BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan pesat telah terjadi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dikenal dengan istilah *Infomation and Communication Technology (ICT).* Berbagai macam inovasi dan implementasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melahirkan konvergensi layanan atau jasa-jasa baru yang tidak hanya terbatas pada lingkup telekomunikasi. Perkembangan itu meluas pada pelayanan media (penyiaran) komunikasi dan informatika di Indonesia.

Pelayanan komunikasi dan informatika yang memanjakan manusia dalam berhubungan antar individu .Manusia saling berinteraksi satu sama lain lewat alat dan kecanggihan teknologi buatan manusia. Alat-alat komunikasi ditemukan dari yang paling sederhana hingga yang tercanggih. Dari alat komunikasi ini, manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lain ditempat yang sangat jauh. Informasi yang dulunya bisa sampai dalam beberapa hari, kini dapat sampai dalam hitungan detik saja.[1]

Alat komunikasi tersebut terus berkembang seiring arus globalisasi dan tuntutan pertukaran informasi yang cepat. Hal inilah yang menyebabkan penciptaan *Smartphone. Smartphone* atau telepon pintar kini menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang yang dilengkapi dengan sistem terbaru yang disebut sistem android. Android merupakan sistem operasi berbasis

[1] Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gatget,* (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2015), hal. 3

linux yang bersifat terbuka *(open source)*dan di rancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet.[2]

Banyak hal yang dapat kita lakukan dengan menggunakan *smartphone*, contohnya dalam melakukan komunikasi kita dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada telepon pintar seperti LINE, Path, Instagram, BBM (*blackberrymessages*), FB (*facebook*) dan Twitter atau bahkan kita dapat berkomunikasi bertatap muka secara langsung dengan orang lain melalui *video call*.

Smartphone dapat merubah makna dari "kesendirian". Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *smartphone* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun. Terkadang kebiasaan seperti ini dapat mempengaruhi interaksi social di dunia sebenarnya. Masyarakat saat ini memang sangat antusias untuk menggunakan telepon pintar sebagai alat untuk berkomunikasi dengan sesama terutama kalangan remaja.[3]

Hurlock menurut istilah *adolescense* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*) (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa. Bangsa primitif demikian pula dengan orang-orang pada zaman purbakala memandang dengan masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan priode-periode lain dalam

[2]Sherif Salbino, *Buku pintar gatget android*, (Jakarta: kunci komunikasi, 2004), hal. 7
[3]Defi Timbowo, *Manfaat penggunaan smarphone*, 2006 volume V

rentang kehidupan, anak di anggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.[4]

Istilah *adolescence*, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini di ungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan: Secara psikologis, masa remaja adalah di mana usia individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber.Transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataan nya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. [5]

Kutipan di atas dapat di simpulkan bahwas masa remaja adalah masa saat individu tumbuh menjadi dewasa dengan adanya kematangan baik secara mental, emosional, sosial dan fisik. Serta anak sudah tidak lagi merasa berada di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama selain itu masa remaja dimana usia individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa.

---

[4] Elizabeth B. Hurlock , *pisikologi perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, edisi kelima), hal. 206

[5] Elizabeth B. Hurlock, *pisikologi perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, edisi kelima) hal 206

Hurlock membagi masa remaja, masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 20 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa. Awal masa remaja di biasanya di sebut "uasia belasan" kadang-kanga bahkan di "sebut usia balasan yang tidak menyenangkan" meskipun remaja yang lebih tua sebenarnya masih tergolong "anak belasan tahun" sampai iya mencapai usia 21 tahun, namun istilah blasan tahun yang secara populer di hubungkan dengan pola prilakuyang khas remaja yang muda jarang dikenakan pada remaja yang lebih tua. Biasanya di sebut "pemuda" atau pemudi" atau malah di sebut "kawula muda" yang menunjukkan bahwa masyarakat belum melihat adanya prilaku yang matang selama awal masa remaja.[6]

Selama dalam fase remaja awal ke fase remaja akhir tentunya remaja melalui beberapa tahap perkembangan beriku tugas perkembangan remaja: Lustin Pikunas mengemukakan pendapat McCandless dan Evans yang berpendapat bahwa masa remaja akhir di tandai oleh keinginan yang kuat untuk tumbuh dan berkembang secara matang agar di terima oleh teman sebaya, orang dewasa dan budaya.[7]

Sejumlah penelitian membuktikan bahwa masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan falsafah hidup seperti tujuan hidup, perilaku dirinya, keluarganya dan orang lain, serta soal keagamaan menjadi daya tarik

[6] Elizabeth B. Hurlock, *pisikologi perkembangan*, hal. 206
[7] Elizabeth B. Hurlock, *pisikologi perkembangan*, hal. 207

tersendiri bagi remaja. Para remaja memang diharapkan memiliki pola pikir, sikap perasaan, dan perilaku yagn menuntun dan mewarnai berbagai aspek kehidupannya dalam masa dewasa kelak. Dengan demikian mereka memiliki kepastiandiri, tidak mudah bingung, tidak mudah terbawaa arus kehidupan yang terus berubah yang pada akhirnya tidak mendapatkan kebahagiaan[8].

Komunikasi menggunakan *smartphone* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Remaja dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari *smartphone*. *Smartphone* sebagai alat komunikasi dapat digunakan remaja dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena di tengah malam pun remaja dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Adapun di lingkungan masyarakat keberadaan *smartphone* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan remaja lain, remaja lebih memilih menggunakan *smartphone* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan remaja dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Remaja baru akan mendatangi/bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui *smartphone* tidak tersampaikan atau tidak terkirim.[9]

Remaja kita di zaman yang serba modren sekarang ini juga telah menggunakan *smartphone* melewati batas kewajaran. Mereka menggunakannya tidak sesuai dengan kegunaannya, hal ini disebabkan

[8] Syamsu yusuf, *psikologi perkembangan anak dan remaja*, hal. 73

[9]Doni Harfiyanto Cahyo Budi Utomo, Tjaturahono Budi, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gatget*, hal. 2

karena tidak ada pengawasan dari orangtua, mereka menggunakan *smartphone* ini untuk kesenangan mereka saja. Mereka tidak melihat apa dampak yang akan ditimbulkan oleh *smartphone* canggih apabila tidak menggunakannya sesuai dengan kebutuhan dan manfaat sebenarnya. Peran orang tua dirumah dan guru di sekolah sangat diharapkan untuk membantu remaja dalam membatasi diri dalam mengoperasikan *smartphone* yang ia punya

Penggunaan *smartphone* bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana remaja memaknai penggunaan *smartphone* tersebut.. Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut : Dampak Positif : 1)Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. 2) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan *smartphone*yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan. (3) Mempermudah para ramaja mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum ia mengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru nya. (4) Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di sekolah, remaja akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu. Dampak Negatif:(1) *smartphone* yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. (2) remaja yang telah

menggunakan media sosial *dismartphone* mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.[10] Atau kurangnya remaja berinteraksi sosial.

Interaksi sosial dapat berguna dalam mengembangkan pemikiran sosial, yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial. Peningkatan jumlah penggunaan *smartphone* serta cara berkomunikasi yang berubah serta memunculkan suatu kesenangan dalam penggunaan alat-alat teknologi guna membantu dan mempermudah aktivitas manusia, tetapi disatu sisi penggunaan teknologi yang semakin meningkat justru menurunkan intensitas hubungan individu. Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat menjadi melemah.[11]

Menurut Surjono Sukanto interaksi sosial menggambarkan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya. Interaksi sosial disini dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan *smartphone*. Remaja dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol. Aktivitas

[10]Doni Harfiyanto Cahyo Budi Utomo, Tjaturahono Budi, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gatget*, hal 2
[11]Doni Harfiyanto Cahyo Budi Utomo, Tjaturahono Budi, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gatget*, hal 2

seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial. Namun hal yang terjadi sekarang, remaja kurang melakukan interaksi sosial karena adanya *smartphone.* Hal ini dihubungan dengan kecedasan sosial.[12]

Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan. Kaitannya dengan hubungan sosial memang *smartphone* kurang memiliki suatu sumbangan yang baik terhadap pengembangan kecerdasan sosial remaja. Karena kecerdasan sosial harus dibangun dari adanya keterampilan sosial, dan keterampilan sosial berkembang atau didapat dari seringnya remaja berinteraksi secara langsung atau tatap muka sedangkan ketika menggunakan *smartphone* unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang.[13]

Salah satu tugas perkembangan remaja yang sangat sulit adalah dalam proses perubahan sosial: Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah.Untuk mencapai tujuan dari pola sosialisai dewasa, remaja harus banyak membuat penyesuaian baru. Penyesuaian diri dengan meningkatnya pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam prilaku sosial, pengelompokan sosial yang baru, nilai-nilai baru dalam seleksi persahabatan, nilai nilai baru dalam

[12]Doni Harfiyanto Cahyo Budi Utomo, Tjaturahono Budi, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gatget,* hal 2

[13] Doni Harfiyanto Cahyo Budi Utomo, Tjaturahono Budi, *Pola interaksi sosial siswa pengguna* gatget, hal 3

dukungan dan penolakan sosial, dan nilai-nilai baru dalam seleksi pemimpin.[14]

Respon kaum remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan *smartphone*, cukup tinggi. Walaupun belum tentu penggunaan *smartphone* tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.[15] Saat ini pengguna *smartphone* di indonesia terus meningkat. Sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa indonesia berada di peringkat ke lima daftar penggunaan *smartphone* terbesar di dunia data tersebut di lansir oleh Herace H. Deputi melalui bloknya, asymco.com pada laman detik.com tertulis jika populasi android telah mencapai lebih dari 1 miliyar, sedangkan iOS mencapai 700 juta.[16]

Temuan Locket senada dengan hasil studi serupa yang di laporkan oleh ABC *News* pada akhir Mei 2013. Laporan dipengaruhi salah satunya oleh lingkungan. Untuk menghindari perubahan prilaku kearah yang buruk, seseorang harus dapat memposisikan diri dalam suatu lingkungan di era yang kini teknologinya serba canggih.[17]

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* sangat menonjol pada aspek psikologis dan sosial. Banyaknya peredaran gambar-gambar maupun video-video porno sekarang ini sudah dianggap hal biasa dalam lalu lintas data komunikasi melalui *smartphone*. Selain itu adanya pesan SMS (*Short*

---

[14] Elizabeth B. Hurlock, *pisikologi perkembangan*, hal. 213

[15] Elizabeth B. Hurlock, *pisikologi perkembangan,* hal. 213

[16]Sharen Gifari dan Lis kurnia N,*(intensitas pengguna smartphone terhadap prilaku komunikasi,2015)*hal.. 170

[17]Sharen Gifari dan Lis kurnia N, *(intensitas pengguna smartphone terhadap prilaku komunikasi,2015),* hal.. 171

Message Service) yang memberikan kesan rasisme dan unsur-unsur SARA (Suku Adat Ras dan Agama) di dalamnya dapat mengancam serta merusak kehidupan interaksi masyarakat atau kelompok tertentu. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas pengguna *smartphone* berpengaruh terhadap perubahan prilaku individu dan juga akan berdampak pada kecerdasan sosial anak.

Bedasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di jorong Surau Labuah bahwasanya remaja pada umumnya sudah memiliki *smartphone* dan terlihat sebagian besar remaja Jorong Surau Labuah dalam pemakaian *smartphone* menghabiskan waktu untuk mengoperasikan *smartphone* yang mereka punya, baik saat mereka sedang berkumpul bersama teman-temannya maupun saat dia sendiri. Hal ini dapat penulis lihat ketika remaja mengikuti rapat kepemudaan dan ketika mereka bersama-sama serta kurang mampunya dalam bekerjasama, hubungan sosial remaja Jorong Surau Labuah lebih akrab dengan penggunaan *smartphone* mereka sibuk dengan *smartphone* masing masing.

Selain itu remaja yang menggunakan *smartphone* terlihat kurang tanggap dengan permasalahan sosial seperti kurang berpartisipasi dalam kegiatan gotong royong di Jorong Surau Labuah dan dalam penggunaan *smartphone* remaja Jorong Surau Labuah menggunakan *smartphone*nya bukan sebagai media pembelajaran melainkan lebih sering ke media hiburan bagi dirinya seperti bermain *game online*, judi bola, berfoto-foto serta dalam penggunaan aplikasi seperti *facebook* dan *instagram* dimanfaatkannya untuk

hal-hal yang negatif dengan cara membuat pesan-pesan status yang berisi sindiran-sindiran terhadap orang, mengungkapkan kemarahan-kemarahannya dan mengupload foto-foto yang tidak sewajarnya untuk seusia mereka. Fenomena inilah yang membuat peneliti ingin mengkaji lebih lanjut dalam bentuk proposal skripsi yang berjudul: "Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di Jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Remaja di Jorong Surau Labuah dalam penggunaan *smartphone* menganggap *smartphone* sebagai media penghibur diri.
2. Remaja di Jorong Surau Labuah kurang bijak dalam pemanfaatan aplikasi yang ada dalam *smartphone* nya.
3. Remaja di jorong Surau Labuah kurang mampu berinteraksi dengan baik dengan orang lain.
4. Remaja di Jorong Surau Labuah kurang tanggap dalam permasalahan sosial yang ada di Jorong tersebut.

C. Batasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi batasan masalah yaitu: Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosisal remaja di Jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah bedasarkan batasan masalah di atas adalah: seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di Jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di Jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis
    a. Memberi pengetahuan mengenai *smartphone*, pengertian, aspek-aspek, komponen serta fungsinya.
    b. Memberikan pengetahuan mengenai kecerdasan sosial, pengertian, aspek-aspek, indikator, perkembangan dan cara meningkatkan nya.
    c. Memberikan pengetahuan mengenai remaja, pengertian, tugas perkembangan, dan ciri-cirinya.
    d. Memberikan pengetahuan seberapa besar dampak penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja.

