

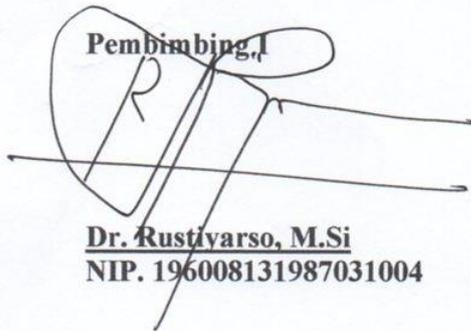
**PENGARUH PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA SISWA  
SMA NEGERI 2 SUNGAI RAYA**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**SUMIATI  
NIM F1092141021**

**Disetujui,**

**Pembimbing I**



**Dr. Rustiyarso, M.Si  
NIP. 196008131987031004**

**Pembimbing II**



**Dr. Hj. Fatmawati, M.Si  
NIP. 196004071990032001**

**Mengetahui,**



**Dr. H. Martono, M.Pd  
NIP. 196803161994031014**

**Ketua Jurusan PIIS**



**Dr. Hj. Sulistyarini, M.Si  
NIP. 196511171990032001**

# **PENGARUH PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA SISWA SMA 2 SUNGAI RAYA**

**Sumiati, Rustiyarso, Fatmawati**

Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan Pontianak

*Email: amyr97700@gmail.com*

## ***Abstract***

*The use of mobile phones in schools, besides having an effect on learning outcomes, mobile phones tend to have an influence on peer interactions at school. As a result of carrying the cellphone students are busier and more concerned with their cellphones than interacting with fellow friends around them. Students play more mobile phones like chatting with friends in their cellphone contacts. then the main problem in this study is "How the Effect of Mobile Use on Social Friends Peer Interactions of SMA 2 Sungai Raya Students". The form of the method used and considered appropriate in this study is the form of Interrelationship Studies with the intention of knowing the relationship and the influence of the use of mobile phones on peer social interactions in SMA 2 Sungai Raya. From the results obtained, 61.42% shows the use of mobile phones in SMA 2 Sungai Raya students. In addition, 67.85% of the ability to do activities with peers and amounted to 64.76% can be seen from the calculated data of 0.465 and calculation of the table of 1.989, indicating that there is a positive and significant influence between the use of mobile phones to social interactions of student peers SMA Negeri 2 Sungai Raya.*

***Keywords: Handphone, Peers, Social Interaction***

## **PENDAHULUAN**

Interaksi sosial teman sebaya adalah kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama teman sebayanya, kemampuan siswa dalam memberikan bantuan kepada teman sebayanya kemampuan dalam memberikan dukungan sosial terhadap teman sebayanya, kemampuan dalam menyelesaikan suatu kepentingan bersama meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan penalaran.

Kisworowati (1992:30) interaksi teman sebaya adalah hubungan timbal balik antara individu dengan teman-teman yang mempunyai umur tidak jauh berbeda dengan maksud untuk saling memberi rasa aman dalam proses penyesuaian dirinya.

Sedangkan Mollie dan Smart (dalam Kisworowati, 2013:30) mengemukakan teman sebaya merupakan faktor penting di dalam kehidupan remaja.

Remaja menjadi lebih dekat dengan teman sebayanya sehingga mereka ingin menghabiskan lebih banyak waktunya dengan teman-teman mereka karena mereka menganggap, bahwa teman-teman lebih dapat memahami keinginannya. Oleh karena itu hubungan yang terjalin dengan teman sebaya ini dapat membentuk kelompok – kelompok yang memiliki ciri khas sama, seperti kelompok yang senang olahraga, musik rock, dan sebagainya.

Interaksi teman sebaya adalah suatu hubungan sosial antar individu yang

mempunyai tingkatan usia yang hamper sama, serta di dalamnya terdapat keterbukaan, tujuan yang sama, kerja sama serta frekuensi hubungan dan individu yang bersangkutan akan saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Penggunaan *handphone* saat ini, tidak hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya pola interaksi sosial yang sama sekali sangat berbeda dengan inrteraksi tatap muka. Keberadaan *handphone* saat ini di anggap sebagai barang kebutuhan yang sangat di perlukan orang.

