misalnya dengan pengungkapan diri, seperti *update status* atau dalam bentuk *wall*.

Masalah pada umumnya dikenal dengan kesenjangan antara harapan dan kenyataan, jadi berdasarkan identifikasi masalah dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada hubungan penggunaan jejaringan sosial facebook terhadap interaksi sosial remaja ?

2. Apa motivasi utama orang bermain facebook?

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, penulis mengemukakan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hubungan sosial pengguna facebook baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

2. Mengetahui motivasi utama orang menggunakan facebook.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Komunikasi Massa Pengertian Komunikasi

Komunikasi sangat penting sekali dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana untuk menerima dan memberi pesan kepada orang lain, sehingga tanpa adanya komunikasi akan menyebabkan terhentinya segala kegiatan manusia itu sendiri. Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris *Communication* yang berasal dari kata Latin yaitu "*Communicatio*", dan bersumber dari kata "*communis*" yang berarti sama, maksudnya adalah sama makna atau sama arti. Jadi komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu peran yang di sampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan (Effendy, 2001:9).

Sedangkan komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa untuk pesan-pesan yang disampaikan, seperti koran, radio, televisi, dan internet. Istilah "komunikasi massa" berasal dari bahasa Inggris "*Mass*

Communication" yakni komunikasi yang menggunakan alat mekanis khusus yang kita kenal dengan nama media massa. Media massa digunakan sebagai saluran komunikasi karena suatu alat yang memungkinkan dapat menjangkau audiens dalam jumlah besar dan tersebar luas. Adapun media massa yang sangat banyak digunakan saat ini adalah internet.

Menurut Bungin, B (2009:71) komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur-unsur penting dalam komunikasi adalah sebagai berikut:

- a. Komunikator
- b. Media massa
- c. Informasi (pesan) massa
- d. Gatekeeper
- e. Khalayak (publik) dan
- f. Umpan balik

Konsep Media Sosial

Internet Sebagai Media Sosial

Internet merupakan media komunikasi modern yang kini mewabah dan digemari masyarakat. Hal ini dikarenakan sifat internet yang mudah diakses dan dianggap sebagai jendela dunia baru. Lewat media baru ini kini manusia sebagai pelaku komunikasi dapat lebih mudah berinteraksi dan menemukan berbagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam kehidupan sehari-hari. Internet bukan hanya sekedar saluran komunikasi modern, namun juga merupakan rumah baru bagi kelompok-kelompok sosial yang

tersegmentasi. Berbagai forum dan komunitas terbentuk dan berkembang melalui kehadiran internet. Hal ini menunjukkan seberapa besar pengaruh internet dalam kehidupan manusia dewasa ini (Dewi, D.S, 2012).

Menurut tata bahasa internet berasal dari bahasa Yunani “inter” yang berarti “antara”. Internet berasal dari jaringan komputer Departemen Pertahanan AS yang diciptakan pada 1969 yang disebut ARPAnet, singkatan dari *Advanced Research Project Agency Network* (Vivian, 2008). Sementara itu menurut situs Wikipedia internet merupakan singkatan dari *interconnection-networking* yang merupakan sistem jaringan yang menghubungkan tiap-tiap komputer secara global di seluruh penjuru dunia. Koneksi yang menghubungkan masing-masing komputer tersebut memiliki standar yang digunakan yang disebut *Internet Protocol Suite (TCP/IP)*. Komputer yang terhubung ke internet akan memiliki kemampuan melakukan pertukaran data dengan sangat cepat.

Internet telah membuat revolusi baru dalam dunia komputer dan dunia komunikasi yang tidak pernah diduga sebelumnya. Internet telah mengalami perkembangan yang sangat pesat sejak pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat dunia dalam suatu demonstrasi di International Computer Communication Conference (ICCC) pada bulan Oktober. Dalam tulisan Judy Strauss, Adel El-Ansary dan Raymond Frost (2003) dijelaskan bahwa Internet adalah jaringan global dari jaringan-jaringan yang

saling berhubungan. Jaringan ini mencakup jutaan perusahaan, pemerintahan, organisasi, dan jaringan-jaringan pribadi.

