

Interaksi sosial dengan adiksi media sosial pada mahasiswa

Sayyidah Aulia'ul Haque^a, Abad Gading Ramadhan^b, dan Andik Matulesy^a

^aFakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya – Indonesia

^bProgram Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya – Indonesia

Korespondensi: sayidahaulia@untag-sby.ac.id

Diserahkan: 15 Juni 2021

Diterima: 27 Juni 2021

Abstrak. Adiksi media sosial perlu diberikan fokus perhatian sebab dapat mempengaruhi kesehatan baik secara fisik maupun mental pada individu. Penelitian ini bermaksud untuk menguji adanya hubungan antara interaksi sosial dan adiksi media sosial pada mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 di Untag Surabaya. Partisipan dalam penelitian sebanyak 97 orang dengan kriteria mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan diambil secara Sampling Purposive. Data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan 2 skala yaitu skala interaksi sosial ($\alpha = 0,915$) yang mengungkap interaksi sosial responden di kehidupan nyata dan skala adiksi media sosial ($\alpha = 0,941$) yang mengungkap seberapa sering durasi penggunaan media sosial tersebut. Analisis data yang digunakan adalah teknik korelasi spearman rho di dapatkan nilai koefisiensi korelasi (r_{xy}) = $-0,462$ dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000$ ($p < 0,05$). *Dapat disimpulkan kedua variabel secara parsial memiliki pengaruh negatif yang signifikan.*, artinya semakin tinggi interaksi sosial yang dimiliki seseorang maka semakin rendah adiksi media sosial yang dimilikinya dan sebaliknya.

Abstract. Social media addiction needs to be given the focus of attention because it can affect the health of both physically and mentally in individuals. This study intends to examine the relationship between social interaction and social media addiction in students of the 2020 psychology faculty at Untag Surabaya. The participants in the study were 97 people with the criteria of students of the psychology faculty class 2020, University of 17 August 1945, Surabaya and were taken by purposive sampling. The data in this study were taken using 2 scales, namely the social interaction scale ($\alpha=0.915$) which revealed the respondents' social interactions in real life and the social media addiction scale ($\alpha=0.941$) which revealed how often the duration of social media use was. Analysis of the data used is the Spearman Rho correlation technique, the correlation coefficient value (r_{xy})= -0.462 with a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$). It can be concluded that the two variables partially have a significant negative effect, meaning that the higher the social interaction a person has, the lower his social media addiction and vice versa.

Kata kunci: adiksi media sosial, interaksi sosial, remaja

1. Pendahuluan

Revolusi industri 4,0 menjadi salah satu pendorong meningkatnya sistem informasi digital, salah satunya adalah media sosial. Persaingan antar korporasi digital khususnya media sosial, menjadi salah satu motor meningkatnya fitur-fitur media sosial dengan tujuan menarik minat masyarakat untuk terus beraktivitas di media sosial mulai dari berkomunikasi, belajar, rekreasi, hingga membeli kebutuhan melalui onlineshop. Mengutip Kompas.com, pengguna aktif media sosial di Indonesia telah bertambah menjadi 10 juta pengguna atau bertambah 6,3% dibanding tahun 2020 kemarin, kemudian bertambah lagi menjadi 15,5% dengan total 202,6 juta pengguna.

Berbagai media sosial melakukan terobosan meningkatkan kualitas fitur-fitur dengan tujuan memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Kenyamanan-kenyamanan dalam beraktivitas bermedia sosial menjangkit berbagai lapisan masyarakat termasuk mahasiswa. Menurut Arlinah & Rahma (2019) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa alasan penggunaan akun media sosial yakni (1) kebutuhan pendidikan di sekolah/kampus, (2) memerlukan saluran komunikasi, (3) untuk mendapatkan informasi, dan (4) mengikuti tren pergaulan.