Terdapat banyak fenomena dimana tidak jarang remaja lebih memilih memainkan atau menggunakan *handphone* nya, meskipun ia berada di tengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Remaja sering kali lebih banyak mengabdikan waktunya untuk menggunakan *handphone* daripada kegiatan sehari-hari, misalnya menonton televisi, tidur atau bermain dengan pergrounya.

Gouzali Saydam (2005:24) *Handphone* merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama *handphone* tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang di lewatkandari pesawat ke BTS (*Base Tranceiver Station*) dan MSC (*Mobile Switching Center*) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian di teruskan ke pesawat yang di panggil.

Telepon genggam atau *handphone* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon *fixed line* sehingga konvensional namun dapat di bawa kemana-mana (*portable*) dan tidak perlu di sambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireles*) generasi pertama system seluler analog yaitu AMPS (*Advance Mobile Phone Service*) versi dari AMPS di kenal sebagai *narrowband advance mobile phone service* (NAMPS) yang menggabungkan teknologi digital,

sehingga system ini dapat di gunakan untuk membawa tiga kali lebih besar kapasitas pada setiap panggilan versinya.

Penemu telepon genggam atau *handphone* adalah Martin Cooper, seorang pekerja di pabrikan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun sering di sebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi motorola ( divisi tempat cooper bekerja) dengan model pertama adalah dynaTAC. Ide yang di cetuskan oleh cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah di bawa berpergian secara fleksibel.

: <http://mydielfatich.blogspot.co.id>

Perkembangan *handphone* begitu pesat dan semakin maju seiring berjalannya perkembangan zaman sehingga terjadinya pengalihan fungsi teknologi. Pada salah satu fasilitas canggih pada masa ini yang sudah menjadi kebutuhan setiap manusia yaitu hp yang lebih di kenal dengan sebutan *handphone*, beberapa tahun yang lalu *handphone* hanya di miliki oleh kalangan kelas atas kalangan menengah ke atas yang memang benar-benar membutuhkan *handphone* untuk kelancaran pekerjaannya, seiring berjalannya waktu *handphone* kini bisa dimiliki oleh semua kalangan manusia.

*Handphone* di lengkapi dengan beberapa fitur canggih yang membuat *handphone* memiliki banyak fungsi selain menelepon atau berkirim pesan singkat. Seperti *whatsapp, twitter, we chat, bbm, massanger, dan lain-lain*. *Handphone* kini bukan lagi sekedar alat komunikasi, melainkan sebagai alat pelengkap pekerjaan, gaya hidup, penampilan, *prestise* dan *trend*.

Penggunaan *handphone* yang semakin berkembang di kalangan remaja ini, menimbulkan berbagai macam perbedaan seperti kurangnya interaksi dengan orang tua karena waktu yang remaja punya hanya untuk menggunakan *handphone*. Adapun interaksi yang sering dilakukan siswa di sekolah, mereka lebih asyik *chattingan* dari pada berkomunikasi dengan teman yang ada di sekitarnya.

Dengan adanya *handphone* siswa lebih memilih sendiri daripada bersama-sama teman yang lain untuk melakukan kegiatan atau pada saat jam istirahat mereka lebih memilih sendiri dan bermain *handphone* nya. Ada juga siswa yang tidak merespon panggilan secara langsung karena kesibukannya dengan *handphone* genggamnya.

Selain berpengaruh terhadap hasil belajar *handphone* cenderung memiliki pengaruh terhadap interaksi teman sebaya di sekolah. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah SMA Negeri 2 Sungai Raya.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melaksanakan prariset yakni melakukan wawancara pada hari rabu, 19 Maret 2018 dengan ibu Eka Erawaty sebagai guru mata pelajaran Sosiologi. Informasi yang di peroleh dari ibu Eka bahwa “sebelumnya sekolah tidak mengizinkan membawa *handphone*, tetapi berhubung siswa meminta jemput kepada orang tuanya, pihak sekolah memberikan izin bagi siswa membawa *handphone* (non android) untuk keperluan meminta jemput orang tuanya. Sehingga *handphone* non adroid menjadi kebutuhan bagi siswa yang meminta jemputan. Akan tetapi terdapat siswa yang melanggar peraturan sekolah dengan membawa *handphone* android yang sebenarnya bukan untuk keperluan meminta jemputan kepada orang tuanya. Melainkan siswa menggunakannya untuk bermain *game* demi memuaskan dirinya sendiri. Meski telah di larang, siswa tetap saja melanggar dengan membawa

