

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMA di Kabupaten Purbalingga

Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Purbalingga berjumlah 16 sekolah yang terdiri dari 10 SMA Negeri dan 6 SMA swasta. SMA di kabupaten Purbalingga letaknya tidak selalu ada di setiap kecamatan. Kondisi ini menjadikan banyak siswa bersekolah di kecamatan yang jauh dari rumah dan mencari sekolah yang favorit, tetapi mulai tahun 2018 mulai diberlakukan sistem zonasi. Sistem ini menghendaki siswa untuk bersekolah di SMA yang paling dekat dengan rumahnya.

Peneliti tidak mengambil seluruh SMA di Kabupaten Purbalingga sebagai subjek penelitian, dikarenakan berbagai faktor yang didapatkan saat peneliti mengobservasi SMA di Kabupaten Purbalingga.

2. Statistik Deskriptif

Penelitian ini mengambil data melalui pengisian angket kecanduan internet, interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial untuk menggambarkan karakteristik secara umum pada masing-masing variabel. Deskripsi data yang disajikan meliputi mean ideal, mean empirik, nilai maksimum ideal, nilai maksimum empirik, nilai minimum ideal, nilai minimum empirik, standar deviasi ideal, dan standar deviasi empirik, berikut rinciannya:

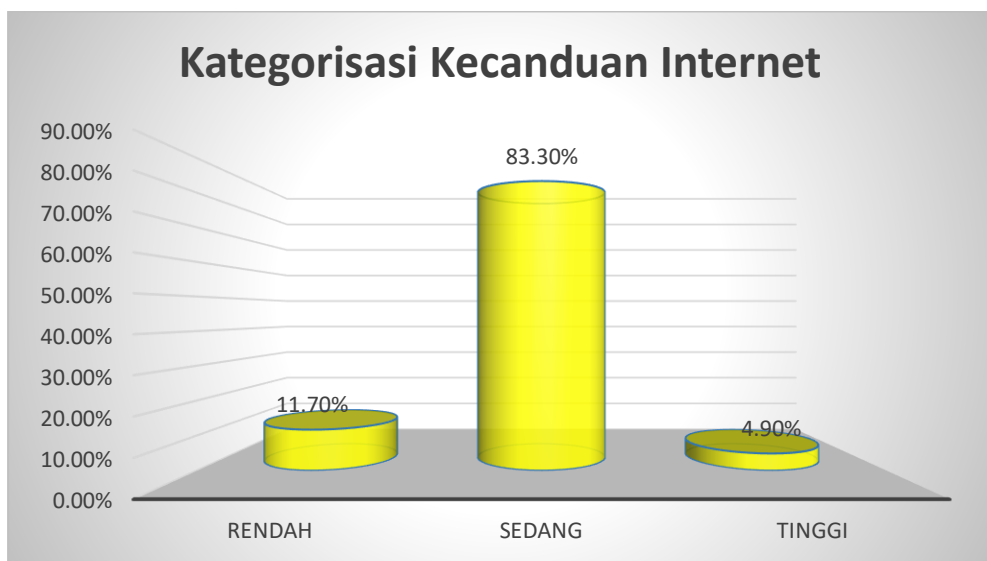
a. Kecanduan Internet

Kecanduan internet terdiri dari 30 butir pernyataan dengan hasil nilai dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 1. Deskripsi Data Kecanduan Internet

Deskripsi	Data	
	Ideal	Empirik
Rata-rata	90	87,3
Nilai maksimum	150	132
Nilai minimum	30	45
Standar deviasi	20	14,15841

Kemudian untuk kategorisasi dalam pengelompokan skor individu menggunakan rata-rata ideal, hal ini dimaksudkan agar proposrsi hasil statistik kategorisasi tidak selalu mengikuti kurva normal. Kategorisasi pada skala kecanduan internet dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Histogram Kategorisasi Kecanduan Internet

Data yang dipaparkan dalam Gambar 2 menunjukkan 4,90% mendapatkan skor kecanduan internet dengan kategori tinggi, 83,30% memiliki skor kecanduan internet dengan kategori sedang, dan 11,70% mendapatkan skor kecanduan internet dengan kategori rendah..

