

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA(STUDI PADA SMKN 1 MARABAHAN)

Andi Prasetyo

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsyad Al-banjari Banjarmasin**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Studi Pada SMKN 1 Marabahan. Metode penelitian menggunakan metode survei, jenis penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Sedangkan sifat penelitian *explanatory research*. Sampel diambil 87 dari total populasi 664 orang menggunakan rumus slovin. Pengumpulan data diambil dengan menggunakan teknik observasi wawancara dan kuesioner. Alat analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda dengan menggunakan aplikasi *IBM Statistik* versi 20.

Hasil uji t Indikator variabel Frekuensi (X_1) berpengaruh secara persial terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja DI SMKN 1 Marabahan, hal ini dibuktikan dengan Nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95%. Hasil uji t indikator variabel Isi (X_2) berpengaruh secara persial terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja DI SMKN 1 Marabahan, hal ini dibuktikan dengan Nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95%. Hasil uji t Indikator variabel Durasi (X_3) berpengaruh secara persial terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja DI SMKN 1 Marabahan, hal ini dibuktikan dengan Nilai signifikansi sebesar $0,045 < 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95%.

Hasil analisis uji F menunjukkan bahwa variabel Penggunaan *Smartphone* yang terdiri dari 3 indikator yaitu Frekuensi (X_1), Isi (X_2) dan Durasi (X_3) berpengaruh secara simultan terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja DI SMKN 1 Marabahan, Hal ini di buktikan dengan Nilai Propabilitas atau Nilai Signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95%.

Hasil perhitungan untuk nilai R^2 dengan bantuan program SPSS 20.0, dalam analisis regresi berganda diperoleh angka koefisien determinasi atau R^2 sebesar 0,669. Hal ini berarti 66,9% variasi perubahan interaksi sosial pada remaja dijelaskan oleh variasi perubahan penggunaan *Smartphone* Yang terdiri dari Indikator Frekuensi, Isi dan Durasi. Sementara sisanya sebesar 31,1% diterangkan oleh faktor lain yang tidak ikut diteliti.

Kata Kunci: Penggunaan (Frekuensi, Isi, Durasi) dan Interaksi Sosial Remaja.

ABSTRACT

This study aims to examine and analyze the effect of the influence of Smartphone usage on the social interaction of adolescent studies at SMK 1 Marabahan. The research method uses survey methods, the type of research uses descriptive qualitative and quantitative. While the nature of the research is explanatory research. Samples were taken 87 of a total population of 664 people using the Slovin formula. Data collection was taken using interview observation techniques and questionnaires. The data analysis tool uses multiple linear regression analysis using the IBM Statistics version 20 application.

T test results Frequency indicator variable (X1) has a persial effect on Social Interaction in Adolescents at SMK 1 Marabahan, this is evidenced by the significance value of 0.002 <0.05 with a confidence level of 95%. The results of the t test of the variable contents Content (X2) have a persial effect on Social Interaction in Adolescents in SMK 1 Marabahan, this is evidenced by the significance value of 0.002 <0.05 with a 95% confidence level. T test results Duration (X3) variable indicator persistently influences social interaction among adolescents in SMK 1 Marabahan, this is evidenced by the significance value of 0.045 <0.05 with a confidence level of 95%.

The results of the F test analysis showed that the Smartphone Usage variable consisted of 3 indicators namely Frequency (X1), Content (X2) and Duration (X3) simultaneously influencing Social Interaction in Youths at SMKN 1 Marabahan, This was proven by Propability Value or Significant value of 0,000 <0.05 with a confidence level of 95%.

The results of calculations for the value of R2 with the help of the SPSS 20.0 program, in the multiple regression analysis the coefficient of determination is obtained R2 of 0.669. This means that 66.9% variation in changes in social interaction in adolescents is explained by variations in changes in the use of Smartphones which consist of Frequency, Content and Duration Indicators. While the remaining 31.1% is explained by other factors not included in the study.

Keywords: Usage (Frequency, Content, Duration) and Social Interaction of Adolescents.

Pendahuluan

1. Latar Belakang

Tekhnologi pada dasarnya untuk mempermudah kegiatan dan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari hari sehingga dengan adanya tekhnologi pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat, mudah dan nyaman. Tingkat kemajuan dan perkembangan tekhnologi yang begitu cepat dan pesat berdampak besar dalam kehidupan masyarakat, dimana sebagian besar masyarakat sudah beralih ke tekhnologi modern baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Serimg dengan perkembangan dan kemajuna zaman, manusia dituntut untuk melakukan pertukaran informasi dengan cepat sehingga suatu aktivitas dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Salah satu teknologi yang mudah digunakan dalam pertukaran informasi adalah smartphone. Dengan adanya smartphone maka komunikasi antara satu individu dengan individu lain dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

Penggunaan *Smartphone* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. *Smartphone* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *Smartphone* sebagai salah satu perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Nurudin, 2005). Penggunaan *Smartphone* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Disini interaksi yang terbentuk kemudian “dipercepat” prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan (Brotosiswoyo, 2002).

Menurut Soekanto (2002), interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan ataupun kelompok-kelompok manusia mengadakan

hubungan satu sama lain terutama dengan mengetengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur pokok struktur sosial. Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara kepada 26 orang Siswa yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 Marabahan memperoleh hasil bahwa sebanyak 17 orang atau sebesar 64% Siswa SMKN 1 Marabahan lebih dominan memainkan *Smartphone* dibandingkan berinteraksi sosial langsung. Siswa SMKN 1 Marabahan merasa *Smartphone* merupakan bagian terpenting bagi mereka sehingga waktu mereka lebih banyak digunakan untuk menggunakan *Smartphone* baik digunakan untuk media sosial, seperti facebook, intragram, twitter, dan juga sebagai sarana bermain game online.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan *smartphone* terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Studi Pada SMKN 1 Marabahan.”**

II. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *Smartphone* pada remaja saat ini?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja?

III. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan *Smartphone* pada remaja.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan *smarthone* terhadap intraksi sosial pada remaja.

Tinjauan Pustaka

I. Landasan Teori

1. Menurut Gouzali Saydam (2005), istilah telepon atau smarthone pada awalnya merupakan suara dari jarak jauh. Selain itu keberadaan telepon itu sendiri dibagi menjadi dua, yaitu telepon biasa (*fix telephone*) dan telepon bergerak. Bagi kalangan remaja, *Smartphone* sudah merupakan bagian dari kehidupannya. Bahkan tak sedikit juga remaja yang sampai ketergantungan terhadap *Smartphone*. Itu semua bisa terjadi karena adanya pengaruh dari globalisasi. Globalisasi memberikan banyak perubahan terhadap gaya hidup masyarakat.
2. Suatu perilaku (*behavior*) yang merupakan cara bertindak dapat dipandang sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun yang bersifat kompleks (Azwar, 2003). Sebagai makhluk sosial, perilaku remaja banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri remaja itu sendiri maupun dari lingkungannya.
3. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara sesama manusia secara dinamis, baik itu berupa hubungan oindividu maupun hubungan kelompok.

II. Penelitian Terdahulu

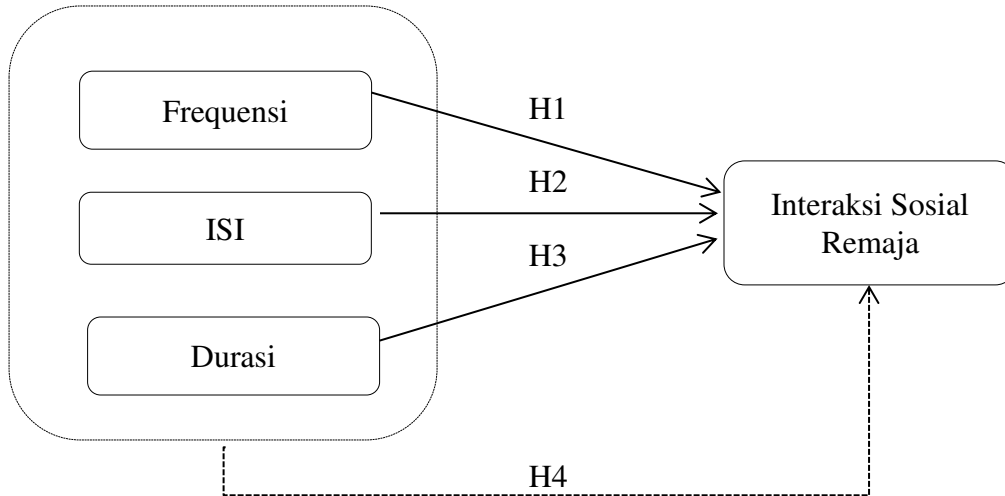
1. Ina Astari Utaminingsih Tahun 2006 dengan judul Pengaruh penggunaan Ponsel Pada remaja terhadap Interaksi sosial Remaja (Studi Pada Remaja Dukuh Kilung, Desa Krangga, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo).
2. Farah Dina Rahma Yanti Tahun 2018 dengan judul Pengaruh Gadget terhadap Sikap Sosial dan Spriritual Siswa SMA Darul Ulum Koreksari Waru Sidoarjo.
3. Musdalifah dan Novita Indriani Tahun 2017 dengan judul Pengaruh Intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negri

Samarinda.

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

I. Kerangka Pemikiran

Bagan 2.2 Kerangka Pemikiran



I. Hipotesis

Singgih Sentosa (2002) Guna menguji hipotesis, ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan yaitu merumuskan hipotesis nol (H_0) dan harus disertai pula dengan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi Sosial pada Remaja Di SMKN 1 Marabahan.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi Sosial pada Remaja Di SMKN 1 Marabahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini Merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel yang diambil adalah siswa di Sekolah SMKN 1 Marabahan yaitu sebanyak 87 orang Siswa dari total populasi sebanyak 664 Siswa. Penelitian ini menggunakan SPSS 20 dengan Uji Validitas dan Reabilitas, Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif, Uji Asumsi Klasik (Uji Normalitas, Multikolonieritas, dan Heteroskedastisitas), pengujian data menggunakan uji Regresi Linear Berganda, dengan pengujian hipotesis Uji F dan Uji T.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

I. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Untuk menguji kevalidan instrumen variabel dilakukan dengan mengkorelasikan butir-butir pertanyaan dengan skor total instrumen variabel. Koefisien dikatakan valid jika memenuhi syarat apabila koefisien korelasi r hitung $> 0,3$ (Sugiyono : 2012).

Tabel 4.5
Uji Validitas

Pernyataan	r hitung	r kritis	Validitas
Pernyataan No 1	0.534	0.3	Valid
Pernyataan No 2	0.541	0.3	Valid
Pernyataan No 3	0.677	0.3	Valid
Pernyataan No 4	0.58	0.3	Valid
Pernyataan No 5	0.752	0.3	Valid
Pernyataan No 6	0.607	0.3	Valid
Pernyataan No 7	0.682	0.3	Valid
Pernyataan No 8	0.741	0.3	Valid
Pernyataan No 9	0.645	0.3	Valid
Pernyataan No 10	0.563	0.3	Valid
Pernyataan No 11	0.654	0.3	Valid
Pernyataan No 12	0.674	0.3	Valid
Pernyataan No 13	0.348	0.3	Valid
Pernyataan No 14	0.515	0.3	Valid
Pernyataan No 15	0.533	0.3	Valid
Pernyataan No 16	0.694	0.3	Valid
Pernyataan No 17	0.763	0.3	Valid
pernyataan No 18	0.745	0.3	Valid
Pernyataan No 19	0.591	0.3	Valid

Sumber Data Diolah Tahun 2020

Berdasarkan dari tabel di atas dapat diketahui bahwa semua instrumen dari pernyataan mengenai budaya organisasi dapat dikatakan valid, karena nilai r hitung > 0,30.

b. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas selanjutnya adalah melakukan uji reabilitas, uji Reabilitas dimaksudka untuk melihat sejauh mana hasil suatu pengukuran instrument dapat dipercaya (widodo, 2004:105). Rumus statistic yang dapat digunakan untuk menguji reabilitas adalah *Cronbach alpa*. Jika Nilai *Cronbach alpa* > 0.60 maka data dapat dikatakan relibel atau handal.

Tabel
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.913	.913	19

Sember Data diolah Tahun 2020

Nilai koefisien *alpha cronbach* adalah sebesar 0.913. instrument ini dapat dikatakan

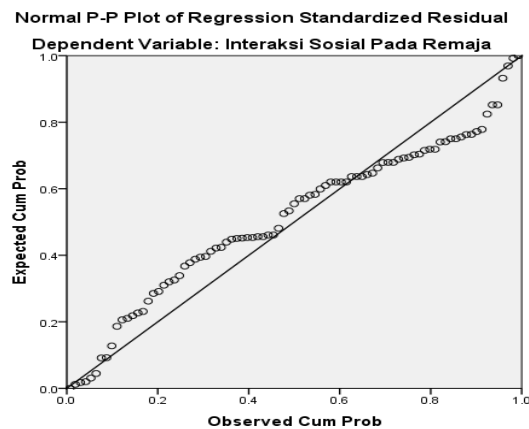
reliabel jika memiliki koefisien reabilitas sebesar 0.6 atau lebih. Pada instrument penelitian ini nilai *alpha cronbach* adalah 0.913 dan nilai tersebut lebih besar dari 0.6 sehingga pada instrument penelitian ini dapat dikatakan reliabel atau handal.

IV. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data untuk semua dimensi dapat dilihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan penyebarannya mengikuti arah garis diagonal, yang berarti nilai residual berdistribusi normal, sehingga model regresi layak dipakai untuk memprediksi Kinerja berdasarkan masukan semua variabel bebas.

Gambar
Uji Normalitas



b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan korelasi antar variabel independen. Jika terjadi korelasi maka terdapat masalah multikolinieritas sehingga model regresi tidak dapat digunakan. Untuk mengetahui hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7
uji multikolinieritas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Frekuensi	.524	1.909
	Isi	.238	4.196
	Durasi	.351	2.851

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Pada Remaja

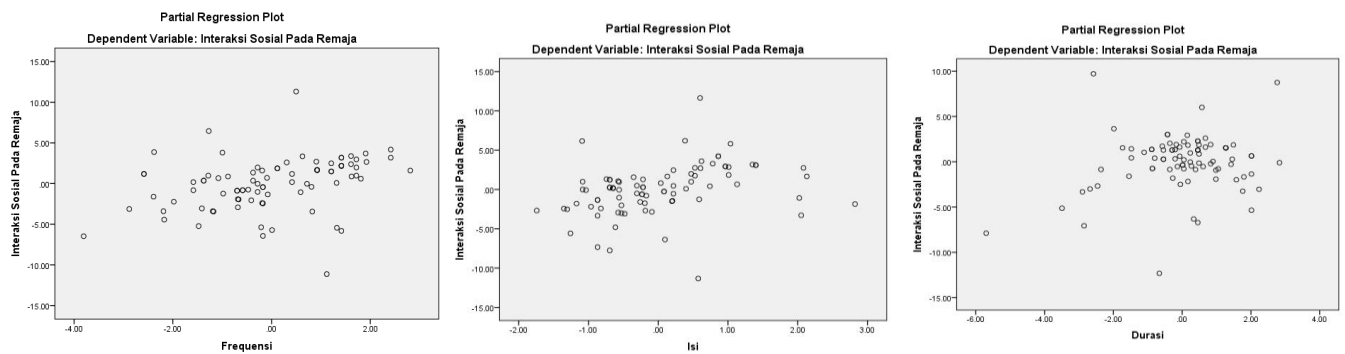
Berdasarkan hasil pengolahan pada tabel diatas, menunjukkan bahwa tidak ada

variabel independen (penggunaan *Smartphone* yang mempunyai indikator Frekuensi, Isi dan Durasi) yang memiliki nilai *toleransi* kurang dari 0.1, dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antar variabel independen. Perhitungan nilai *Variance Inflation Faktor* (VIF) juga menunjukkan tidak ada variabel independen yang memiliki nilai VIF lebih besar dari 5, maka berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tersebut tidak terjadi masalah multikolinieritas.

c. Uji Homogenitas

Persamaan regresi sederhana perlu juga diuji agar dapat diketahui sama atau tidaknya variabel dari hasil penelitian dengan variabel penelitian lainnya. Jika terjadi persamaan dari variable maka akan terjadi homokedastisitas. Sedangkan dalam sebuah penelitian yang baik akan menghasilkan persamaan yang tidak terjadi *heterokedastisitas*.

Gambar 4.2
Uji heterokedastisitas



Heterokedastisitas

terjadi jika pada *scatterplot* titik-titiknya mempunyai pola yang teratur baik menyempit maupun bergelombang. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian diatas variabel lingkungan kerja dan disiplin kerja menunjukkan bahwa tidak terjadi *heteroskedastisitas* dikarenakan tidak adanya pola yang teratur.

IV. Analisis Regresi Linier Berganda

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mengetahui pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja. Sebelum menguji moderasi terlebih dahulu peneliti sampaikan hasil pengujian pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja sebagai berikut:

Uji regresi linier berganda

Model		Unstandardized Coefficients	
		B	Std. Error
1	(Constant)	10.466	2.259
	Frekuensi	.784	.240
	Isi	1.190	.365
	Durasi	.470	.231

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Pada Remaja

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil uji regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y=10,466 + 0.784 X_1 + 1,190 X_2 + 0,470 X_3 +e$$

- Konstanta (a) = 10,466 menunjukkan nilai konstanta, dimana jika variabel $X_1, X_2, X_3 = 0$ maka maka interaksi sosial pada remaja di SMKN 1 Marabahan tidak ada peningkatan, dengan demikian penggunaan *Smartphone* yang terdiri dari indikator frekuensi, Isi dan Durasi bernilai tetap.
- Koefisien (X_1) = 0.784 hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator Frekuensi menggunakan *Smartphone* berpengaruh positif terhadap interaksi sosial pada remaja, sehingga apabila Indikator Frekuensi penggunaan *Smartphone* pada siswa SMKN 1 Marabahan dinaikkan sebesar satu satuan maka akan mempengaruhi interaksi sosial pada remaja sebesar 0.479.
- Koefisien (X_2) = 1,190. hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator Isi dalam *Smartphone* berpengaruh positif terhadap interaksi sosial pada remaja, sehingga apabila Isi yang dimainkan dalam *Smartphone* pada siswa SMKN 1 Marabahan dinaikkan sebesar satu satuan maka akan mempengaruhi interaksi sosial pada remaja sebesar 1,190.
- Koefisien (X_3) = 0.470. hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator Durasi dalam menggunakan *Smartphone* berpengaruh positif terhadap interaksi sosial pada remaja, sehingga apabila durasi yang digunakan dalam menggunakan *Smartphone* pada siswa SMKN 1 Marabahan dinaikkan sebesar satu satuan maka akan mempengaruhi interaksi sosial pada remaja sebesar 0,470.

V. Uji Hipotesis

Pengujian dilakukan dengan membandingkan antara nilai thitung masing-masing variabel bebas dengan nilai t tabel dengan peluang kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai thitung \geq t tabel, atau nilai signifikannya $< 0,05$ maka hipotesis diterima.

uji Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	10.466	2.259		4.633	.000
	Frekuensi	.784	.240	.286	3.270	.002
	Isi	1.190	.365	.422	3.260	.002
	Durasi	.470	.231	.217	2.033	.045

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Pada Remaja

Pada tabel di atas nilai signifikan dari indikator variabel Frekuensi dengan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai sebesar $0,002 < 0.05$ yang berarti hipotesis Diterima, hal ini berarti Frekuensi dalam menggunakan *Smartphone* berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi Sosial Pada remaja di SMKN 1 Marabahan.

Pada indikator variabel isi diperoleh nilai signifikansi dengan tingkat kepercayaan 95% sebesar $0,002 < 0.05$. Dengan hasil uji Parsial indikator variabel isi yang dimainkan dalam menggunakan *Smartphone* tersebut maka Isi indikator Variabel ISI berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja di SMKN 1 Marabahan.

Selanjutnya Uji Parsial pada indikator variabel durasi dalam menggunakan *Smartphone* diperoleh nilai signifikansi dengan tingkat kepercayaan 95% sebesar $0.045 <$

0.05. Dengan Hasil uji parsial pada indikator variabel Durasi tersebut maka indikator variable Durasi berpengaruh Positif dan signifikan terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja di SMKN 1 Marabahan.

Uji Simultas

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1574.683	3	524.894	55.803	.000 ^b
	Residual	780.719	83	9.406		
	Total	2355.402	86			

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Pada Remaja

b. Predictors: (Constant), Durasi, Frekuensi, Isi

Berdasarkan hasil uji Simultan pada Tabel diatas, dengan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai signifikansi atau nilai probabilitas dari indikator variabel Frekuensi, Isi dan Durasi sebesar $0.000 < 0.05$. dengan hasil tersebut maka indikator Variabel Frekuensi, Isi dan Durasi secara Bersama-sama berpengaruh Positif dan signifikan terhadap Interaksi Sosial Pada remaja di SMKN 1 Marabahan. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Smartphone* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi Sosial Pada Remajan Studi pada SMKN Marabahan.

PENUTUP

I. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan dari Hasil Analisis Deskriptif diperoleh bahwa Penggunaan *smartphone* oleh remaja sangat tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata dari variabel Durasi, Isi dan Frekuensi yang berada pada interval 3,40-4,19 yang berarti remaja ketergantungan dalam menggunakan *Smartphone*.
- 2) Hasil analisis uji F menunjukkan bahwa variabel Penggunaan *Smartphone* yang terdiri dari 3 indikator yaitu Frekuensi (X_1), Isi (X_2) dan Durasi (X_3) berpengaruh secara simultan terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja DI SMKN 1 Marabahan, Hal ini di buktikan dengan Nilai Propabilitas atau Nilai Signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95% maka hipotesis ke empat diterima. Hasil perhitungan untuk nilai R^2 dengan bantuan diperoleh angka koefisien determinasi atau R^2 sebesar 0,669. Hal ini berarti 66,9% variasi perubahan interaksi sosial pada remaja dijelaskan oleh variasi perubahan penggunaan *Smartphone*. Sementara sisanya sebesar 31,1% diterangkan oleh faktor lain yang tidak ikut diteliti.

II. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

- 1) Mengingat tingginya tingkat penggunaan *Smartphone* pada remaja maka disarankan agar remaja dapat membatasi tingkat penggunaan *Smartphone*, karena selain mempengaruhi interaksi sosial mereka penggunaan *Smartphone* yang berlebihan juga dapat mempengaruhi dan berdampak pada kesehatan fisik maupun mental remaja, sehingga dapat mempengaruhi pada prestasi belajar.
- 2) Penggunaan *Smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial pada remaja, oleh karena itu perlu adanya kesadaran dari remaja dalam menggunakan

smarphone dan juga adanya pengawasan yang baik dari orang tua di rumah maupun guru disekolah sehingga para remaja tidak berlebihan dalam menggunakan *Smartphone*.

- 3) Penelitian selanjutnya sebaiknya mengembangkan variabel-variabel yang diteliti, sebab tidak menutup kemungkinan bahwa dengan penelitian yang mencakup lebih banyak variabel akan dapat menghasilkan kesimpulan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Sikap Manusia, Teori Dan Pengukurannya*. Edisi Kedua. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Badwilan, Rayyan Ahmad. 2004. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta : Darul Falah.
- Budyatna, M. 'Pengembangan Sistem Informasi : Permasalahan Dan Prospeknya'. *Komunika*. Vol 8 No 1, 2005.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.
- De Vito, Joseph A. 1997. *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta : *Professional Books*.
- Fajrin, Nesy Aryani. 2013. *Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi (Studi kasus terhadap 15 Remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kulon Progo)*. Skripsi. Fakultas Ushuluddin dan pemikiran Islam. UIN Sunan kalijaga Yogyakarta
- Fiati, Rina. 2005. *Akses Internet Via Ponsel*. Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta.
- Gea, Antonius Atosokhi, Antonio Panca Yuni Wulandari & Yohanes Babari. 2003. *Character Building II, Relasi Dengan Sesama*. Jakarta : Gramedia.
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung : Refika Aditama.
- Gunarsa, D.S. & Gunarsa, D.S.Y. 2003. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hasan, M. dan Salladin. 1996. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Kadir, Abdul & Terra CH Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta.
- Morey, Doc. 2004. *Phone Power : Meningkatkan Keefektifan Berkomunikasi di Telepon*. Jakarta : Gramedia, 2004.
- Naibaho, Saidah H. 2014. *Perilaku Remaja Pengguna Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Remaja Pengguna Game Online di Saribudolok Kecamatan Silimakuta Kabupaten Simalungun)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. USU Medan
- Noviani, Erna. 2015. *Peran Wali Kelas Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 15 Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nurudin. 2005. *Sistem-Sistem Komunikasi di Indonesia*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Rizky, Azarina. 2011. *Penggunaan Blackberry dalam pembentukan Gaya Hidup Siswa MAN 4 Jakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Rumini, Sri & Siti Sundari H.S. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2002. *Psikologi Sosial, Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta : Balai Pustaka.

- Saydam, Gouzali. 2005. *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Simanjuntak, Fritz E. *Aspek Sosial Telepon Selular*. www.kompas.com. 13 Mei 2004. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfa Beta, 2014.
- Ulfa, Fatina Fachrina. 2012. *Hubungan antara Kecanduan Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Awal*. Skripsi. Fakultas Psikologi. USU Medan
- Wiryanawan, William. 2011. *Hubungan Pemakaian Telepon Cerdas dengan Prestasi Siswa SMA di kota Medan*. Skripsi. Fakultas Kedokteran. USU Medan