Jadi populasi adalah keseluruhan obyek yang akan di teliti. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di SMA Negeri 2 Sungai Raya.

*handphone* android ke sekolah secara diam - diam.

Setelah mewawancarai guru, peneliti memperoleh data siswa yang menggunakan *handphone* dan yang tidak menggunakan *handphone* melalui ibu Eka sebagai guru Sosiologi di SMA Negeri 2 Sungai Raya. Informasi yang di dapat melalui wawancara bahwa interaksi sesama siswa kurang di karenakan mereka lebih mementingkan *handphonenya* daripada berinteraksi bersama teman di sekitarnya.

### **METODE PENELITIAN**

Menurut Hadari Nawawi (2012:68) mengatakan bahwa terdapat tiga bentuk penelitian deskriptif, yaitu

(a) Survey (*Survey Studies*) (b) Studi Hubungan (*Interrelationship Studies*) (c) Studi Perkembangan (*Developmental Studies*)

Bentuk metode yang digunakan dan dianggap sesuai dalam penelitian ini yaitu bentuk Studi Hubungan (*Interrelationship Studies*) dengan maksud untuk mengetahui hubungan dan pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial teman sebaya SMA Negeri 2 Sungai Raya. Menurut Sukandar Rumidi (2012: 47) “Populasi adalah keseluruhan objek peneliti baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa atau pun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama”.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian sebagai sumber data.

**Tabel 1. Data Populasi Siswa SMA 2 Sungai Raya 2017/2018**

<b>Populasi</b>			
<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah siswa</b>
X IIS 1	13	17	30
X IIS 2	14	15	29
X IIS 3	17	13	30
X IPA 1	11	17	28
X IPA 2	10	18	28
X IPA 3	8	21	29
XI IIS 1	12	16	28
XI IIS 2	11	17	28
XI IIS 3	15	14	29
XI IPA 1	11	17	28
XI IPA 2	12	15	27
XI IPA 3	11	18	29
XII IIS 1	13	16	29
XII IIS 2	14	15	29
XII IIS 3	10	17	27
XII IPA 1	12	16	28
XII IPA 2	9	18	27
XII IPA 3	13	15	28
<b>JUMLAH</b>	<b>216</b>	<b>295</b>	<b>511</b>

Sumber: *Data olahan SMA Negeri 2 Sungai Raya* Pengolahan dan analisis data dari angket yang telah disebarkan akan dideskripsikan untuk mengetahui pengaruh antara variable bebas (X) dengan variable terikat (Y). Pengolahan jawaban kuisieoner dengan wujud data kualitatif kemudian ditranspormasikan atau diubah menjadi data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012: 137) bahwa

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti akan mengolah data dengan memberi nilai atau bobot (transformasi data kualitatif ke kuantitatif) atas pernyataan yang ada pada angket untuk butir positif (+):

Alternatif jawaban sangat setuju diberi bobot 5

1. Alternatife jawaban Setuju diberi bobot 4
2. Alternatife jawaban ragu-ragu beri bobot 3

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban yang ada diberi skor sebagai berikut :

- Sangat setuju / sangat positif diberi skor 5
- Setuju/ positif diberi skor 4
- netral diberi skor 3
- negative diberi skor 2
- Sangat tidak setuju/ tidak pernah diberi skorting

3. Alternatife jawaban tidak setuju diberi bobot 2

4. Alternatife jawaban sangat tidak setuju diberi bobot 1

Dan untuk angket dengan pernyataan negative (-):

1. Alternatif jawaban sangat setuju diberi bobot 1
2. Alternatife jawaban Setuju diberi bobot 2
3. Alternatife jawaban ragu-ragu beri bobot 3

4. Alternatife jawaban tidak setuju diberi bobot 4
5. Alternatife jawaban sangat tidak setuju diberi bobot 5

### Pengolahan Data

Pengolahan data menggunakan kuantitatif yang bersifat deskriptif analitik. Data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan disusun peneliti dilokasi penelitian, yaitu penjabaran soal angket dan jawaban angket penelitian yang terdiri dari 20 item pertanyaan dan jawaban dari 84 orang responden.