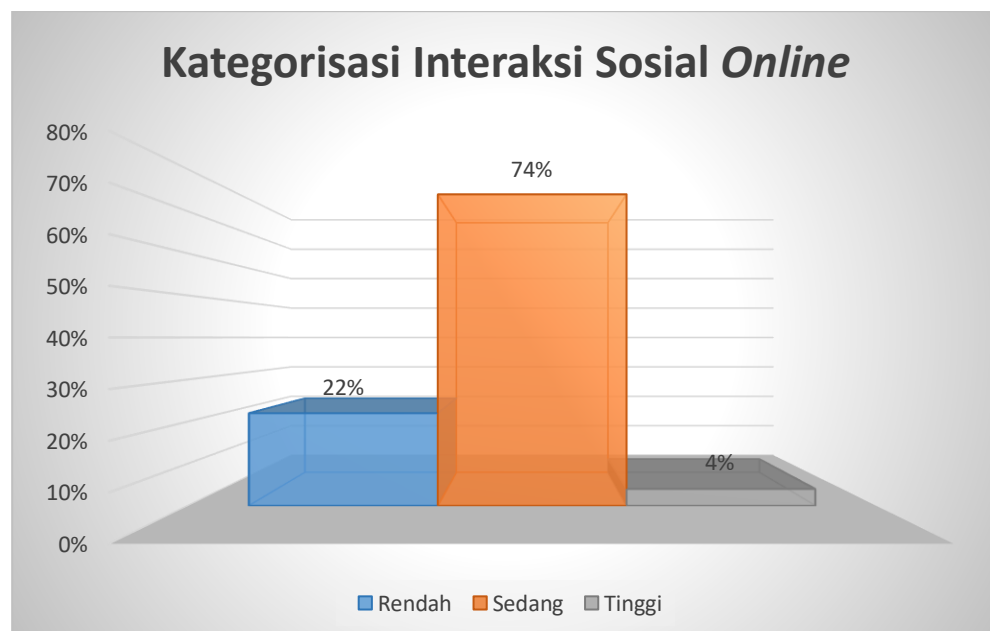
b. Interaksi Sosial *online*

Interaksi sosial *online* terdiri dari 18 butir pernyataan dengan hasil nilai dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 2. Deskripsi Data Interaksi Sosial Online

Deskripsi	Data	
	Ideal	Empirik
Rata-rata	54	50,327
Nilai maksimum	90	83
Nilai minimum	18	23
Standar deviasi	12	9,408923

Kemudian untuk kategorisasi dalam pengelompokan skor individu menggunakan rata-rata ideal, hal ini dimaksudkan agar proposrsi hasil statistik kategorisasi tidak selalu mengikuti kurva normal. Kategorisasi pada skala interaksi sosial *online* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Histogram Kategorisasi Interaksi Sosial Online

Data yang dipaparkan dalam Gambar 3 menunjukkan 4% mendapatkan skor interaksi sosial *online* dengan kategori tinggi, 74% mendapatkan skor interaksi sosial *online* dengan kategori sedang, dan 22% mendapatkan skor interaksi sosial *online* dengan kategori rendah.