Ditinjau dari teori perspektif fungsionalisme tentang media yang dikemukakan oleh Denis McQuail (2000), internet sebagai media massa memiliki fungsi sebagai berikut:

1. *Information*: Internet menyediakan informasi secara berkelanjutan. Dengan adanya Internet masyarakat dapat mengetahui mengenai peristiwa dari berbagai belahan dunia hanya dalam waktu beberapa detik setelah peristiwa itu terjadi, bahkan kita dapat mengakses secara langsung melalui *video streaming*.
2. *Correlation*: Internet membantu kita untuk memahami informasi yang kita dapat. Internet memiliki peranan penting dalam proses sosialisasi. Informasi yang didapat dari Internet tidak hanya berupa berita dari suatu peristiwa tetapi juga didukung oleh opini-opini dari masyarakat dan dari beberapa ahli.
3. *Continuity*: Internet memiliki fungsi dalam mengekspresikan budaya yang dominan, mengenalkan perkembangan budaya baru, dan menanamkan nilai-nilai yang umum berkembang di dalam masyarakat.
4. *Entertainment*: Internet hiburan dan ketegangan sosial. Dengan adanya Internet, masyarakat dapat mengakses berbagai situs yang dapat meringankan pikiran seperti *game online*, musik, film, dan situs jejaring sosial seperti *Facebook*.

5. *Mobilization*: Internet mendorong pembangunan ekonomi, pekerjaan, agama atau memberi dukungan kemanusiaan di saat peperangan. Internet juga dapat menggerakkan masyarakat untuk mencapai tujuan tertentu

Konsep Facebook

Facebook merupakan salah satu jejaring sosial yang sangat digemari dikalangan masyarakat. Sejarah *Facebook* berawal ketika Mark Zuckerberg, seorang mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984 dan mantan murid *Ardley High School* membuat situs jejaring sosial *Facebook*. Awalnya, penggunaannya hanya diperuntukkan bagi mahasiswa dari Harvard College. Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston, Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League. Banyak perguruan tinggi lain yang selanjutnya ditambahkan berturut-turut dalam kurun waktu satu tahun setelah peluncurannya.

Seiring waktu berjalan, *Facebook* terus berkembang dan pada tahun 2007 terdapat penambahan 200 ribu akun baru setiap harinya. Lebih dari 25 juta pengguna aktif menggunakan *Facebook* setiap harinya. Sampai pada tahun 2009, penghasilan *Facebook* mencapai nominal 800 juta US dollar. Untuk jumlah pengguna, di tahun 2010 menurut sumber terbaru sudah melebihi angka 500 juta pengguna. Situs jejaring sosial *Facebook* mulai berkembang ke seluruh dunia. Sejak tahun 2007, penggunaan situs jejaring sosial

terutama *Facebook* mengalami peningkatan tidak hanya di Indonesia tetapi juga di Malaysia. Bumgarner (2007) dalam Mahmud MZ (2013) berpendapat bahwa kini, jumlah pengguna yang menggunakan *Facebook* telah mencapai 124 juta pengguna pada tahun 2008. Peningkatan jumlah pengguna ini telah menghasilkan 1,6 milyar akun yang dikunjungi oleh pengguna *Facebook* setiap harinya.

Hadirnya situs jejaring sosial menurut Melha (2012) adalah suatu kemudahan bagi para penggunanya untuk berinteraksi dengan orang-orang di seluruh dunia dengan biaya yang murah dibandingkan menggunakan telepon dan penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat. Selain memberikan kemudahan bagi penggunanya, kemunculan situs jejaring sosial ini menyebabkan interaksi interpersonal secara tatap muka (*face to face*) cenderung menurun. Orang lebih memilih untuk menggunakan situs jejaring sosial karena lebih praktis.