### Variabel (X) (Penggunaan *handphone*)

Dari data yang diperoleh, skor terendah adalah 14, sedangkan skor 0% - 20% = Sangat Rendah

tertinggi adalah 50. Apabila data tersusun kedalam tabel distribusi frekuensi, maka akan terlihat seperti pada tabel berikut ini :

Berdasarkan tabel masing-masing indikator disajikan dalam gambar dan di interpretasi serta menggunakan rumus persentase. Adapun rumus persentase menurut Riduwan (2013) yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal= skor maksimal x jumlah soal x jumlah responden.

Dengan kategori persentasenya adalah :

81% - 100% = Sangat Tinggi

61% - 80% = Tinggi

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Rendah

**Tabel 2. Frekuensi peggunaan *handphone* SMA Negeri 2 Sungai Raya**

Rentang Skor	Frekuensi (f)	Persentase %
14-19	1	1,19
20-25	5	5,95
26-31	8	11,90
32-37	22	26,19
38-43	25	29,76
38-43	18	21,42
44-50	5	5,95
$\Sigma$	<b>84</b>	<b>100</b>

Sumber: data olahan peneliti 2018

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi perolehan skor terbanyak berada pada rentang 38 – 43 yaitu sebesar 29,76%. Adapun jumlah total skor yang diperoleh pada variabel peggunaan *handphone*

adalah sebesar 2838 dengan skor idealnya 4620, jika di hitung dengan menggunakan rumus persentase, maka hasil yang di dapat sebesar 61,42%. Berdasarkan kategori persentase oleh Riduwan (2003) maka hasil tersebut menunjukkan bahwa peggunaan *handphone* di SMA Negeri 2 Sungai Raya berada pada kategori tinggi. Secara lebih rinci gambaran tentang pegguna *handphone* perindikator dapat di lihat pada tabulasi berikut:

Penggunaan Handphone	Item	Skor Jawaban Responden	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
Banyaknya individu melakukan pengulangan perilaku	2	510	840	61	Tinggi
Lama waktu ketika menggunakan <i>handphone</i>	3	688	1260	55	Cukup
Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat menggunakan <i>vitire handphone</i>	5	1405	2100	67	Tinggi
Kemampuan individu dalam mengelola perasaan meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa	1	235	420	56	Cukup

**Tabel 3. Persentase Penggunaan Handphone Siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya**

Sumber: *data olahan peneliti 2018*

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa penggunaan *handphone* yang menjadi indikator pada variabel tersebut berada pada kategori yang tinggi. Yaitu banyaknya individu melakukan pengulangan perilaku sebesar 61%, lama waktu ketika menggunakan *handphone* sebesar 55%, individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat menggunakan *vitire handphone* sebesar 67%, kemampuan individu dalam mengelola perasaan meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa sebesar 56%. Hasil persentase tertinggi berada pada indikator individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada

saat menggunakan *vitire handphone* yaitu sebesar 67% dan persentase terendah pada indicator lama waktu ketika menggunakan *handphone* yaitu sebesar 55%.