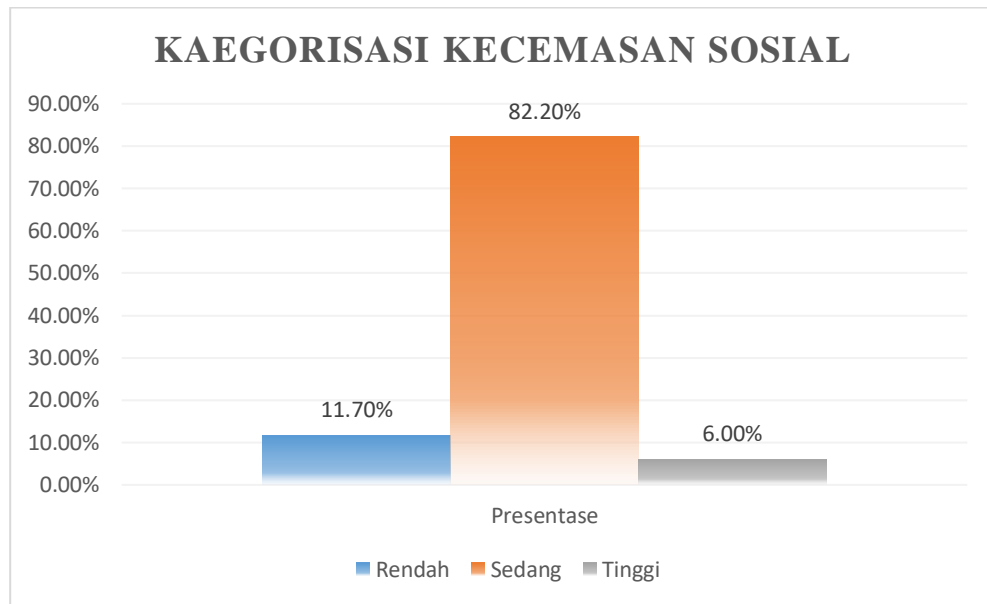
c. Kecemasan Sosial

Kecemasan sosial terdiri dari 20 butir pernyataan dengan hasil nilai dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 3. Deskripsi Data Kecemasan Sosial

Deskripsi	Data	
	Ideal	Empirik
Rata-rata	60	59,013
Nilai maksimum	100	88
Nilai minimum	20	32
Standar deviasi	13.3333	9,651876

Kemudian untuk kategorisasi dalam pengelompokan skor individu menggunakan rata-rata ideal, hal ini dimaksudkan agar proposrsi hasil statistik kategorisasi tidak selalu mengikuti kurva normal. Kategorisasi pada skala kecemasan sosial dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Histogram Kategorisasi Kecemasan Sosial

Data yang dipaparkan dalam Gambar 4 menunjukkan 11,70% memiliki skor kecemasan sosial dengan kategori tinggi, 82,20% memiliki skor kecemasan sosial dengan kategori sedang, dan 11,70% memiliki skor kecemasan sosial dengan kategori rendah.

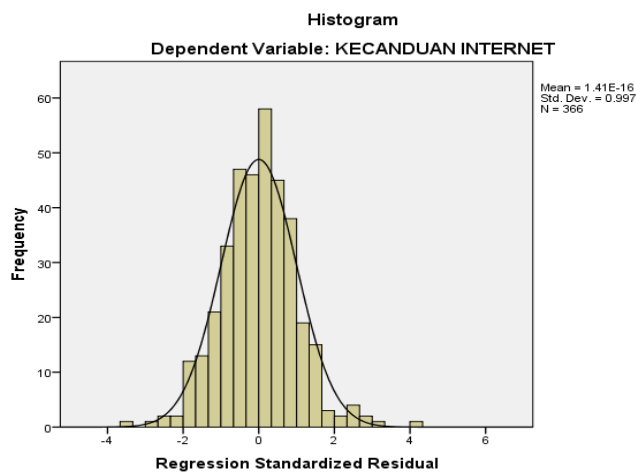
B. Hasil Uji Prasyarat, dan Hipotesis

1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

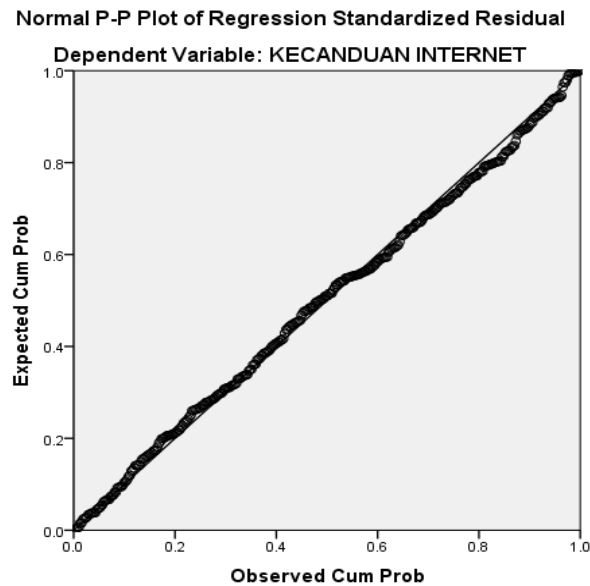
Pengujian ini dilakukan sebelum uji hipotesis. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas, uji heterokedasitas, dan uji multikolinieritas pada penelitian ini:

a) Uji Normalitas

Tujuan dari melakukan uji normalitas adalah untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Data penelitian dikatakan tidak normal apabila terdapat variabel yang memiliki outlier kuat, sedangkan data penelitian yang berdistribusi normal sebaliknya. cara melihat data penelitian yang berdistribusi normal yaitu dengan menggunakan normalitas residual, hal ini dilakukan karena data yang digunakan merupakan data sampel. Hasil SPSS yang diperoleh dari analisis regresi berganda akan di jabarkan dengan gambar dari grafik normalitas residual berikut ini:



Gambar 4. Histogram Uji Normalitas Residual Ketiga



Gambar 5. P-P Plot Uji Normalitas Residual Ketiga Variabel

Pada Gambar 5 menunjukkan lengkung kurve normal. Oleh karena itu bisa disimpulkan nilai residual data penelitian ini normal, sehingga syarat normalitas nilai residual untuk analisis regresi dapat terpenuhi. Kemudian pada Gambar 6 menunjukkan titik-titik yang ada selalu mengikuti dan mendekati garis diagonalnya. Hal ini semakin menguatkan asumsi data normalitas terpenuhi.

b) Uji Heterokedastisitas

Menurut Ghozali (2013: 142) menyatakan bahwa uji heterokedastisitas merupakan uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk menguji, apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamat ke pengamat lain. Jika *variance* dari residual satu pengamat ke pengamat lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang dinyatakan baik adalah apabila tidak

terjadi heteroskedastisitas, karena data ini menghimpun data yang mewakili berbagai ukuran.

Tampilan hasil uji heteroskedastisitas pada penelitian ini akan ditampilkan pada tabel 9.

Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

No	Variabel	Sig.	Keterangan
1	Interaksi Sosial <i>online</i>	0,272	Tidak terjadi heteroskedastisitas
2	Kecemasan Sosial	0,851	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan hasil uji heteroskedastisitas dengan nilai signifikansi $>0,05$, jadi tidak terjadi heteroskedastisitas. Penjabarannya yaitu pada hasil uji heteroskedastisitas no 1 memperlihatkan hasil regresi variabel kecanduan internet dengan absolut residu variabel interaksi sosial sosial *online* yang menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, jadi tidak terjadi heteroskedastisitas antara keduanya. Kemudian pada hasil uji heteroskedastisitas no 2 memperlihatkan hasil regresi variabel kecanduan internet dengan absolut residu variabel kecemasan sosial yang menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 juga, yang artinya tidak terjadi heteroskedastisitas. Oleh karena itu terdapat kesamaan *varians error* untuk masing-masing variabel kecanduan internet, sehingga persyaratan analisis regresi terpenuhi.

c) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas pada penelitian ini dilakukan untuk bisa mengetahui ada atau tidak hubungan linier antara variabel bebas dalam model regresi. Uji Multikolinieritas dilakukan dengan melihat nilai *Variance*

Inflation Factor (VIF) dengan asumsi bahwa data harus kurang dari 10 dan nilai *tolerance* harus lebih dari nilai 0,10. Merujuk persyaratan uji multikolinieritas, kemudian melihat hasil penghitungan menggunakan SPSS diketahui nilai *VIF* sebesar 1,080, nilai ini kurang dari 10, sedangkan nilai *tolerance* sebesar 0,926, nilai ini lebih besar dari nilai 0,10. Sehingga dapat disimpulkan data tidak terjadi multikolinieritas.

2. Uji Hipotesis

a) Uji pengaruh antara interaksi sosial online dan kecemasan sosial terhadap kecanduan internet pada remaja

Hasil uji regresi pengaruh interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial terhadap kecanduan internet, ditunjukkan pada tabel 10.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Ganda

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.580 ^a	.337	.333	11.561	.337	92.212	2	363	.000
a. Predictors: (Constant), Interaksi Sosial Online, Kecemasan Sosial									
b. Dependent Variable: Kecanduan Internet									

Tabel 10 menunjukkan informasi tentang besarnya pengaruh variabel interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial terhadap kecanduan internet. Pengaruh disimbolkan dengan dengan R (korelasi). Seperti yang terlihat pada tabel nilai pada kolom R sebesar 0,580. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh antara variabel interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial terhadap kecanduan internet adalah 58,0% (0,580 x 100%). Sumbangannya atau koefisien determinasinya sebesar 0,337% atau 33,7% dan 66,3% diasumsikan

peneliti merupakan sumbangan pengaruh dari variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 6. Model Regresi

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	24649.953	2	12324.976	92.212	.000 ^b
	Residual	48518.159	363	133.659		
	Total	73168.112	365			
a. Predictors: (Constant), Interaksi Sosial <i>Online</i> , Kecemasan Sosial						
b. Dependent Variabel: Kecanduan Internet						

Tabel 11 merupakan tabel Anova yang memperlihatkan informasi tentang berpengaruh atau tidaknya variabel interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial terhadap kecanduan internet. Untuk memutuskan pengaruh independen dan dependen secara bersama-sama dapat digunakan dengan melihat nilai signifikansi, jika nilai signifikansi dibawah 0,05 maka seluruh variabel independen berhubungan dengan variabel dependen. Mengacu dari persyaratan tersebut, dengan nilai signifikan pada tabel 0,000, hasil ini kurang dari 0,05 dan dapat disimpulkan ada pengaruh interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial terhadap kecanduan internet.

Tabel 7. Koefisien Korelasi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Correlation				
		B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	37.702	4.408		8.552	.000			
	Interaksi Sosial <i>Online</i>	.825	.067	.548	12.339	.000	.573	.544	.527
	Kecemasan Sosial	.137	.065	.094	2.109	.036	.242	.110	.090
a. Dependent Variabel: Kecanduan Internet									

Tabel 12 digunakan untuk mengetahui informasi pengaruh per variabel. Untuk mengetahui informasinya yaitu dengan melihat nilai *sig.* pada setiap variabel. Jika nilai *sig.* lebih kecil dari 0,05 maka ada pengaruh anatar variabel. Mengacu dari persyaratan tersebut, hasil perhitungan menunjukkan nilai *sig.* kurang dari 0,05, jadi ada pengaruh antar variabel.

Output tabel koefisien korelasi menghasilkan harga koefisiensi yang diambil dari *unstandardized coefficients* B dengan hasil X_1 sebesar 0,825 dan X_2 sebesar 0,137 serta bilangan konstantanya sebesar 37.702. Berdasarkan angka tersebut maka dapat disusun persamaan regresi berganda yaitu:

$$Y = a + bX_1 + b_2X_2 + \dots$$

$$Y = 37,702 + 0,825X_1 + 0,137X_2$$

Persamaan regresi tersebut dapat diartikan:

- 1) Konstanta sebesar 37,702 artinya jika X_1 dan X_2 nilainya 0, maka nilai Y adalah 37,702.
- 2) Koefisiensi regresi X_1 sebesar 0,825 artinya jika variabel independen lain bernilai tetap dan X_1 mengalami kenaikan 1% maka Y akan mengalami kenaikan 0,825.
- 3) Koefisien regresi X_2 sebesar 0,137 artinya jika variabel independen lain bernilai tetap dan X_2 mengalami kenaikan 1% maka Y akan mengalami kenaikan 0,137.

b) Uji pengaruh antara interaksi sosial online dengan kecanduan internet pada remaja

Berdasarkan Tabel 12 menjelaskan bahwa hasil uji hipotesis hubungan interaksi sosial *online* terhadap kecanduan internet pada remaja diperoleh nilai Sig. 0,000 ($p < 0,05$), yang mana dapat diputuskan bahwa hipotesis diterima, artinya interaksi sosial *online* berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan internet.

c) Uji pengaruh antara kecemasan sosial dengan kecanduan internet pada remaja

Pada Tabel 12 menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis pengaruh kecemasan sosial terhadap kecanduan internet pada remaja diperoleh nilai Sig. 0,036 ($p < 0,05$) maka hipotesis diterima, artinya kecemasan sosial berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan internet.

Berdasarkan penjabaran hasil analisis regresi ganda dan penjabarannya, bisa disimpulkan hipotesis diterima. Hal ini berarti interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial secara bersama-sama berpengaruh terhadap kecanduan internet pada remaja.

3. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk menerangkan besarnya sumbangan pengaruh variabel interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial terhadap variabel kecanduan internet. Pada Tabel 9 merupakan hasil uji koefisien determinasi secara manual:

Tabel 8. Koefisien Determinasi (R²)

No	Formula perhitungan Variabel	RSquare
1	$X_1, X_2, Y = \frac{b_1 \sum X_1 y + b_2 \sum X_2 y}{\sum y^2}$ $= \frac{(0.824551011 \times 27879.95082) + (0.137400633 \times 12092.45628)}{73168.11202}$	0,336895
2	$X_1, Y = \frac{b_1 \sum X_1 y}{\sum y^2} = \frac{(0.824551011 \times 27879.95082)}{73168.11202} =$	0,314187
3	$X_2, Y = \frac{b_2 \sum X_2 y}{\sum y^2} = \frac{(0.137400633 \times 12092.45628)}{73168.11202} =$	0,022708

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 9. Uji koefisien determinasi (R²) dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a) Nilai koefisien determinasi (R²) pada variabel X₁, X₂, Y = 0,336895 (R² x 100) yang berarti interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap kecanduan internet sebesar 33,68%, sedangkan sisanya sebesar 66,32% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.
- b) Nilai koefisien determinasi (R²) pada variabel X₁, Y = 0,314187 (R²x100) yang berarti interaksi sosial *online* memberikan kontribusi terhadap kecanduan internet sebesar 31,41%, sedangkan sisanya sebesar 68,59% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.
- c) Nilai koefisien determinasi (R²) pada variabel X₂, Y= 0,022708 (R²x100) yang menjelaskan bahwa kecemasan sosial memberikan kontribusi terhadap kecanduan internet sebesar 2,27%, sedangkan sisanya sebesar 97,73% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

C. Hasil Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial menjadi prediktor kecanduan internet pada remaja. Hal ini berarti hipotesis yang berbunyi interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial mampu memprediksi kecanduan internet pada remaja terbukti. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang membuktikan bahwa interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial berhubungan dengan kecanduan internet (Huan, Ang, dan Chye, 2014; Lee-Won, Herzog, dan Park, 2015). Menurut Oberst (2017) pengguna dengan masalah psikologis seperti kecemasan sosial dapat menggunakan interaksi sosial *online* untuk menghindari perasaan negatif dan meningkatkan perasaan positif yang berpotensi menciptakan pola penggunaan internet yang kompulsif.

Kecanduan internet terdiri atas aspek keasyikan, *withdrawal*, toleransi, kesulitan dalam mengendalikan, tidak peduli pada konsekuensi berbahaya, komunikasi dan ketertarikan sosial hilang, serta menghindari dan mengurangi *mood dysporic* (Tao et al., 2010). Individu yang terlihat dari aspek keasyikan dalam menggunakan internet memiliki pemikiran tentang mengurangi kecemasan sosial dengan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mengakses internet, termasuk untuk menggunakan interaksi sosial *online*. Interaksi sosial *online* sering digunakan individu karena banyaknya aplikasi yang tersedia sehingga membuat individu merasa asyik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan tingkat kecanduan internet dipengaruhi banyak aplikasi interaksi sosial *online* yang tersedia seperti *Facebook*, *WhatsApp* dan aplikasi sosial media sejenis (Montag et al., 2015; Ryan, Chester, Reece, dan Xenos, 2014).

Aspek perilaku *withdrawal* ditunjukkan dengan sikap individu yang menarik diri dari berbagai permasalahan hidup termasuk kecemasan dalam lingkungan sosial. Individu tersebut lebih memilih menggunakan interaksi sosial *online* dan internet yang berlebihan. Hal ini sesuai dengan pendapat Zhang dan Li, (2015) yang menyatakan bahwa pemikiran tentang diri yang tidak bisa diterima dalam dunia nyata merupakan faktor utama yang menjadikan orang yang mengalami kecemasan sosial untuk mencari tempat lain yang bisa diterima yaitu internet.

Individu akan terlihat aspek toleransinya dengan meningkatkan kebutuhan mengurangi kecemasan sosial, individu tersebut akan menggunakan interaksi sosial *online* demi mencapai kepuasan tanpa memperdulikan efek negatifnya. Aspek ini terlihat pada individu yang merasa cemas dengan adanya hubungan interpersonal tatap muka dengan orang lain, walaupun orang lain tersebut sudah biasa dikenalnya. Oleh karena itu, individu mentoleransi penggunaan interaksi sosial *online* yang berlebih, karena dengan interaksi sosial *online* individu tidak harus bertatap muka secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Cole, Nick, Zerkowitz, Roeder, dan Spinelli, (2017) Mazzoni, Baiocco, Cannata, dan Dimas, (2016) yang menyatakan bahwa remaja yang mengalami kecemasan sosial merasa nyaman menggunakan interaksi sosial *online* karena tidak harus bertatap muka secara langsung dan mendapatkan *emosional suport online*.

Aspek kesulitan dalam mengendalikan keinginan yang terus-menerus untuk menggunakan internet akan terlihat dari individu yang tergoda untuk menggunakan interaksi sosial *online*, individu tersebut akan merasakan kecemasan sosialnya menjadi menurun, kemudian ia akan selalu menginginkan menggunakannya lebih sering sampai ia kesulitan mengendalikan dan berakhir mengalami kecanduan internet. Hal ini sesuai dengan pendapat Weidman (2012) yang menyatakan bahwa aktifitas menggunakan interaksi sosial *online* memang secara signifikan dapat mengurangi kecemasan sosial seseorang, meningkatkan kenyamanan hidup, membuat seseorang semakin sering tergoda menggunakan interaksi sosial *online* terutama pada orang-orang yang mengalami kecemasan sosial.

Sikap positif individu yang menyukai interaksi sosial *online* dan orientasi yang lebih kuat untuk mendapatkan lebih banyak teman *online* daripada menderita kecemasan sosial ketika berhubungan dengan orang lain secara langsung dapat berkontribusi pada kecanduan internet (Smahel, Brown, dan Blinka, 2012; Smahel, Wright, dan Cernikova, 2015). Hal ini terjadi ketika individu sudah asyik menggunakan internet karena berbagai fasilitas yang ditawarkan, maka individu tersebut merasa tidak peduli pada konsekuensi berbahaya ketika menggunakan interaksi sosial *online* untuk mengurangi kecemasan sosial, padahal bisa menjadikan individu tersebut kecanduan internet.

Komunikasi dan ketertarikan sosial individu hilang dengan berkurangnya ketertarikan pada kegiatan sosial secara langsung dan lebih menghabiskan waktu untuk menggunakan internet. Hal ini terjadi karena individu merasa nyaman berkomunikasi dengan orang lain melalui interaksi sosial *online* dibandingkan

interaksi sosial tatap muka secara langsung. Selain itu ketika mencari informasi dari orang lain melalui interaksi sosial *online* lebih cepat dan bisa darimana saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Lee dkk., (2015) yang menyatakan bahwa interaksi sosial *online* membuat remaja puas dalam persahabatan *online* karena banyak alat komunikasi *online* yang memudahkan untuk bertemu teman baru dan menjaga kontak dengan teman lama di internet, Namun hal ini dapat menjauhkan dari dunia sosial.

Remaja memang akan merasakan kemudahan, kenyamanan, dan mengurangi pemikiran akan masalah yang sedang dihadapi ketika menggunakan internet. Namun, ketika individu terlalu sering menggunakan interaksi sosial *online* justru akan meningkatkan risiko pola siklus penghindaran, isolasi sosial, kecanduan internet, dan pada akhirnya memperburuk kesepian dan kecemasan sosial (Vannucci, Flannery, dan Ohannessian, 2017). Hal ini dapat dilihat pada individu yang berusaha untuk menghindari atau mengurangi *mood dysporic* (perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, dan depresi) dengan menggunakan internet. Individu tersebut berusaha keras memanfaatkan interaksi sosial *online* sebanyak mungkin untuk mengurangi *mood dysporic*, tetapi menimbulkan efek negatif berupa kecanduan internet.

Masalah yang dihadapi individu akibat kecanduan internet yaitu akan melakukan suatu kebohongan atau melakukan hal-hal di internet yang tidak mereka lakukan pada kegiatan *offline* (Musa dan Vahedi, 2014). Individu yang kecanduan internet tidak memiliki keterampilan yang baik dalam komunikasi sosial (Hasanzadeh et al., 2012). Individu yang kecanduan internet akan kehilangan waktu

tidur mereka karena online berlebihan, lupa makan, dan olahraga (Cao dan Su, 2007; Niemz et al., 2005). kecanduan internet pada individu termasuk pada remaja akan berakibat juga pada ketidak mampuan dalam mengikuti pelajaran sekolah dengan maksimal, suka berbohong, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, mencuri, menjadi korban kejahatan dunia maya, terlambat melakukan berbagai hal, kurang tidur, dan kebiasaan makan yang tidak teratur (Montag dan Reuter, 2017: 248).

Hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa variabel interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial mampu memprediksi variabel kecanduan internet sebesar 33,7%. Selebihnya dipengaruhi faktor lain sebesar 66,3% yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial terhadap kecanduan internet pada remaja. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu hal yang dapat menjadikan remaja mengalami kecanduan internet adalah interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang diketahui sebesar 66,33% faktor lain yang dapat memengaruhi kecanduan internet selain interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial. Faktor-faktor lain yang memengaruhi tersebut yaitu kualitas tidur, kualitas hidup, jenis kelamin, total durasi penggunaan internet, biaya bulanan penggunaan internet, pendidikan, *game online*, *belanja online* dan hiburan pada internet (Vadher et al., 2019).

Dari hasil penelitian dan penjelasan berbagai penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa adanya interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial memiliki hubungan positif terhadap kecanduan internet pada remaja, sehingga dapat

dikatakan bahwa kedua variabel interaksi sosial *online* dan kecemasan sosial merupakan prediktor yang dapat memengaruhi kecanduan internet pada remaja.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan kaidah ilmiah penelitian, tetapi masih belum lepas dari adanya kelemahan yang menjadikan keterbatasan dalam penelitian.

Berikut beberapa keterbatasan dari penelitian ini yaitu:

1. Peneliti berencana melakukan penelitian terhadap empat sekolah, akan tetapi hanya tiga sekolah yang bersedia untuk dijadikan tempat penelitian.
2. Peneliti tidak mampu mengontrol subjek penelitian sepenuhnya, sehingga apa yang dijawab responden bisa jadi tidak sesuai dengan apa yang peneliti harapkan.
3. Data hasil pengukuran angket menunjukkan masih banyak responden yang cenderung memilih jawaban netral, sehingga subjek tidak diketahui secara pasti kecenderungannya.
4. Hasil pada penelitian ini tidak bisa digeneralisasikan pada subjek yang berbeda.