Menurut APJII 2020 (dikuti dari website resmi <https://apjii.or.id> pada pukul 01.29) pengguna internet di pulau Jawa masih berkontribusi menjadi pengguna terbanyak yakni sebanyak 56,4%. Pengguna internet kedua terbesar adalah pulau Sumatra dengan 22,1%, disusul Sulawesi sebanyak 7%, Kalimantan 6,3%, Bali Nusa Tenggara 5,2% dan Maluku-Papua 3%. Pada survey data tahun 2020, APJII menjelaskan jika penggunaan internet di beberapa Ibukota provinsi lebih tinggi dibandingkan Ibukota nasional, salah satunya adalah Ibukota Surabaya yang mencapai angka 83%. Surabaya sendiri merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta.

Pada masa pandemic-19 ini, dimana bentuk pembelajaran di sekolah/kampus adalah online atau WFH (work from home). Menurut website resmi radarsurabaya.jawapos.com berdasarkan penelitian Istidha Nur Amanah dari Gurukuhebat, dimana penelitian tersebut mengungkapkan jika 78% pelajar yang ada di Surabaya memanfaatkan teknologi digital, online dan internet bukan untuk mencari referensi tentang ilmu pengetahuan, melainkan untuk mengakses media sosial. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang diadakan organisasi Gurukuhebat yang mengambil 397 responden dari pelajar dan guru yang ada di Kota Surabaya.

Penelitian dari Andi Saputra (2019) juga menjelaskan jika pada penelitian sebelumnya diketahui 89,7% pengguna internet di Indonesia adalah mahasiswa dan 97% dari pengguna internet telah mengakses konten media sosial (APJII, 2018). Penelitian Andi Saputra menerangkan jika sebagian besar responden mahasiswa dalam penelitiannya adalah pengguna aktif media sosial. Dalam memanfaatkan penggunaan media sosial tersebut mahasiswa rata-rata menggunakan media sosial 1-6 jam sehari. Padahal menurut Young (1999) seseorang yang terkena adiksi media sosial biasanya menggunakan media sosial 40-80 jam perminggu. Penggunaan media sosial yang tidak dapat terkontrol tentunya tidak akan menjadi baik.

Young dan Rodgers (1998) menjelaskan dampak negatif dari penggunaan media sosial yang berlebihan akan membuat seseorang menjadi malas untuk berinteraksi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman online, hal ini berakibat kurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar. Seseorang yang telah mengalami adiksi media sosial biasanya mencoba mengatasi kecemasan yang dimilikinya dengan melarikan diri dari dunia nyata ke dunia maya akibatnya ketika harus berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata suasana menjadi kaku kesempatan untuk menjalin relasi komunikasi dan kerjasamapun akan semakin kecil. Padahal menurut Young (1998) adiksi media sosial bisa melumpuhkan kepribadian seseorang. Seseorang yang sebelumnya mampu berinteraksi dengan baik dalam dunia nyata biasanya akan memilih berinteraksi melalui dunia maya (online) dikarenakan kenyamanan yang didapatkannya. Hal ini mengakibatkan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dan bersosialisasi menjadi tumpul.

Menurut Neto dan Barrors (2000) ketika seseorang menggunakan media sosial, individu tersebut akan merasakan kepuasan, perasaan bahagia, bebas serta merasa diperlukan atau didukung, sebaliknya jika seseorang offline individu tersebut cenderung merasakan kesepian, cemas bahkan hingga frustrasi. Bagi individu yang mengalami kegelisahan ketika berinteraksi sosial, mereka berpikir jika interaksi online menggunakan media sosial adalah suatu jalan keluar yang aman digunakan untuk berinteraksi secara terus-menerus daripada harus bertatap muka secara langsung (Ybarra, Alexander & Mitchell, 2005; Mesch, 2012).

Griffiths (2005) mengemukakan jika adiksi media sosial adalah penggunaan media sosial yang bersifat patologis, ciri dari hal tersebut ialah ketika seseorang tidak mampu mengontrol durasi ketika

menggunakan internet, individu tersebut juga merasa jika dunia maya lebih menarik daripada dunia nyata. Adiksi media sosial menjadi semacam adiksi teknologi dan merupakan bagian dari behavioral addictions. Griffiths juga menjelaskan seseorang yang mengalami adiksi media sosial memiliki ciri atau kriteria seperti salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse.

Manusia merupakan makhluk sosial, perubahan interaksi seseorang dapat terjadi karena adanya pengaruh sosial dan globalisasi di lingkungan individu tersebut. Kemampuan berinteraksi seseorang tentunya juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Soekanto (2000), media sosial adalah suatu media yang sengaja dibuat untuk memudahkan seseorang berinteraksi yang bersifat interaktif dengan menggunakan teknologi internet, jika dahulu rute penyebaran informasi hanya dari satu individu ke banyak audiens maka sekarang bisa langsung menuju banyak audiens dalam sekali waktu. Beberapa menyatakan bahwa mereka memeriksa media sosial lebih dari seratus kali sehari (Manning, 2016).

Setiadi dkk. (2003) menjelaskan jika interaksi adalah suatu proses ketika orang-orang saling berkomunikasi sampai mempengaruhi pola pikir serta tindakan lawan bicaranya. Pada dasarnya, manusia sebagai makhluk sosial tidak akan lepas dari kegiatan individu satu sama lain setiap harinya, tindakan individu ini akan saling mempengaruhi, merubah bahkan memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya. Gillin dan Gillin juga menerangkan jika interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang mempengaruhi hubungan antar perorangan, kemudian kelompok dengan kelompok atau individu dengan kelompok. Hubungan ini tentunya merupakan suatu hubungan yang bersifat dinamis. Max Weber berpendapat jika interaksi sosial merupakan suatu tindakan seseorang yang mampu memberikan pengaruh pada individu-individu lainnya dalam cakup suatu lingkungan. Sedangkan menurut Gerungan (2004) menyatakan jika kehidupan sosial seseorang akan selalu terikat dengan manusia lainnya, baik interaksi mereka dengan suatu kelompok, maupun interaksi mereka dengan lingkungan dan alam sekitarnya.

Dari beberapa pengertian serta penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah Suatu hubungan yang saling mempengaruhi antara individu dengan yang lainnya. Secara umum adiksi media sosial dijelaskan sebagai bentuk ketidak mampuan individu melakukan kontrol terhadap suatu teknologi sehingga akan memberikan efek yang merusak (Young, 2009).

Smartphone yang dominan digunakan untuk mengakses media sosial telah menjadikan seseorang yang jauh menjadi terasa dekat, sedangkan yang dekat menjadi terasa jauh (dianggap tiada). Di satu sisi, media sosial dapat mengintensifkan komunikasi dengan keluarga, sahabat, dan teman di dunia maya. Disisi lainnya media sosial dapat mengurangi interaksi sosial di dunia nyata. Hal demikian memperlihatkan bahwa pengguna media sosial tersebut seperti telah terjangkit penyakit “adiksi media sosial” yang “akut” sehingga dapat menghambat dan merusak keharmonisan berkomunikasi.

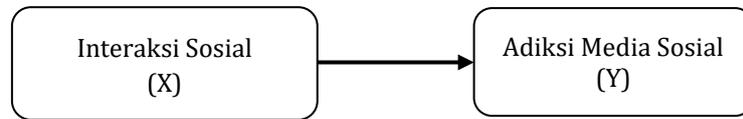
Berdasarkan uraian di atas terkait interaksi sosial dan pengguna media sosial khususnya mahasiswa, peneliti ingin berfokus untuk meneliti “Hubungan antara Adiksi Media Sosial terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 di Untag Surabaya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini merupakan pendekatan korelasional. Desain ini dipilih atas dasar tujuan penelitian ini bermaksud untuk menguji hubungan antara interaksi sosial dan interaksi sosial. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, variabel prediktor interaksi sosial (X) dan variabel dependen interaksi sosial (Y), sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Partisipan pada penelitian ini berjumlah 156 mahasiswa yang diambil secara *purposive* dari mahasiswa angkatan 20 Psikologi Untag Surabaya, jumlah tersebut didasarkan atas hasil perhitungan rumus Slovin. Peneliti menetapkan dua kriteria dalam partisipan penelitian, yakni i. mahasiswa

fakultas psikologi Untag Surabaya angkatan 2020, dan ii. mahasiswa yang memiliki serta menggunakan *social media*.



Gambar 1. Model penelitian

Proses pengambilan data pada penelitian ini menggunakan sejumlah instrumen yang terdiri atas dua skala yaitu, skala interaksi sosial dan adiksi media sosial. Skala Adiksi Media Sosial ini menggunakan skala berdasarkan teori Kimberly Young (2010) yang terdiri dari : (1)penarikan dan masalah sosial, (2)manajemen waktu dan kinerja, (3)pengganti realitas. Skala ini menggunakan skala likert dengan memberikan lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), serta STS (sangat Tidak Setuju). Hasil analisis validitas konstruk diperoleh 28 item yang valid dengan indeks diskriminasi item bergerak dari angka -0,754 hingga 0,802 dan reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,941.

Skala Interaksi Sosial ini berdasarkan teori Soekanto (2015) yang terdiri dari : (1)kerjasama, (2)persaingan, (3)petentangan atau pertikaian dan (4)akomodasi atau penyesuaian diri. . Skala ini menggunakan skala likert dengan memberikan lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), serta STS (sangat Tidak Setuju). Hasil analisis validitas konstruk diperoleh 17 item yang valid dengan indeks diskriminasi item bergerak dari angka -0,746 hingga 0,646 dan reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,915. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Korelasi *spearman' rho*. Korelasi *spearman' rho* digunakan untuk melihat signifikansi hubungan, melihat kekuatan hubungan dan melihat arah hubungan, antara dua variabel. Seluruh teknik analisis data menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 IBM *for Windows*.

3. Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian kepada 97 partisipan, diketahui data demografi berdasarkan jenis kelamin, terdapat 24 (24,7 persen) mahasiswa berjenis kelamin laki-laki dan 73 (75,3 persen) mahasiswa berjenis kelamin perempuan. Sedangkan untuk data demografi berdasarkan durasi penggunaan media sosial, terdapat 6 (6,2 persen) mahasiswa yang menggunakan media sosial kurang dari 2 jam, terdapat 37 (38,1 persen) mahasiswa menggunakan media sosial 2-5 jam dan terdapat 54 (55,7 persen) mahasiswa menggunakan media sosial lebih dari 5 jam. Data demografi partisipan berdasarkan jenis kelamin dan durasi penggunaan media sosial ditampilkan pada Tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Data demografi partisipan penelitian berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	24	24.7	24.7	24.7
Perempuan	73	75.3	75.3	100.0
Total	97	100.0	100.0	

Tabel 3. Data demografi partisipan penelitian berdasarkan durasi penggunaan media sosial

Durasi	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
> 2 jam	6	6.2	6.2	6.2
2 – 5 jam	37	38.1	38.1	44.3

< 5 jam	54	55.7	55.7	100.0
Total	97	100.0	100.0	

Uji normalitas sebaran dilakukan bertujuan melihat arah hubungan antara variabel. Hasil uji normalitas ditampilkan pada Tabel 4. Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran untuk variabel adiksi media sosial menggunakan *Shapiro-Wilk* didapatkan nilai signifikansi $p = 0,003$ ($p < 0,05$) yang artinya data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	Df	Sig.	
Adiksi Media Sosial	0,958	97	0,003	Tidak Normal

Hasil uji linearitas antara *interaksi sosial* (variabel X) dan adiksi media sosial (variabel Y) diperoleh nilai skor $F = 1,791$ dengan signifikansi $p = 0,030$ ($p < 0,05$), seperti ditunjukkan pada Tabel 5. Artinya ada hubungan yang tidak linear antara variabel interaksi sosial dan variabel adiksi media sosial.

Tabel 5. Hasil uji linieritas

Variabel	F	Sig.	Keterangan
Interaksi Sosial – Adiksi Media Sosial	1,791	0,030	Tidak Linier

Uji korelasi untuk membuktikan hipotesis menggunakan teknik *spearman' rho*. Dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 IBM. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Spearman Rho* dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 2.00* diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = -0,462$ dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang artinya terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara *interaksi sosial* dengan adiksi media sosial.

Tabel 7. Hasil uji korelasi antara variabel interaksi sosial dengan adiksi media sosial

Variabel	Spearman' rho		Keterangan
	Correlation	Sig	
Self-Awareness – Perilaku Agresif	-0,462	0,000	Korelasi

4. Pembahasan

Berdasarkan data deskriptif didapatkan data durasi penggunaan media sosial, terdapat 6 (6,2 persen) mahasiswa yang menggunakan media sosial kurang dari 2 jam, terdapat 37 (38,1 persen) mahasiswa menggunakan media sosial 2-5 jam dan terdapat terdapat 54 (55,7 persen) mahasiswa menggunakan media sosial lebih dari 5 jam.

Hasil analisis hipotesis didapatkan nilai koefisiensi korelasi (r_{xy})=-0,462 dengan nilai signifikansi sebesar $p=0,000$ ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan kedua variabel secara parsial memiliki pengaruh negatif yang signifikan. Artinya semakin tinggi interaksi sosial yang dimiliki seseorang maka semakin rendah adiksi media sosial yang dimilikinya dan sebaliknya. Seperti yang di kemukakan Young (1999) individu yang terkena adiksi internet menggunakan internet selama 40-80 jam per minggu. Hal tersebut tentu sangat mempengaruhi aktivitas sosialnya. Pada penelitian ini didapatkan jika rata-rata mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2020 di Untag Surabaya menggunakan media sosial lebih dari 5 jam per hari.

Menurut Young (2010) mengungkapkan 6 aspek adiksi media sosial yang didasarkan dari Internet Addiction Test (IAT) yaitu: i. *salience*, ii. *neglect to social life*, iii. *lack of control*, iv. *neglect to work*, v. *excessive use* dan vi. *anticipation*. Dari hasil wawancara awal dengan beberapa mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2020 di Untag Surabaya, mereka mengatakan jika terkadang tidak sadar bermain media sosial berjam-jam hingga melupakan waktu dan tugas kuliah mereka. Hal ini sesuai dengan aspek adiksi media sosial *neglect to work* dan *lack of control*. Mereka juga mengatakan jika mengobrol di media sosial lebih menyenangkan daripada di dunia nyata. Hal ini sesuai dengan aspek adiksi media sosial *neglect to social life*. Peneliti juga menemukan hasil durasi penggunaan media sosial responden lebih dari 5 jam penggunaan. Hasil wawancara juga didapatkan jika 5 jam penggunaan media sosial itu bukan untuk keperluan bisnis (pekerjaan) maupun pendidikan, namun hanya untuk menghabiskan waktu bermain media sosial di rumahnya. Hal ini sesuai dengan aspek adiksi media sosial yaitu *excessive use*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yusuf dkk. (2020) yang menyatakan terdapat hubungan signifikan negatif sebesar (-0,213) dengan $p=0,002$ ($p < 0,05$) pada adiksi sosial media dengan interaksi sosial remaja di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian ini, memiliki sumbangan efektif -0,462, artinya interaksi sosial secara parsial memiliki pengaruh 46% dengan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti pemakaian obat terlarang, pola hidup, regulasi diri, kontrol diri, dan *self-efficacy*. Hal ini juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dapat digunakan untuk mengukur perilaku adiksi media sosial pada individu.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Spearman Rho* dengan bantuan program *SPSS*, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = -0,462$ dengan nilai signifikansi sebesar $p=0,000$ ($p < 0,05$) yang artinya terdapat hubungan negatif yang signifikan antara interaksi sosial dengan adiksi media sosial. Adanya hubungan negatif dapat diartikan semakin tinggi adiksi media sosial pada mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maka semakin rendah interaksi sosialnya. Demikian pula, jika interaksi sosial yang dimiliki mahasiswa tinggi maka akan semakin rendah pula tingkat adiksi media sosialnya. Melalui hasil tersebut hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Referensi

- Ayu, Lestari. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Adiksi Games Online pada Dewasa Awal. *PERSONA* (Jurnal Psikologi Indonesia), Vol. 5, No. 02, hal 167-173.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buletin APJII Edisi 74. (2020). Survey Pengguna Internet APJII 2019-2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. Diakses dari <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020> tanggal 13 Juli 2021.
- Dewi, N.P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Dwi, A. R. (2020). Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020. Diakses dari <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/> tanggal 4 Mei 2021
- Efendi, A., Puwani, I., & Nuryani, T. R. (2017). Analisis Hubungan Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 18, No. 2, Hal. 12-24.
- Griffiths, M. (2005). A'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi.

- Hidaya, Nur., & Dwi, K. (2019). Analisa Sosial Media Facebook Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Perilaku Remaja Di Sma Negeri 3 Kota Sorong. *Jurnal Noken*, Vol. 4 (2) Hal. : 129-145.
- Hurlock, E. B. (2014). *Psikologi Perkembangan : Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Islami, & Zlavia, M.N. (2020). Pengaruh fear of missing out, kontrol diri, narsisme, dan strategi koping terhadap adiksi media sosial pada mahasiswa di Jabodetabek. Thesis. Jakarta: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah.
- Madjid, A., & Do Subuh, R. (2019). Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Khairun. *Etnohistori: Jurnal Ilmiah Kebudayaan dan Kesejarahan*, Vol. 6(2), Hal. 199-213.
- Mayun, A. R., Made, G., & Nyoman, D. P. (2017). Hubungan Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Pada Sekaa Teruna Desa Adat Kuta, Badung, Bali. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu politik*.
- Mursid, F. (2020). Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 175,5 Juta. Diakses dari <https://republika.co.id/berita/qhgibx335/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1755-juta-jiw> tanggal 4 Mei 2021
- Nainggolan, Vitri, Sintje, A.R., & Grace, J.W. (2018). Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Unsrat Manado. *Jurnal Komunikasi*, 7(4), 1-15.
- Prambayu, Ismalia, & Mulia S. D. (2019). Adiksi Internet Pada Remaja. *Tazkiya (Journal of Psychology)*, Vol. 7(1), Hal. 73-78.
- Rachmawati, Diana. (2018). Hubungan Adiksi Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja. Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga
- Rohman, F., & Sadewo, F. S. (2014). Pola Interaksi Guru Dan Siswa Kelas VIII Smp Muhammadiyah 3 Surabaya. *Paradigma*, Vol. 2(3), Hal. 1-6.
- Saputra, A. (2019). Survei Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses and Gratifications. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, Vol. 40(2), Hal. 207-216.
- Sarwono, S. W. (1997). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sisrazeni. (2017). Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Tahun 2016/2017 IAIN Batusangkar. *International Seminar on Education 2017*, Hal. 437-44.
- Stephanie, C. (2021). Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial> tanggal 4 Mei 2021.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto, Adi. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Tatap Muka Pada Siswa Kelas VIII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 8, Hal. 628-636
- Wijayanto. (2019). 78 Persen Pelajar Surabaya Akses Internet untuk Medsos. Diakses dari : <https://radarsurabaya.jawapos.com/read/2019/05/03/135212/78-persen-pelajar-surabaya-akses-internet-untuk-medsos> tanggal 13 Mei 2021
- Yusuf A, dkk. (2020) The correlation of Internet addiction towards adolescents' social interaction. *Journal adolescent mental health* DOI: <https://doi.org/10.1515/ijamh-2020-0110>