#### **Variabel Y ( Interaksi Sosial Teman Sebaya)**

Data skor interaksi sosial teman sebaya di peroleh dari angket yang telah di isi oleh siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya dengan total sampel 84 siswa. Dari data yang di peroleh, skor terendah adalah 15, sedangkan skor tertinggi adalah 41. Apabila data tersebut di susun ke dalam tabel distribusi frekuensi, maka akan terlihat seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4. Frekuensi Interaksi Sosial Teman Sebaya**

Rentang Skor	Frekuensi	Persentase %
15-18	1	1,19
19-22	1	1,19
23-26	9	10,71
27-30	20	23,80
31-34	30	35,71
35-38	15	17,85
39-42	8	9,52
$\Sigma$	<b>84</b>	<b>100</b>

Sumber: data olahan peneliti 2018

Tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi perolehan skor terbanyak berada pada rentang 31 – 34 yaitu sebesar 35,71%. Adapun jumlah total skor yang di peroleh pada variabel interaksi sosial teman sebaya adalah 2672 dengan skor idealnya yaitu 3780.

Secara rinci gambaran tentang interaksi sosial teman sebaya per

Jika di hitung dengan menggunakan rumus persentase, maka hasil yang di dapat sebesar 70,68%. Jadi, hasil 70,68% ini menunjukkan persentase interaksi sosial teman sebaya pada siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya berada pada kategori tinggi.

indicator dapat di lihat pada tabulasi berikut:

**Tabel 5. Persentase Interaksi Sosial Teman Sebaya Siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya**

Interaksi teman sebaya	Jumlah item	Jumlah skor jawaban responden	Skor ideal	Persentasi %	Kategori
Keterlibatan individu dalam kelompok	1	333	420	79,28	Baik
Kemampuan individu dalam menyelesaikan suatu kepentingan bersama	2	668	840	79,52	Baik
Kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama teman sebaya nya	3	816	1260	64,76	Baik
Keterbukaan individu	3	855	1260	67,85	Baik

Sumber: data olahan peneliti 2018

Berdasarkan tabel 5. dapat di lihat bahwa semua indicator interaksi sosial

teman sebaya berada pada kategori baik, yaitu keterlibatan individu dalam

kelompok sebesar 79,28%, kemampuan menyelesaikan suatu kepentingan bersama sebesar 79,52%, kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama teman sebaya nya sebesar 64,76%, dan keterbukaan individu sebesar 67,85%.

### Analisis Data Uji Regresi

Selanjutnya data di atas di olah dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 2018

**Tabel 6. Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. error of the Estimate
1	.442 <sup>a</sup>	.196	.186	3.6619

Berdasarkan tabel 6 nilai Adjusted R Square sebesar 0.186 yang artinya persentase sumbangan pengaruh *handphone* terhadap interaksi sosial teman sebaya siswa sebesar 18,6%, sedangkan sisanya di pengaruhi oleh

#### Uji koefisien regresi sederhana (uji t)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y). signifikan artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi dengan

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial teman sebaya.

2) Menentukan tingkat signifikasi

4) Menentukan t Tabel

Tabel distribusi t di cari pada tabel statistic pada signifikansi 0,05/2 dengan derajat kebebasan  $df=n-k$  atau  $84-2=82$ . Hasil yang di peroleh untuk t tabel sebesar 1,989.

individudalam

Pada bab terdahulu telah di tentukan bahwa untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan tehnik perhitungan regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan program SPSS. Untuk perhitungannya maka di buat pengolahan data sebagai berikut :

variabel lain yang tidak di teliti oleh peneliti.

#### Uji Hipotesis

Pada penelitian ini hipotesis yang di gunakan adalah uji koefisien regresi sederhana (uji t) dan koefisien determanasi ( $R^2$ ). degeneralisasikan. Langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

1) Merumuskan Hipotesis

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial teman sebaya.

Pengujian menggunakan tingkat signifikasi 0,05 dan 2 sisi ( $\alpha=5\%$ )

3) Menentukan t Hitung

Berdasarkan output program SPSS 20 maka di dapat nilai t hitung sebesar 0,465

5) Kriteria pengujian

a. Jika t hitung  $>$  t tabel, maka terdapat pengaruh signifikansi antara penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial teman

b. sebaya. Sehingga  $H_0$  di terima

d. interaksi sosial teman

e. sebaya. Sehingga  $H_0$  di tolak

6. Kesimpulan hasil perhitungan statistik

Karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $4,465 > 1,989$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari Alpha ( $\alpha$ ) ( $0,000 < 0,05$ ). Dapat di simpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi “terdapat pengaruh penggunaan *handphone*

#### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Selanjutnya analisis regresi linear sederhana di lakukan untuk membuat keputusan apakah naik turunnya variabel terikat dapat di lakukan melalui variabel bebas atau tidak. Analisis tersebut di lakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 20. Hasil yang di dapat menunjukkan bahwa nilai konstan ( $a$ ) sebesar 18,979 sedangkan koefisien regresi ( $b$ ) sebesar 0,286, sehingga persamaan regresinya dapat di tulis sebagai berikut :

#### Pembahasan

Berdasarkan jawaban angket yang di sebarakan kepada siswa, hasil penelitian pada variabel penggunaan *handphone* di peroleh hasil sebesar 61,42%. Hal ini menunjukkan tingkat penggunaan *handphone* pada siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya dalam kategori tinggi. Hasil 61,42% menunjukkan persentase penggunaan *handphone* pada siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya. Hasil penelitian pada variabel penggunaan *handphone* menunjukkan bahwa dari penggunaan *handphone* yaitu banyak individu melakukan pengulangan perilaku (dalam bermain *handphone* ), lama waktu dalam menggunakan *handphone*, individu menunjukkan dalam konsentrasi tinggi

Hasil penelitian pada variabel interaksi sosial teman sebaya menunjukkan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian ini diungkapkan bahwa

c. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap

terdapat interaksi sosial teman sebaya SMA Negeri 2 Sungai Raya” di mana, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi antara penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial teman sebaya pada siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya. Besarnya koefisien  $R^2$   $= 0,196$  yang berarti variabel X memberikan pengaruh sebesar 19,6% terhadap variabel Y.

$$Y = a + bx$$

$$Y = 18,979 + 0,286x$$

Yang berarti nilai konstanta adalah 18,979 yaitu jika penggunaan *handphone* bernilai 0 (nol), maka interaksi sosial teman sebaya (Y) bernilai 18,979. Nilai koefisien regresi variabel penggunaan *handphone* (X) yaitu 0,286 yang berarti setiap peningkatan penggunaan *handphone* sebesar 1, maka interaksi sosial teman sebaya akan meningkat 0,286.

pada saat menggunakan *vitire handphone*, kemampuan individu dalam mengelola perasaan meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa. Jika di urutkan berdasarkan hasil persentase dari yang paling besar hingga yang paling rendah adalah individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat menggunakan *vitire handphone* sebesar 67%, banyak individu melakukan pengulangan perilaku (dalam bermain *handphone* ) sebesar 61%, kemampuan individu dalam mengelola perasaan meliputi rasa bahagia, sedih takut, harapan, marah, putus asa sebesar 56%, dan individu menunjukkan dalam konsentrasi tinggi pada saat menggunakan *vitire handphone* sebesar 67%. sebagian besar siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya berpendapat jika interaksi teman sebaya di SMA Negeri Sungai Raya memiliki pergaulan yang baik dan

positif dengan persentase sebesar 70,68% . Hasil penelitian pada interaksi sosial teman sebaya menunjukkan bahwa 4 indikator yaitu keterlibatan individu dalam kelompok, kemampuan individu dalam menyelesaikan suatu kepentingan bersama, kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama teman sebayanya, dan keterbukaan individu dalam kelompok. Jika urutkan berdasarkan hasil persentase yang paling besar hingga yang paling rendah adalah keterbukaan individu dalam kelompok sebesar 67,85%, kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama teman sebayanya sebesar 64,76%, kemampuan individu dalam menyelesaikan suatu kepentingan bersama sebesar 79,52%, dan keterlibatan individu dalam kelompok sebesar 79,28%.

Berdasarkan uji normalitas dan uji linearitas, di ketahui bahwa kedua variabel yaitu penggunaan *handphone* dan interaksi sosial teman sebaya berdistribusi normal dan linear sehingga memenuhi syarat menggunakan korelasi *product moment*.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di ketahui bahwa *thitung* sebesar 0,465 dan *ttabel* sebesar 1,989. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *handphone* ( variabel X ) terhadap interaksi sosial teman sebaya (Y) siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya, sehingga  $H_a$  di terima dan  $H_o$  di tolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial teman sebaya. Sehingga dapat di simpulkan apabila semakin tinggi pengaruh positif penggunaan *handphone* maka semakin tinggi pula interaksi sosial siswa.