Facebook menawarkan keprivasian dan beragam fitur yang sangat lengkap bila dibandingkan dengan situs jejaring sosial lainnya. *Facebook* menyediakan fitur gabungan antara aplikasi *social networking*, *chatting*, *blogging*, *multimedia*, *photo sharing* dan bahkan *email*. Beberapa bagian dalam *Facebook* adalah *profile*, *news feed*, *wall*, *application*, *photo*, *video*, *poke*, *group*, *events*, *marketplace*, *post*, *notes*, dan *gifts*. Dalam satu akun *Facebook*, seseorang bisa melakukan beragam aplikasi tersebut. Seseorang juga bisa menemukan teman di *Facebook*

dengan berbagai cara, antara lain dengan mengakses dan bergabung dalam sebuah jaringan yang disusun dalam empat kategori, yaitu daerah, akademi, tempat kerja, dan sekolah (Melha, 2012). Menurut Patria dan Yulianto (2011) sejauh ini diperoleh informasi bahwa jumlah maksimum teman yang dapat dimiliki oleh seorang pengguna *Facebook* adalah sebanyak 5000.

Konsep Interaksi Sosial

Pengertian Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, terkandung suatu maksud bahwa manusia bagaimanapun juga tidak dapat terlepas dari individu yang lain. Manusia akan selalu hidup bersama. Hidup bersama antar manusia akan berlangsung dalam berbagai bentuk komunikasi dan situasi. Dalam kehidupan semacam inilah terjadi interaksi. Dengan demikian kegiatan hidup manusia akan selalu disertai dengan proses interaksi, baik interaksi dengan alam lingkungan ataupun interaksi dengan sesama, baik disengaja maupun tidak disengaja.

Interaksi adalah proses di mana orang-orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Menurut H. Bonner (Gerungan, W.A, 2010:62) dalam bukunya, *Social Psikology*, yang dalam garis besarnya berbunyi sebagai berikut: interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu mempengaruhi manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah

atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

Menurut Gillin (Soekanto, 1992:15) yang berjudul *Sosiologi Suatu Pengantar*, interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang-orang secara individual, antar kelompok orang, dan orang perorangan dengan kelompok. Dengan demikian terjadi interaksi apabila satu individu berbuat sedemikian rupa sehingga menimbulkan reaksi dari individu atau dari individu ke individu yang lain. (Koentjoroningrat, 1979:101)

Beberapa pendapat di atas diperjelas lagi oleh Soekanto (1992:192) yang menjelaskan bahwa interaksi sosial diartikan sebagai suatu bentuk-bentuk yang tampak apabila orang perorangan atau kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain. Suatu hubungan interaksi antara individu yang satu dengan individu yang lain terjadi ketika mereka saling berbicara baik itu hanya sekedar saling menyapa ataupun saling bertukar fikiran dan informasi.

Berdasarkan pengertian interaksi sosial di atas, dapat dilihat unsur-unsur yang terkandung dalam interaksi sosial adalah: (1) terjadinya hubungan antar individu, (2) terjadinya hubungan antar kelompok, (3) hubungan saling timbal balik, (4) adanya hubungan saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki. Dengan memperhatikan unsur-unsur interaksi sosial di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama manusia baik secara individu maupun kelompok dengan adanya hubungan saling timbal balik di

mana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN PERTANIAN TERPADU PROVINSI RIAU pelajar smk ini terdiri dari 899 siswa/i. Jumlah jurusan 7 jurusan yaitu: Agribisnis Tanaman Perkebunan, Agribisnis Tanaman Pangan dan Holtikultura, Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian, Agribisnis Perikanan, Mekanisasi Pertanian, Agribisnis Pembibitan dan Kultur Jaringan, Agribisnis Perternakan. Setiap siswa/i terdiri dari 3 kelas yaitu: 334 jumlah siswa/i kelas 1, 317 jumlah siswa/i kelas 2, 248 jumlah siswa/i kelas 3. Peneliti meneliti ditempat ini karena di smk pertanian ini memiliki wifi yang selalu aktif dalam 24 jam sekolah ini dipilih karena berhubungan dengan bahan untuk penelitian yang dilakukan peneliti.

Subjek Penelitian

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian sehingga menjadi objek sumber data dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah populasi terbatas yaitu populasi yang memiliki sumber daya yang jelas batas-batasnya secara *kuantitatif* (Bungin, B. 2005:99). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pertanian Terpadu Provinsi Riau

Kelas I dan II yang tinggal di asrama berjumlah 358 orang.

Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014:118). Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *Simple Random Sampling* yaitu pemilihan sampel dilakukan dengan cara diacak yang berjumlah 179 sample.

Jenis dan Sumber Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan yang termasuk data primer adalah:

-Karakteristik atau identitas informan

- Nama dan Usia Informan
- Kelas dan Jenis Kelamin Informan

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari instansi pemerintah serta data sekunder lainnya yang dianggap perlu.

Yang termasuk data sekunder adalah:

- Gambaran umum mengenai lokasi penelitian
- Data siswa tahun ajaran 2014/2015
- Kriteria siswa yang menggunakan facebook dalam interaksi sosialnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan

adalah angket dan skala yaitu bentuk pertanyaan secara tertulis yang telah disusun untuk diberikan kepada responden guna mendapatkan tanggapan atau informasi tentang apa yang diinginkan peneliti.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilaksanakan agar data yang diperoleh mempunyai makna, sehingga dapat menggambarkan masalah yang di ungkap. Adapun langkah-langkah dalam penganalisan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyeleksi data untuk diolah lebih lanjut dengan memeriksa jawaban responden sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.
2. Menentukan bobot nilai untuk setiap jawaban pada setiap item variabel penelitian dengan menggunakan skala penilaian yang telah ditentukan, selanjutnya menentukan skornya.
3. Data yang sudah di skor, selanjutnya data diolah dan dianalisis dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) seri 16. Pengolahan dan penganalisaan data bertujuan untuk memperoleh kesimpulan. Kesimpulan data tersebut diharapkan dapat menjawab masalah dan hipotesis penelitian.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam mengolah dan menganalisis data yaitu berdasarkan pada hipotesis yang diajukan, analisis data yang dilakukan dengan menggunakan *Statistik Korelasi Product Moment*. Sebelum data dianalisis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data.

Uji normalitas data dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi mengenai distribusi kenormalan data. Langkah yang dilakukan adalah dengan mengimput dan menganalisa menggunakan *deskripsi explore* data pada menu SPSS 16.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan deskripsi dari data yang diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dan akan diuji berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas data, penulis menggunakan bantuan program SPSS seri 17.00.

Kriteria keputusan :

1. Nilai Sig. atau nilai probabilitas < 0.05 (distribusi tidak normal).
2. Nilai Sig. atau probabilitas > 0.05 (distribusi normal).

Dari hasil pengolahan data dan analisis skor yang telah penulis lakukan, diperoleh hasil bahwa penggunaan facebook memberikan pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial remaja. Untuk kelompok penggunaan facebook, sampel berjumlah 179 orang, adapun rata-rata (*mean*) hasil test kuisisioner yang disebarkan adalah 56.08, standar deviasi 7.652 dan varians 58.549, sedangkan skor minimum yang diperoleh adalah 39 dan skor maximum adalah 72.

Pada kelompok interkasi sosial, sampel berjumlah 179 orang, adapun rata-rata (*mean*) hasil tes

skala interaksi sosial anak dalam menggunakan facebook adalah 98.66, standar deviasi 9.26 dan varians 85.763, sedangkan skor minimum yang diperoleh adalah 81 dan skor maximum adalah 120.

Setelah dilakukan deskripsi dari data yang diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dan akan diuji berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Pengolahan data dilanjutkan pada analisis skor data.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan tentang Pengaruh Penggunaan Facebook Terhadap Interaksi Sosial Remaja adalah sebagai berikut: (1) Adanya hubungan yang signifikan bagi remaja yang menggunakan facebook dalam berinteraksi sosial dengan orang lain, (2) Apapun motivasi dan tujuan bagi remaja dalam menggunakan facebook maka tidak akan terlepas dari proses interaksi sosial.

Saran

.Atas dasar kesimpulan diatas, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

Saran ini ditujukan bagi individu ataupun instansi yang tertarik untuk melakukan penelitian lain dengan mengangkat tema yang sama. Beberapa saran tersebut sebagai berikut:

- Memperluas populasi penelitian sehingga tidak hanya melibatkan satu sekolah saja. Pada penelitian ini populasi dan sampel

penelitian masih terbatas sehingga hanya memiliki sedikit variasi pada subjek-subjeknya. Dengan populasi yang cukup luas maka semakin beragam sampel yang dapat diambil. Selain itu peneliti juga dapat memperkaya data tambahan dari penelitian.

- Mengontrol faktor lain yang mungkin dapat mempengaruhi hubungan antar variabel. Penelitian ini hanya mencari hubungan antar keduanya dan mengabaikan keberadaan variabel lain yang mungkin berperan pada hubungan antar keduanya. Pengontrolan ini dapat dilakukan dengan eksperimental dalam penelitian. Selain dapat mengontrol faktor lain yang dapat berpengaruh, penelitian eksperimental juga dapat menunjukkan pengaruh dan besarnya pengaruh antar kedua variabel.
- Menambah pemakaian metode pengumpulan data yang lain, pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu metode pengumpulan data sehingga belum dapat menutupi bias yang mungkin terjadi. Agar penelitian menjadi integral dan terperinci, pengumpulan data dapat dilakukan juga melalui wawancara dan observasi.
- Bagi peserta didik disarankan agar dapat mengelola waktu penggunaan internet lebih khusus penggunaan facebook sebaik

mungkin dengan batasan-batasan tertentu. Dengan mengetahui peranan facebook sebagai jejaring sosial, maka sudah seharusnya pemakai dapat menggunakannya secara maksimal dengan tetap membatasi pemakaiannya supaya tidak memberi dampak negatif pada dunia sosialnya.

- Bagi para orang tua dan guru disarankan agar dapat membantu anak-anaknya dalam mengontrol penggunaan facebook. Membantu dalam mengontrol bukan berarti melarang anak-anak untuk menggunakan situs jejaring sosial tersebut. Bagaimanapun, penggunaan facebook yang tepat dapat membantu anak dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. Hanya saja, intensitas penggunaan yang tinggi dapat merubah fungsi yang ada. Oleh karena itu, penegasan dalam pembatasan penggunaan facebook sangat dibutuhkan oleh anak-anak.
- Semakin banyaknya individu-individu yang menggunakan facebook, maka sebaiknya pemerintah mengambil langkah untuk sosialisasi terhadap dunia maya dan situs jejaring sosial serta dampak yang dapat terjadi dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Arizka, W. (2008). *Globalisasi: Pendekatan Dalam Ilmu Sosial Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Sains dan Teknologi*. Jurnal.Seminar Nasional

Sains dan Teknologi-II 2008. ISBN: 978-979-1165-74-7.

Bungin, B (2005a). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media.

Bungin, B (2009b). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Dewi, D.S. (2012). *Internet Sebagai Media Komunikasi*. Tersedia Online :<http://dianasylvianadewi.blogspot.com/>.

Cendra, R. (2014). *Pengaruh Menonton Pertandingan Sepak Bola di Televisi Terhadap Perilaku Sosial Anak Dalam Bermain Sepak Bola*. Tesis UPI.

Gerungan, W.A. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

Rivers, W. L, et. al. (2008). *Media Massa & Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono.(1999). *Metode Penelitian Pendidikan Administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Toejoeh, S, et. al. (2009). *One Stop for All Facebook*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.