2. Praktis

   a. Sebagai salah satu prasyarat akademis guna menyelesaikan studi strata I (S-1) di jurusan Bimbingan Konseling di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

   b. Menambah wawasan dan pemahaman dalam mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di Jorong Surau Labuah.

   c. Bagi peneliti selanjutnya, untuk menjadi pedoman jika ingin melakukan penelitian lanjutan dampak *smartphone* terhadap kecerdasan sosial.

G. Penjelasan Judul

Untuk lebih memudahkan dalam memehami istilah-istilah yang terdapat dalam penulisan ini dan agar tidak terjadi kesalahpahaman, berikut penjelasan istilah yang memerlukan pemahaman lebih jauh, diantaranya :

Pengaruh : Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pengaruh adalah: daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.[18]

[18]Kamus besar bahasa indonesia, jakarta, pusat bahasa departemen pendidikan nasional 2008, hal 1431

Smartphone/telepon pintar	:	Telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.[19]
Kecerdasan sosial	:	Kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain, seseorang harus dapat memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan teman interaksinya, kemudian memberikan respon yang layak.[20]
Remaja	:	Menurut istilah *adolescense* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*) (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa.[21]
Jorong Surau Labuah	:	Salah satu jorong yang terletak di Kenagarian Panampuang, Kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam yang dipimpin oleh wali jorong.

[19]Http.www.gogle.com Wikipedia bahas Indonesia

[20] Zeniarti, Hastuti, & Wa Elfi, *kecerdasan sosial anak usia dini*, Shautut Tarbiyah, Ed. Ke- 32 Th, XXI, Mei 2015, hal 156

[21] Elizabeth B. Hurlock, *pisikologi perkembangan*, (Jakarta: penerbit Erlangga, edisi kelima) hal 206

Bedasarkan penjelasan judul yang penulis maksud adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat kepada remaja di Jorong Surau Labuah dari telepon genggam yang mempunyai fungsi sama dengan komputer terhadap kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain.

H. Sistematika Penulisan

Agar lebih terarah penulisan skripsi ini, maka penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Pada bab I pendahuluan. Pada bab ini penulis akan menjabarkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan dan rumusan masalah, penjelasan judul, tujuan penelitian, kegunaan penelitian serta sistematika penulisan.
2. Pada bab II mengenai landasan Teoritis yaitu membahas mengenai pengertian gadget, remaja, ciri-ciri, tugas pekembangan,serta pengertian kecerdasan sosial.
3. Pada bab III mengenai metedologi penelitian yang penulis lakukan yaitu membahas tentang jenis penelitian, populasi dan sampel, alat pengumpul data, teknik pengolahan dan analisis data.
4. Pada bab IV mengenai hasil dari penelitian ini yaitu mengenai deskripsi dan analisis data hasil penelitian.
5. Pada bab V mengenai penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Smart Phone(telepon pintar)

1. Teknologi

Secara *etimologis*, akar kata teknologi adalah "*techne*" yang berarti serangkaian metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan sebuah objek. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan.[22]

Teknologi merupakan olah pikir manusia untuk mengembangkan tatacara atau sistem tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya. Sebagai contoh, seorang anak yang berada jauh dari orang tuanya dapat menyampaikan dapat menyampaikan pesan rindunya dengan cara mengirim pesan lewat surat, SMS, telegram, telepon, atau mengirim e-mail lewat internet. Jadi anak ini sudah mempergunakan teknologi informasi dan telekomunikasi.[23]

Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat popular adalah ponsel android.Sebagian besar orang pasti

[22] *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: pusat bahasa departemen pendidikan nasional 2008) hal 1158

[23] Maryono, Patmi istiyana, *Teknologi informasi dan komunikasi* (yudistira, 2008) hal 3

mengetahui android. Namun tidak banyak manusia yang mengerti apa yang dimaksud dengan android itu sendiri.

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang bersifat terbuka (*open source*) dan di rancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android di kembangkan oleh androd,Inc, dengan dukungan dari google yang kemudian di beli pada tahun 2005. Android dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersama dengan didirikan nya Open Hanset Aliance.[24]

2. Pengertian *Smartphone*

Menurut bahasa *smartphone* berasal dari bahasa inggris adalah ponsel cerdas yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan funsi yang menyerupai komputer[25]

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, *smartphone* adalah telepon yang bisa di pakai internet yang bisa menyediakan fungsia *Personal Digital Assistan* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Menurut David Wood telepon pintar dapat di bedakan dengan telepon biasa dengan dua catatan vundamental: bagaimana mereka di buat dan apa yang mereka bisa lakukan. [26]

Schmidt juga mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang di gunakan untuk mendeskripsikan *mobile device*

[24] Sherif Salbino, *Buku pintar gatget andrid*, (jakarta. Kunci komunikasi 2004) hal 5
[25] Http.www.gogle.com Wikipedia bahasa Indonesia
[26] Nurlailah Syarif, *jurnal ilmu komunikasi*(pengaruh perilaku penggunaan smarphone) volume 3 hal 219

yang menggabungkan fungsi *callphone*, PDA, audio player, digital kamera, *camcorder*, *Global Positioning Syistem* (GPS) *reciaver*, dan *Personal Computer* (PC).[27]

3. Manfaat *smartphone*

   a. Untuk mempermudah komunikasi

      Smarphone adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunukasi lisan dan tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sanga praktis untuk di pergunakan sebagai alat sebab itulah *smartphone* sangat berguna sebagai alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien. Selain perangkatnya yang bisa di bawa ke mana-mana dan dapat di pakai kemanasaja.

   b. Untuk meningkatkan jalinan sosial

      Untuk meningkatkan jalinan sosial disamping sebagai alat komunikasi *smartphone* tersebut dapat berfunsi untuk meningkatkan jalinan hubungan sosial karena dengan *smartphone* seseorang tetap berkomunikas dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali silaturahmi dan kerapkali *smartphone* ini juga menambah teman dengan orang lain.

   c. Untuk menambah pengetahuan tentang teknologi

[27] Nurlailah Syarif, *jurnal ilmu komunikasi*, (pengaruh perilaku penggunaan smartphone) volume 3 hal 220

Karena alat komunikasi *smartphone* buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka *smartphone* tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan era globalisasi saat ini, jika kita amati saat ini fiature *smartphone* sangatlah lengkap sampai jaringan internetpun sudah dapat di akses dari *smarphone*. Hal tersebut dapat di gunakan siswa untuk mengetahui apa yang ada di sekeliling mereka dengan catatan *smartphone* tersebut di gunakan dengan bijaksana.

d. Sebagai alat penghilang stres

Salah satu manfaat tambahan dari *smartphone* yaitu sebagai alat penghilang stres. seperti yang telah di ungkapkan sebelumnya bahwa *smartphone* saat ini sudah memiliki feature yang sangat lengkap seperti MP3, video, kamera, permainan, televisi, radio, dan layanan internet. Sehingga featur tersebut dapat di jadikan seseorang untuk menghilangkan stress.[28]

4. Aplikasi yang terdapat dalam smartphone

Smartphone kini menjadi barang wajib dimiliki setiap orang, masyarakat saat ini memang sangat antusias untuk menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk komunikasi dengan sesama. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan *smartphone*, contoh nya dalam melakukan

[28] Siti nursela, *jurnal telepon seluler*, 2016, hal 6

komunikasi kita dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *smartphone* seperti LINE, Path, Instagram, BBM *(black berry messagges)*, FB *(face book)* dan Twiter atau kita dapat berkomunikasi bertatap muka secara langsung dengan orang lain melalui video call. Dengan *smartphone* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain game, internet, foto-foto, menonton video.[29]

5. Dampak penggunaan *smartpone*

   a. Berikut ini beberapa manfaat kemajuan teknologi terhadap perilaku manusia[30] :

      1) Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia. Dalam hal ini dengan adanya *smartphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *smartphone* kita.

      2) Menambah pengetahuan.

         Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *smartphone*

[29] Defi Timbowo, manfaat penggunaan smartphone, 2006 volume V

[30] Rina syafrida, *regulasi diri dan intensitas penggunaan smartphone terhadap keterampilan sosial* (edisi 2, 2014) volume 8 hal 358

3) Menambah teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *smartphone* yang kita milki.

4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bias dibuat abstrak.

5) Anak yang bergaul dengan dunia *smartphone* cenderung lebih kreatif.

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak.

6) Mempermudah melaksanakan tugas. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi.

b. Dampak negatif penggunaan *smartphone*.

1) Dampak negatif *smartphone* yaitu: munculnya ketergantungan. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *smartphone* yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara face to face akan menurun. Menurut psikiater AS, Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan game dan pornografi di intenet dari pada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.

2) Dampak negatif *smartphone* selanjutnya yaitu Violence and Gore. Perkembangan *smartphone* berupa adanya jaringan internet yang sekarang mudah diakses membuat para pembuat situs berupaya menjual situs yang mereka buat. Salah satu cara yang dapat menarik perhatian yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Biasanya tampilan seperti ini banyak terdapat pada aplikasi game. Biasanya anak-anak dan remaja yang akan lebih mudah

terpengaruh, sehingga bisa menimbulkan kurangnya sensitivitas terhadap sesama, memicu munculnya perilaku agresif, sadistis, bahkan bisa mendorong munculnya sikap kriminal yang ada pada game yang dimainkan menggeser nilai sosial dari pada antar sesama manusia.

3) Kemudian Antisosial Behaviour merupakan dampak negatif *smartphone* yang disebabkan karena penyalahgunaan *smartphone* itu sendiri. Hal ini terjadi di mana ketika seseorang merasa *smartphone* merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya.. Dampak terburuk yang akan timbul, dia akan kesulitan untuk bersosialisi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

4) Terjadinya deindividuasi. Tindakan yang lebih parah akan terjadi apabila muncul perilaku anti sosial yang berbahaya seperti melakukan tindakan agresif untuk menyakiti orang lain dan memprovokasi seseorang untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain.

5) Pemborosan biaya *smartphone* yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng-*updatsmarptphone* yang mereka miliki.

B. Kecerdasan sosial

1. Pengertian kecerdasan sosial

Menurut kamus besar bahasa indonesia kecedasan adalah ketajaman berfikir dan sosial adalah adanya komunikasi[31]. Jadi kesimpulannya adalah kecerdasan sosial merupakan ketajaman berfikir seseorang dalam berkomunikasi agara terbentuk dan terciptanya suasana komunikasi dengan baik.

Kecerdasan sosial adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain, seseorang harus dapat memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan teman interaksinya, kemudian memberikan respon yang layak.[32]

Thorndike Menjelaskan pengertian kecerdasan sosial adalah kemampuan untuk memahami dan mengatur orang untuk menjalin hubungan dengan orang lain dengan cukup lancar, peka membaca reaksi dan perasaan mereka, mampu memimpin dan mengorganisir dan pintar menangani perselisihan yang muncul dalam setiap kegiatan manusia. Mereka adalah jenis orang yang di sukai oleh sekitarnya

[31] Kamus besar bahasa indonesia, Jakarta (pusat bahasa), 2008 hal 282, 1371

[32] Zeniarti, Hastuti & Wa Elfi, *kecerdasan sosial anak usia dini,* (eidisi ke 32,2015) hal 165

karena secara emosional mereka menyenangkan, mereka ka membuat orang lain merasa tentram.[33]

2. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan sosial

SI (*Social Intelligence*) ada 2 bentuk yaitu internal dan eksternal:[34]

a. SI (*Social Intelligence*) internal

1) Keinginan untuk bersosial dari dalam diri
2) Menjalin hubungan yang baik dengan orang lain
3) Mengorbankan kepentingan diri demi orang lain

b. SI (*Social Intelegence*) eksternal

1) Adanya pengaruh untuk bersosialisasi
2) Menyelesaikan permasalahan dalam berinteraksi sosial
3) Bersosial karena faktor yang lain (supaya mendapat sanjungan dan pujian dari orang lain)

3. Komponen dasar kecerdasan sosial

Daniel Goleman memaparkan dalam bukunya *sosial intellegence* di dalam kecerdasan sosial tentunnya memiliki komponen dasar yaitu:

a. Kesadaran sosial

[33] Diah ayu, *pentingnya kecerdasan sosial bagi masyarakat* (JL. Raden saleh no.2 Magelang)

[34] Diah ayu, *jurnal Pentingnya kecerdasan sosial bagi masyarakat* (JL. Raden saleh no.2 Magelang)

Kesadaran sosial merujuk pada spektrum yang merentang dari secara instan merasa keadaan batiniah orang lain sampai memahami perasaan dan pikirannya, untuk mendapatkan situasi sosial yang rumit. Unsur-unsur kecerdasan sosial yang termaksud dalam ketegori ini adalah:

1) Empati dasar: Suatu kemampuan untuk merasakan isyarat-isyarat nonverbal dengan orang lain dalam berinteraksi dengan orang lain.
2) Penyelarasan : Perhatian yang melampaui empati sesaat kehadiran yang bertahan efektif untuk menghasilkan kesan yang di kehendaki. Salah satuhal yang di pandang penting dalam presentasi diri yaitu adanya kemampuan untuk "mengendalikan dan menutupi". Orang yang mahir dalam pengendalian itu merasa percaya diri dalam segala situasi sosial, memiliki kemepuan untuk bertindak yang sesuai pada tempatnya. Dengan begitu mereka dengan mudah bisa tempil tenang dan penuh kendali diri.
3) Ketepatan empati: Memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain. Sejumlah ahli berpendapat bahwa ketepatan empati adalah kecakapan yang paling esensial dari kecerdasan sosial. Sebagaimana pendapat William Ickes, psikologi Univesitas of Texas yang mempelopori arah penelitian ini, kemampuan ini membedakan "penasihat paling

cerdik, Pejabat paling diplomatis, negosiator paling efektif, guru paling sukses, dan terapis paling berwawasan. Ketepatan empati di bangun di atas empati dasar namun menambahkan perhatian eksplisit tentang apa yang di sarankan serta di pikirkan orang lain.

4) Pengertian sosial : pengetahuan tentang bagaimana dunia sosial itu sebenarnya bekerja.kemahiran untuk pengetahuan antar pribadi ini telah di pahami sebagai dimensi dasar kecerdasan sosial.[35]

b. Fasilitas sosial

Fasilitas sosial berbentuk pada kesadaran sosial untuk memungkinkan interaksi yang mulus dan efektif. Sprektum fasilitas sosial meliputi:

1) Singkroni : Berinteraksi secara mulus pada tingkat nonverbal. Sebagai landasan fasilitas sosial, singkroni adala batu fondasi yang menjadi landasan di bangunnya aspek-aspek lain. Kegagalan dalam sinkroni merusak kopetensi sosial, membuat interaksi menjadi tidak selaras.
2) Persentasi diri : Mempersentasikan diri anda secara efektif.
3) Pengaruh : Membentuk hasil interaksi sosial.
4) Kepedulian : peduli akan kebutuhan orang lain.

[35] Daniel Goleman, *Social Intelligence*, (Jakarta: Pt Gramedia,2007) hal 115-121

4. Ciri-ciri anak dengan kecerdasan sosial

   Menurut Indragiri ciri-ciri anak dengan memiliki kecerdasan sosial tinggi adalah sebagai berikut:

   a. Anak memiliki banyak teman.
   b. Anak mampu bekerjasama dengan orang lain.
   c. Anak berhubungan dengan lingkungan sekitarnya dengan baik (mengenal orang lain dengan baik)
   d. Anak banyak bregaul dalam aktifitas kelompok misalnya mengikuti acara di kampung, kerja bakti, bakti sosial, belajar bersama dan sebagainya.
   e. Anak menjadi pengenenga ketika teman-teman nya atau orang lain bertikai.
   f. Anak menyukai permainan kelompok.
   g. Anak memiliki bakat kepemimpinan.
   h. Anak suka berbagi.
   i. Anak ketika diminta mengajari orang lain, iya akan melakukan dengan senang hati.[36]

5. Cara meningkatkan kecerdasan sosial

   Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meninigkatkan kecerdasan sosial, di antaranya:[37]

   a. Tubuh dapat berbicara lebihbanya dari kata-kata.

[36] Anisa Rhmawati, *Tingkat kecerdasan sosial siswa,* hal 30

[37] Diah ayu, *Pentingnya kecerdasan sosial bagi masyarakat* (JL. Raden saleh no.2 Magelang)

b. Tubuh dirancang untuk berkomunikasi dengan orang lain.
c. 55% makna yang akan disampaikan dalam aktivitas tercermin pada sikap fisik.
d. Tanpa kata-kata tubuh dapat mengkomunikasikan apakah seseorang sedang sedih, senang, marah, kecewa, bahagia, malu, takut, khawatir, gugup, antusias, percayadiri dan lain-lain.
e. Mendengarkan aktif.

Kecerdasan sosial yang tertanam dalam diri dapat menjadi pijakan, apa bila tujuannya mengalami hambatan untuk menghadapi masalah dengan orang lain. Keterampilan tersebut juga bermanfaat, ketika keinginannya ada rintangan atau dirinya punya masalah dengan orang atau kelompok lain. Dia akan mengobservasi, mengamati dan mencari tahu beraitandengan masalah yang di hadapinya. Hasil dari pencarian nya tersebut, dapat menjadi pondasi untuk menentukan langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah.[38]

6. Manfaat kecerdasan sosial

Kecerdasan sosial memiliki banyak manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Menurut Azzet, manfaat kecerdasan sosial yaitu:

a. Menyehatkan jiwa dan raga

Pola hubungan sosila seseorang dipercaya mempunyai hubungan yang sangat erat dengan kesehatanya. Hal ini bisa kita

[38] Diah ayu, *Pentingnya kecerdasan sosial bagi masyarakat* (JL. Raden saleh no.2 Magelang)

ketahui dari banyak kenyataan bahwa orang-orang yang mempunyai jalinan hubungan yang baik dengan orang lain biasanya mampu menjalin hari-hari dengan baik, menyenangkan, ketika mempunyai masalah akan ada orang lain yang diajak berdiskusi dan mencari jalan keluar, banyak menemukan hal baru dari sebuah hubungan dan lain sebagainya.

Danil goleman mengemukakan bahwa hubungan antar pribadi dan interaksi sosial ternyata sangat terkait dengan rancagan sosiabilitas. Manusia sesungguhnya sudah dirancang dalam sosiabilitas, yakni terus menerus terlibat dalam suatu tarian syaraf yang menghubungkan otak manusia yang satu dengan otak manusia yang lain. Dengan demikian ketika iya mendapatkan masalah biasanya di pendam sendiri dan hal itu juga di perparah dengan kecerdasan emosional yang buruk maka penyakit akan menumpuk dalam dirinya. Misalnya: Migrane, Tekanan darh tinggi dan lain sebagainya.

b. Membuat suasana nyaman

Orang yang memiliki kecerdasan sosial yang baik akan bisa membuat suasana menjadi nyaman. Suasana yang nyaman akan menjadi hubungan seseorang dengan yang lain berjalan baik. Dalam hal ini seseorang seseorang yang memiliki kecerdasan sosial yang tinggi akan cepat tanggap dalam merespon sesuatu dalam sistuasi apapun.

c. Meredakan perkelahian

Kecerdasan sosial sangat bermanfaat dalam meredakan perkelahian. Biasanya seseorang yang memiliki kecerdasan sosial yang tinggi mampu meredam emosi seseorang dan mengurangi ketegangan yang terjadi.

d. Membangkitkan semangat

Seseorang yang memiliki kecerdasan sosial biasanya mampu memberikan dorongan atau semangat pada orang lain. Misalnya: seorang anak menggambar kelopak bunga. Anak tersebut merasa gambar yang dibuat lebih mirip daun daripada kelopak bunga. Saat sang anak mengadu pada ibunya sang ibu tidak memarahi atau mengatakan bahwa anak itu bodoh karna menggambar kelopak bunga saja tidak bisa. Tetapi sang ibu menyuruh anak untuk mewarnai kelopak bunga yang mirip dengan daun itu dengan warna hijau. Kemudian sang ibu mengatakan dan memotivasi sang anak bahwa gambar daunnya sangat bagus. Sehingga anak yang semula merasa gagal menjadi bersemangat kembali dalam menggambar.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Menurut Hurlock istilah remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescene* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Masa

remaja adalah masa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Menurut Piaget secara psikologis, masa remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah orang-orang yang lebih tua melainkan berada pada tingkat yang sama.[39]

Menurut Fatimah masa berkembangnya fisik seorang anak yang meliputi dua hal, yaitu percepatan pertumbuhan dan proses kematangan seksual. Akibat percepatan pertumbuhan tersebut, terjadi perbedaan atau keanekaragaman proporsi tubuh.[40]

Tugas-tugas perkembangan masa Remaja menurut Hurlock adalah berusaha[41] :

a. Mampu menerima keadaan fisiknya.
b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
d. Mencapai kemandirian emosional.
e. Mencapai kemandirian ekonomi.
f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua.

---

[39] Elizabeth B. Hurlock, *pisikologi perkembangan*, (Jakarta: penerbit erlangga, edisi kelima) hal 206

[40] Enung fatimah, *psikologi perkembangan* (perkembangan peserta didik), (cv pustaka setia, 2008) hal 51

[41] E.B Hurlock, *Perkembangan Anak*,. (Jakarta: Erlangga, 1989) hal 209

h. Mengembangkan prilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki usia dewasa.

i. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.

j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

2. Remaja di Tinjau dari Sudut perkembangan fisik

Dalam ilmu kedokteran dan ilmu-ilmu yang terkait (biologi dan ilmu faal) remaja dikenal sebagai suatu tahap perkembangan fisik ketika alat-alat kelamin manusia mencapai kematangannya. Secara anatomis berarti alat-alat kelamin khususnya dan keadaan tubuh pada umumnya memperoleh bentuk yang sempurna. Secara faali, alat kelamin sudah berfungsi secara sempurna. Seorang pria berotot dan berkumis dan mampu menghasilkan beberapa ratus juta sel mani (*spermatozoa*) setiap kali berejakulkasi (memancarkan air mani). Di pihak lain, seorang wanita berpayudara dan berpinggul besar dan setiap bulannya mengeluarkan sebuah sel telur dari indung telurnya.[42]

Sebagai makhluk yang lambat perkembangannya, masa pematangan fisik ini berjalan lebih kurang dua tahun. Biasanya di hitung mulai dari haid yang pertama pada wanita atau sejak seorang laki-laki mengalami mimpi basah (mengelurkan air mani pada waktu tidur) yang pertama. Masa dua tahun ini dinamakan pubertas (inggris =

[42] Naek L. Tobing, *Masalah Seks di Kalangan Remaja*, (Jakarta: Pustaka Kartini. 1997), hal.2

puberty), yang dalam bahasa latin berarti usia kedewasaan (*the age of manhord*). Berkaitan pula dengan bahasa latin lainnya *pubescere* yang berarti masa pertumbuhan rambut didaerah tulang *pufic* (di wilayah kemaluan).[43]

Selain itu, haid yang pertama (dalam bahasa inggris *menarche*) tampak ada kaitan dengan perkembangan masyarakat. Sebuah penelitian di Perancis telah membuktikan bahwa usia *menarche* padarata-rata remaja perancis makin menurun pada tahun-tahun terakhir ini[44].

Tahun	**Rata-rata usia *menarche***
1841	14,8 tahun
1844	14,6 tahun
1863	15,2 tahun
1913	14,0 tahun
1945	13,7 tahun
1950	13,5 tahun
1974	12,8 tahun

Jika menentukan titik awal remaja sudah cukup sulit, menentukan titik akhirnya lebih sulit lagi. Hal ini karena remaja dalam arti luas jauh lebih besar jangkauannya daripada masa puber itu sendiri. Remaja dalam arti *adolescence* (inggris) berasal dari kata latin *adolescere*

[43] Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada. 2008), hal 7

[44]Singgih D. Gunarsa, *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta: BPK Gunung Mulya 2001) hal 58

yang artinya tumbuh kearah kematangan. Kematangan dalam hal ini tidak hanya kematangan fisik, tetapi terutama kematangan sosial psikologis.

3. Tahap-tahap perkembangan remaja

Dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja[45].

a. Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Seorang remaja pada tahap ini msih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis.

b. Remaja Madya (*Middle Adolescence*)

Pada tahap ini remaja sangan membutuhkan kawan-kawan. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecendrungan *"narcistic"*, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan dirinya.

c. Remaja Akhir (*Late Adolescence*)

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal dibawah ini.

[45] Fadhilah Syafwar, *Remaja dan Perkembangannya*, (Batusangkar: STAIN Batusangkar Press, 2011), hal.151

1) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
2) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
3) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
4) *Egosentirsme* (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.

Tumbuh "dinding" yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (*the public*)

4. Karakteristik Umum Perkembangan Remaja

Masa remaja sering kali dikenal sebagai masa mencari jati diri, oleh Erickson disebut sebagai identitas ego (*ego identity*)[46]. Ini terjadi terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa.

Oleh karena itu, ada sejumlah sikap yang sering ditunjukan oleh remaja, yaitu sebagai berikut[47]:

a. Kegelisahan

Sesuai dengan perkembangannya, remaja mempunyai banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan dimasa depan. Namun remaja belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu.

[46] Zulkifli, *Psikologi Perkembangan,* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992) hal 104
[47] Soerjono Soekanto, *Remaja dan Permasalahannya*, (Jakarta: Rajawali, 1989) hal 112

Seringkali angan-angan dankeinginannya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

b. Pertentangan

Sebagai individu yang masih mencari jati diri, remaja banyak mengalami pertentangan pendapat antara mereka dengan orang tua. Pertentangan yang sering terjadi menimbulkan keinginan remaja untuk lepas dari orang tua kemudian ditentangnya sendiri karena didalamdiri remaja ada keinginan memperoleh rasa aman.

c. Mengkhayal

Keinginan untuk menjelajah dan bertualang tidak semuanya tersalurkan. Biasanya terhalang dari segi biaya. Sebab menjelajah menjelajah dunia luas membutuhkanbiaya yang banyak. Akibatnya mereka lalu mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi.

d. Aktivitas berkelompok

Adanya berbagai macam larangan dari orang tua sering kali mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja berkumpul dengan rekan sebayanya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan kegiatan berkelompok sehingga berbagai kendala dapat diatasi bersama-sama

e. Keinginan mencoba sesuatu

Pada umumnya remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*). Karena didorong oleh rasa ingn tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin bertualang menjelajah segala sesuatu dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya.

Masa remaja juga memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut adalah[48] :

a. Masa Remaja sebagai Periode yang penting

Ada beberapa periode yang penting daripada periode lainnya, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan prilaku , dan ada lagi yang penting karena akibat-akibat jangka panjang.pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting.

b. Masa Remaja sebagai Periode Peralihan.

Peralihan tidak berarti putus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Artinya, apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan akan datang

c. Masa Remaja sebagai Periode Perubahan

[48] Elizabeth B. Hurlock,*Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002). Cet. kelima

Tingkat perubahan dalam sikap dan prilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Ada lima perubahan yang bersifat menyeluruh, yaitu[49]meningginya emosi, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan kelompok sosial, berubahnya minat dan pola prilaku, sebagian besar remaja berisfat tidak perhatian terhadap setiap perubahan.

d. Masa Remaja sebagai Usia Bermasalah

Setiap periode mempunyai masalah tersendiri, namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki, maupun akan perempuan. Alasan kesulitan itu adalah :

1) Sepanjang masa kanak-kanak, masalah anak-anak sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru, sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah.
2) Karena para remaja merasa diri mandiri, sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak banttuan orang tua daan guru-guru

e. Masa Remaja sebagai Masa Mencari Identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka muulai mendambakan identitas

[49] Sumadi Suryabrata, *Psikologi Kepribadian,* (Jakarta: Rajawali, 1983)

diri dan tidak puas lagi menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal.

Remaja menarik perhattian pada diri sendiri dan agar dipandang sebagai individu, sementara pada saat yang sama ia mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebaya.

f. Masa Remaja sebagai Usia yang Menimbulkan Ketakutan

Anggapan budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik prilaku remaja yang normal.Pendapat populer juga mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri.

g. Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistis

Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kacaa warna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistik, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja.

h. Masa Remaja sebagai Ambang Masa Dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggialkan masa belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Remaja memusatkan diri pada prilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minim minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perbuatan seks. Mereka menganggap bahwa prilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

5. Karakteristik Pertumbuhan Fisik Remaja

Pertumbuhan adalah suatu proses fisiologis yang bersifat progresif dan kontinu dan berlangsung dalam periode tertentu. Perubahan ini bersifat kuantitatif dan berkisar hanya pada aspek-aspek fisik individu.[50]

Pertumbuhan fisik masih jauh dari sempurna pada saat puber berakhir. Dan belum sepenuhnya sempurna pada akhir masa awl remaja. Terdapat penurunan dalam laju pertumbuhan dan perkembangan internal lebih menonjol dari pada perkembangan eksternal.Perubahan tubuh selama masa remaja[51]

Perubahan Eksternal	**Perubahan Internal**

[50]Mohammad Ali & Mohammad Anshori, *Psikologi Remaja*,(Jakarta:P.T Bumi Aksara, 2004). Cet. Pertama. Hal..20

[51]E.B Hurlock, *Perkembangan Anak*,(Jakarta: Erlangga, 1989)

Tinggi	Sistem Pencernaan
Berat	Sistem Peredaran Darah
Proporsi Tubuh	Sistem Pernapasan
Organ Seks	Sistem Endoktrin
Ciri-ciri Seks Sekunder	Jaringan Tubuh

Pesatnya pertumbuhan fisik pada masa remaja sering menimbulkan kejutan pada diri remaja itu sendiri. Pakaian yang dimilikinya seringkali menjadi cepat tidak muat dan harus membeli yang baru. Pada remaja putri ada perasaan seolah-olah belum dapat menerima kenyataan bahwa tanpa dibayangkan kini buah dadanya membesar. Hal ini menyebabkan gerak gerik remaja menjadi canggung dan tidak bebas gangguan ini disebut *gangguan regulasi*.

Pada remaja pria, pertumbuhan lekum menyebabkan suara remaja itu menjadi parau untuk beberapa waktu dan akhirnya turun satu oktaf. Pertumbuhan kelenjar endoktrin yang telah mencapai taraf kematangan sehingga mulai bereproduksi menghasilkan hormon yang bermanfaat bagi tubuh. Akibatnya remaja mulai tertarik pada lawan jenisnya. Di sisi lain, perkembangan hormon pada remaja putri menyebabkan mereka mulai mengalami menstruasi yang seringkali pada awalnya menimbulkan kegelisahan.[52]

[52]Mohammad Ali & Mohammad Anshori, *Psikologi Remaja*,(Jakarta:P.T Bumi Aksara, 2004). Cet. Pertama. H.21

6. Perilaku Remaja

Faktor-faktor yang mempengaruhi prilaku remaja, yaitu :

a. Faktor keturunan (*heredity)*

Keturunan, pembawaan atau heredity merupakan segala ciri, sifat, potensi dan kemampuan yang dimiliki individu karena kelahirannya, dan diterima sebagai keturunan dari kedua orang tuannya. Individu memulai kehidupannya sejak masa konsepsi, yaitu masa pertemuan antara sel dari ayah (sperma) dengan sel telur dari ibu (sel telur). Beberapa saat setelah terjadi pertemuan antara kedua sel tersebut, berlangsunglah proses penurunan sifat.[53] Hal-hal yang diturunkan pada masa konsepsi barulah berupa potensi-potensi, bakat-bakat yang masih perlu dikembangkan.

Setelah bayi lahir, maka lingkungannya bertambah luas menjadi seluas rumahnya. Ia bukan hanya mendapatkan pengaruh dari lingkungan fisik di rumahnya, tapi juga lingkungan sosial dari ayah dan ibunya.

Ada dua kategori ciri atau sifat yang dimiliki oleh individu, yaitu ciri dan sifat-sifat yang menetap (*permanent state*) dan sifat-sifat yang bisa berubah (*temporary state*). Ciri-ciri dan sifat-sifat yang menetap dipandang Sebagai pembawaan atau keturunan seperti warna kulit, rambut, bentuk hidung, mata, telinga dan lain-

[53] Nana Syaodih Sukmaninata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Cet Ke-5, h. 44

lain. Mengenai sifat-sifat periang, penakut dan lain-lain, beberapa ahli meragukan bahwa hal itu merupakan faktor pembawaan sebab kemungkinan besar masih bisa diubah oleh lingkungan.

Kemampuan yang sering dipandang sebagai faktor pembawaan, dengan demikian bersifat menetap adalah kecerdasan, intelegensi atau bakat. Intelegensi merupakan kemampuan yang bersifat umum, sedangkan bakat merupakan kemampuan yang bersifat khusus seperti bakat dalam bidang musik, olah raga, ekonomi, dan lain-lain.

b. Faktor lingkungan

Perilaku yang dilakukan oleh individu bukan sesuatu yang dilakukan sendiri tetapi selalu dalam interakasinya dengan lingkungan. Demikian juga dengan sifat dan kecakapan-kecakapan yang dimiliki individu sebagian besar diperoleh melalui hubungannya dengan lingkungan.

Manusia adalah makhluk sosial, ia selalu berada bersama manusia lain, membutuhkan orang lain dan perilakunya juga selalu menunjukan hubungan dengan orang lain. Ia akan merasa kesunyian bila tinggal sendirian, ia juga akan merasa rindu bila putus hubungannya dengan orang yang disayanginya. Faktor-faktor yang menyangkut hubungan seseorang manusia dengan manusia lainnya ini disebut lingkungan sosial.

Hubungan juga dapat berlangsung dalam berbagai situasi dan tempat, dalam situasi kekeluargaan dirumah, situasi dinas disekolah atau kantor, dan situasi santai ditempat rekreasi. Juga dengan berbagai sasaran dan peran, seperti dalam peranan sebagai siswa dalam belajar, sebagai pendidik dalam mencerdaskan generasi muda, serta sebagai pemimpin membangun desa.

Perkembangan dan perilaku individu juga dipengaruhi oleh lingkungan ekonomi, yaitu lingkungan yang berkenaan dengan cara-cara manusia mengatur dan memenuhi kebutuhan hidupnya, terutama kebutuhan akan sandang, pangan dan papan. Kondisi dari lingkungan ekonomi yang ada serta tantangan-tangangan yang dihadapi dalam memenuhi kebutuhan ekonomi, akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan perilaku individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Kondisi ekonomi yang baik akan memberikan kesempatan belajar yang lebih banyak dan lebih tinggi dengan fasilitas belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi ekonomi yang kurang baik.

Lingkungan budaya, merupakan lingkungan yang berkenaan dengan segala hasil kreasi manusia, baik hasil hasil kreasi yang kongkrit atau pun abstrak, berupa benda, ilmu pengetahuan, teknologi atau aturan-aturan, lembaga serta kebiasaan-kebiasaan dan lain sebagainya. Manusia adalah makhluk yang berbudaya dan membudaya. Ia bukan saja menerima, turut

melestarikan dan menikmati serta memanfaatkan hasil-hasil budaya, tetapi juga turut menciptakan kebudayaan. Dalam proses berbudaya dan membudaya inilah individu berkembang dan berprilaku.

Lingkungan politik berkenaan dengan bagaimana cara manusia membagi dan mengatur kekuasaan atas manusia yang lainnya. Apakah kekuasaan ada pada seseorang yang mempunyai kekuasaan tidak terbatas, atau pada semua orang yang dalam pelaksanaan tugasnya dilimpahkan kepada beberapa orang yang mewakilinya

Lingkungan keamanan berkenaan dengan situasi ketentraman dan keterlindungan manusia dari ancaman dan ganguan-ganguan, baik dari sesama manusia, binatang atau pun alam. Lingkungan politik dan keamanan merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari kehiduapan individu, keduanya mempunyai pengaruh yang sama besarnya dengan lingkungan-lingkungan lainnya. Misalnya berdasarkan penelitian yang dilakukan di Jerman, anak-anak dan remaja yang pada saat masih dalam kandungan berada dalam suasana perang dunia sebagian besar menderita stress dan kegugupan.

c. Lingkungan sekolah

Sekolah adalah tempat seseorang mengembangkan diri dan merupakan tempat menimpa ilmu pengetahuan, lingkungan

sekolah akan berpengaruh bagi pribadi seseorang. Lembaga pendidikan melaksanakan pembinaan pendidikan, pengajaran dengan sengaja, teratur dan terencana adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal secara sistematis melaksanakan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional, kemaupun sosial.

D. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Kecerdasan Sosial

Berkomunikasi menggunakan *smartphone* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Adapun di lingkungan masyarakat keberadaan *smartphone* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan remaja lain, remaja lebih memilih menggunakan *smartphone* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu.[54]

Penggunaan *smartphone* bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana remaja memaknai penggunaan *smartphone* tersebut. Peningkatan jumlah penggunaan *smartphone* serta cara berkomunikasi yang berubah serta memunculkan suatu kesenangan dalam penggunaan alat-alat teknologi guna membantu dan mempermudah aktivitas manusia, tetapi disatu sisi penggunaan

[54] Doni Harfiyanto, Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget*, hal 2

teknologi yang semakin meningkat justru menurunkan intensitas hubungan individu. Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat menjadi melemah.[55]

Menurut Surjono Sukanto interaksi sosial menggambarkan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial disini dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan *smartphone*. Remaja dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol. Aktivitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial. Namun hal yang terjadi sekarang, remaja kurang melakukan interaksi sosial karena adanya *smartphone.* Hal ini dihubungan dengan kecerdasan sosial.[56]

Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan. Kaitannya dengan hubungan sosial memang *smartphone* kurang memiliki suatu sumbangan yang baik terhadap pengembangan kecerdasan sosial remaja. Karena kecerdasan sosial harus dibangun dari adanya keterampilan sosial, dan keterampilan sosial berkembang atau didapat dari seringnya remaja berinteraksi secara langsung atau tatap muka sedangkan ketika

[55] Doni Harfiyanto Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget,* hal 2

[56] Doni Harfiyanto, Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget,* hal 2

menggunakan *smartphone* unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang.[57]

E. Penelitian Relevan

Penelitian relevan biasanya digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian yang kita lakukan atau membandingkan penelitian yang satunya dengan lainnya.

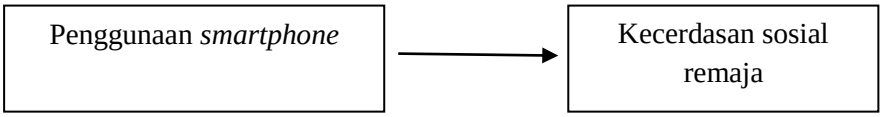
Penelitian yang dilakukan oleh Rina Syafrida dengan judul Regulasi diri dan intensitas penggunaan *smartphone* terhadap keterampilan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* tehadap kerampilan sosial, pengaruh regulasi diri terhadap keterampilan sosial. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, metode survey dan teknik analisis jalur. Penelitian dilakukan pada kelas III SDS di Kelurahan Jatisampurna Bekasi. Populasi penelitian adalah siswa kelas III SDS Kelurahan Jatisampurna Bekasi yang berjumlah 50 anak siswa.

Hasil perhitungan analisis jalur, pengaruh langsung intensitas penggunaan *smartphone* terhadap keterampilan sosial, dengan nilai

[57] Doni Harfiyanto, Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna* gadget, hal 3

koefisien jalur sebesar 0,464 dimana nilai koefisien t_{hitung} sebesar 3,627. Nilai koefisien t_{tabel} untuk $\alpha = 0,01$ sebesar 2,40. Nilai koefisien $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil perhitungan ini menjelaskan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh secara langsung terhadap keterampilan sosial.

F. Kerangka konseptual



Berdasarkan kerangka konseptual di atas remaja yang sering menggunakan *smarpthone* akan menimbulkan dampak terhadap kecerdasan sosial mereka sehingga mereka kurang mampu membangun serta menciptakan hubungan sosial dengan baik di lingkungan sekitarnya.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.[58] Dalam penelitian ini penulis merumuskan hipotesa sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (Ha)

[58] Sugiono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif, dan R&D* (Bandung: Elvabeta, 2009) hal 96

Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di Jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

2. Hipotesis nihil (Ho)

   Tidak terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di Jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan mengumpulkan data langsung dari lapangan atau lokasi penelitian. Penelitian kuantitatif ini bersifat korelatif yaitu tipe penelitian yang bertujuan melihat dan mendeskripsikan pengaruh antara dua variabel penelitian.[59] Jadi, dalam penelitian ini penulis mencoba menggambarkan, memaparkan, dan menafsirkan kejadian-kejadian sesuai dengan fakta yang diperoleh yang hasilnya berupa angka-angka.

B. Lokasi Penelitian

[59] Sanafiah Faisal, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ghalia Indo, 1999), h.32

Penulis menetapkan lokasi penelitian ini di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini karena peneliti menemukan gejala-gejala atau fenomena dimana remaja terlihat lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* baik ketika sendiri maupun sedang berkumpul dengan teman-temannya. Selain itu remaja juga terlihat kurang berinteraksi dengan orang lain yang ada dimasyarakat.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi yaitu keseluruhan subjek penelitian, dalam penelitian ini yang dimaksud populasi adalah Remaja di Jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam. Bedasarkan data yang di peroleh penulis dari wali Jorong Surau Labuah bahwa remaja di Jorong Surau Labuah berjumlah 121 orang yang terdiri dari 75 orang remaja laki-laki dan 46 orang remaja perempuan. Alasan penulis mengambil populasi Remaja di Jorong Surau Labuah adalah karena Jorong Surau Labuah merupakan daerah tempat tinggal penulis. Maka penulis menganggap akan mempermudah dalam pengumpulan data.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).[60] Dapat diketahui bahwa sampel itu merupakan bagian dari seluruh populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang sesuai dengan penelitian sehingga mewakili untuk mendapatkan hasil penelitian.

Penempatan sampel dalam penelitian ini, penulis mengambil pendapat Suharsimi Arikunto yang mengatakan bahwa apabila jumlah subjeknya besar atau lebih dari 100, dapat diambil antara 10%-25% atau lebih.[61] Remaja di Jorong Surau Labuah berjumlah 121 orang dan yang akan penulis ambil sebagai sampel adalah remaja akhir yang usianya 16 atau 17 tahun hingga 20 tahun. Jumlah remaja akhir yang berada di Jorong Surau Labuah adalah sebanyak 102 orang maka penulis mengambil sampel sebanyak 25%, sehingga sampel dalam penelitan ini berjumlah sebanyak 25 orang remaja akhir.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Pada penelitian ini instrumen penelitian yang penulis gunakan yaitu angket. Angket merupakan cara pengumpulan data berbentuk pengajuan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan

[60]Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. . . . hlm.81

[61] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), cet ke-7, hal 161

sebelumnya.[62] Angket yang digunakan yaitu dengan skala Likert, dimana angket ini biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Angket merupakan rangkaian pertanyaan yang diberikan responden secara tertulis mengenai suatu masalah yang diteliti.[63]

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang diberikan kepada responden untuk dijawabnya sesuai dengan diri responden masing-masing. Penulis menggunakan skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.[64] Dalam hal ini penulis menyebarkan angket kepada remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam

Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan pilihan jawaban Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), Kadang-Kadang (KD), dan Tidak Pernah (TP). Penempatan skor terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Penempatan skor untuk setiap pilihan jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel III . 1

Pengukuran angket

[62] Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta: Rajawali Press, 1999), h. 27

[63] Khalid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), cet. Ke-1, h. 76

[64] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung; Alfabeta, 2009), cet. Ke-8, h. 93

No	Alternatif jawaban	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
1.	Selalu (SL)	5	1
2.	Sering (SR)	4	2
3.	Jarang (JR)	3	3
4.	Kadang-Kadang (KD)	2	4
5.	Tidak Pernah (TP)	1	5

Dengan memberi skor sesuai dengan kriteria di atas, maka keseluruhan skor dari item yang dijawab responden dijumlahkan. Dari skor yang diperoleh maka dapat ditetapkan tingkat kecerdasan sosial remaja dilihat dari intensitas penggunaan *smartphone*. Makin tinggi skor yang diperoleh akan semakin tinggi tingkat penggunaan *smartphone* pada remaja begitu juga sebaliknya.

E. Metode Analisis Instrument

1. Validitas Instrumen Angket

Sebuah instrumen membutuhkan suatu pengukur dari sebuah data yaitu validitas. Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya.Suatu instrumen dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya

pengukuran tersebut[65]. Artinya hasil ukur daripengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.

Pada penelitian ini untuk pengujian validitas instrumen penulis menggunakan jenis validitas isi dan empiris.Validitas isi merupakan validitas yang menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu instrumen mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai instrumen tersebut.Artinya instrumen itu valid apabila butir-butir instrumen itu mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang diujikan atau yang seharusnya dikuasai secara proporsional.

Untuk mengetahui apakah instrumen itu valid atau tidak, harus dilakukan melalui penelaahan kisi-kisi instrumen oleh ahli untuk memastikan bahwa soal-soal instrumen itu sudah mewakili atau mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang seharusnya dikuasai secara proporsional. Oleh karena itu validitas isi suatu instrumen tidak mempunyai besaran tertentu yang dihitung secara statistika tetapi dipahami bahwa instrumen itu sudah valid berdasarkan telaah kisi-kisi instrumen[66]. Oleh karena itu, validitas isi sebenarnya mendasarkan pada analisis logika, tidak merupakan suatu koefisien validitas yang dihitung

[65] Zulkifli Matondang, *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED-Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian,* (Medan: UNIMED, 2009). hal. 89

[66]Zulkifli Matondang, *JurnalTabularasa PPS UNIMED Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian,* (Medan:UNIMED, 2009). hal 91

secara statistik. Untuk menguji validitas isi dapat digunakan pendapat ahli (*Judgement Experts*)[67].

Dalam hal ini ahli yang penulis maksud adalah dosen yang ahli dibidangnya. Penelaah isi instrumen yang akan penulis gunakan akan dilakukan oleh dosen IAIN Bukittinggi yaitu Bapak Muhidin Nur Kamal, M.Pd, Bapak Dodi Pasila Putra, S.Ag., M.Pd, Ibu Sri Hartati, M.Psi dengan hasil baik serta bisa dilanjutkan dengan sedikit revisi. Setelah itu dilakukan uji validitas empiris dengan melakukan uji coba instrumen kepada 20 orang remaja Pakan Labuah diluar sampel penelitian.

Adapun hasil validasi empiris ini yaitu:

Tabel III . 2

Hasil Validasi Empiris

No	Variabel	Degree of Freedom (Df)	Item Valid	Item tidak Valid
1	Penggunaan *smartphone*	0.444	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 16, 18, 19, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 49, 51, 52, 53, 55, 56, 59, 62	3, 6, 11, 12, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 25, 31, 32, 37, 38, 43, 46, 47, 48, 50, 54, 57, 58, 60, 61, 63, 64
Jumlah			**37**	**27**

[67] Sugiyono, *MetodePenelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011). hlm. 125

2	Kecerdasan sosial	0.444	4, 10, 11, 13, 15, 18, 21, 25, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 44, 46, 47, 49	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 14, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 29, 30, 39, 43, 45, 48, 50
Jumlah			**25**	**25**

Berdasarkan tabel diatas diketahui pada variabel penggunaan *smartphone* 37 item valid, dan 27 item tidak valid. 37 item valid digunakan sebagai instrumen penelitian. Pada variabel kecerdasan sosial terdapat 25 item valid dan 25 item tidak valid. Untuk lebih jelasnya berkenaan hasil validasi empiris instrumen penelitian dapat dilihat pada lampiran.

2. Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan cara ekuivalen yang pertanyaan yang secara bahasa berbeda tetapi maksudnya sama. Pengujian reliabilitas instrumen dengan cara ini cukup dilakukan sekali, tetapi instrumennya dua, pada responden yang sama, waktu sama, instrumen berbeda. Reliabilitas instrumen dihitung dengan cara mengkoleransikan antara data instrumen yang satu dengan data instrumen yang dijadikan equivalen. Bila korelasi positif dan signifikan, maka instrumen dapat dinyatakan reliable.[68] Uji reliabelitas dilakukan

[68] Sugiyono, *Penelitian Metode Kuntitatif, Kualitatif dan R&D,…*, h.129-131

dengan menggunakan rumus alpha cronbach dengan bantuan SPSS Versi 20.[69]

Alpha cronbach penggunaan *smartphone* dan kecerdasan sosial:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,878	37

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,800	25

Dari tabel di atas diketahui nilai Alpha sebesar 0,878 > dari $r_{tabel,}$ yakni 0,878 > 0,413 maka item angket penggunaan *smartphone* dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian, begitu juga dengan angket kecerdasan sosial.

F. Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data yang dibutuhkan berhasil dikumpulkan dari lapangan, kemudian penulis mengolah data tersebut serta menganalisisnya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

[69] Sambas Ali Muhidin, Dkk, *Analisis Korelasi Regresi dan Jalur dalam Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 37

a. Editing, yaitu penulis memeriksa jawaban yang diberikan responden sehingga mendapatkan pedoman yang jelas tentang data tersebut.
b. Coding, yaitu mangklasifikasikan jawaban responden kedalam kelas-kelas dengan cara memberi tanda atau kode pada masing-masing jawaban[70].
c. Tabulasi, yaitu memasukkan data kedalam tabel[71].
d. Menghitung persentase (%) dari masing-masing frekuensi dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah sampel[72].

e. Mengambil kesimpulan dengan kriteria sebagai berikut

Tabel III . 3
Kriteria Analisis Deskriptif

Kategori		**Persentase**	
Penggunaan *Smartphone*	**Kecerdasan Sosial**	**Positif**	**Negatif**

[70] Amir Hadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998). hlm. 144
[71] Amir Hadi. *Metode Penelitian Pendidikan*. . . .hlm.148
[72] Anas sudijono, *pengantar statistik pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal 43

Sangat Timggi	Sangat Tinggi	81 – 100 %	0 – 20 %
Tinggi	Tinggi	61 – 80 %	21 – 40 %
Sedang	Sedang	41 – 60 %	41 – 60 %
Rendah	Rendah	21 – 40 %	61 – 80 %
Sangat Rendah	Sangat Rendah	0 – 20 %	81 – 100 %

f. *Mean* yaitu jumlah seluruh data dibagi dengan jumlah data. Rata-rata dapat dicari dengan data tunggal maupun data kelompok, dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X : Rata-rata hitung

$\sum X$: jumlah skor

N : banyak subjek[73]

g. Menentukan persentase skor dengan menggunakan rumus:

$$\% \text{ Skor} = \frac{\text{Skor nyata}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

Ketarangan:

Skor nyata : skor yang diperoleh

Skor ideal : skor tertinggi.

h. Interval data

Interval = Data terbesar – Data terkecil : Jumlah kelompok

Interval = 185-37: 5

[73]Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. . . .hlm. 266

= 148 : 5
= 29,6 (29)

Pengkatagorian penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. III . 4 Pengkategorian

Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Kriteria
Sangat Tinggi	**157 – 185**
Tinggi	**127 – 156**
Sedang	**97 – 126**
Rendah	**67 – 96**
Sangat Rendah	**37 – 66**

Sumber: Agus Irianto

Interval = 125-25: 5
= 100 : 5
= 20

Pengkatagorian penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. III . 5 Pengkategorian

Kecerdasan Sosial

Kategori	Kriteria
Sangat Tiggi	**105 – 125**
Tinggi	**85 – 104**
Sedang	**65 – 84**
Rendah	**45 – 66**
Sangat Rendah	**25 – 44**

Sumber: Agus Irianto (2004: 22)

i. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X^2}}{N}$$

Keterangan : SD : Standar Deviasi

$\sum x^2$: jumlah semua deviasi, setelah mengalami proses penguadratan terlebih dahulu.

N : *Number of cases* [74]

j. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dianalisis dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikasi (Sig) atau nilai probabilitas (p) > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Dengan rumus sebagai berikut:

$$D_{0,05} = 1.36\sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \times n_2}}$$

Keterangan: D : *Kolmogorov Smirnov*

1.36 : Harga D untuk level Sig.α 0.05

[74] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), h. 97

n_1 : Jumlah sampel

n_2 : Jumlah Sampel Y.[75]

k. Mengkorelasikan data antara dua variabel yaitu dengan menggunakan rumus *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y^2)]}}$$

Keterangan : r_{xy} : Indeks korelasi "r" *product moment*

N : *Number of cases*

∑XY : Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

∑X : Jumlah seluruh skor X

∑Y : Jumlah seluruh skor Y

l. Memberikan interpretasi terhadap r_{xy} dengan menggunakan cara:

1) Interprestasi secara kasar (sederhana) berdasarkan pedoman JP. Guilford berikut tabelnya :

Tabel III . 6

Interpretasi r_{xy}

Besarnya "*r*" Product	**Interpretasi**

[75] Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), h. 420

Moment (r_{xy})	
0	Tidak berkorelasi
0.01-0.199	Antara variabel X dan variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y).
0.20-0.399	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah.
0.40-0.599	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi sedang atau cukup.
0.60-0.799	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi.
0.80-1.00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi.

2) Interpretasi dengan menggunakan tabel nilai r *product moment* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Merumuskan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0)

Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam.

Hipotesis Nihil (H_o) : Tidak terdapat pengaruh yang

signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam.

b) Mencari derajat bebasnya df dengan rumus

df = N - nr

Dimana : df : Derajat bebas

N : Jumlah sampel

c) Uji hipotesis dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel}

Jika $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} maka H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_o (hipotesis nihil) ditolak, sedangkan jika $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} maka H_o (hipotesis nihil) diterima dan H_a (hipotesis alternatif) ditolak.

d) Koefisien Determinasi

Menghitung determinasi sederhana dapat digunakan rumus :

$$D = (rxy)^2 \times 100\%$$

Keterangan :

D : Determinan

r^2 : Indeks Korelasi dikuadratkan

e) Regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana adalah metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel vaktor penyebab (X) terhadap variabel akibatnya.

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y= Variabel response/variabel akibat (dependent)

X=Variabel predictor atau variabel faktor penyebab (independent)

a= konstanta

b= koefisien regresi (kemiringan), besaran response yang ditimbulkan oleh predictor

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Untuk mengetahui deskripsi hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Dibawah ini penulis jabarkan hasil penelitian berdasarkan sub indikatornya. Objek penelitian yang akan dideskripsikan berjumlah 25 responden. Berikut penjelasan deskripsi data hasil penelitian:

1. Penggunaan *Smartphone*

Tabel IV. 1

Penggunaan *Smartphone* remaja di Jorong Sungai Labuah

N=25

NO	Penggunaan *smartphone*	Skor		SD	Kategori
		Mean	%		
1	Positif	3,6	72	1,2	Tinggi
2	Negatif	3,5	70	1,1	Rendah
Jumlah keseluruhan		**3,5**	**71**	**1,1**	**Tinggi**

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa pesentase skor rata-rata untuk penggunaan *smartphone* secara positif sebesar 72% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori tinggi. Persentase skor rata-rata

untuk penggunaan *smartphone* secara negatif sebesar 70% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori rendah.

Pada tabel keseluruhan diketahui bahwa persentase rata-rata keseluruhan sebesar 71% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam memperlihatkan tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi.

Berikut dijelaskan hasil distribusi frekuensi penggunaan *smartphone*:

Tabel IV. 2

Distribusi Frekuensi Penggunaan *Smartphone*

				Nilai				
Interval	**Katagori**	**F**	**%**	**Tertinggi**	**Terendah**	**Mean**	**Modus**	**Median**
157 – 185	**Sangat Tinggi**	**2**	**8%**					
127 – 156	**Tinggi**	**13**	**52%**					
97 – 126	**Sedang**	**10**	**40%**					
67 – 96	**Rendah**	**0**	**0%**	**171**	**100**	**131,9**	**140,6**	**154,6**
37 – 66	**Sangat Rendah**	**0**	**0%**					
Jumlah Responden		**25**	**100 %**					

Tabel 7 di atas mendeskripsikan bahwa penggunaan *smartphone* pada remaja yang berkategori sangat tinggi berjumlah 2 orang (8%), kategori tinggi berjumlah 13 orang (52%), kategori sedang berjumlah 10 orang (40%), kategori rendah 0 (0%) dan sangat rendah 0 (0%). Nilai tertinggi dengan skor 171, nilai terendah dengan skor 100, nilai mean dengan skor 131.9, nilai modus dengan skor 140.6, dan median dengan skor 154,6.

Dari data hasil penelitian di atas diketahui bahwa penggunaan *smartphone* pada remaja didominasi kategori tinggi sebesar 52%, dan rendah 8%.

Gambaran lebih rinci berkenaan dengan penggunaan *smartphone* di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Positif

Tabel IV. 3

Positif

N=25

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1.	Mempermudah untuk berinteraksi lewat media sosial	3,7	75	1,14	3,5	5	1,4
2.	Mempersingkat jarak dan	3,5	71	1,3	4	5	1

	waktu						
3	Mempermudah untuk berkomunikasi mengenai pelajaran	3,8	76	1,43	4	5	1
4	Mengetahui informasi-informasi terbaru	3,4	68	1,22	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,6**	**72**	**1,2**	**3,8**	**5**	**1,1**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor rata-rata keseluruhan untuk penggunaan *smartphone* secara positif sebesar 72% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori tinggi maka dapat disimpulkan bahwa remaja mampu menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang positif, dimana remaja menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan orang lain, menggunakan *smartphone* untuk mempersingkat jarak dan waktu, menggunakan *smartphone* sebagai salah satu sumber pelajaran, menggunakan *smartphone* untuk mengetahui informasi-informasi terbaru.

1) Mempermudah untuk berinteraksi lewat media sosial

Tabel IV. 4

Mempermudah untuk berinteraksi lewat media sosial

N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	*Smartphone* memperluas jaringan persahabatan melalui	2,9	58	1,1	4	5	1

	internet.						
2	*Smartphone* memudahkan untuk berkomunikasi di forum diskusi.	3,7	74	0,8	3	5	2
3	Merasa aman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *smartphone*.	4,1	82	1,4	4	5	1
4	Berkomunikasi dengan teman-teman hanya melalui aplikasi yang ada di *smartphone*.	4,2	85	1,1	4	5	1
5	Menggunakan *smartphone* untuk meneror orang lain.	3,7	74	1,4	4	5	1
6	Merasa kehilangan banyak teman ketika menonaktifkan *smartphone.*	4,1	82	1,3	4	5	1
7	Kurang percaya diri saat *video call*.	3,8	76	0,9	2	5	3
	Rata-rata keseluruhan	**3,7**	**75**	**1,14**	**3,5**	**5**	**1,4**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi terletak pada item berkomunikasi dengan teman-teman hanya melalui aplikasi yang ada di *smartphone* sebesar 85% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori sangat tinggi. Persentase skor yang terendah terletak pada item *smartphone* memperluas jaringan persahabatan melalui internet sebesar 58% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori sedang.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator *smartphone* mempermudah untuk berinteraksi lewat media sosial 75% dengan standar deviasi 1,14 yang tergolong pada kategori

tinggi maka dapat disimpulkan bahwa remaja menggunakan *smartphone* untuk berinteraksi dengan orang lain lewat media sosial melalui aplikasi yang tersedia pada *smartphone.*

2) Mempersingkat jarak dan waktu

Tabel IV. 5
Mempersingkat jarak dan waktu
N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	*Smartphone* mempermudah komunikasi dengan orang lain.	3,2	64	1,4	4	5	1
2	Dengan menggunakan *smartphone* bisa lebih cepat menghubungi orang lain apabila ada sesuatu yang penting.	4,3	86	1,1	4	5	1
3	Lebih menyukai berkomunikasi kepada keluarga melalui *smartphone* karena tidak ada waktu untuk menemuinya.	3,6	71	1,4	4	5	1
4	Melakukan panggilan telepon lebih dari satu jam setiap hari.	3,2	65	1,3	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,5**	**71**	**1,3**	**4**	**5**	**1**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi terletak pada item dengan menggunakan *smartphone* bisa lebih cepat menghubungi oranglain apabila ada sesuatu yang penting dengan persentase sebesar 86% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori sangat tinggi.

Persentase skor yang terendah terletak pada item *smartphone* mempermudah komunikasi dengan orang lain sebesar 64% dengan standar deviasi 1,4 yang tergolong pada kategori tinggi.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator mempersingkat jarak dan waktu sebesar 71% dengan standar deviasi 1,3 yang tergolong pada kategori tinggi maka dapat disimpulkan bahwa remaja menggunakan *smartphone* untuk mempersingkat jarak dan waktu baik dalam berkomunikasi ataupun berinteraksi dengan orang lain.

3) Mempermudah untuk berkomunikasi mengenai pelajaran

Tabel IV. 6
Mempermudah untuk berkomunikasi mengenai pelajaran
N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Menggunakan *smartphone* untuk mengartikan bahasa dengan kamus.	3,9	78	1,4	4	5	1
2	Menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi penting yang tidakdi ketahui.	3,8	76	1,5	4	5	1
3	*Smartphone* mengurangi minat baca.	3,7	74	1,4	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,8**	**76**	**1,43**	**4**	**5**	**1**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi terletak pada item menggunakan *smartphone* untuk

mengartikan bahasa dengan kamus sebesar 78% dengan standar deviasi 1,4 yang tergolong pada kategori tinggi. Persentase skor yang terendah adalah *smartphone* mengurangi minat baca sebesar 74% dengan standar deviasi 1,4 yang tergolong pada kategori rendah.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator mempermudah untuk berkomunikasi mengenai pelajaran sebesar 76% dengan standar deviasi 1,43 yang tergolong pada kategori tinggi maka dapat disimpulkan bahwa remaja menggunakan *smartphone* untuk menunjang kegiatan belajar.

4) Mengetahui informasi-informasi terbaru

Tabel IV. 7
Mengetahui informasi-informasi terbaru
N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	*Smartphone* mempermudah dalam mengakses informasi apapun yang dibutuhkan.	3,6	72	1,4	4	5	1
2	Dengan *smartphone* kita banyak mengetahui tentang kejadian-kejadian yang sedang hangat terjadi di belahan dunia.	3,1	62	0,9	4	5	1
3	*Smartphone* menambah pengetahuan terutama tentang pengetahuan teknologi.	3,4	68	1,3	4	5	1
4	Menonton TV dengan menggunakan *smartphone*	3,2	64	1,2	4	5	1

	untuk melihat perkembangan berita terbaru.						
5	Jarang menggunakan *smartphone* sehingga ketinggalan banyak informasi penting.	3,7	74	1,3	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,4**	**68**	**1,22**	**4**	**5**	**1**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor tertinggi adalah jarang menggunakan *smartphone* untuk melihat perkembangan berita terbaru sebesar 74% dengan standar deviasi 1,3 yang tergolong pada kategori rendah. Persentase skor terendah adalah menggunakan *smartphone* untuk mengetahui kejadian-kejadian yang sedang hangat terjadi di belahan dunia sebesar 62% dengan standar deviasi 0,9 yang tergolong pada kategori tinggi.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator mengetahui informasi-informasi terbaru sebesar 68% dengan standar deviasi 1,22 yang tergolong pada kategori tinggi maka dapat disimpulkan bahwa remaja memanfaatkan *smartphone* untuk mengetahui berita/informasi terbaru yang terjadi diberbagai belahan dunia.

b. Negatif

Tabel IV. 8
Negatif
N=25

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Lebih mementingkan diri sendiri	3,4	69	1,04	3,2	4,8	1,6
2	Kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar	3,6	73	1,26	3,8	5	1,2
3	Tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*	3,5	70	1,2	3,8	5	1,1
4	Mengeluarkan banyak biaya	3,5	71	1,2	3,5	5	1,5
	Rata-rata keseluruhan	**3,5**	**70**	**1,1**	**3,5**	**4,9**	**1,3**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor rata-rata keseluruhan untuk penggunaan *smartphone* kategori negatif sebesar 70% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori rendah maka dapat disimpulkan bahwa remaja mampu menghindari dampak negatif dari penggunaan *smartphone* itu sendiri, dimana remaja mampu untuk tidak mementingkan diri sendiri, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, tidak mengkhawatirkan apabila tidak menggunakan *smartphone*, tidak boros dalam mengelola keuangan karena menggunakan *smartphone.*

1) Lebih mementingkan diri sendiri

Tabel IV. 9

Lebih mementingkan diri sendiri

N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Menggunakan *smartphone* hanya pada waktu luang saja	3,2	64	1,4	4	5	1
2	*Update status* di media sosial tanpa menyinggung perasaan orang lain.	3	60	0,9	3	4	1
3	Lebih tertarik untuk bermain *smartphone* daripada mengikuti kegiatan masyarakat.	3,9	78	0,9	3	5	2
4	Marah apabila diganggu ketika menggunakan *smartphone*.	3,6	73	1	3	5	2
5	Menunda-nunda untuk membantu orangtua di rumah karena asyik bermain *smartphone*.	3,7	74	1	3	5	2
	Rata-rata keseluruhan	**3,4**	**69**	**1,04**	**3,2**	**4,8**	**1,6**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi terletak pada item lebih tertarik untuk bermain *smartphone* daripada mengikuti kegiatan masyarakat sebesar 78% dengan standar deviasi 0,9 yang tergolong pada kategori rendah. Persentase skor yang terendah terletak pada item *update status* di media sosial tanpa menyingggung perasaan orang lain sebesar

60% dengan standar deviasi 0,9 yang tergolong pada kategori sedang.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator lebih mementingkan diri sendiri sebesar 69% dengan standar deviasi 1,04 yang tergolong pada kategori rendah maka dapat disimpulkan bahwa remaja mampu mengimbangai antara bermain *smartphone* dengan bersosialisasi dengan orang lain.

2) Kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar

Tabel IV. 10
Kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar
N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Tidak menggunakan *smartphone* saat berkumpul dengan teman-teman.	3,2	65	1,2	4	5	1
2	Lebih mementingkan sosialisasi dengan masyarakat daripada mengurusi sosial media.	3,6	73	1,4	4	5	1
3	Lebih suka menjalin silaturahmi dengan orang lain dengan cara bertemu secara langsung daripada melalui media sosial.	4,2	84	0,9	3	5	2
4	Pada waktu luang suka menggunakan *smartphone* daripada berkumpul dengan teman-teman.	3,6	71	1,5	4	5	1
5	Menganggap *smartphone* bisa dijadikan sebagai pengganti	3,6	73	1,3	4	5	1

teman.

Rata-rata keseluruhan	**3,6**	**73**	**1,26**	**3,8**	**5**	**1,2**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi terletak pada item lebih suka menjalin silaturrahmi dengan oranglain dengan cara bertemu langsung daripada melalui media sosial dengan persentase sebesar 84% dengan standar deviasi 0,9 yang tergolong pada kategori sangat tinggi. Persentase skor yang terendah terletak pada item tidak menggunakan *smartphone* saat berkumpul dengan teman-teman sebesar 65% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori rendah.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar sebesar 73% dengan standar deviasi 1,26 yang tergolong pada kategori rendah maka dapat disimpulkan bahwa remaja tidak terfokus pada *smartphone* saat bersama-sama dengan orang lain.

3) Tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*

Tabel IV. 11
Tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*
N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min

1	Kehabisan kuota internet tidak membuat panik	3,8	76	1,2	4	5	1
2	Tidak gelisah apabila *smartphone* rusak atau *hang.*	3,4	67	1,5	4	5	1
3	Waktu lebih banyak dihabiskan untuk bekerja daripada bermain *smartphone*.	3,3	66	1,2	4	5	1
4	Mendahulukan untuk melihat *smartphone* daripada mengerjakan tugas rumah.	3,6	72	1	3	5	2
5	Cemas apabila tidak menggunakan *smartphone*.	3,9	78	1,2	4	5	1
6	Lupa waktu ketika menggunakan *smartphone.*	3,2	61	1,1	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,5**	**70**	**1,2**	**3,8**	**5**	**1,1**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi terletak pada item cemas apabila tidak menggunakan *smartphone* sebesar 78% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori rendah. Persentase skor yang terendah adalah lupa waktu apabila menggunakan *smartphone* sebesar 61% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori rendah.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone* sebesar 70% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori rendah maka dapat disimpulkan bahwa remaja kurang mengkhawatirkan apabila tidak menggunakan *smartphone*.

4) Mengeluarkan banyak biaya

Tabel IV. 12
Mengeluarkan banyak biaya
N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	tidak membeli paket data *smartphone* apabila tidak ada sesuatu yang penting.	3,3	66	1,3	4	5	1
2	Uang belanja menjadi berkurang karena dihabiskan untuk membeli paket data internet.	3,8	77	1,1	3	5	2
	Rata-rata keseluruhan	**3,5**	**71**	**1,2**	**3,5**	**5**	**1,5**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor tertinggi adalah uang belanja menjadi berkurang karena dihabiskan untuk membeli paket data internet sebesar 77% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori rendah. Persentase skor terendah adalah tidak membeli paket data internet apabila tidak ada sesuatu yang penting sebesar 66% dengan standar deviasi 1,3 yang tergolong pada kategori tinggi.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator mengeluarkan banyak biaya sebesar 71% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori rendah maka dapat disimpulkan bahwa remaja mampu menyesuaikan antara keperluan untuk pembelian paket data internet dengan keperluan lainnya.

2. Kecerdasan sosial remaja jorong Surau Labuah

Tabel IV. 13
Kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kec Ampek Angkek kab Agam
N=25

NO	Kecerdasan sosial	Skor		SD	Kategori
		Mean	%		
1	SI (*Social Intellegence*) internal	3,7	73	1,2	Tinggi
2	SI (*Social Intellegence*) eksternal	3,4	70	1,1	Tinggi
	Jumlah keseluruhan	**3,5**	**71**	**1,1**	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa pesentase skor rata-rata untuk *social intellegence* internal sebesar 73% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori tinggi, persentase skor rata-rata untuk *social intellegence* eksternal sebesar 70% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori tinggi.

Pada tabel keseluruhan diketahui bahwa persentase rata-rata keseluruhan sebesar 71% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa remaja di jorong Surau Labuah memiliki kecerdasan sosial yang tinggi, dimana remaja bergaul karena faktor dari dalam diri sendiri dan dari lingkungan.

Berikut dijelaskan hasil distribusi frekuensi penggunaan *smartphone*:

Tabel IV. 14

Distribusi Frekuensi Kecerdasan Sosial

Interval	Katagori	F	%	Nilai				
				Tertinggi	Terendah	Mean	Modus	Median
105 – 125	Sangat Tinggi	3	12%					
85 – 104	Tinggi	13	52%					
65 – 84	Sedang	8	32%	107	105	89	54,5	95,75
45 – 66	Rendah	1	4%					
25 – 44	Sangat rendah	0	0%					
Jumlah		25	100%					

Tabel 9 di atas mendeskripsikan bahwa kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah, diketahui kategori sangat tinggi berjumlah 3 orang (12%), tinggi berjumlah 13 orang (52%), katagori sedang berjumlah 8 orang (32%) katagori rendah berjumlah 1 orang (4%), dan kategori sangat rendah berjumlah 0 orang (0%). Nilai tertinggi dengan skor 107, nilai terendah dengan skor 105, nilai mean dengan skor 89, nilai modus dengan skor 54.5, dan median dengan skor 95.75.

Dari data hasil penelitian di atas diketahui bahwa kecerdasan sosial pada remaja didominasi kategori tinggi sebesar 52%, dan rendah 4%.

Gambaran lebih rinci berkenaan dengan kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dapat di lihat pada tabel berikut:

a. SI (*social intellegence*) internal

Tabel IV. 15

No	SI (*social intellegence*) internal Sub Indikator	Skor Mean	%	SD	Range	Skor Max	Min
1.	Keinginan untuk bersosialisasi	**3,6**	**71**	**1,3**	**4**	**5**	**1**
2.	Menjalin hubungan dengan baik	**3,8**	**76**	**1,02**	**3,5**	**5**	**1,5**
3.	Mengorbankan kepentingan diri demi orang lain	**3,6**	**72**	**1,3**	**4**	**5**	**1**
	Rata-rata keseluruhan	**3,7**	**73**	**1,2**	**3,8**	**5**	**1,1**

***egence*) internal**

N=25

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor rata-rata keseluruhan untuk *social intellegence* internal sebesar 73% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori tinggi maka dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki keinginan untuk bersosialisasi dengan menjalin hubungan dengan baik serta memiliki kemampuan yang cukup tinggi dalam mengutamakan kepentingan orang lain.

1) Keinginan untuk bersosialisasi

Tabel IV. 16

Keinginan untuk bersosialisasi

N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Mengajak bicara orang yang baru dikenal.	3,6	72	1,3	4	5	1
2	Kurang peduli dengan masalah yang terjadi pada orang lain.	3,6	71	1,3	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,6**	**71**	**1,3**	**4**	**5**	**1**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi adalah item mengajak bicara orang yang baru dikenal sebesar 72 dengan standar deviasi 1,3 yang tergolong pada kategori tinggi. Persentase skor yang terendah adalah kurang peduli dengan masalah yang terjadi pada orang lain sebesar 71% dengan standar deviasi 1,3 tergolong pada kategori rendah.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator keinginan untuk bersosialisasi 71% dengan standar deviasi 1,3 yang tergolong pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki keinginan untuk bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat.

2) Menjalin hubungan dengan baik

Tabel IV. 17
Menjalin hubungan dengan baik
N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Menghargai perbedaan sifat yang dimiliki oleh teman.	3,8	76	1	3	5	2
2	Mampu menjadi pendengar yang baik ketika ada teman curhat.	4	79	1,1	4	5	1
3	Mudah memaafkan kesalahan orang lain.	3,7	74	1,1	4	5	1
4	Perkataan sering membuat orang lain tersinggung.	3,9	75	0,9	3	5	2
	Rata-rata keseluruhan	**3,8**	**76**	**1,02**	**3,5**	**5**	**1,5**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi adalah mampu menjadi pendengar yang baik ketika ada teman curhat sebesar 79% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori tinggi. Persentase skor yang terendah adalah mudah memaafkan kesalahan orang lain sebesar 74% dengan standar deviasi 1,1 tergolong pada kategori tinggi.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator menjalin hubungan dengan baik sebesar 76% dengan standar deviasi 1,02 yang tergolong pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa remaja mampu untuk menjalin hubungan dengan baik dengan orang lain.

3) Mengorbankan kepentingan diri demi orang lain

Tabel IV. 18
Mengorbankan kepentingan diri demi orang lain

N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Menolong teman ketika kondisi sibuk.	3,7	74	1,2	4	5	1
2	Lebih mengutamakan kepentingan pribadi dalam hal apapun.	3,5	70	1,4	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,6**	**72**	**1,3**	**4**	**5**	**1**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor yang tertinggi adalah menolong teman ketika kondisi sibuk sebesar 74% dengan standar deviasi 1,2 yang tergolong pada kategori tinggi. Persentase skor yang terendah adalah mengutamakan kepentingan pribadi dalam hal apapun sebesar 70% dengan standar deviasi 1,4 tergolong pada kategori rendah.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator mengorbankan kepentingan diri demi orang lain 72% dengan standar deviasi 1,3 yang tergolong pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa remaja mampu mendahulukan kepentingan orang lain sebelum mengutamakan kepentingan diri sendiri.

b. SI (*social intellegence*) eksternal

Tabel IV. 19
SI (*social intellegence*) eksternal
N=25

No	Sub Indikator	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1.	Adanya pengaruh untuk bersosialisasi	3,9	79	1,24	3,6	5	1,4
2.	Menyelesaikan permasalahan dalam berinteraksi	3,2	64	1,02	3,5	4,8	1,2
3.	Bersosialisasi karena faktor yang lain	3,3	67	1,1	3,8	5	1,2
	Rata-rata keseluruhan	**3,4**	**70**	**1,1**	**3,7**	**4,9**	**1,2**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor rata-rata keseluruhan untuk *social intellegence* 70% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki motivasi untuk bersosialisasi hal ini disebabkan karena manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain.

1) Adanya pengaruh untuk bersosialisasi

Tabel IV. 20
Adanya pengaruh untuk bersosialisasi
N=25

No	Item Pernyataan	Skor	SD	Range	Skor

		Mean	%			Max	Min
1	Membutuhkan orang lain ketika ada masalah.	4,1	82	1,4	4	5	1
2	Mengikuti organisasi untuk menambah teman.	3,9	78	1,1	3	5	2
3	Bergabung dengan kelompok tertentu untuk menambah pengetahuan.	3,8	75	1,3	3	5	2
4	Bergaul dengan orang lain untuk mengetahui keburukan orang tersebut.	4,1	82	1,2	4	5	1
5	Bergaul karena merasa malu ketika dianggap belum mempunyai teman.	4	79	1,2	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,9**	**79**	**1,24**	**3,6**	**5**	**1,4**

B
e
rdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor tertinggi adalah membutuhkan orang lain ketika ada masalah sebesar 82% dengan standar deviasi 1,4 yang tergolong pada kategori sangat tinggi. Persentase skor terendah adalah bergabung dengan kelompok tertentu untuk menambah pengetahuan sebesar 75% dengan standar deviasi 1,3 yang tergolong pada kategori tinggi.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator adanya pengaruh untuk bersosialisasi 79% dengan standar deviasi 1,24 yang tergolong pada kategori tinggi maka dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki berbagai motivasi untuk bersosialisasi dengan orang lain.

2) Menyelesaikan permasalahan dalam berinteraksi

Tabel IV. 21

Menyelesaikan permasalahan dalam berinteraksi

N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Menjadi penengah ketika ada teman yang berselisih paham.	3,5	70	1	3	5	2
2	Mengajak teman berdiskusi ketika terjadi masalah.	2,9	58	0,8	3	4	1
3	Berteman dengan siapa saja.	3,4	68	0,9	4	5	1
4	Enggan mengganggu teman yang sedang marah hingga suasana hatinya membaik.	3,5	70	0,9	3	5	2
5	Lebih memilih untuk intropeksi diri ketika orang lain menyalahkan.	2,8	54	1	4	5	1
6	Kurang menghiraukan orang yang menegur perilaku yang salah.	3	60	1,3	4	5	1
7	Sering diliputi perasaan benci berlarut-larut terhadap orang yang kurang disukai.	3,4	68	1,3	4	5	1
	Rata-rata keseluruhan	**3,2**	**64**	**1,02**	**3,5**	**4,8**	**1,2**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor tertinggi adalah menjadi penengah ketika ada teman yang berselisih paham sebesar 70% dengan standar deviasi 1 yang tergolong pada kategori tinggi. Persentase skor terendah adalah lebih memilih untuk

intropeksi diri ketika orang lain menyalahkan sebesar 54% dengan standar deviasi 1 yang tergolong pada kategori sedang.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator menyelesaikan permasalahan dalam berinteraksi 64% dengan standar deviasi 1,02 yang tergolong pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa remaja berupaya untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam bergaul dengan orang lain.

3) Bersosialisasi karena faktor yang lain

Tabel IV. 22

Bersosialisasi karena faktor yang lain

N=25

No	Item Pernyataan	Skor		SD	Range	Skor	
		Mean	%			Max	Min
1	Mempengaruhi orang lain untuk membenci orang tertentu	3,6	70	1,1	4	5	1
2	Aktif dalam setiap kegiatan yang diadakan di masyarakat.	3	61	1,1	4	5	1
3	Bersosialisasi bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi dengan masyarakat luas.	3,2	63	1,1	4	5	1
4	Aktif dalam kegiatan organisasi di masyarakat guna menghindari tanggapan negatif dari orang lain.	3,3	66	1,2	4	5	1
5	Berteman dengan orang yang menguntungkan bagi diri sendiri	3,8	76	1	3	5	2

Rata-rata keseluruhan	**3,3**	**67**	**1,1**	**3,8**	**5**	**1,2**

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase skor tertinggi adalah berteman dengan orang yang menguntungkan bagi diri sendiri sebesar 76% dengan standar deviasi 1 yang tergolong pada kategori rendah. Persentase skor terendah adalah aktif dalam kegiatan yang diadakan di masyarakat sebesar 61% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori tinggi.

Persentase skor rata-rata keseluruhan untuk indikator bersosialisasi karena faktor yang lain 67% dengan standar deviasi 1,1 yang tergolong pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan

bahwa remaja juga memiliki motiv lain dalam bergaul dengan orang lain.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas penulis lakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 20, ada pun hasil uji normalitas ini yaitu :

Tabel IV. 23

Uji Normalitas

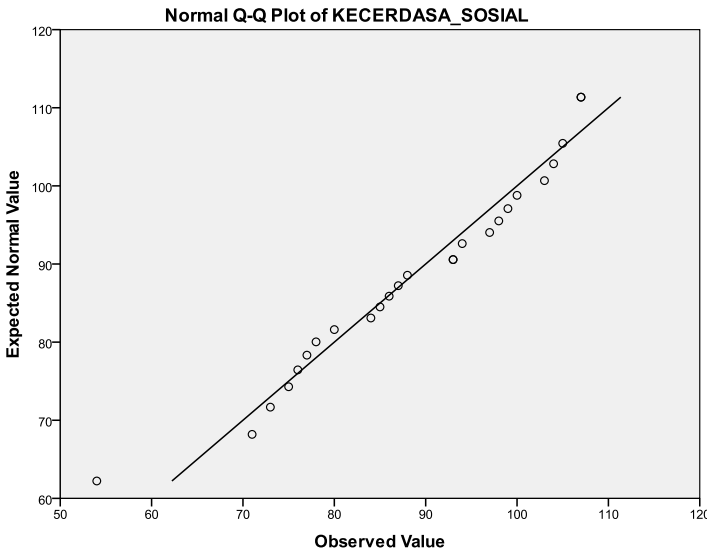
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

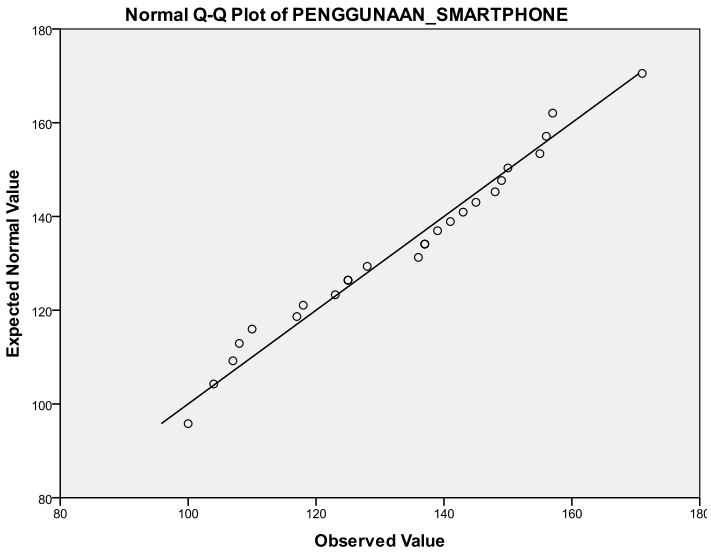
		PENGGUNAAN_SMARTPHONE	KECERDASA_SOSIAL
N		25	25
Normal Parameters[a,b]	Mean	133,16	88,56
	Std. Deviation	19,019	13,407
Most Extreme Differences	Absolute	,119	,110
	Positive	,088	,085
	Negative	-,119	-,110
Kolmogorov-Smirnov Z		,597	,549
Asymp. Sig. (2-tailed)		,869	,924

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel di atas terdapat kolom Kolmogorof-Smirnov, untuk menginterprestasikan kenormalan data pada penelitian ini penulis menggunakan hasil tes kolmogorof-Smirnov. Berdasarkan interprestasi SPSS 20 untuk uji normalitas bahwa jika nilai signifikan pengujian > dari α maka data berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikan kolmogorov smirnov (0.597) > dari α (0.05) sehingga data diasumsikan berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :





Berdasarkan kedua grafik diatas diketahui penyebaran data mendekati garis normal, sehingga data dapat diasumsikan berdistribusi normal.

2. Uji linearitas

Uji linearitas adalah uji yang menyatakan bahwa hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen linear atau searah. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui penggunaan *smartphone* remaja (X), cenderung membentuk garis linear terhadap kecerdasan sosial remaja (Y).

Asumsi ini menyatakan bahwa untuk setiap persamaan regresi linear, hubungan pengaruh antara variabel independen dan dependen harus linear atau searah (Idris, 2006: 91). Dasar pengambilan keputusan dijelaskan sebagai berikut:

a) Jika nilai *deviation from linearity* Sig > 0,05, maka Ha diterima. Artinya sebaran data variabel X (penggunaan *smartphone*) membentuk garis linear terhadap variabel Y (kecerdasan sosial remaja).
b) Jika nilai *deviation from linearity* Sig < 0,05, maka Ha ditolak. Artinya sebaran data variabel X (penggunaan *smartphone*) tidak membentuk garis linear terhadap variabel Y (kecerdasan sosial).

Dari data penelitian ditemukan dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. IV. 24

Hasil UJi Liniearitas Data

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
kecerdasan_sosial * Penggunaan_smartphone	Between Groups	(Combined)	4213,500	22	191,523	11,786	,081
		Linearity	2439,102	1	2439,102	150,099	,007
		Deviation from Linearity	1774,398	21	84,495	5,200	,174
	Within Groups		32,500	2	16,250		
	Total		4246,000	24			

Dari tabel 11 di atas diketahui nilai *deviation from lenerarity Sig* 0,174 > 0.05 maka Ha diterima. Artinya sebaran data variabel X (penggunaan *smartphone*) membentuk garis linear terhadap variabel Y (kecerdasan sosial remaja).

3. Korelasi sederhana

Adapun hasil penghitungan korelasi sederhana dengan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut :

Tabel IV. 25

Correlation

Correlations

		PENGGUNAAN_SMARTPHONE	KECERDASAN_SOSIAL
PENGGUNAAN_SMARTPHONE	Pearson Correlation	1	,758**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	25	25
KECERDASAN_SOSIAL	Pearson Correlation	,758**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	25	25

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Setelah melakukan perhitungan, diperoleh hasil bahwa hubungan penggunaan *smartphone* dengan kecerdasan sosial bernilai 0,758. Untuk

mengkorelasikan kedua variabel tersebut dicari df dengan rumus df = n-2 (25-2) maka f = 23. Kemudian dilhat r tabel korelasi *product moment* pada signifikan α 0,05 dengan df = 0,413. Berdasarkan pedoman interpretasi jika r_{hitung} < daripada r_{tabel} maka tidak ada hubungan yang signifikan. Pada hasil penghitungan tersebut diketahui bahwa r_{hitung} 0,758 > r_{tabel} 0,413 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi (hubungan) yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan kecerdasan sosial. Jika dilihat pada tabel pedoman interpretasi *product moment* dapat disimpulkan bahwa 0,758 terletak pada (0,60-0,799) maka diartikan berkorelasi kuat atau tinggi.

4. Koefesien Determinasi

Menghitung determinasi sederhana dapat digunakan rumus :

D = $(r_{xy})^2$ x 100%

D = $(0{,}758)^2$ x 100%

D = 0,574 x 100%

D = 57,4%

Setelah melakukan penghitungan maka diperoleh nilai r = 0,758 dan koefesien determinasi = 57,4%. Berdasarkan nilai tersebut dapat diartikan 0,758 variansi variabel kecerdasan sosial remaja dipengaruhi sebesar 57,4% oleh penggunaan *smartphone*, sementara 42,6% kecerdasan sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lainnya.

C. Uji Hipotesis

1. Uji regresi sederhana

Untuk mengetahui hasil analisis data regeresi linear sederhana pada variabel penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa, menggunakan bantuan komputer program SPSS 20 *for Windows*. Dari hasil data penelitian ditemui dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. IV. 26

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,758	,574	,556	12,674

Berdasarkan tabel IV . 27 di atas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,574 (merupakan pengkuadratan dari nilai *korelasi R* 0,758). Nilai *R Square* adalah besar kontribusi variabel X (penggunaan *smartphone*) terhadap variabel Y (kecerdasan sosial). Hal tersebut diketahui dari pehitungan determinasi bahwa kontribusi penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial sebesar 57,4%, sedangkan 42,6% dijelaskan oleh faktor (variabel) lain. Selanjutnya analisis persamaan regresi linear sederhana, diketahui dan dijelaskan pada tabel 27 berikut:

Tabel. IV . 27 Anova

ANOVAb

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4986,981	1	4986,981	31,047	,000
	Residual	3694,379	23	160,625		
	Total	8681,360	24			

Tabel IV . 28 Koefesien Regresi

Coefficientsa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37,140	17,418		2,132	,044
	VAR00002	1,084	,194	,758	5,572	,000

Berdasarkan tabel IV. 27 dan IV. 28 di atas diketahui analisis regresi linear sederhana. Nilai F_{hitung}31,047denganSig 0,00< 0,05 artinya variabel X (penggunaan *smartphone*) dapat menjelaskan kecerdasan sosial secara signifikan. Persamaan regresi $\grave{Y}$= a+bX (kecerdasan sosial =37.140+1.084X). Koefisien regresi sebesar 1.084 dengan t_{hitung} sebesar 5.572 pada Sig 0,00 < 0,00, artinya setiap peningkatan sebesar 1 satuan

penggunaan *smartphone* akan meningkatkan 5.572 satuan kecerdasan sosial.

Dari data hasil penelitian tersebut diketahui dari hasil determinasi prediksi kontribusi penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja sebesar 57,4%, sedangkan 42,6% dijelaskan faktor lainnya, hal tersebut dapat dimaknai semakin tinggi penggunaan *smartphone* remaja maka semakin tinggi pula kecerdasan sosial remaja

2. Uji hipotesis

Berdasarkan tabel korelasi dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam. Hal ini terlihat dengan α r_{hitung} sebesar 0,758 sementara dari r tabel dengan *degree of freedom* (df) 23 diperoleh angka 0,413 pada taraf signifikan α 0,05. Maka dapat diketahui bahwa angka indeks korelasi (r_{xy}) 0,758 dan r_{hitung} > daripada r_{tabel} yaitu 0,413. Ini terletak antara 0,60-0,799 dapat diperoleh suatu interpretasi bahwa penggunaan *smartphone* memiliki korelasi yang "tinggi" dengan kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam.

Untuk melihat hipotesis yang telah dirumuskan pada bab III, oleh karena itu untuk menguji hipotesis tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

a. Ha : terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam.

b. Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam, hal ini berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

D. Pembahasan

Penggunaan *smartphone* remaja di jorong Surau Labuah memiliki persentase rata-rata keseluruhan 71% dengan standar deviasi 1,1, maka dapat disimpulkan bahwa remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam memperlihatkan tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi. Sementara itu kecerdasan sosial remaja memiliki persentase rata-rata keseluruhan sebesar 71% dengan standar deviasi 1,1 maka dapat disimpulkan bahwa remaja di jorong Surau Labuah memiliki kecerdasan sosial yang tinggi, dimana remaja bergaul karena faktor dari dalam diri sendiri dan dari lingkungan.

Berdasarkan hasil perhitungan maka dapat diketahui bahwa angka indeks korelasi (r_{xy}) 0,758, sementara dari r tabel dengan df = n-2 (25-2) maka f = 23 diperoleh angka 0,413 pada taraf signifikan α 0,05. Berdasarkan pedoman interpretasi jika r_{hitung} < daripada r_{tabel} maka tidak ada hubungan yang signifikan. Pada hasil penghitungan tersebut diketahui bahwa r_{hitung} 0,758 > r_{tabel} 0,413 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi (hubungan)

yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan kecerdasan sosial. Jika dilihat pada tabel pedoman interpretasi *product moment* dapat disimpulkan bahwa 0,758 terletak pada (0,60-0,799) maka diartikan berkorelasi kuat atau tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai r = 0,758 dan koefesien determinasi = 57,4%. Berdasarkan nilai tersebut dapat diartikan 0,758 variansi variabel kecerdasan sosial remaja dipengaruhi sebesar 57,4% oleh penggunaan *smartphone*, sementara 42,6% kecerdasan sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Berkomunikasi menggunakan *smartphone* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Adapun di lingkungan masyarakat keberadaan *smartphone* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan remaja lain, remaja lebih memilih menggunakan *smartphone* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu.[76]

Penggunaan *smartphone* bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana remaja memaknai penggunaan *smartphone* tersebut. Peningkatan jumlah penggunaan *smartphone* serta cara berkomunikasi yang berubah serta memunculkan suatu kesenangan dalam penggunaan alat-alat teknologi guna membantu dan mempermudah aktivitas manusia, tetapi disatu sisi penggunaan teknologi yang semakin meningkat

[76] Doni Harfiyanto, Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget,* hal 2

justru menurunkan intensitas hubungan individu. Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat menjadi melemah.[77]

Menurut Surjono Sukanto interaksi sosial menggambarkan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial disini dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan *smartphone*. Remaja dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol. Aktivitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial. Namun hal yang terjadi sekarang, remaja kurang melakukan interaksi sosial karena adanya *smartphone.* Hal ini dihubungan dengan kecerdasan sosial.[78]

Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan. Kaitannya dengan hubungan sosial memang *smartphone* kurang memiliki suatu sumbangan yang baik terhadap pengembangan kecerdasan sosial remaja. Karena kecerdasan sosial harus dibangun dari adanya keterampilan sosial, dan keterampilan sosial berkembang atau didapat dari seringnya remaja

[77] Doni Harfiyanto Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget*, hal 2

[78] Doni Harfiyanto, Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget,* hal 2

berinteraksi secara langsung atau tatap muka sedangkan ketika menggunakan *smartphone* unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang.[79]

[79] Doni Harfiyanto, Journal of educational social studies, *Pola interaksi sosial siswa pengguna* gadget, hal 3

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam, maka penelitian ini dapat penulis simpulkan:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap kecerdasan sosial remaja di jorong Surau Labuah kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam, hal ini berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Setelah melakukan penghitungan maka diperoleh nilai r = 0,758 dan koefesien determinasi = 57,4%. Berdasarkan nilai tersebut dapat diartikan 0,758 variansi variabel kecerdasan sosial remaja dipengaruhi sebesar 57,4% oleh penggunaan *smartphone*, sementara 42,6% kecerdasan sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lainnya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada remaja agar lebih meningkatkan pergaulan dalam masyarakat baik dalam mengikuti kegiatan yang ada di masyarakat ataupun hanya untuk sekedar bersosialisasi dengan orang sekitar. Remaja diharapkan mengurangi intensitas dalam penggunaan *smartphone*, karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak

negatif termasuk berdampak terhadap kelancaran dalam berhubungan sosial.

2. Kepada orangtua agar memperhatikan anak agar tidak menggunakan *smartphone* secara terus menerus dan menekankan pentingnya berhubungan dengan orang lain. Selain itu diharapkan kepada orangtua juga sering memperhatikan untuk apa anak menggunakan *smartphone* agar tidak berdampak buruk terhadap perkembangannya.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperkaya penelitian ini dengan mengambil indikator berbeda sehingga mendapatkan gambaran yang lebih kompleks berkenaan dengan penggunaan *smartphone* ataupun kecerdasan sosial.