Berdasarkan koefisien dari *R Square* yang menunjukkan hasil 0,196 maka dapat di simpulkan bahwa kontribusi variabel bebas (X) yaitu penggunaan *handphone* sebesar 19,6% mempengaruhi variabel terikat (Y) yaitu interaksi sosial

teman sebaya siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya. Sedangkan sisanya sebesar 80,4% merupakan pengaruh dari variabel lain di luar penelitian.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta hasil yang diperoleh, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa “Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Interaksi Sosial Teman Sebaya Siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya ”. Kesimpulan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut: (1) Penggunaan *handphone* pada siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya dalam kategori tinggi yaitu sebesar 61,42% menunjukkan persentase penggunaan *handphone* pada siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya. banyak individu melakukan pengulangan perilaku (dalam bermain *handphone*) sebesar 61%, kemampuan individu dalam mengelola perasaan meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa sebesar 56%, dan individu menunjukkan dalam konsentrasi tinggi pada saat menggunakan *vitire handphonest* sebesar 67%. (2) Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya berpendapat jika interaksi teman sebaya di SMA Negeri Sungai Raya memiliki pergaulan yang baik dan positif dengan persentase sebesar 70,68% . hasil persentase yang paling besar hingga yang paling rendah adalah keterbukaan individu dalam kelompok sebesar 67,85%, kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama teman sebayanya sebesar 64,76%, kemampuan individu dalam menyelesaikan suatu kepentingan bersama sebesar 79,52%, dan keterlibatan individu dalam kelompok sebesar 79,28%. (3) Dapat di buktikan *thitung* sebesar 0,465 dan *ttabel* sebesar 1,989. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *handphone* ( variabel X ) terhadap

interaksi sosial teman sebaya (Y) siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial teman sebaya. Sehingga dapat disimpulkan apabila semakin tinggi pengaruh positif penggunaan *handphone* maka semakin tinggi pula interaksi sosial siswa. Hasil yang diperoleh sebesar 0,196 maka dapat disimpulkan bahwa kontribusi variabel bebas (X) yaitu penggunaan *handphone* sebesar 19,6% mempengaruhi variabel terikat (Y) yaitu interaksi sosial teman sebaya siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya.

#### Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu : (1) Kepada guru diharapkan untuk selalu memperhatikan peserta didiknya agar dapat mengutamakan berinteraksi langsung dengan teman sebayanya bukan sibuk dengan *handphone*. Selain itu penggunaan *handphone* bisa diatasi dengan mengambil *handphone* siswa dan akan diberikan saat jam pulang sekolah. (2) Upaya lain yang perlu diperhatikan oleh guru adalah selalu menumbuhkan sikap aktif siswa dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih dekat dengan teman lingkungannya, lebih aktif berinteraksi dengan peserta didiknya, agar tidak vacuum dan membosankan bagi siswa, sehingga

interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad dan Asrori, (2012). *Psikologi Remaja*. PT Bumi Akasara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta:Rineka Cipta.
- Asrori, (2008). *Memahami dan Membantu Perkembangan Peserta Didik*. Pontianak:Untan Press.
- Ahmad A. (2009). *Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Pendekatan Sosial pada Siswa*. Skripsi. Fakultas Kedokteran Surakarta.
- <http://mydielfatich.blogspot.co.id>. Di akses pada tanggal 23 Maret 2018, pukul 19.00 dari
- Bungin, (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Premada Media Group.
- Dagun, M.S. (2002). *Psikologi Keluarga*, Jakarta :Rineka Cipta
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Gerungan, W.A.(2003). *Psikologi Sosial*, Badung : PT Refika Aditama
- Nawawi H.2005. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta : Gajah MadaUnersivity Press
- Hurlock, E.B.2003. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga