

## Pengaruh Net Generation Terhadap Interaksi Sosial Pada Pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi

**Marnoto**

*email: marnoto@ariyanti.ac.id*

*Akademik Sekretaris dan Manajemen Ariyanti*

**Ajeng Trijayanti**

*email: ajengtrie@yahoo.co.id*

*STISIP Widyapuri Mandiri*

### **Abstract**

*Indication of the problem from this research is social interaction that cannot be separated from the communication process. Social interaction in the real world is reduced due to the presence of advanced technology, informational society and the Internet generation or the Net Generation. This generation tends to interact in cyberspace, so social interaction in real life is increasingly limited. From this background, the research aims to determine Net Generation among students of SMAN I Sukabumi City, social interaction of Net Generation, and how much influence Net Generation has on social interaction. This study uses an associative descriptive method with Rating Scale measurements and analysis using a continuum line. Meanwhile, to find out how big the correlation between the two variables, the researcher used the product moment correlation formula, the coefficient of determination and hypothesis testing. Meanwhile, for processing the data results, the application of Statistical Product and System Solution (SPSS) Statistics Version 14.0 is used. The sample in this study was 115 people from a total population of 1,720 people. The sampling technique used was random sampling. Based on the results of the analysis, the Net Generation of SMAN I students in Sukabumi City obtained an average value of 3.8 and was in the agree category. Social interaction in SMAN I Sukabumi students obtained an average score of 3.7 and entered the agree category. There is a positive and significant influence between Net Generation and Social Interaction. This is based on the results of the calculation of the Pearson product moment coefficient, the correlation value (837) is 0.837, which means that there is a very strong correlation. The coefficient of determination is 70% while the remaining 30% is the influence of other variables that are not included in the research title. Then to test the hypothesis, because  $t_{count} > t_{table}$  which is  $16.47 > 1.981$  then  $H_0$  is rejected. In conclusion, there is a positive and significant influence between Net Generation on Social Interaction in Students of SMAN I Sukabumi City.*

*Keywords: Net Generation, Technology, Social Interaction, Students*

## Abstrak

Indikasi permasalahan dari penelitian ini adalah interaksi sosial yang tidak terlepas dari proses komunikasi. Interaksi sosial di dunia nyata berkurang karena kehadiran teknologi canggih, masyarakat informasional dan generasi internet atau Net Generation. Generasi ini cenderung melakukan interaksi di dunia maya, sehingga interaksi sosial dalam kehidupan nyata semakin terbatas. Dari latar belakang tersebut penelitian bertujuan untuk mengetahui Net Generation di kalangan pelajar SMAN I Kota Sukabumi, interaksi sosial Net Generation, dan seberapa besar pengaruh Net Generation terhadap interaksi sosial. Penelitian ini memakai metode deskriptif asosiatif dengan pengukuran Rating Scale dan analisa menggunakan garis kontinum. Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar korelasi antara kedua variabel, peneliti memakai rumus korelasi product moment, koefisien determinasi dan uji hipotesis. Sedangkan untuk pengolahan hasil data menggunakan aplikasi Statistical Product and System Solution (SPSS) Statistics Versi 14.0. Sampel dalam penelitian ini 115 orang dari jumlah populasi 1.720 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling. Berdasarkan hasil analisis, Net Generation pada Pelajar SMAN I Kota Sukabumi diperoleh nilai rata-rata 3,8 dan masuk kategori setuju. Interaksi Sosial pada pelajar SMAN I Kota Sukabumi diperoleh nilai rata-rata 3,7 dan masuk kategori setuju. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Net Generation dengan Interaksi Sosial. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan koefisien pearson product moment diperoleh nilai korelasi (837) sebesar 0,837 yang berarti ada korelasi sangat kuat. Koefisien Determinasi sebesar 70% sedangkan sisanya 30% adalah pengaruh variabel lain yang tidak diangkat ke dalam judul penelitian. Kemudian untuk menguji hipotesa, karena  $t_{hitung} > t_{table}$  yaitu  $16,47 > 1,981$  maka  $H_0$  ditolak. Disimpulkan, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Net Generation terhadap Interaksi Sosial pada Pelajar SMAN I Kota Sukabumi.

Kata Kunci: Net Generation, Teknologi, Interaksi Sosial, Pelajar

---

Submitted: 24-02-2023 | Accepted: 28-02-2023 | Published: 28-02-2023

---

### 1. Pendahuluan

Secara kodrati, manusia adalah makhluk monodualis, artinya selain sebagai makhluk individu, manusia juga berperan sebagai makhluk sosial, yang mana dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, terkandung suatu maksud bahwa manusia bagaimanapun juga tidak dapat terlepas dari individu yang lain. Aristoteles menegaskannya sebagai *zoon politicon* atau makhluk sosial. Ini artinya, manusia akan hidup bermasyarakat, saling terhubung, menjalin relasi, dan membangun komunikasi untuk memenuhi kebutuhannya.

Selain itu, manusia selalu membutuhkan informasi untuk menjaga kelangsungan hidupnya. Untuk mendapatkan informasi tersebut manusia berkomunikasi satu sama lain. Saat terjadi komunikasi, manusia dapat memberikan dan menerima kontak sosial. Manusia mulai mengerti bahwa dalam kelompok atau

lingkungan pergaulannya terdapat banyak aturan, sejumlah norma sosial yang harus dipatuhi secara sukarela supaya bisa tetap berkomunikasi dan berinteraksi dalam kelompoknya tersebut.

Joseph De Vito (1997) menyebutkan bahwa kelompok ialah sekumpulan individu yang berhubungan antara satu sama lain yang mempunyai tujuan bersama serta ada suatu organisasi atau struktur diantara mereka. Pada kelompok itu dikembangkan norma-norma yang dianggap yakni sebagai dasar berperilaku anggotanya.

Seiring perkembangan zaman, kegiatan komunikasi tidak hanya dilakukan secara tatap muka, namun kini bisa menggunakan kecanggihan teknologi, dalam hal ini teknologi internet yang memungkinkan komunikasi bisa dilakukan secara langsung tanpa tatap muka. Kehadiran teknologi terbaru ini tentu memberikan arah baru, bahkan menjadi penanda sebuah evolusi baru dalam kehidupan manusia. Internet telah menjadi perantara dan pengganti keberadaan manusia.

Internet atau interconnected network merupakan sebuah jaringan komputer yang saling menghubungkan antar komputer secara global. Internet mampu bekerja karena adanya jaringan komputer, baik jaringan lokal maupun jaringan dengan jangkauan global yang lebih luas. Selain itu, internet juga memakai protokol komunikasi yang sama, yaitu IP atau TCP. (Sibero, 2011).

Sementara dalam konsep simbolik, internet merupakan simbol yang tidak bisa didekati secara virtual maupun sebagai sesuatu yang halusinatif, abstrak, dan tidak nyata semata. Internet juga bisa dimaknai sebagai ruang di mana produksi, sirkulasi dan konsumsi penggunaannya ternyata memberikan efek terhadap bagaimana individu itu memiliki pengalaman dan membangun impian di ruang maya.

Sebagai sebuah budaya, internet awalnya merupakan model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung atau face to face. Internet merupakan konteks institusional maupun domestik di mana teknologi ini juga menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna tersendiri, dan sebagai sebuah bentuk "metaphorical" yang melibatkan konsep-konsep baru terhadap teknologi dan hubungannya dengan kehidupan sosial.

Menurut Regional Director, Digital GFK Asia, Karthik Ven di acara Social Media Week 2016, Orang Indonesia menghabiskan waktu sampai 5,5 jam per hari bahkan lebih di hadapan gawai. Hal ini berdasarkan hasil penelitian lembaga riset GFK mengenai perilaku pengguna internet di Indonesia. Dalam riset itu dijelaskan bahwa kegiatan pengguna memang selalu online. Aktivitas seperti mengirim pesan, mencatat sesuatu, dan membuka kalender mungkin saja dilakukan. Namun yang pasti semua itu dilakukan melalui perangkat gawai.

Berdasarkan hasil penelitian GFK yang memilih locus di DKI Jakarta, Bodetabek, Bandung, Surabaya, dan Semarang, pada periode Oktober-November 2015 ini menunjukkan rata-rata pengakses internet berusia di atas 13 tahun melalui perangkat telepon seluler pintar. Adapun jumlah orang yang memakai gawai ini mencapai 93 persen dari populasi pengguna internet. Jumlah ini jauh lebih tinggi dibandingkan mengakses internet melalui tablet, komputer jinjing dan komputer desktop.

Kehadiran internet di tengah masyarakat informasional menjadikan peradaban manusia memasuki era tanpa batas waktu. Kelompok informasional ini merupakan pengguna aktif teknologi berbasis internet yang biasa disebut Net Generation dengan karakteristik remaja awal rentang usia 10-14 tahun hingga remaja akhir rentang usia 20-23 tahun atau biasa disebut dengan generasi millenials yang tumbuh di tengah perkembangan dan kecanggihan teknologi informasi dan internet.

Net Generation lebih banyak menghabiskan waktu dengan ponsel, laptop atau komputer, memakai ipod dan ipad serta berinternet daripada beraktivitas di kehidupan nyata. Berkomunikasi dengan ponsel pintar dan berinternet melalui berbagai platform social media, seperti facebook, instagram, dan twitter. Dengan demikian, Net Generation merupakan generasi techno-literate, techno savvy, yakni sebuah generasi yang sangat tergantung pada dukungan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-harinya. Generasi ini memiliki kebebasan untuk memilih apa yang hendak dilakukan.

Oleh karena itu, sebagai sebuah teknologi, maka internet memiliki dua sisi, positif dan negatif. Net Generation sebagai mayoritas pengguna internet tentu akan terdampak dari dua aspek ini. Internet dengan segala informasi dan kemudahan

yang disediakan tentu memudahkan masyarakat mengakses informasi dan ilmu pengetahuan. Namun, dengan daya pikat yang menawarkan keasyikan, maka pemakaian internet yang berlebihan bisa memicu kecanduan.

Hal inilah yang kemudian memantik penulis untuk meneliti sejauhmana penggunaan internet di kalangan Net Generation berpengaruh terhadap interaksi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti kemudian memutuskan untuk melakukan pra-survei penelitian terhadap pelajar di lingkungan SMA Negeri I Kota Sukabumi. Hasilnya, diperoleh sejumlah permasalahan yang berkaitan dalam variabel interaksi sosial pelajar sekolah tersebut, yakni: 1) Kurangnya sikap sosial pada kalangan Net Generation di SMA Negeri I Kota Sukabumi; 2) Kurangnya sikap kepedulian Net Generation di SMA Negeri I Kota Sukabumi. terhadap lingkungan sosialnya; 3) Minimnya kontak sosial yang terjadi pada Net Generation di SMA Negeri I Kota Sukabumi; 4) Berkurangnya kesadaran pada diri Net Generation di SMA Negeri I Kota Sukabumi terhadap pentingnya interaksi sosial di sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan variabel X yaitu Net Generation, generasi yang penggunaannya dijadikan sebagai tempat pergaulan sosial di kalangan pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi; 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan variabel Y yaitu interaksi sosial pada Net Generation yang terjadi di kalangan pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi; dan 3) Untuk mengetahui dan menganalisis seberapa besar pengaruh Net Generation terhadap interaksi sosial pada pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi.

Penulis berharap penelitian ini dapat dimanfaatkan secara pribadi, masyarakat, lembaga, dan dalam rangka memperbanyak khazanah keilmuan sehingga dapat menjadi acuan dan referensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan, terlebih dalam bidang kajian ilmu komunikasi. Selain itu, semoga hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi pemikiran dan masukan yang sangat berguna umumnya bagi Net Generation dalam menggunakan teknologi internet di kehidupan sehari-hari.

## 2. Kajian Pustaka

Pada hakekatnya, teknologi komunikasi merupakan peralatan perangkat keras (hardware) dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan dan memproses, serta bisa saling tukar menukar informasi dengan individu-individu lainnya. Dewasa ini, teknologi dan komunikasi seolah tidak terpisahkan satu sama lain. Proses komunikasi telah banyak mendapat sentuhan teknologi, tanpa adanya sentuhan tersebut rasa-rasanya proses komunikasi akan sangat terbatas, kendati memang dalam situasi-situasi tertentu teknologi dapat menyebabkan distorsi dan gangguan terhadap efektivitas dari komunikasi itu sendiri.

Secara etimologis, kata teknologi berasal dua suku kata, yakni "techno" yang berarti teknik, seni, dan atau keterampilan, dan "logos" yang berarti ilmu. Dengan demikian, teknologi adalah ilmu tentang seni atau keterampilan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990) kata teknologi mengandung sejumlah makna, yakni, 1) Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan; dan 2) Keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Sementara itu, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling memengaruhi di antara keduanya. Sedangkan kaitannya dengan teknologi serta dilihat dari aspek alat dan perangkat yang digunakan manusia dalam melakukan proses komunikasi tersebut, maka komunikasi dapat dibedakan atas 1) Komunikasi akoptika atau komunikasi yang menggunakan akustika atau bunyi; 2) Komunikasi grafika atau komunikasi yang menggunakan alat-alat cetak; 3) Komunikasi elektronika atau jenis komunikasi yang memakai alat-alat elektronika atau perangkat telekomunikasi; dan 4) Komunikasi cyber atau komunikasi yang menggunakan media internet.

Menurut BNET Business Dictionary (2008) teknologi komunikasi adalah sistem elektronik yang digunakan untuk berkomunikasi antar individu atau kelompok orang. Teknologi komunikasi memfasilitasi komunikasi antar individu atau kelompok orang yang tidak bertemu secara fisik di lokasi yang sama.

Bentuknya dapat berupa telpon, telex, fax, radio, televisi, electronic data interchange and electronic mail (e-mail).

Teknologi komunikasi saat ini telah berhasil mengintegrasikan teknologi telekomunikasi, informasi dan multimedia atau telematika. Pengintegrasian ini melahirkan suatu fenomena yang mengubah konfigurasi model komunikasi konvensional, dengan melahirkan kenyataan dalam dimensi ketiga. Jika dimensi pertama adalah kenyataan keras dalam kehidupan empiris (*hard reality*), dan dimensi kedua merupakan kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang dibentuk (*soft reality*), maka dimensi ketiga adalah kenyataan maya (*virtual reality*) yang melahirkan masyarakat cyber (*cyber society*) yang beraktivitas di ruang cyber (*cyber space*) sebagai tempat yang memungkinkan adanya hubungan antarmanusia (Siregar dalam Noegroho, 2010:5-6).

Menurut Gane Beer (dalam Nasrullah, 2016:22), Teknologi siber telah membuka kemungkinan-kemungkinan baru dari penyimpanan gambar (bergerak atau diam), suara, dan teks yang secara meningkat dapat diakses secara massal dan dari mana pun, kondisi ini terjadi karena pengguna hanya memerlukan sedikit pengetahuan teknis untuk menggunakannya. Sejatinya, internet dapat mewakili teknologi komunikasi apapun yang ada di dunia ini, seperti mengirimkan tulisan (*text*), gambar (*image*), suara (*audio*), video atau kombinasi di antaranya, bahkan dapat melakukan siaran real time (*broadcast live*) dan teleconference yang memungkinkan dilangsungkannya proses pembelajaran jarak jauh (*distance learning*).

Oleh karena itu, pengguna internet semakin merambah cepat ke semua kalangan, mulai dari pekerja, buruh, ibu rumah tangga hingga pelajar. Ada dua tipe dalam mengakses internet, yakni kesenjangan dalam mengakses dan kesenjangan dalam memanfaatkan. Di masa yang akan mendatang, perbedaan antara dunia maya dengan dunia nyata mungkin akan menjadi sangat kabur bahkan melebur. Bahkan, beberapa tahun ke depan orang akan lupa sedang menggunakan sesuatu yang bernama internet, karena internet kini telah masuk sedemikian rupa ke dalam sendi-sendi kehidupan setiap individu.

Gane Beer (dalam Nasrullah, 2016:26-27), mengemukakan bahwa interaksi merupakan proses yang terjadi di antara pengguna dan perangkat teknologi.

Perangkat teknologi ini telah meremediasi ke dalam ruang dan waktu, tempat kerja dan rumah, hingga ke segala sisi kehidupan masyarakat. Sementara itu, Warren Roucech mengatakan interaksi sosial adalah suatu proses penyampaian kenyataan, keyakinan, sikap, reaksi emosional, dan kesadaran lain dari sesamanya di antara kehidupan yang ada (dalam Santoso, 2014:165).

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, peneliti melibatkan 2 (dua) teori untuk melakukan sebuah penelitian, baik dari Variabel X maupun Variabel Y. Untuk Variabel X peneliti menggunakan teori khusus Net Generation. Teori ini dikemukakan Tapscott yang memaparkan tujuh karakteristik Net Generation, yakni freedom (kebebasan), customization (kustomisasi), scrutiny (pengamatan), collaboration (kolaborasi), entertainment (hiburan), speed (kecepatan), dan innovation (inovasi).

Peneliti memakai teori ini karena Net Generation merupakan pengertian dari generasi pengguna teknologi berbasis internet atau biasa disebut sebagai generasi millennial yang merujuk pada pelajar SMA. Adapun pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi dipilih sebagai merupakan kumpulan pelajar yang rata-rata menggunakan teknologi berbasis internet. Maka, teori Net Generation ini terbilang cukup sesuai untuk dilakukannya sebuah penelitian pada variabel X.

Sedangkan untuk Variabel Y, peneliti memakai teori Interaksi Sosial George C. Homans yang memaparkan lima aspek, yakni 1) motif, 2) suasana, 3) aksi, 4) sistem internal dan, 5) sistem eksternal. Peneliti memilih teori ini dikarenakan aspek-aspek ini terbilang cukup sesuai untuk dilakukannya sebuah penelitian pada variabel Y.

## **Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis merumuskan suatu hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Deklaratif : Terdapat pengaruh Net Generation (pengguna Teknologi berbasis Internet) terhadap Interaksi Sosial pada pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi.

Selain itu, di bawah ini juga disusun Hipotesis Statistik, sebagai berikut:

$h_0 : \rho_{xy} = 0$  : Tidak terdapat pengaruh Net Generation terhadap Interaksi Sosial pada pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi.

$h_a : \rho_{xy} \neq 0$  : Terdapat pengaruh Net Generation terhadap Interaksi Sosial pada pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi pada rentang April dan Mei 2018 menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif korelasional menurut tingkat eksplanasi dengan menggunakan metode asosiatif. Menurut Sugiyono (2017:37) penelitian asosiatif sendiri merupakan rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.

Adapun variabel-variabel dalam peneliti terdapat dua jenis, yakni 1) Variabel Independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel independen; dan 2) Variabel Dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2017:39).

Dalam penelitian ini sampel dipilih sebanyak 115 orang dari jumlah populasi sebanyak 1.720 orang menggunakan teknik simple random sampling, yakni teknik yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, dan dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2017:82). Adapun penentuan jumlah sampel memakai rumus slovin. Hasilnya diperoleh sebanyak 115 sampel penelitian. Peneliti menggunakan nilai presentase kesalahan yang ditoleransi sebesar 9 persen.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan engan memanfaatkan piranti pencarian pustaka dan pusat-pusat penyimpanan dokumen, buku, jurnal, skripsi, serta arsip-arsip penting yang berkaitan dengan masalah penelitiann, termasuk teknik observasi melalui pengamatan secara langsung ke objek penelitian, wawancara terhadap responden, dan menyebarkan angket kuesioner kepada responden.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Responden dalam penelitian ini terdiri atas 1.720 pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi dengan pemilihan sampel acak sebanyak 115. Responden merupakan pelajar yang menggunakan teknologi berbasis internet berupa *Smartphone*.

Tabel 1.  
**Responden Penelitian**

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Pelajar Kelas X	28	28,41%
2.	Pelajar Kelas XI	42	41,65%
3.	Pelajar Kelas XII	45	44,93%
	Jumlah	115	100%

Sumber: Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Freedom* (kebebasan) dengan indikator Ekspresi pengguna teknologi berbasis internet pada *Net Generation*, hasilnya 53 responden menjawab sangat setuju (46,09%), 44 responden menjawab setuju (38,26%), responden menjawab ragu-ragu (13,04%), 2 responden menjawab tidak setuju (1,74%), dan 1 responden menjawab sangat tidak setuju (0,87%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa teknologi terbaru yang mereka gunakan tepat untuk menunjukkan kebebasan berekspresi pada setiap penggunaannya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori sangat setuju.

Sementara kaitan dengan indikator Aktivitas pengguna teknologi berbasis internet pada *Net Generation*, hasilnya 37 responden menjawab sangat setuju (32,17%), 43 responden menjawab setuju (37,39%), responden menjawab ragu-ragu (13,91%), 12 responden menjawab tidak setuju (10,43%), dan 7 responden menjawab sangat tidak setuju (6,09%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa teknologi terbaru yang mereka gunakan bisa digunakan untuk menyebarkan kegiatan sehari-hari mereka kepada pengguna lain, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Indikator lainnya kaitan dengan Aktivitas pengguna teknologi berbasis internet pada *Net Generation*, hasilnya 37 responden menjawab sangat setuju (32,17%), 49 responden menjawab setuju (42,61%), responden menjawab ragu-ragu (17,40%), 3 responden menjawab tidak setuju (2,61%), dan 6 responden menjawab sangat tidak setuju (5,22%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa teknologi terbaru yang mereka gunakan bisa mengetahui aktivitas pengguna lain, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Customization* (kustomisasi) dengan indikator *Smartphone*, hasilnya 44 responden menjawab sangat setuju (38, 26%), 40 responden menjawab setuju (34,79%), responden menjawab ragu-ragu (18, 26%), 3 responden menjawab tidak setuju (2,61%), dan 7 responden menjawab sangat tidak setuju (6,09%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi lebih sering menggunakan *gadget* jenis *smatphone* untuk berkomunikasi di setiap harinya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Scrutiny* (pengamatan) dengan indikator Koneksi Internet, hasilnya 35 responden menjawab sangat setuju (30,43%), 50 responden menjawab setuju (43,48%), 20 responden menjawab ragu-ragu (17,39%), 3 responden menjawab tidak setuju (2,61%), dan 5 responden menjawab sangat tidak setuju (4,35%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi lebih menggunakan internet untuk mengetahui hal yang belum diketahui sebelumnya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Collaboration* (kolaborasi) dengan indikator Ikatan Sosial Pengguna Teknologi Berbasis Internet pada *Net Generation*, hasilnya 31 responden menjawab sangat setuju (26,96%), 51 responden menjawab setuju (44,35%), 27 responden menjawab ragu-ragu (23,48%), 2 responden menjawab tidak setuju (1,74%), dan 4 responden menjawab sangat

tidak setuju (3,48%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi lebih menggunakan *smartphone* untuk menjalin hubungan sosial bersama temannya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Indikator lainnya berkaitan dengan Ikatan Sosial Pengguna Teknologi Berbasis Internet pada *Net Generation*, hasilnya 40 responden menjawab sangat setuju (34,78%), 42 responden menjawab setuju (36,52%), 25 responden menjawab ragu-ragu (1,74%), 2 responden menjawab tidak setuju (1,74%), dan 6 responden menjawab sangat tidak setuju (5,21%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi lebih menggunakan *smartphone* untuk sebagai media pemersatu dengan teman yang memiliki tujuan atau maksud yang sama, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Entertainment* (hiburan) dengan indikator Eksistensi, hasilnya 30 responden menjawab sangat setuju (26,09%), 37 responden menjawab setuju (32,17%), 29 responden menjawab ragu-ragu (25,22%), 9 responden menjawab tidak setuju (7,83%), dan 10 responden menjawab sangat tidak setuju (8,70%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju dengan hadirnya Teknologi berbasis internet (*gadget*) adalah media yang tepat untuk menunjukkan eksistensi setiap penggunaannya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Indikator lainnya berkaitan dengan perihal *Entertainment* (hiburan), hasilnya 35 responden menjawab sangat setuju (30,43%), 42 responden menjawab setuju (36,52%), 12 responden menjawab ragu-ragu (10,43%), 15 responden menjawab tidak setuju (13,04%), dan 11 responden menjawab sangat tidak setuju (9,57%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi menggunakan *smartphone* untuk meningkatkan eksistensi diri mereka, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation*

pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Speed* (kecepatan) dengan indikator Pesan, hasilnya 43 responden menjawab sangat setuju (37,39%), 41 responden menjawab setuju (35,62%), 15 responden menjawab ragu-ragu (13,04%), 12 responden menjawab tidak setuju (10,43%), dan 4 responden menjawab sangat tidak setuju (3,48%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi menggunakan *smartphone* untuk mengirim pesan dengan cepat, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori sangat setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Speed* (kecepatan) dengan indikator *Feedback* (Respon Balik), hasilnya 36 responden menjawab sangat setuju (31,30%), 44 responden menjawab setuju (38,26%), 24 responden menjawab ragu-ragu (20,87%), 10 responden menjawab tidak setuju (8,70%), dan 1 responden menjawab sangat tidak setuju (0,87%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa dengan menggunakan *smartphone* pesan bias cepat diterima dengan tepat waktu, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Speed* (kecepatan) dengan indikator Respon, hasilnya 30 responden menjawab sangat setuju (26,09%), 46 responden menjawab setuju (40%), 28 responden menjawab ragu-ragu (24,83%), 7 responden menjawab tidak setuju (6,09%), dan 4 responden menjawab sangat tidak setuju (3,45%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa dengan menggunakan *smartphone* bisa memberikan respon secara cepat tanpa harus menemui orang yang bersangkutan, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Speed* (kecepatan) dengan indikator respon lainnya, hasilnya 31 responden menjawab sangat setuju (26,96%), 55 responden menjawab setuju (47,83%), 18 responden menjawab ragu-ragu (15,65%), 6 responden menjawab tidak setuju (5,22%), dan 5

responden menjawab sangat tidak setuju (4,35%).

Hal tersebut menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa dengan menggunakan *smartphone* agar bisa mendapatkan respon cepat, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Speed* (kecepatan) dengan indikator gangguan, hasilnya 37 responden menjawab sangat setuju (32,17%), 45 responden menjawab setuju (39, 13%), 18 responden menjawab ragu-ragu (15,65%), 8 responden menjawab tidak setuju (22,61%), dan 7 responden menjawab sangat tidak setuju (6,09%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa dengan menggunakan *smartphone* kadang pesan bisa tertunda karena adanya masalah pada koneksi jaringan internet, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur *Net Generation* pada sebuah teknologi berbasis internet untuk mengetahui perihal *Innovation* (inovasi) dengan indikator Fitur dalam Teknologi Berbasis Internet, hasilnya 34 responden menjawab sangat setuju (29,57%), 43 responden menjawab setuju (37,39%), setuju (6,96%), dan 6 responden menjawab sangat tidak setuju (5,22%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa dengan banyaknya fitur terbaru pada *smartphone* seperti aplikasi *Chatting*, maka akan membuat mereka mudah untuk berkomunikasi dengan teman, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

## Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur Interaksi Sosial pada pelajar di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi untuk mengetahui perihal Motif dengan indikator Pemenuhan Kebutuhan, hasilnya 36 responden menjawab sangat setuju (31,30%), 51 responden menjawab setuju (44,35%), 23 responden menjawab ragu-ragu (20%), 3 responden menjawab tidak setuju (2,61%), dan 2 responden menjawab sangat tidak setuju (1,74%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi melakukan kontak secara online ketika mempunyai tujuan yang sama, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur Interaksi Sosial pada pelajar di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi untuk mengetahui perihal Suasana dengan Indikator Emosional, hasilnya 33 responden menjawab sangat setuju (28,69%), 33 responden menjawab setuju (28,70%), 24 responden menjawab ragu-ragu (20,87%), 16 responden menjawab tidak setuju (13,91%), dan 9 responden menjawab sangat tidak setuju (7,83%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi merasa gelisah ketika tidak melakukan *chatting* melalui aplikasi yang mereka punya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner untuk mengetahui perihal kepekaan hasilnya 38 responden menjawab sangat setuju (33,04%), 30 responden menjawab setuju (26,09%), 29 responden menjawab ragu-ragu (25,22%), 10 responden menjawab tidak setuju (8,70%), dan 8 responden menjawab sangat tidak setuju (6,96%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa interaksi secara nyata akan memudahkan mereka untuk bisa peka terhadap sesamanya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner untuk mengetahui perihal ketertarikan hasilnya 30 responden menjawab sangat setuju (26,09%), 34 responden menjawab setuju (29,57%), 36 responden menjawab ragu-ragu (31,30%), 10 responden menjawab tidak setuju (8,70%), dan 5 responden menjawab sangat tidak setuju (4,35%).

Hal tersebut menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi sangat senang berinteraksi melalui *smartphone* yang mereka punya, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori ragu-ragu.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur Interaksi Sosial pada pelajar di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi untuk mengetahui perihal Aksi dengan Indikator Tindakan, 30 responden menjawab sangat setuju (26,09%), 36 responden menjawab setuju (31,30%), 34 responden menjawab ragu-ragu (29,57%), 9 responden menjawab tidak setuju (7,83%), dan 6 responden menjawab sangat

tidak setuju (5,22%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa dengan melakukan interaksi di dunia online terkadang terganggu karena koneksi internet yang kurang baik, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner berkenaan dengan unsur-unsur Interaksi Sosial pada pelajar di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi untuk mengetahui perihal Sistem Internal dengan Indikator Perasaan dan Sikap, hasilnya 41 responden menjawab sangat setuju (36,65%), 36 responden menjawab setuju (31,30%), 24 responden menjawab ragu-ragu (20,87%), 8 responden menjawab tidak setuju (6,96%), dan 6 responden menjawab sangat tidak setuju (5,22%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi setuju bahwa dengan berinteraksi secara online biasanya hanya terjadi sebuah ketidakjelasan, karena tidak ada kontak secara langsung, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori sangat setuju.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar berkenaan dengan unsur-unsur Interaksi Sosial pada pelajar di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi untuk mengetahui perihal Sistem Eksternal dengan Indikator Lingkungan, hasilnya 32 responden menjawab sangat setuju (27,83%), 37 responden menjawab setuju (32,17%), 34 responden menjawab ragu-ragu (29,57%), 7 responden menjawab tidak setuju (6,09%), dan 5 responden menjawab sangat tidak setuju (4,35%).

Hal ini menunjukkan pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi menggunakan *smartphone* untuk berinteraksi dengan teman dimanapun berada, dengan skor jawaban responden terbanyak terdapat pada kategori setuju.

Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh atau kekuatan hubungan net generation dan interaksi sosial. Dalam melakukan perhitungan, peneliti menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, dan diperoleh korelasi ( $r_{xy}$ ) net generation terhadap interaksi sosial pada pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi sebesar 0,837.

Selain melakukan perhitungan yang diperoleh secara manual, peneliti juga akan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* yang diperoleh melalui *SPSS Statistics 14.0*, hasilnya angka *Product Correlation* ,837 (dibaca 0,837). Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara variabel X Net Generation dan variabel Y Interaksi Sosial, dengan skor yang diperoleh sebesar 0,837.

Berdasarkan hasil pengujian Korelasi Product Moment terdapat nilai  $r_{xy} = 0,837$ . Maka sesuai dengan tabel interpretasi koefisien korelasi nilai tersebut berada pada rentang 0,80 - 1.000. jadi disimpulkan bahwa hubungan antara variabel bebas (X) Net Generation dan variabel terikat (Y) Interaksi Sosial adalah "sangat kuat".

Menurut Suhartato, ekspresi merupakan salah satu dari indikator kebebasan, yakni suatu proses dalam mengutarakan maksud, perasaan, gagasan dan sebagainya. Dalam hal ini ekspresi net generation dilihat pada penggunaan teknologi yang terkoneksi dengan internet yang mereka miliki dan dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx1) "*Dengan adanya teknologi terbaru, Saya merasa mempunyai kebebasan yang leluasa untuk berekspresi,*" mendapatkan skor 4,2 yaitu masuk dalam kategori sangat setuju.

Sementara terkait aktivitas Net Generation dilihat pada penggunaan teknologi yang terkoneksi dengan internet yang mereka miliki dan dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx2) hasilnya "*Dengan adanya teknologi terbaru, Saya bisa menyebarluaskan kegiatan sehari-hari saya kepada pengguna lain (teman) dengan bebas,*" mendapatkan skor 3,7 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item pertanyaan (Vx3) "*Dengan adanya teknologi terbaru, Saya bisa mengetahui aktivitas teman-teman saya dimanapun mereka berada,*" mendapatkan skor 3,9 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Pada indikator kustomisasi sebagai sebuah alat atau barang dari sebuah teknologi. Smartphone atau ponsel pintar merupakan jenis gawai yang sering digunakan oleh net generation untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx4) "*Saya menggunakan smartphone setiap hari untuk berkomunikasi dengan teman saya,*" mendapatkan skor 3,9 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator Scrutiny atau pengamatan yang berkaitan dengan koneksi internet hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx5) "*Kadang dengan mengakses informasi melalui internet, saya dapat menemukan temuan baru yang belum saya ketahui sebelumnya,*" mendapatkan skor 3,9 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Untuk indikator kolaborasi berkaitan dengan ikatan sosial Net Generation yang merupakan hubungan antara individu maupun kelompok yang terjadi pada suatu lingkungan dan terjadi melalui proses sosialisasi. Hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx6) *"Saya menggunakan smartphome untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya melalui berbagai aplikasi,"* mendapatkan skor 3,8 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sementara pada item (Vx7) *"Saya menggunakan smartphome sebagai media pemersatu dengan teman yang memiliki tujuan atau maksud yang sama,"* mendapatkan skor 3,9 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator yang berkaitan dengan eksistensi atau segala sesuatu yang dialami dengan penekanan bahwa sesuatu itu ada, dan harus ada, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx8) *"Teknologi berbasis internet (gadget) adalah media yang tepat untuk menunjukkan eksistensi setiap penggunanya,"* mendapatkan skor 3,5 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sementara pada item (Vx9) *"Saya menggunakan smartphome sebagai suatu cara untuk meningkatkan eksistensi diri saya dengan menyenangkan diri saya sendiri secara online dengan pengguna lain/teman-teman,"* mendapatkan skor 3,6 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Pada indikator speed atau kecepatan yang berkaitan dengan pesan sebagai suatu informasi yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx10) *"Saya menggunakan smartphome untuk mengirim pesan agar cepat sampai kepada orang lain,"* mendapatkan skor 3,9 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item (Vx11) *"Saya dapat menerima pesan dengan cepat dan tepat waktu dari teman saya ketika menggunakan smartphome yang saya punya,"* mendapatkan skor 3,9 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sementara itu kaitan dengan respon balik hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx12) *"Saya merasa dengan menggunakan smartphome dapat memberikan respon secara cepat kepada antar pengguna (teman) ketika menyampaikan pesan,"* mendapatkan skor 3,7 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item (Vx13) *"Saya menggunakan smartphome agar mendapatkan respon dengan cepat dari pengguna lain (teman),"* mendapatkan skor 3,8 yaitu masuk

dalam kategori setuju, dan pada item (Vx14) *“Kadang saya merasa dengan menggunakan smartphone proses penerimaan pesan bisa tertunda karena adanya gangguan dari jaringan internet,”* mendapatkan skor 3,8 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator inovasi kaitan dengan fitur dalam teknologi berbasis internet terutama pada smartphone yang dimiliki oleh net generation, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vx15) *“Semakin banyaknya fitur terbaru pada smartphone seperti aplikasi Chatting, maka akan membuat saya mudah untuk berkomunikasi dengan teman,”* mendapatkan skor 3,7 yaitu masuk dalam kategori setuju.

### Interaksi Sosial

Motif yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan merupakan dorongan yang datang dari dalam untuk berbuat sesuatu yang sudah terikat pada satu tujuan. Hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vy1) *“Saya melakukan kontak secara online ketika mempunyai sebuah tujuan dengan teman melalui smartphone yang saya punya,”* mendapatkan skor 4,0 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item (Vy2) *“Saya melakukan kontak secara online melalui smartphone untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dengan orang lain,”* mendapatkan skor 3,7 yaitu masuk dalam kategori setuju, dan pada item (Vy3) *“Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk berinteraksi dengan teman, dikarenakan pesan bisa cepat tersampaikan dibandingkan harus bertemu langsung,”* mendapatkan skor 3,6 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator suasana yang berkaitan dengan emosional sebagai suatu keadaan dari diri individu pada suatu waktu, misal merasa sedih, senang, gelisah, terharu dan sebagainya bila melihat sesuatu atau mendengar sesuatu, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vy4) *“Saya bisa gelisah dan merasa tidak enak ketika tidak melakukan interaksi melalui aplikasi chatting pada smartphone dengan teman saya,”* mendapatkan skor 3,5 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item (Vy5) *“Saya merasa bisa lebih peka terhadap emosi orang lain ketika saya melakukan interaksi di dunia nyata karena bisa melihat langsung dengan orangnya,”* mendapatkan skor 3,6 yaitu masuk dalam kategori setuju, dan pada item (Vy6) *“Saya merasa senang berinteraksi dengan teman-teman saya melalui smartphone yang saya punya,”* mendapatkan skor 3,6 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator aksi yang berkaitan dengan tindakan sebagai suatu sikap yang menjadi suatu perbuatan yang nyata, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vy7) *“Berkomunikasi secara online dengan smartphome, sulit melakukan sebuah tindakan secara langsung jika timbul suatu pertentangan dengan teman yang terlibat,”* mendapatkan skor 3,6 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item (Vy8) *“Saya menggunakan smartphome hanya sebatas untuk berkomunikasi tanpa adanya suatu aksi atau tindakan secara langsung,”* mendapatkan skor 3,6 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator sistem internal yang berkaitan dengan perasaan sebagai gejala jiwa yang dimiliki oleh semua orang, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vy9) *“Berinteraksi secara online, umumnya terjadi sebuah ketidakjelasan dibandingkan dengan berinteraksi di dunia nyata dengan orang yang bersangkutan langsung,”* mendapatkan skor 3,8 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item (Vy10) *“Saya melakukan interaksi sosial di dunia nyata dengan memberikan dukungan jika ada suatu peristiwa yang terjadi dilingkungan saya, karena saya memiliki kepedulian yang sangat tinggi dengan sesama,”* mendapatkan skor 3,7 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator sikap yang merupakan kesediaan untuk melakukan sesuatu atau biasa disebut dengan kecenderungan tingkah laku, berpresepsi, berfikir, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vy11) *“Saya melakukan interaksi secara online dengan smartphome, dibandingkan secara langsung untuk mengetahui sesuatu hal yang Up to date (terbaru) dari teman saya,”* mendapatkan skor 3,6 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Sedangkan pada item (Vy12) *“Agar adanya kontak sosial dan adanya suatu aksi, maka saya akan melakukan interaksi di dunia nyata di bandingkan berinteraksi secara online dengan teman,”* mendapatkan skor 3,7 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Indikator sistem eksternal berkaitan dengan lingkungan sebagai tempat manusia bersosialisasi bersama sesamanya, baik di lingkungan rumah, sekolah, dan kantor, hal ini dibuat dalam sebuah item pertanyaan (Vy13) *“Saya menggunakan smartphome untuk berinteraksi dengan teman dimanapun ia berada,”* mendapatkan skor 3,7 yaitu masuk dalam kategori setuju.

Berdasarkan skor kumulatif interaksi sosial pada pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi total skor yang diperoleh sebesar 5571. Total skor jawaban responden

terhadap kuesioner yang disebar apabila dipresentasikan mempunyai nilai 74,53% atau rata-rata 3,7 yang bila dilihat dari garis kontinum terletak pada daerah setuju.

Interaksi Sosial pada Pelajar di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi menjawab semua pernyataan sesuai dengan teori yang telah dipakai bahwa dengan munculnya teknologi yang semakin berkembang pesat, mereka menjadi tidak terbiasa dengan menyesuaikan di lingkungan nyata, mereka lebih memilih cara instan yaitu melalui sebuah ponsel yang terkoneksi dengan internet.

Dengan demikian, interaksi sosial pun menjadi kurang di kalangan pelajar, tidak adanya kontak sosial. Hal ini disebabkan faktor lingkungan maupun dari dalam diri pelajar yang tidak bisa melakukan interaksi secara langsung.

Berdasarkan hasil jawaban responden terhadap kuesioner terlihat hasil korelasi yang terjadi antara variabel X (Net Generation) dengan variabel Y (Interaksi Sosial) memiliki nilai korelasi sebesar 0,837, artinya terletak pada daerah tingkat hubungan "Sangat Kuat". Tingkat hubungan ini terjadi karena adanya hubungan yang saling berkaitan dan ketergantungan yang terjadi antara Net Generation dengan Interaksi Sosial pada Pelajar SMA Negeri 1 Kota Sukabumi.

## **5. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh Net Generation terhadap interaksi sosial pada pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menarik beberapa simpulan, yakni, pertama, Net Generation di SMA Negeri I Kota Sukabumi menyatakan setuju penggunaan teknologi internet sebagai sarana untuk berinteraksi dengan sesamanya sesuai dengan tujuan masing-masing, dan terdapat. Sementara itu, berkaitan dengan interaksi sosial, mayoritas responden menyatakan setuju, yang berarti interaksi sosial pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi berhasil dipengaruhi dan memiliki hubungan yang kuat dengan Net generation. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Net Generation terhadap interaksi sosial pada pelajar SMA Negeri I Kota Sukabumi.

## Daftar Pustaka

- Anwar, Yesmil dan Adang. 2013. *Sosiologi untuk Universitas*. Bandung: PT Rafika Aditama
- Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Ofiset.
- Dwiningrum Astuti, Siti Irene. 2012. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Effendy, Onong Uchjana. 2007. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2015. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik..* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fauzi, Akhmad. 2008. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Ketiga*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Martono, Nanang. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Kalsik, Modern, Postmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Malahayati. 2010. *Super Teens: Jadi Remaja Luar biasa Dengan 1 Kebiasaan Efektif*. Yogyakarta: Galangpress.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Human Communication Edisi Kedua*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy dan Arifin, Anwar dan Cangara, Hafied. 2011. *Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Morrisan. 2013. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset, Media siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Noegroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Teknologi Komunikasi.

- Rakhmat, Jalaluddin dan Ibrahim, Idi Subandy. 2016. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Slamet. 2014. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Santoso, Edi dan Setiansah, Mite. 2010. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartati, Rahma. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sultan Rustan, Ahmad dan Haki, Nurhakki. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Syarifudin Hidayat dan Sedarmayanti. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju
- Timotius, Kris. H. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Manajemen Pengetahuan Untuk Perkembangan Pengetahuan*. Yogyakarta: CV Andi Oposet
- Wardhani, Andy Corry dan Farid, Hamid dan Morissan. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- W. A. Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.