



**PENGARUH *SMARTPHONE* TERHADAP PSIKOLOGIS
ANAK DI DESA MERANTI OMAS KECAMATAN NA.IX-X
KABUPATEN LABUHANBATU UTARA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

OLEH:

**SRI WAHYUNI HASIBUAN
NIM: 15 302 00026**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
TAHUN 2020**



**PENGARUH *SMARTPHONE* TERHADAP PSIKOLOGIS
ANAK DI DESA MERANTI OMAS KECAMATAN NA. IX-X
KABUPATEN LABUHANBATU UTARA**


SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Ilmu Bimbingan Konseling Islam*


OLEH:

SRI WAHYUNI HASIBUAN
NIM: 15 302 00026

PEMBIMBING I


Dr. Mohd. Rafiq, S.Ag., MA
NIP. 196806111999031002

PEMBIMBING II


Maslina Daulay, MA
NIP.197605102003122003

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
TAHUN 2020**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan Tengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Hal : Skripsi
a.n. **Sri Wahyuni Hasibuan**
lampiran : 6 (empat) Exemplar

Padangsidimpuan, November 2020
Kepada Yth:
Bapak Dekan FDIK
IAIN Padangsidimpuan
Di:
Padangsidimpuan

Assalamu alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Sri Wahyuni Hasibuan** yang berjudul: "**Pengaruh Smartphone Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I

Dr. Mohd. Rafiq, S.Ag., MA
NIP. 196806111999031002

PEMBIMBING II

Maslina Daulay, MA
NIP.197605102003122003

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : SRI WAHYUNI HASIBUAN
NIM : 15 302 00026
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi / BKI
Judul Skripsi : **Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, September 2020

Saya yang menyatakan,



SRI WAHYUNI HASIBUAN
NIM. 15 302 00026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan Tengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK
Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan,

saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SRI WAHYUNI HASIBUAN
NIM : 15 3020 0026
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi (FDIK)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free-Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Pengaruh Smartphone Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada tanggal : September 2020

Yang menyatakan,



SRI WAHYUNI HASIBUAN
NIM. 15 302 00026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan, 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : Sri Wahyuni Hasibuan
NIM : 15 302 00026
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH *SMARTPHONE* TERHADAP
PSIKOLOGIS ANAK DI DESA MERANTI OMAS
KECAMATAN NA.IX-X KABUPATEN
LABUHANBATU UTARA.

Ketua

Dr. Mohd Rafiq, S.Ag., MA
NIP. 196806111999031002

Sekretaris

Maslina Daulay, MA
NIP. 197605102003122003

Anggota

Dr. Mohd Rafiq, S.Ag., MA
NIP. 19680611 1999031002

Maslina Daulay, MA
NIP. 197605102003122003

Dr. Anas Habibi Ritonga, MA
NIP. 198404032015031004

Barkah Hadamean Harahap, M.L.Kom
NIP.19790805 200604 1 004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Padangsidempuan
Tanggal : 21 Oktober 2020
Pukul : 14.00 WIBs/d selesai
Hasil/Nilai : 80,5 (B+)
Predikat : (*Sangat Memuaskan*)
IPK : 3,35



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan, 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor : ~~0~~/In.14/F.4c/PP.00.9/10/2020

**JUDUL SKRIPSI : Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak Di Desa
Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten
Labuhanbatu Utara**

**Ditulis oleh : Sri Wahyuni Hasibuan
NIM : 15 302 00026
PROGRAM STUDI : Bimbingan dan Konseling Islam**

Telah dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
Dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidimpuan, 10 Oktober 2020
Dekan


Dr. Ali Saif M.Ag
NIP.196209261993031001

ABSTRAK

Nama : Sri WahyuniHasibuan
NIM : 15 302 00026
Judul : Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya anak yang menggunakan *smartphone* atau yang lebih disebut sebagai *handphone* (HP) android, yang menyebabkan anak malas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif yaitu statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau member gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 11-12 tahun sebanyak 30 orang yang bertempat tinggal di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket.

Apabila dilakukan perhitungan koefisien determinan yang bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variable pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak dalam bentuk persentase, maka diperoleh: $KP = r^2 \times 100\% = (-0,875)^2 \times 100\% = 0,765 \times 100\% = 76,5\%$. Artinya besar nilai variable pada pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak sebesar 76,5% dan sisanya 23,5 ditentukan oleh variabel lain. Hal ini dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan pada Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara”.

Kata Kunci: *Smartphone*, Psikologis Anak

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara”** dengan baik dan tepat waktu. Serta Sholawat beserta salam kearah Nabi Besar Muhammad Saw, karena safaat Beliaulah yang kita harapkan di hari yang tak berguna harta dan jabatan, kecuali amal yang shaleh, dan Beliaulah yang telah menghalalkan Al-Qur’an dan Sunnah sebagai pedoman bagi ummatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan moral dan materil dari semua pihak, penulisan skripsi ini tidak terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak. Ucapan terimakasih pertama-tama disampaikan kepada:

Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan. Bapak Dr. Darwis Dasopang, M. Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Bapak Dr. Anhar, MA., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Bapak Dr. Sumper Mulia Harahap, M. Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat belajar dan menambah wawasan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan.

Bapak Dr. Ali Sati, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan. Bapak Dr. Mohd. Rafiq, S. Ag., M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik. Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M. Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, perencanaan dan keuangan. Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.

Ibu Maslina Daulay, M.A., selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidempuan yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.

Bapak Sukerman, S.Ag selaku Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan banyak motivasi dan pelayanan akademik yang memuaskan demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Bapak Dr. Mohd. Rafiq, S. Ag., M.A., selaku Pembimbing I dan Ibu Maslina Daulay, M.A., selaku Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus meluangkan waktunya untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kepala perpustakaan Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S.S., M. Hum dan seluruh pegawai perpustakaan IAIN Padangsidempuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dalam penelitian ini.

Teman-teman seperjuangan mahasiswa fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, khususnya kelas BKI-1, 2, dan 3, dan sahabat-sahabatku tersayang Amira Zatil Rahmah, Sari Harahap, Rezky Maiya, Mizwar Munthe, teman dan adik-adik kos serta keluarga besar IMLUPAS (Ikatan Mahasiswa Labuhanbatu Utara Padangsidempuan), yang telah memberikan dorongan, dukungan, dan motivasi serta sumbangan pemikirannya untuk menyelesaikan penelitian ini.

Teristimewa buat ayahanda **Alm. Mhd Yusup Hasibuan** dan Ibunda **Lia br Tanjung (Ijah)** tercinta, yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan perhatian, kasih sayang, motivasi, semangat, do'a dan dukungan serta memberikan bantuan moril dan material kepada penulis tanpa mengenal lelah sejak dilahirkan sampai sekarang dan selalu sabar memotivasi penulis. Semoga ayah ditempatkan di Surgannya Allah SWT dan ibu selalu diberikan kesehatan dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

Abang dan Kakak tersayang, Khairil Bakti Hasibuan, Ahmad safi'i Hasibuan SE, Ahmad Ridwan Hasibuan, Yusliani Hasibuan S.Pd, keponakan dan keluarga yang telah menjadi sumber motivasi penulis yang selalu memberikan do'a dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan penulis. Semoga Allah membalasnya dengan berlimpah kebaikan dan selalu dimudahkan Allah dalam segala urusan serta kesehatan.

Terakhir, ucapan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian penulisan skripsi ini dan semoga amal kebajikan mereka diterima di sisi-Nya, serta diberikan pahala yang berlipat ganda sesuai dengan amal perbuatannya. Penulis

menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga masih perlu dibenahi dan dikembangkan lebih lanjut. Semoga hasil karya ini bermanfaat bagi kita semua. Dan penulis berharap ilmu yang didapat selama dalam perkuliahan dapat memberikan inspirasi bagi semua.

Padangsidempuan, September 2020

Sri WahyuniHasibuan
NIM: 15 302 00026

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSYAH	
SURAT PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	6
G. Defenisi Operasional Variabel	7
H. Sistematika Pembahasan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori	11
1. Pengertian Smartphone	11
2. Psikologis Anak.....	16
3. Pengaruh Penggunaan Smartphone.....	20
4. Manfaat Smartphone	23
B. Penelitian Terdahulu	25
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Hipotesis	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
B. Jenis Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	33
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Temuan Umum	
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43
2. Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Usia.....	44

3. Keadaan Agama Berdasarkan Penganutnya.....	44
4. Keadaan Ekonomi Masyarakat Desa Meranti Omas.....	45
5. Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Meranti Omas.....	45
B. Temuan Khusus	46
1. Pengaruh Smartphone di Desa Meranti Omas	46
2. Psikologis Anak di Desa Meranti Omas	54
3. Pengujian Hipotesis.....	62
4. Keterbatasan Penelitian	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 1 Jumlah Sampel Penelitian	30
TABEL 2 Kisi Kisi Angket Variabel X	32
TABEL 3 Kisi-Kisi Angket Variabel Y	33
TABEL 4 Validitas Pengaruh <i>Smartphone</i>	36
TABEL 5 Validitas Psikologi Anak.....	36
TABEL 6 Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin	43
TABEL 7 Keadaan Penduduk Berdasarkan usia	44
TABEL 8 Keadaan Agama Dan Penganutnya	45
TABEL 9 Keadaan Ekonomi Masyarakat.....	45
TABEL 10 Tingkat Pendidikan Masyarakat.....	46
TABEL 11 Menggunakan Kamera Untuk Mengabadikan Momen	47
TABEL 12 Melihat Notifikasi <i>Smartphone</i>	47
TABEL 13 Permainan Sebagai Hiburan	48
TABEL 14 Media Sosial Untuk Mengirim dan Menerima Pesan	48
TABEL 15 Berbagi Pesan di Grup.....	49
TABEL 16 Memposting Status Media Sosial.....	49
TABEL 17 Mencari Informasi Di <i>Website</i>	50
TABEL 18 Merekam Aktivitas Dari Kamera <i>Smartphone</i>	50
TABEL 19 Mendengarkan Berbagai Musik	50
TABEL 20 Main <i>Game Online</i>	51
TABEL 21 Mendengarkan Radio	51
TABEL 22 Mendownload Musik	52
TABEL 23 Mendownload Video	52
TABEL 24 Mendownload Berbagai Aplikasi.....	52
TABEL 25 Menonton Berbagai Video Youtube	53
TABEL 26 Rangkuman Deskripsi Data Pengaruh <i>Smartphone</i>	53
TABEL 27 Distribusi Frekuensi Pengaruh <i>Smartphone</i>	54
TABEL 28 Tidak Meminjamkan <i>Smartphone</i>	55
TABEL 29 Tidak Merespon Ketika Orangtua Memanggil.....	55
TABEL 30 Marah Dan Menangis Ketika Tidak Diberikan <i>Smartphone</i>	55
TABEL 31 Suka Bermain Sendiri	56
TABEL 32 Lupa Waktu Saat Bermain <i>Smartphone</i>	56
TABEL 33 Memperaktekkan Tokoh yang Ditonton	56
TABEL 34 Senang Menunjukkan Kepandaian Dalam Bermain <i>Smartphone</i> ...	57
TABEL 35 Marah Ketika di Ganggu Bermain <i>Smartphone</i>	57
TABEL 36 Dibujuk Dengan Menggunakan <i>Smartphone</i>	58
TABEL 37 Lebih Memperhatikan <i>Smartphone</i> dari Pada Orang Lain	58
TABEL 38 Marah Saat Batrai <i>Lowbat</i>	59
TABEL 39 Berselisih dengan Saudara	59
TABEL 40 Lupa Tugas Sekolah	60
TABEL 41 Tidak Menyelesaikan Tugas	60
TABEL 42 Nilai Tugas Menurun	60
TABEL 43 Rangkuman Deskripsi Data Psikologis Anak	61

TABEL 44 Distribusi Frekuensi Psikologis Anak.....	61
TABEL 45 Indeks Korelasi Pengaruh <i>Smartphone</i> Terhadap Psikologis Anak	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern sekarang, masyarakat diidentikkan dengan era masyarakat digital. Setiap aktivitas manusia tidak lepas dari serangkaian teknologi digital. Interaksi antarmanusia digerakkan dengan teknologi serba digital: komputer, internet, mesin atm, telepon, *handphone*, dan sebagainya. Semua yang dilakukan sudah sangat mudah karena perkembangan teknologi yang pesat.

Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Manusia menggunakan teknologi tersebut hampir dalam setiap gerak kehidupannya, terutama penggunaan *smartphone*. Mulai dari bangun tidurnya yang dibangunkan oleh alarm jam, kemudian langsung menghidupkan televisi, menyalakan *handphone* atau komputer untuk memeriksa *email* atau melihat pesan di *facebook*. Sadar atau tidak sadar manusia menjadi tergantung pada teknologi.¹

Pengaruh kemajuan teknologi juga menimbulkan perkembangan baru, yaitu kuantitas komunikasi semakin bebas hambatan, kualitas bahan komunikasi semakin baik, jangkauan penyebaran semakin luas dan arus penyebaran semakin cepat dan canggih.² Teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin

¹Morrison, Andi Corry Wardhani, dkk, *Teori Komunikasi Massa* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 30.

²Sulistyaningtyas, dkk, 'Perubahan Cara Pandang dan Sikap Masyarakat Kota Bandung Akibat Pengaruh Gaya Hidup Digital', *Jurnal Sositeknologi*, Vol. 27. 2012.

pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Perkembangan seseorang dimulai dari lingkungan keluarga. Dilingkungan keluargalah suatu hubungan ditumbuhkan seperti, kepedulian, kesadaran, kasih sayang dan pengertian dasar tentang lingkungan. Kepedulian tentang perkembangan manusia di dalam suatu keluarga sangat penting, melalui berbagai usaha peningkatan pengetahuan, kesadaran keterampilan dan sikap anggota keluarga secara menyeluruh dan terpadu dengan memperhatikan semua aspek fisik, mental, spiritual, dan sosial.³

Dalam Al-Quran surah At-Tahrim ayat 6 kita diperintahkan untuk menjadi diri kita sendiri dan keluarga

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا قُوْا اَنْفُسَكُمْ وَاَهْلِيْكُمْ نَارًا وَقُوْدُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَٰئِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُوْنَ اِلٰهَ مَا اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ ﴿٦﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Keluarga merupakan media pertama dan utama yang secara langsung atau tidak langsung berpengaruh terhadap perilaku dalam perkembangan anak. Orang tua khususnya, mereka harus bisa membagi waktu antara bekerja dan ketika sedang bersama anak. Mampu mengarahkan anak-anaknya sehingga anak mampu mengambil keputusan untuk mengembangkan kemampuan yang ada

³Conny R Semiawan, *Penerapan Pembelajaran Pada Anak* (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 62

dalam diri dan anak mampu mengembangkan kehidupan yang sehat dan produktif serta memiliki kepedulian terhadap orang lain.⁴

Teknologi merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hubungan sosial. Bahkan teknologi menjadi ciri masyarakat modern. Zaman sebelum adanya *smartphone* masyarakat hidupsederhana mereka sering berjumpa untuk bercakp-cakap dengan tatap muka secara langsung *Smartphone* adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Hari ke hari selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis dan mudah terjangkau. Perkembangan teknologi jelas sangat mempengaruhi manusia. Karena dapat membantu daya kreativitas manusia terutama anak-anak. Dengan adanya tampilan gambar yang bisa bergerak, efek suara, atau nyanyian membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi sangat disukai oleh anak-anak. Kehadiran *Smartphone* sebagai alat komunikasi sekaligus hiburan tentu memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunaannya itu sendiri. Dampak positifnya adalah kehadiran *smartphone* dapat memangkas ruang, waktu, jarak dan biaya untuk berkomunikasi, memudahkan mencari informasi dan bagi orang tua dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak. Dampak negatif kemunculan *smartphone* adalah dimana orang-orang akan lebih senang menyendiri untuk menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, kurangnya komunikasi secara langsung dan perubahan cara berkomunikasi di masyarakat.⁵

⁴*Ibid.*, hlm 79

⁵Yeni Yuniati, dkk, “*Konsep Diri Remaja Dalam Komunikasi Sosial Melalui Smartphone*”, Vol.31, No.2, 2015, Jurnal Sosial dan Pembangunan (<http://unisba.ac.id>), hlm 8.

Smartphone kini menjadi barang yang banyak beredar dan banyak dimiliki oleh setiap orang sebagai alat komunikasi bagi orang lain. Banyak hal yang digunakan dengan *smartphone*, sebagai media sosial sangat populer untuk mendistribusikan konten, seperti berita, Contohnya bisa menggunakan aplikasi yang tersedia seperti *facebook, games, musik, youtube, line, instagram, whatsapp,* dan *twitter*. Bahkan bisa berkomunikasi tatap muka secara langsung melalui *video call*.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Pita, ia mengatakan,

Saya merasa, anak saya sudah kecanduan dalam menggunakan *smartphone*, semenjak saya memberikan *handphone*, anak saya sering mengabaikan panggilan saya. Baik itu ketika saya memanggilnya untuk makan ataupun ketika saya minta dia untuk belajar, nilai-nilai disekolahnya juga menurun dan karena itu saya sering memarahinya.⁷

Dilanjutkan hasil wawancara dengan ibu Rahma, ia mengatakan,

Anak saya kalau sudah memegang *handphone* jangan harap bisa diganggu, dia akan lebih mementikan *handphonnya* dari pada panggilan saya ataupun ayahnya. Ketika saya memintabantuannya untuk pergi ke warung untuk membeli sesuatu, saya harus memanggilnya berulang-ulang dengan nada suara yang keras.⁸

Fenomena ini menunjukkan, anak mengalami kecanduan *Smartphone*. Maka dengan latar belakang inilah peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.**

⁶*Ibid.*,

⁷ Pita, Ibu Rumah Tangga, *Hasil Wawancara*, Pada Tanggal, 03 April 2019 pukul 14:00.

⁸Rahma , Ibu Rumah Tangga, *Hasil Wawancara*, Pada Tanggal, 03 April 2019 pukul 14:00.

Dilapangan, orangtua terlalu menuruti kemauan anak-anaknya, orang tua memberikan semua yang anak-anak minta tanpa memikirkan pengaruh yang akan anak-anak alami baik itu bagi fisik dan psikologis anak, seperti ketergantungan atau kecanduan, menurunkan daya ingat, malas bergerak dan kurang aktif secara fisik, bahkan prestasi di sekolah menurun, pergaulan yang kurang dalam lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa *Smartphone* memiliki pengaruh yang buruk bagi anak-anak.⁹ Dalam hal ini peneliti melihat penggunaan *smartphone* pada anak usia 11-12 tahun. Karena pada usia inilah anak sudah mulai menggunakan *smartphone*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka fokus penelitian ini adalah Pengaruh *Smartphone* (variabel x) Terhadap Psikologis Anak (variabel y) di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara. Berdasarkan variabel x (Pengaruh *Smartphone*), maka permasalahan yang diteliti dalam hal fisik atau psikisnya. Pertama dalam fisik yaitu lebih senang berdiam diri dan jarang bergerak, Kedua psikisnya yaitu kecanduan, menurunkan daya ingat yang mengakibatkan prestasi di sekolah menurun, serta mengganggu sistem kinerja otak. Sedangkan dilihat dari segi variabel y (Psikologis Anak), dalam fisik yaitu menghambat proses perkembangan anak disebabkan jarang bergerak dan mengabaikan panggilan orang tua. Pengaruh pada psikisnya yaitu emosional, konsentrasi menurun, tontonan atau konten kekerasan dan seksual membuat anak cenderung ingin melakukan hal yang dilihat.

⁹Observasi di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara, Pada Tanggal 03 April 2019

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah, yaitu pengaruh *smartphone* (variabel x) anak cenderung malas dan kecanduan, sedangkan psikologis anak (variabel y) yaitu anak cenderung lebih emosional.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh *smartphone* terhadap Psikologis anak di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, adalah Untuk mengetahui pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini ditinjau dari segi manfaatnya ada dua macam, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan.
- b. Dapat menjadi tambahan rujukan untuk kajian-kajian dalam penggunaan *smartphone* dan pengaruh yang dari *smartphone* tersebut terhadap psikologis anak.

- c. Bagi peneliti Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana sosial (S.Sos).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orangtua diharapkan penelitian ini dapat memberi informasi terkait pengaruh negatif *smartphone* yang menjadikan anak kecanduan dalam menggunakannya.
- b. Bagi anak sebagai informasi dan peringatan kepada anak, supaya lebih berhati-hati dan tidak berlebihan saat bermain *smartphone* yang mengakibatkan pengaruh negatif bagi diri sendiri.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan cakrawala pengetahuan bagi masyarakat khususnya bagi orang tua dalam mengawasi anaknya dalam menggunakan *smartphone* di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

G. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan pengkajian di atas, berbagai literatur dan teori kedua variabel penelitian ini, yaitu pengaruh *smartphone* sebagai variabel (X), dan psikologis anak variabel (Y). Maka dapat dirumuskan defenisi operasionalnya, sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁰
Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah akibat dari penggunaan *smartphone* yang membuat anak cenderung emosional dan malas sehingga

¹⁰Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001) hlm. 849.

berpengaruh terhadap psikologis anak yang berada di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

2. *Smartphone* merupakan sebuah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang berkemampuan khusus seperti yang ada pada komputer. *Smartphone* adalah telepon genggam *touch screen* yang mempunyai kemampuan dengan fungsi serupa dengan komputer.¹¹ Penggunaan *Smartphone* adalah aktivitas menggunakan fitur-fitur yang ada pada *smartphone* tersebut. Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *handphone* jenis android yang sempurna dan mudah digunakan anak-anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.
3. Psikologis adalah berasal dari bahasa Yunani yaitu "*psychology*" yang merupakan gabungan dari kata *psycho* dan *logos*. *Psycho* berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu. Secara harfiah psikologi diartikan sebagai ilmu jiwa.¹² Kondisi psikologis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah situasi atau keadaan jiwa yang ada pada diri anak yang menggunakan *smartphone* di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.
4. Anak (jamak: anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak juga merupakan keturunan kedua, di mana kata "anak" merujuk pada lawan dari orang tua, orang dewasa

¹¹Kim Mi-Young, *I Can't Life Smartphone: Aku Nggak Bisa Hidup Tanpa Smartphone* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), hlm 23.

¹²Nurussakinah Daulay, *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Qur'an tentang Psikologi*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014), hlm. 9.

adalah anak dari orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa.¹³ Anak adalah keturunan yang kedua atau manusia yang di lahirkan disuatu daerah atau manusia yang masih kecil. Anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang masih memerlukan bimbingan, arahan dan masih berada dalam proses belajar serta masih berumur 11-12 tahun yang sudah diberi kebebasan orang tuanya dalam menggunakan *smartphone* di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Jadi psikologis anak yang dimaksud adalah kehidupan kijiwaan anak secara total sebagai *person* yang membahas tentang perkembangan motorik anak, tingkah laku, perilaku, kejiwaan anak.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami dan mengetahui pembahasan skripsi ini, Peneliti berusaha memaparkan secara ringkas sistematika pembahasannya. Sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, defenisi operasional variabel dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan Landasan teori yang terdiri dari kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis

Bab III Metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data uji validitas dan reliabelitas instrumen dan teknik analisis data.

¹³Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga *Op, Cit*, hlm 43.

Bab IV Pembahasan tentang hasil penelitian yang terdiri dari temuan umum, temuan khusus, pengujian hipotesis dan keterbatasan penelitian.

Bab V adalah Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

Kerangka Teori

Pengertian *Smartphone*.

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikator kepada khalayak. Sedangkan definisi media sosial menurut Andreas Haenlein adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan serta pertukaran *user-generated content*. Web 2.0 menjadi *platform* dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai macam bentuk, diantaranya termasuk *social network* (layanan jejaring sosial), *forum*, *internet*, *weblogs*, *social blogs*, *micro blogging*, *wikis*, *podcasts*, gambar, *video*, *rating*, dan *bookmark sosial*.¹⁴

Kemajuan teknologi saat ini terus meningkat. Bahkan sejak kemunculan jejaring sosial atau sosial media. Saat ini untuk mengakses media sosial dapat dilakukan dengan cara yang lebih mudah dan cepat, tidak perlu membawa laptop atau komputer, cukup melalui *smartphone* seseorang dapat dengan mudah berkomunikasi kepada siapapun. *Smartphone* adalah hasil perkembangan teknologi yang telah dimanfaatkan oleh manusia. Hubungan manusia dan teknologi mempengaruhi persepsi dan pengertian manusia terhadap banyak hal.¹⁵

¹⁴ Nadia Faidatun Nasiha, “*Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Citra Tubuh Mahasiswa*” (Skripsi: Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN Ponorogo Tahun, 2016), hlm 18-19

¹⁵ Morissan, Andi Corry Wardhani, dkk, *Op. Cit*, hlm. 31.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Menurut Wikipedia (Bahasa Inggris: *Smartphone*) adalah telpon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai seperti komputer, telpon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak/sistem operasi yang menyediakan hubungan standar (*standard interface*) dan mendasar pengembang aplikasi, merupakan sebuah telpon yang menyajikan aplikasi canggih seperti surel (surat elektronik) dan lainnya.¹⁶ Menurut Duha *smartphone* merupakan suatu alat komunikasi atau telpon seluler yang dilengkapi dengan *organizer digital*. Perangkat tersebut dapat juga berfungsi sebagai data *organizer*, *email client*, *web browser*, pemutar musik, pemutar film, kamera digital, GPS, menyunting dokumen, dan fungsi lainnya.¹⁷

Bacher menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan dan merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi sebagai komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Assistant* (PDA) akses internet, *email*, dan *Global Positioning System* (GPS).¹⁸

¹⁶http://id.wikipedia.org/wiki/Media_komunikasi, di akses tanggal 23 Oktober 2020.

¹⁷<http://perpus.fikumj.ac.id>, diakses tanggal 24 Oktober 2020

¹⁸E. Backer, *Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience, dalam E- journal, University of Balla Australia*, 2010 dalam Alexander Oktaria, Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa, Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017.

Ada beberapa indikator dari *smartphone* yaitu:

Frekuensi Penggunaan *Smartphone*

Frekuensi adalah tingkat keseringan atau kekerapan/kejarangan kerapnya, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.¹⁹ Setiap pengguna *smartphone* memiliki tingkat keseringan yang dapat diukur berdasarkan indikator penentu frekuensi penggunaan *smartphone*. Indikator frekuensi penggunaan *smartphone* yang harus diperhatikan diantaranya sebagai berikut:

Penggunaan aplikasi *smartphone* merupakan tingkat keseringan menggunakan aplikasi yang menarik bagi penggunanya. Aplikasi ini berupa kamera, pemberitahuan (*notification*), *games*, dan kegiatan *men-download* dari *googleaccount*.

Pengguna media sosial dari *smartphone* merupakan kegiatan dari akun media sosial yang telah tersambung ke *link* internet dan memiliki *keypassword* pengguna. Kegiatan ini berupa *chatting-an*, *sms*, *messenger* dan kegiatan *publish* gambar dan sebagainya.

Durasi Penggunaan *Smartphone*

Durasi merupakan seberapa waktu yang diperlukan seorang dalam menggunakan *smartphone*.²⁰ Durasi adalah lamanya sesuatu berlangsung, rentang waktu pengguna untuk melakukan kegiatan baik itu mengakses, *mem-publish* dan menginformasikan aktivitas kesehariannya. Dari indikator ini dapat dipahami bahwa intensitas penggunaan *smartphone* akan terlihat dari kemampuan seseorang

¹⁹ Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), hlm. 40.

²⁰*Ibid.*,

menggunakan waktunya untuk melakukan suatu kegiatan-kegiatan tertentu. Anak di bawah usia 15 tahun sebaiknya tidak menggunakan ponsel lebih dari 2 jam, karena jika berlebihan akan mengakibatkan pengaruh yang buruk bagi kesehatan.²¹

Aplikasi *Smartphone*

Untuk memudahkan proses komunikasi sesama pengguna *smartphone*, biasanya akun tersebut dimuat berdasarkan identitas pengguna dan didaftarkan melalui *e-mail* atau *g-mail*. Setelah proses pendaftaran selesai maka pengguna perlu *download* aplikasi media sosial pada layanan (*playstore*) yang disediakan oleh *smartphone*. Akun akan aktif secara otomatis pada aplikasi media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dan *whatsap*.²²

Menurut Jubilee Enterprise bahwa karakteristik masing-masing media sosial itu dibedakan sebagai berikut:

Karakteristik *facebook*, pengguna *facebook* akan mengungkapkan foto secara deskriptif, lengkap, dan detail. Struktur penulisan kata SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan) bisa digunakan secara utuh dan ekspresi pengguna *facebook* bisa ditulis satu paragraf utuh. Pemilik akan *facebook* bisa mendeskripsikan pengalamannya secara lengkap dan rinci.²³

Karakteristik *twitter*, pengguna *twitter* hanya dibatasi hanya 140 karakter, harus menulis *tweet* secara singkat. Untuk efisiensi pengguna *twitter* sangat memanfaatkan *tool*, antara lain *mention* dan *hashtag* diharapkan *tweet* tersebut

²¹Prasetya Mulya, *Sosial Media Nation* (Jakarta: Publishing , 2012), hlm. 3.

²²Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial Interaksi, Identitas dan Modal Sosial* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 15.

²³Jubilee Enterprise, *Strategi Memenangkan Isu di Media Sosial* (Jakarta: Kompas Gramedia, 2016). hlm. 2.

berkembang dengan munculnya tanggapan dan percakapan dari pengguna lain.²⁴

Ciri khas pesan berbasis *twitter* efektif (singkat, tepat dan jelas). Tulisan harus singkat namun harus mudah dipahami. Pengguna harus terbiasa dengan tanda baca seperti *@(mention)*, *#(hashtag)*, *RT(read tweet)* untuk mengefesienkan kalimat.

Karakteristik *Instagram*, pengguna *instagram* mengisi keterangan dengan *hashtag*. Tidak perlu menulis deskripsi karena sudah diwakili oleh foto. Teks digunakan untuk menganggapi komentar dari pada *follower*, *instagram* lebih menekankan unsur visual.

Karakteristik *WhatsApp*, *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan untuk bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet dengan koneksi 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, pengguna dapat melakukan obrolan *online*, bertukar foto, berbagi *file*, dan lain-lain.²⁵

Psikologis Anak

Psikologi anak termasuk bagian dari psikologi perkembangan, yang mempelajari tentang perkembangan anak. Psikologi perkembangan meliputi beberapa bidang psikologi, yaitu psikologi anak, psikologi remaja, psikologi orang dewasa dan psikologi lansia (lanjut usia). Psikologi perkembangan sendiri diartikan sebagai

²⁴*Ibid*,.hlm. 3

²⁵*Ibid*,.hlm. 25.

cabang psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang proses perkembangan dari masa konsepsi sampai meninggal dunia.²⁶

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari psikis dan tingkah laku manusia.²⁷ Secara harfiah psikologi umumnya dimengerti sebagai “ilmu jiwa”. Pengertian ini didasarkan pada terjemahan dari bahasa Yunani: *psyche* dan *logos*. *Psyche* berarti “jiwa” atau “nyawa” atau “alat untuk berfikir”. *Logos* berarti “ilmu” atau “yang mempelajari tentang”. Dengan demikian, psikologi diterjemahkan ilmu yang mempelajari jiwa.²⁸

Jalaluddin memberikan definisi psikologi sebagai berikut:

Psikologi secara umum mempelajari gejala-gejala kejiwaan manusia yang berkaitan dengan pikiran (*cognisi*), perasaan (*emotion*), dan kehendak (*conasi*). Gejala tersebut secara umum memiliki ciri-ciri yang hampir sama pada diri manusia dewasa, normal, dan beradaptasi. Ketika gejala pokok tersebut dapat diamati melalui sikap perilaku manusia.²⁹

Keadaan jiwa seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi kondisi psikologis individu disebut juga sebagai stresor psikososial. Dadang Hawari menjelaskan bahwa:

Stresor psikososial adalah setiap keadaan atau peristiwa yang menyebabkan perubahan dalam kehidupan seseorang orang itu terpaksa mengadakan adaptasi atau penyesuaian diri untuk menanggulangnya. Namun, tidak semua orang mampu melakukan adaptasi dan mengatasi stressor tersebut, sehingga timbulah keluhan-keluhan antara lain berupa stress, cemas, dan depresi.³⁰

²⁶ Lilik Sriyanti, *Psikologi Anak Mengenal Autis Hingga Hiperaktif* (Salatiga: STAIN Salatiga, 2014), hlm. 1.

²⁷ Zulfan Saam, *Psikologi Konseling* (Jakarta: RajaGrafindo, 2013), hlm. 2

²⁸ Nurussakinah Daulay, *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Qur'an Tentang Psikologi*, *Op.Cit*, hlm. 9.

²⁹ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, Ed. Rev, Cet 16 (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012). hlm. 7.

³⁰ Dadang Hawari, *Managemmen Stres Cemas dan Depresi* (Jakarta: FKUI, 2001), hlm. 3.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa psikologi berarti ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala kejiwaan pada manusia yang dapat diamati melalui sikap dan perilaku manusia dalam lingkungannya. Dalam penelitian ini, kondisi psikologis tersebut berkaitan dengan kondisi seseorang yang menggunakan *smartphone*.

Perkembangan anak ditentukan oleh komponen dasar yang bersifat sosio-aktif, yaitu ketergantungan dalam diri anak. Unsur-unsur yang sangat ditentukan dalam teori ini adalah motivasi, emosi, dan aspek-aspek internal lainnya. Para penganut psikodinamika percaya bahwa perkembangan merupakan suatu proses aktif dan dinamis yang sangat dipengaruhi oleh dorongan-dorongan atau implus-implus individual yang dibawa sejak lahir serta pengalaman-pengalaman sosial dan emosionalnya.³¹

Sigmund Freud, dalam teorinya psikoanalisis memandang sifat manusia sebagai sesuatu yang dinamis dengan transformasi dan pertukaran energi di dalam kepribadiannya. Manusia mempunyai pikiran sadar (berhubungan dengan kesadaran terhadap dunia luar), pikiran pra-sadar (yang berisi kenangan-kenangan akan pengalaman yang tersembunyi atau terlupakan yang masih dapat diingat), dan pikiran bawah sadar (berisi naluri, kekuatan yang terpendam). Menurut Freud, kepribadian terdiri atas tiga bagian:

Id (terdiri atas naluri dasar amoral, dan bekerja sesuai dengan prinsip kesenangan).

³¹Lilik Sriyanti, *Op. Cit.*, hlm. 13.

Ego (“pusat pikiran”, yang membuat keputusan secara sadar sesuai dengan prinsip kenyataan).

Superego (hati pikiran yang berisi nilai-nilai ajaran orang tua dan bekerja sesuai dengan prinsip moral)³²

Anak sebenarnya pada tahap perkembangannya akan melalui beberapa fase seperti fase orok, fase netek, fase pencoba, fase penentang I, fase bermain, fase anak sekolah, fase pueral, fase pubertas (penantang II) dan setiap fase ini harusnya dijalankan dengan baik.³³ Selain itu anak juga merupakan individu yang masih sangat mudah terpengaruh terhadap situasi atau lingkungan ia berada. Pada dasarnya seorang anak dalam tahap perkembangannya membutuhkan peran orangtua agar terhindar dari perilaku menyimpang. Menurut teori Empirisme yaitu teori yang berpaham lingkungan sebagai perilaku anak. Teori ini bersifat sosiologi karena orang-orang disekitar anak memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan anak.³⁴ John Locke mengatakan bahwa ketika bayi dilahirkan kondisinya *tabula rasa* atau seperti kertas kosong yang bersih. Pengalaman dan proses belajar yang diperoleh melalui indra serta peran orangtua sangat dominan dalam mengajari anak, merancang, memilih dan memutuskan lingkungan serta pengalaman yang sesuai sejak anak lahir.³⁵

Masa anak dimulai setelah masa bayi yang penuh “ketergantungan” yaitu dari usia sekitar 2 tahun sampai usia 12 tahun, masa anak di bagi menjadi 2 periode yaitu,

³²Samuel T. Gladding, *Konseling Profesi Yang Menyeluruh*, (Jakarta:Mindeks, 2015) hlm. 234.

³³Agoes Soejanto, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005, hlm. 54.

³⁴Lilik Sriyanti, *Op, Cit.*, hlm. 12

³⁵Lusi Nuryanti, *Psikologi Anak* (Jakarta: PT.Indeks: 2008), hlm. 3.

masa anak awal, berlangsung dari usia 2-6 tahun dan masa anak akhir, berlangsung dari usia 6-12 tahun.³⁶

Anak adalah keturunan yang kedua atau manusia yang masih kecil.³⁷ Anak yang dimaksudkan adalah keturunan yang kedua dari orang tuannya. Jadi anak disini anak yang berusia 11-12 tahun. Kemudian dapat diambil kesimpulan bahwa seorang anak itu adalah merupakan seorang individu yang masih membutuhkan arahan dan kematangannya yang berlangsung secara sistematis dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).³⁸ Sehingga, psikologis anak adalah perubahan pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi di dalam diri anak mulai dari fisik, kepribadian, sifat, dan identitasnya. Hal ini bisa di pengaruhi oleh lingkungan keluarga, masyarakat, atau teman sebaya yang bisa mengubah karakter dan kepribadiannya.

Perkembangan fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Kuhlen dan Thompson mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu:

Sistem saraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi
 Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik
 Kelenjar Endoktrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis

³⁶Cristiana Harisoejiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 193.

³⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 41.

³⁸Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 15.

Struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi berat dan proporsi.³⁹

Pengaruh Penggunaan *Smartphone*

Berikut adalah pengaruh negatif dan positif dari penggunaan *smartphone* yang sangat merugikan dan tidak disadari oleh penggunanya:

Pengaruh Negatif

Membuat ketagihan, perangkat *smartphone* ini begitu mudah membuat pemiliknya merasa kecanduan. *Smartphone* memicu kenaikan penggunaan internet yang cukup signifikan, namun berdampak buruk bagi kesehatan mental.⁴⁰

Kelompok pecandu adalah kelompok yang mengalami kendala dalam kehidupan sehari-hari akibat *smartphone*, serta terlihat ada obsesi atau gejala menarik diluar batasan.

Membahayakan mata, berlama-lama memelototi teks berukuran kecil di layar ponsel bisa menyebabkan sakit kepala, penglihatan kabur, dan mata kering.

Penelitian baru menunjukkan orang-orang yang membaca pesan teks atau berseluncur internet di *smartphone* cenderung memegang perangkat canggih ini lebih dekat ketimbang saat membaca buku ataupun surat kabar, sehingga memaksa mata bekerja lebih keras dari biasanya.⁴¹

Anak yang bermain *game* di *smartphonenya* akan mudah membuat anak semakin kekurangan hubungan sosial terhadap lingkungan sekitar.

³⁹ John W. Santrock, dkk, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 20

⁴⁰Barakti, *Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*(Skripsi: Universitas Sam Ratulangi, 2016), hlm. 28.

⁴¹*Ibid.*, 11.

Anak-anak akan lupa waktu, pada zaman sekarang ini anak mudah bermain *smartphone* dimanapun dan kapanpun, jangan heran jika anak-anak banyak menghabiskan waktunya untuk bermain, tidak peduli siang atau malam.

Bahaya/resiko radiasi, paparan radiasi dari *smartphone* sangat berbahaya bagi kesehatan. Radiasi dari *smartphone* beresiko mengakibatkan gangguan terhadap perkembangan otak dan sistem imun anak.

Hambatan terhadap perkembangan, anak yang memiliki ketergantungan terhadap *smartphone* cenderung akan mengalami hambatan dan proses perkembangannya hal ini karena anak asik bermain dan jarang bergerak sehingga membuat proses pertumbuhan menjadi lambat.

Kebiasaan anak yang asik dengan *smartphone* akan berpengaruh terhadap kemampuan otak dalam menangkap informasi, selain itu anak juga malas untuk belajar dan membaca buku karena sudah kecanduan bermain *smartphone*.

Beresiko terhadap psikologis anak, terkadang sebahagian *game* ataupun tontonan pada *smartphone* memperlihatkan konten kekerasan dan seksual sehingga hal ini berdampak negatif bagi perkembangan psikologis anak, hal ini membuat anak cenderung ingin melakukan hal yang ditonton dan di realisasikan didunia nyata.⁴²

Pengaruh Positif

Mempermudah komunikasi, dalam hal ini *smartphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telpon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *smartphone*.

⁴²<https://blogs.insanmedika.co.id>, Dampak Negatif Smartphone Bagi Kesehatan Anak, diakses jumat, pukul 19:25 wib.

Menambah pengetahuan, dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang ada didalam *smartphone* kita

Menambah teman, dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial.

Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, dengan adanya 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 kurang dipahami.⁴³

Manfaat *Smartphone*

Komunikasi Antar Manusia

Smartphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi seperti *handphone* biasa pada umumnya, yaitu untuk telpon suara, mengirim pesan mms, pesan sms, dan layanan data.

Mencari informasi/ilmu

Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan *smartphone* dari pada hp biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Berselancar didunia maya akan terasa lebih cepat dengan *smartphone* yang menggunakan koneksi internet tanpa kabel generasi terbaru seperti 3G, 3, 5G, 4G, 4, 5G. Ditambah lagi web browser terbaru yang dapat menerjemahkan bahasa.

⁴³Puji Asmaul Chusna, “*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*”, Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2. 2017.

Hiburan

Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. *Media streaming online* pun dapat dengan mudah dijalankan di *smartphone* yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis ataupun berbayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada *smartphone*.

Aplikasi

Penggunaan *smartphone* dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia diinternet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakan.

Penyimpanan data

Kapasitas memori *smartphone* yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data *file*.Seperti halnya *usb flashdisk*, *usb external drive*, dan *multimedia card*, *handphone* yang canggih pun dapat dipergunakan untuk menyimpan berbagai *file* sesuai dengan kapasitas yang ada pada *smartphone*. *Smartphone* yang diberi kartu memori tambahan akan mampu menampung data lebih besar.

Gaya

Ada banyak orang yang menggunakan *smartphone* untuk menunjang penampilan sehari-hari. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menggunakan *smartphone* yang dipandang orang keren dan canggih.

Petunjuk Arah

Salah satu fungsi penting *smartphone* adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, jalan atau yang lainnya. *Smartphone* yang memiliki fasilitas GPS dapat menunjukkan arah mata angina seperti layaknya kompas. Selain itu dengan dipadukan layanan jejaring sosial maka dapat menjadi sesuatu yang sangat menarik dan dibutuhkan.⁴⁴

Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Maryam, Nim: 1430100027, Mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling Islam Tahun 2018 di Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan yang Berjudul *Hubungan Antara Insentisas Penggunaan Smartphone Dengan Pembentukan Koonsep Diri Mahasiswa Jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padang Sidempuan*.

Hasil penelitiannya yaitu *smartphone* dapat merubah serta membentuk konsep diri mahasiswa yang mengetahui identitas diri untuk melakukan hal yang menunjang keberadaan diri. Semakin intens mahasiswa menggunakan *smartphone* maka akan membentuk pengetahuan konsep diri, sesuai dengan jati dirinya sebagai mahasiswa jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan adalah sama-sama meneliti dampak teknologi terhadap anak. Sedangkan perbedaan peneliti

⁴⁴ M. Gustian Sobry, "Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak" Jurnal Penelitian Guru Indonesia, Vol. 2. No 2, 2017.

dengan apa yang diteliti adalah peneliti memfokuskan pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas.

Penelitian oleh Aslamiah, Nim: 123100210, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Tahun 2016 di Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan yang berjudul *Dampak Teknologi Terhadap Akhlak Anak Di Desa Panabari Kecamatan Tanotombangan Angkola*.

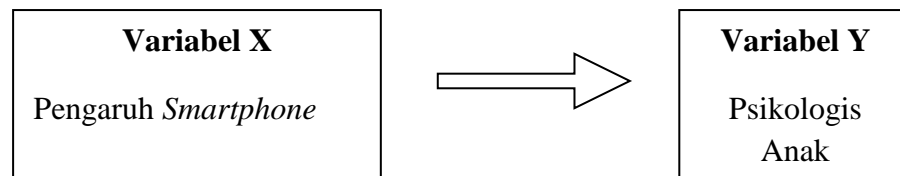
Hasil penelitian ini dalah terdapat dampak teknologi baik dampak positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif nya yaitu meningkatnya pengetahuan anak, sementara dampak negatif yaitu anak sering mempraktikkan hal-hal yang buruk dari yang dilihatnya malas mengerjakan pekerjaan rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak teknologi terhadap akhlak anak di Desa Panabari Kecamatan Tanotombangan Angkola. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di lakukan adalah sama-sama meneliti dampak atau pengaruh teknologi terhadap anak terkhusus *smartphone*. Sedangkan perbedaan peneliti dengan apa yang diteliti adalah peneliti memfokuskan pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas.

Kerangka Berpikir

Smarthphone adalah hasil perkembangan teknologi yang telah dimanfaatkan oleh manusia. Hubungan manusia dan teknologi mempengaruhi persepsi dan pengertian manusia terhadap banyak hal.⁴⁵ Dengan adanya *smarthphone* akan mempengaruhi anak-anak yang menggunakannya. Semakin sering seorang anak menggunakan *Smartphone* maka anak akan mengetahui apa yang seharusnya

⁴⁵Morissan, Andi Corry Wardhani, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 31

belum mereka ketahui. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir penulisan skripsi ini dapat digambarkan dengan skema berikut:



Hipotesis

Hipotesis secara etimologi, adalah perpaduan dua kata *hypo* dan *thesis*. *Hypo* berarti kurang dari: *thesis* adalah pendapat atau tesis. Oleh karena itu, secara harfiah hipotesis dapat diartikan sebagai sesuatu pernyataan yang belum merupakan suatu tesis, suatu kesimpulan sementara, pendapat yang belum final, karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai kesimpulan sementara yang masih harus diuji kebenarannya⁴⁶

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka pikir yang dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut: terdapat pengaruh yang signifikan antara *smartphone* terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara. Dilihat dari pernyataan uji hipotesis, adalah sebagai berikut:

Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima dan jika $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka H_0 diterima, dan H_a ditolak.

⁴⁶A Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2014), hlm.130.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara. Secara geografis desa meranti omas berbatasan dengan:

Sebelah barat perbatasan dengan desa Hatapang/Rombisan

Sebelah timur berbatasan dengan desa Bangun rejo/Silumajang

Sebelah utara berbatasan dengan desa Simonis

Sebelah selatan berbatasan dengan desa Silumajang/Hatapang

Peneliti memilih lokasi ini dengan alasan, karena keterbatasan waktu, mudah dijangkau, dan berdasarkan pengamatan peneliti banyak terjadi anak yang menggunakan *smartphone*, serta belum ada yang meneliti tentang “Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas, Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara”. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Juli 2019 sampai November 2020

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, data yang diambil dalam bentuk angka yang akan diproses secara statistik.⁴⁷ Metode yang digunakan adalah metode deskriptif-kuantitatif. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menguji suatu teori yang menjelaskan tentang hubungan kenyataan sosial. Pengujian tersebut dimaksudkan untuk mengetahui apakah teori yang ditetapkan didukung

⁴⁷SuharsimiArikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm .10.

oleh kenyataan atau bukti-bukti empiris atau tidak. Bila bukti-bukti yang dikumpulkan mendukung, maka teori tersebut dapat diterima. Sebaliknya bila tidak mendukung, maka teori tersebut ditolak, sehingga perlu diuji kembali atau direvisi.⁴⁸

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁴⁹ Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.⁵⁰ Populasi adalah keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti.⁵¹ Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang menetap di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara yang berusia 11-12 tahun sebanyak 120 orang anak.

Sampel

Sampel adalah berasal dari bahasa Inggris “*sample*” yang berarti bagian yang *representatif* atau suatu hak tunggal dari keseluruhan atau dari kelompok yang benar disajikan untuk pemeriksaan untuk dijadikan bukti kualitas.⁵² Sampel merupakan perwakilan dari populasi yang diteliti.⁵³ Dalam penelitian ini

⁴⁸Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), hlm. 34.

⁴⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 173.

⁵⁰M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 99.

⁵¹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 51.

⁵²Ibnu Hadjar, *Op. Cit.*, hlm. 34.

⁵³Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 119.

digunakan *purposivesampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel.⁵⁴ Adapun sampel dari penelitian ini adalah anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara yang berumur 11-12 tahun. Penarikan sampel bagi seorang peneliti bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam meneliti permasalahan yang diangkat sebagai judul penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitian disebut penelitian populasi, selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih tergantung kemampuan peneliti.⁵⁵

Dengan demikian jumlah sampel yang ditarik dari populasi yang diteliti berjumlah 25% anak, sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel. 1
Jumlah Sampel Penelitian

No	Anak	Sampel 25%	Dibulatkan
	120	0,25	30 Jumlah sampel=30

Dengan demikian sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang anak yang berumur 11-12 tahun yang sudah diberikan kebebasan dalam menggunakan *smartphone*.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut suharsini arikunto, instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih

⁵⁴Juliansyah Noor, *metodologi penelitian: skipsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah edisi pertama* (Jakarta: prenadamedia group, 2011), hlm. 155.

⁵⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi IV* (Jakarta: RinekaCipta, 1998), hlm. 120.

mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁵⁶ Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket.

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, hal-hal yang ia ketahui.⁵⁷

Di mana angket ini menggunakan Skala Likert yaitu digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dan dari variabel akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel.⁵⁸ Pendekatan ini menuntut sejumlah item pertanyaan yang monoton yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif.⁵⁹ Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti dengan membuang kalimat ragu-ragu untuk menghindari jawaban ganda. Untuk pertanyaan-pertanyaan yang benar dengan memberikan nilai jawaban terhadap 4 alternatif jawaban yang bergerak dari poin 4, 3, 2, dan 1 butir pertanyaan pada angket terbagi dalam butir positif (*favorable*) dan butir negatif (*unfavorable*).

Adapun skor yang ditetapkan untuk pertanyaan butir positif adalah:

Untuk *option* SS (Sangat Sering) diberikan skor 4

⁵⁶*Ibid.*, hlm 136

⁵⁷*Ibid.*, hlm 140

⁵⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 134.

⁵⁹Ibnu hadjar, *Op. Cit.*, hlm. 186.

Untuk *option* S (Sering) diberikan skor 3

Untuk *option* KK (Kadang-kadang) diberikan skor 2

Untuk *option* TP (Tidak Pernah) diberikan skor 1.

Sedangkan skor yang ditetapkan untuk butir pertanyaan negatif adalah:

Untuk *option* SS (Sangat Sering) diberikan skor 1

Untuk *option* S (Sering) diberikan skor 2

Untuk *option* KK (Kadang-kadang) diberikan skor 3

Untuk *option* TP (Tidak Pernah) diberikan skor 4

Tabel. 2

Kisi-kisi angket untuk variabel X (Pengaruh *smartphone*)

No	Variabel	Sub variabel	Indikator	Item pertanyaan
1	Pengaruh <i>Smartphone</i>	Jenis aplikasi penggunaan <i>smarthphone</i>	1. <i>facebook</i> dan <i>messenger</i> 2. <i>Game</i> 3. <i>Camera</i> 4. Musik dan radio	2, 4, 5, 6, 7
				3, 10
				1, 8,
				9, 11.
2		Kegiatan mengakses media sosial	<i>Chatting</i> <i>Upload</i> <i>Download</i>	7,12,13,14,15

Tabel. 3

Kisi-kisi angket untuk variabel Y (Psikologis Anak)

No	Variabel	Sub variabel	Indikator	Item pertanyaan
1	Psikologis Anak	Pengetahuan	mengetahui hal baru	6, 7
		Perasaan	-egois -lupa	1, 2, 4, 5, 9, 11, 12, 13, 15

		Tingkah laku	-marah -malas	3, 8, 10, 14
--	--	--------------	------------------	--------------

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas Angket

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur.⁶⁰Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrumen dalam mengumpulkan data. Uji validitas dilaksanakan dengan rumus korelasi product momen. Item angket dinyatakan valid jika harga r hitung > r table pada taraf signifikan 5 %.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi Product

N = Jumlah objek (responden)

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X (pengaruh *smartphone*)

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y (psikologis anak)

Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variable atau konstruk. Uji realibilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana angket dapat dipercaya atau dapat diandalkan dan tetap konsisten.

⁶⁰Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 97.

Untuk menguji tingkat keadaan dari masing-masing angket digunakan pengujian *Cranbach Alpha*. Suatu variable dikatakan reliable jika memberikannya nilai *icronbach*.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma h^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

\sum = jumlah varians butir

σ = varians total

Dari perhitungan reliabilitas dikonsultasikan dengan *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika r hitung $>$ r table maka item yang diuji reliable.

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S_i = varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i^2$ = jumlah kuadrat item X_i

$(\sum X_i)^2$ = jumlah item X_i dikuadratkan

N = Jumlah responden

Kemudian menjumlahkan varians semua item dengan rumus:

$$\sum S_i = S_1 + S_2 + S_3 + \dots + S_n$$

Keterangan:

$\sum S_i$ = jumlah varians semua item

$S_1 + S_2 + S_3 + \dots + S_n$ = varians item ke-1,2,3,.....n.

Menghitung varians total dengan rumus:

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S_t = varians skor tiap-tiap item

$\sum X_t^2$ = jumlah kuadrat X total

$(\sum X_t)^2$ = jumlah Xtotal dikuadratkan

N = Jumlah responden.⁶¹

Uji Validitas Variabel X dan Y

Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah data ada yang valid atau tidak.

Untuk pengujian validitas digunakan 30 responden di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu utara, dan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $dk = n - 2 = 30 - 2 = 28$ sehingga r_{tabel} diperoleh = 0,361 untuk mengetahui apakah pertanyaan- pertanyaan valid atau tidak. Untuk mengambil keputusan valid atau tidaknya data tersebut dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid dan

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid

Tabel 4
Tabel Validitas Pengaruh Smartphone

No	R hitung	R tabel	Hasil
1.	-0,015		Tidak Valid
2.	0,443		Valid
3.	0,361		Valid
4.	0,262		Tidak Valid
5.	0,258		Tidak Valid

⁶¹ Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Jakarta: Alfabeta, 2010), hlm.74

No	R hitung	R tabel	Hasil
6.	0,478	0,361	valid
7.	-0,221		Tidak Valid
8.	0,381		Valid
9.	-0,114		Tidak Valid
10.	0,552		Valid
11.	0,480		Valid
12.	0,397		Valid
13.	0,298		Tidak Valid
14.	0,445		Valid
15.	0,556		Valid

Tabel 5
Tabel Validitas Psikologis Anak (Y)

No	R hitung	R tabel	Hasil
1.	0,457	0,361	Valid
2.	0,528		Valid
3.	0,500		valid
4.	0,011		Tidak valid
5.	0,295		Tidak valid
6.	0,147		Tidak valid
7.	0,231		Tidak valid
8.	0,507		Valid
9.	0,614		Valid
10.	0,441		Valid
11.	0,476		Valid
12.	0,521		Valid
13.	0,425		Valid
14.	0,406		Valid
15	-0,085		Tidak Valid

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis korelasi (*Bivariate Correlation*) untuk melihat hubungan dua variable.⁶² Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variable dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara dua variable. Analisis korelasi sederhana dengan metode person atau sering disebut *Product Moment Pearson*. Nilai korelasi (r) berkisar antara 1 sampai -1, nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variable semakin kuat, sebaliknya nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variable semakin lemah.⁶³

Untuk mencari korelasi antara variabel X dan variabel Y, maka dilaksanakan dengan menggunakan alat uji korelasi *Product Moment* oleh Pearson, sebagai berikut:

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

Keterangan:

N : Number of cases

$\sum X$: jumlah seluruh skor variabel X

$\sum Y$: jumlah seluruh skor variabel Y

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian skor variabel X dan variabel Y

$\sum X^2$: jumlah deviasi skor variabel X setelah dikuadratkan.

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi

⁶²Rachmat Kriyanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: kencana, 2016), hlm. 166

⁶³Duwi Priyanto, *Mandiri Belajar SPSS untuk Analisis Data dan Uji Statistik*, (Yogyakarta: Mediakom, 2008), hlm. 53.

sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.⁶⁴ Pada statistik deskriptif akan dikemukakan cara-cara penyajian data atau analisis data, yaitu sebagai berikut:

Mean (rata-rata)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus yang digunakan, yaitu:⁶⁵

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

Mx: mean (rata-rata)

$\sum fx$: jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya.

N: jumlah data

Median

Median adalah suatu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil. Rumus yang digunakan, yaitu:⁶⁶

$$Mdn = \ell + \left(\frac{1/2N - f_{kb}}{f} \right) \cdot i$$

Keterangan:

Mdn: Median

ℓ : batas bawah nyata dari skor yang mengandung median

N : jumlah data

⁶⁴Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 29

⁶⁵Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 96.

⁶⁶*Ibid.*, hlm. 97

f_{k_b} : frekuensi kumulatif yang terletak dibawah skor yang mengandung median

f :frekuensi asli (frekuensi dari skor yang mengandung median)

i :panjang kelas

Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dalam kelompok. Rumus yang digunakan, yaitu:⁶⁷

$$Mo = \ell + \left(\frac{f_a}{f_a + f_b} \right) \cdot i$$

Keterangan:

Mo : Modus

ℓ : batas bawah nyata dari interval yang mengandung modus

f_a : frekuensi yang terletak diatas interval yang mengandung modus.

f_b : frekuensi yang terletak dibawah interval yang mengandung modus.

i : kelas interval

Standar Deviasi

Standar deviasi merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Rumus yang digunakan, yaitu:⁶⁸

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N} - \left[\frac{\sum f \cdot x}{N} \right]^2}$$

Keterangan:

SD: Standar deviasi

$f \cdot x^2$: Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan

⁶⁷*Ibid.*, hlm. 106

⁶⁸*Ibid.*, hlm. 159

fx : Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor

N : Jumlah responden

Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel distribusi frekuensi yaitu alat penyajian data statistik yang berbentuk kolom dan jalur yang di dalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pancaran atau pembagian frekuensi dari variabel yang sedang menjadi objek penelitian.⁶⁹ Dalam hal ini, distribusi yang digunakan yaitu distribusi frekuensi relatif. Rumus yang digunakan, yaitu:⁷⁰

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: angka persentase

f: frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: jumlah frekuensi/banyaknya individu

Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat digunakan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{skor perolehan} (\sum \text{skor})}{\text{skor maksimal} (\sum \text{responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi})} \times 100\%$$

Nilai X dan Y diambil dari skor item-item angket tentang pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X

⁶⁹*Ibid.*, hlm. 38

⁷⁰*Ibid.*, hlm. 43

Kabupaten Labuhanbatu Utara. Setelah semua item angket ditabulasi, maka dilakukan perhitungan terhadap skor yang telah diperoleh dari responden secara keseluruhan.

Uji Regresi

Regresi sederhana atau regresi bivariate merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematika dalam bentuk suatu persamaan antar dua variable *criterion* atau variable tidak bebas tunggal dengan variable *predictor* atau variable bebas tunggal.⁷¹

Rumus persamaan umum regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek dalam variable dependent yang diprediksikan

a = Harga \hat{Y} bila $X = 0$

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependent yang didasarkan pada variable indeventent. Bila b (+) maka naik, dan (-) maka terjadi penurunan.

X = Subjek pada variable indeventent yang mempunyai nilai tertentu. Harga b dan a dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Menguji signifikansi dengan rumus:

⁷¹ Soegyarto Mangkuatmodjo, *Statistic Lanjutan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hlm. 191.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(\frac{b}{a})}}{RJK_{Res}}$$

Selanjutnya, dilakukan uji signifikansi dengan uji F_{hitung} dan setelah diperoleh hasil uji signifikansi, maka hasil tersebut dikonsultasikan kepada F_{tabel} pada taraf signifikan 5% untuk melihat apakah pengaruh yang ditentukan signifikan atau tidak dengan kemungkinan:

Jika f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} , maka signifikan (hipotesis diterima)

Jika f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} , maka tidak signifikan (hipotesis ditolak).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Temuan Umum

Letak Geografis Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X

Desa Meranti Omas desa yang berada di Kecamatan NA.IX-X Kabupaten

Labuhanbatu Utara. Berdasarkan data yang diperoleh dari kantor kepala desa perbatasan wilayah desa mempunyai batas-batas sebagai berikut:

Sebelah barat perbatasan dengan desa Hatapang/Rombisan

Sebelah timur berbatasan dengan desa Bangun rejo/Silumajang

Sebelah utara berbatasan dengan desa Simonis

Sebelah selatan berbatasan dengan desa Silumajang/Hatapang

Desa meranti omas sebagian besar terdiri dari daerah pemukiman, perkebunan rakyat dan areal pegunungan.Kondisi alam yang baik sehingga penduduk desa meranti omas sebagian besar adalah petani seperti petani karet dan kelapa sawit.Serta lokasi yang asri membuat desa meranti omas banyak dikunjungi karena pesona wisata yang terkenal. Desa meranti omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara sebanyak 3.281 jiwa yang terdiri dari 731 Kartu keluarga (KK). Jika di tinjau dari jenis kelamin kependudukan dapat dikelompokkan sebagaimana tabel berikut:

TABEL.6

Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin
di Desa Meranti Omas

NO	JENIS KELAMIN	JUMLAH
1	Laki-laki	1.691
2	Perempuan	1.590
	Jumlah	3.281

Dari tabel diatas dapat dilihat keadaan jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki berjumlah 1691 sedangkan perempuan berjumlah 1590 jadi total berjumlah 3281 penduduk di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Usia

Tabel. 7

No	Jenis Usia	Jumlah (orang)
1	0-9	355
2	10-19	934
3	20-29	745
4	30-39	570
5	40-49	343
6	50-59	204
7	60-69	96
8	70 ke atas	34

Sumber data statistik kantor kepala desa, 2019

Dari tabel diatas dapat dilihat jumlah penduduk yang berdasarkan jenis usia. Pada usia 0-9 tahun berjumlah 355 orang, usia 10-19 tahun berjumlah 934 orang, usia 20-29 berjumlah 745 orang, usia 30-39 berjumlah 570 orang, usia 40-49 berjumlah 343 orang, usia 50-59 berjumlah 204 orang, dan pada usia 60-69 berjumlah 96 orang, serta 70 tahun keatas berjumlah 34 orang di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

Keadaan Agama dan Penganutnya

Agama merupakan suatu fitrah bagi manusia, sehingga setiap manusia membutuhkan agama sebagai pedoman hidup untuk mencapai keselamatan dunia dan akhirat, sejalan dengan ini Desa Deranti Omas bahwasanya agama yang dianut oleh masyarakatnya adalah mayoritas beragama islam 99%.

Tabel. 8

No	Agama	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Islam	1.684	1.584	3.268
2	Kristen	7	6	13

Keadaan Ekonomi Masyarakat Desa Meranti Omas

Keadaan perekonomian desa meranti omas, dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel. 9

No	Mata Pencaharian	Laki-laki	Perempuan
1	Pengerajin	3	1
2	Perangkat Desa	10	0
3	Pemilik usaha warung, rumah makan dan restoran	9	12
4	Sopir	11	0
5	Pegawai Negeri Sipil	3	5
6	Wiraswasta	134	2
7	Petani	560	0
8	Bidan	1	4
9	Ibu Rumah Tangga	0	715
10	Buruh Harian Lepas	132	23

Dari data di atas bahwa mata pencaharian penduduk paling banyak adalah petani. Latar belakang tersebut tentu dipengaruhi oleh mata pencaharian tersebut karena masyarakat desa mayoritas berkebun baik itu berkebun kelapa sawit dan karet.

Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Meranti Omas

Pendidikan adalah penentu maju tidaknya suatu daerah, karena pendidikan merupakan dasar pembangun, melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan harkat martabatnya. Sedangkan prasarana pendidikan di desa meranti omas memiliki 1 taman kanak-kanak, 2 sekolah dasar negeri, dan 1 MTs Swasta.

Masyarakat desa memiliki tingkat pemahaman dan kesadaran yang besar terhadap pendidikan seperti desa tetangga lainnya. Dalam hal ini keadaan masyarakat berdasarkan pendidikan sebagai berikut:

Tabel. 10

NO	Tingkat Pendidikan	Jumlah (Orang)
1	Usia 3-6 tahun yang masih TK	268
2	Tamat SD	494
3	Usia 7- 18 tahun yang sedang sekolah	1.199
4	Sederajat Tamat SMP/ Sederajat	143
5	SMA/Sederajat	177
6	Tamat D-2/ Sederajat	12
7	Tamat D-3/ Sederajat	20
8	Tamat S1/ Sederajat	20

Temuan Khusus

Pengaruh *Smartphone* di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

Smartphone merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *smartphone*. Orang tua harus memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi ketika anak bermain *smartphone*.

Menurut asosiasi anak dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah baik tidak terpapar oleh *smartphone*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *smartphone* sekitar 1 jam perhari dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *smartphone* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Begitu juga dengan yang ada dilokasi

peneliti orang tua terlalu menuruti apa yang anak mau tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi pada anak-anak.

Tabel. 11
Menggunakan Kamera Untuk Mengabadikan Moment

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	21	70,0
2	Sering	8	26,7
3	Jarang	1	3,3
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari tabel tersebut dapat digambarkan bahwa anak menggunakan *smartphone* untuk mengabadikan momen. Hal ini terbukti dengan jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 30 responden adalah ada sebanyak 21 anak atau 70,0% menjawab mereka sangat sering untuk mengabadikan momen, 8 atau 26,7% anak sering menggunakan *smartphone* untuk mengabadikan momen dan 1 atau 3,3% anak jarang menggunakan kamera untuk mengabadikan moment dengan *smartphone*. Jadi dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa anak sering menggunakan kamera *smartphone* untuk mengabadikan momen.

Tabel. 12
Melihat Notifikasi Smartphone

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	4	13,3
2	Sering	18	60,0
3	Jarang	8	26,7
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 4 anak atau 13,3% berkata sangat sering melihat notifikasi di *smartphone* mereka, sedangkan 18 anak atau 60,0% berkata sering melihat notifikasi *smartphone* dan 8 anak atau 26,7% jarang melihat notifikasi *smartphone* mereka.

Tabel. 13
Permainan Sebagai Hiburan

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	15	50,0
2	Sering	15	50,0
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 15 orang anak atau 50% berkata sangat sering bermain permainan di aplikasi *smartphone* mereka sebagai hiburan, sedangkan 15 anak atau 50% berkata sering bermain permainan di aplikasi *smartphone* sebagai hiburan.

Tabel. 14
Media Sosial Untuk Mengirim dan Menerima Pesan

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	11	36,7
2	Sering	15	50,0
3	Jarang	4	13,3
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 11 anak atau 36,7% berkata sangat sering menggunakan aplikasi media sosial untuk mengirim dan menerima pesan di *smartphone* mereka, sedangkan 15 anak atau 50% berkata sering menggunakan aplikasi media sosial untuk mengirim dan menerima pesan di *smartphone* dan 4 anak atau 13,3% jarang menggunakan aplikasi media sosial untuk mengirim atau menerima pesan di *smartphone* mereka.

Tabel. 15
Berbagi Pesan di Grup

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	4	13,3
2	Sering	21	70,0
3	Jarang	5	16,7
4	Tidak Pernah	-	-

	Jumlah	30	100%
--	--------	----	------

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 4 anak atau 13,3% berkata sangat sering berbagi pesan di grup *smartphone* mereka, sedangkan 21 anak atau 70% berkata sering berbagi pesan grup dan 5 atau 16,7% orang anak jarang menggunakan *smartphone* untuk berbagi pesan di grup

Tabel. 16
Memposting Status di Media Sosial Mengundang *Like* Dan Komen

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	18	60,0
2	Sering	12	40,0
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 18 anak atau 60% berkata sangat sering memposting status di media sosial *smartphone* mereka yang mengundang *like* dan komentar, 12 anak atau 40% berkata sering memposting status di media sosial mereka.

Tabel. 17
Mencari Informasi di *Website*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	3	10,0
2	Sering	15	50,0
3	Jarang	12	40,0
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 3 anak atau 10% berkata sangat sering mencari informasi di *website smartphone* mereka, sedangkan 15 anak atau 50% berkata sering mencari informasi di *website* pencarian *smartphone* dan 12 anak atau 40% jarang mencari informasi di *website* pencarian *smartphone* mereka.

Tabel. 18
Merekam Aktivitas dari Kamera *Smartphone*

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	13	43,3
2	Sering	17	56,7
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 13 anak atau 43% berkata sangat sering merekam aktivitas dari kamera di *smartphone*, sedangkan 17 anak atau 56,7% berkata sering merekam aktivitas dari kamera yang ada di *smartphone* mereka.

Tabel. 19

Mendengarkan Berbagai Musik

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	19	64,3
2	Sering	11	36,7
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 19 anak atau 64,3% berkata sangat sering mendengarkan berbagai macam musik di *smartphone* mereka, sedangkan 11 anak atau 36,7% berkata sering mendengarkan musik di *smartphone* mereka.

Tabel. 20

Mabar (Main Bareng) Game Online

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	1	3,3
2	Sering	23	76,7
3	Jarang	6	20,0
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 1 anak atau 3,3% berkata sangat sering bermain game *online*, sedangkan 23 anak atau 76,7% berkata sering bermain game *online* dan 6 anak atau 20% jarang bermain *permainan online* di *smartphone*.

Tabel. 21
Mendengarkan Radio

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	1	3,3
2	Sering	10	33,3
3	Jarang	17	56,7
4	Tidak Pernah	2	6,7
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 1 anak atau 3,3% berkata sangat sering mendengarkan radio di *smartphone* mereka, sedangkan 10 anak atau 33,3% berkata sering mendengarkan radio dari *smartphone* dan 17 anak atau 56,7% jarang mendengarkan radio dari *smartphone* mereka dan 2 orang anak atau 6,5% tidak pernah mendengarkan radio dari *smartphone* mereka.

Tabel. 22

Men-download Musik

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	4	13,3
2	Sering	19	63,3
3	Jarang	7	23,3
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 4 anak atau 13,3% berkata sangat sering men-*download* musik di *smartphone* mereka, sedangkan 19 anak atau 63,3% berkata sering men-*download* musik di *smartphone* dan 7 anak atau 23,3% mereka jarang men-*download* musik.

Tabel. 23

Men-download Video

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	2	6,7
2	Sering	15	50,0
3	Jarang	12	40,0
4	Tidak Pernah	1	3,3
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 2 anak atau 6,7% berkata sangat sering men-*download* video dari *smartphone* dan 15 anak atau 50% sering men-*download* video dan 12 anak atau 40% anak jarang men-*download* video di *smartphone* mereka dan 1 orang anak atau 3,3% tidak pernah men-*download* video.

Tabel. 24**Men-download Berbagai Aplikasi**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	16	53,3
2	Sering	14	46,7
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 16 anak atau 53,3% berkata sangat sering men-*download* berbagai aplikasi di *smartphone* mereka, sedangkan 14 anak atau 46,7% berkata sering men-*download* aplikasi di *smartphone* mereka

Tabel. 25**Menonton Berbagai Video di Youtube**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	13	43,3
2	Sering	14	46,7
3	Jarang	3	10,0
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 13 anak atau 43,3% berkata sangat sering menonton berbagai video *youtube* di *smartphone* mereka, sedangkan 14

anak atau 46% berkata sering menonton video di *youtube* yang ada di *smartphone* mereka, dan 3 orang anak atau 10% jarang menonton video di *smartphon*nya.

Tabel. 26
Rangkuman Deskripsi Data Pengaruh *Smartphone* di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

NO	STATISTIK	X
1	Skor Tertinggi	55
2	Skor Terendah	39
3	Rentang	16
4	Banyak Kelas	6
5	Interval	3
6	Mean	47,13
7	Median	47,00
8	Modus	46
9	Standar Deviasi	3,346

Tabel. 27
Distribusi Frekuensi Pengaruh *Smartphone* di Desa Meranti Omas KecamatanNA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	39-41	1	3%
2	42-44	2	7%
3	45-47	17	57%
4	48-50	6	20%
5	51-53	3	10 %
6	54-56	1	3%
	Jumlah	30	100%

$$\text{Pengaruh Smartphone} = \frac{\text{skor peroleh}}{\text{skor responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{1414}{30 \times 15 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{1414}{1800} \times 100\%$$

$$= 0,7858 \times 100\%$$

$$= 78,55\%$$

Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

Tumbuh kembang anak merupakan hal yang ditentukan oleh lingkungan. Psikologi anak tertarik untuk memahami bagaimana tumbuh kembang terjadi. Konteks sosial-kultural memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap tumbuh kembang anak. Bayi biasanya akan mencoba untuk menirukan perilaku dari orang dewasa untuk memberi rangsangan atas apa yang mereka inginkan. Pada saat anak mulai bicara, mereka mengutamakan pembicaraan untuk mendapatkan tanggapan orang dewasa. Pada saat anak berumur sekitar dua tahun, anak memahami berbagai macam aspek yang ada dalam dunia mereka. Pada saat mencapai usia sekolah mereka mulai membuat banyak keputusan mengenai lingkungan mereka.

Tabel. 28
Tidak Meminjamkan *Smartphone* Kepada Orang Lain

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	1	3,3
2	Sering	19	63,3
3	Jarang	10	33,3
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 1 anak atau 3,3% berkata sangat sering tidak meminjamkan *smartphone* mereka kepada orang lain, sedangkan 19 anak atau 63,3% berkata sering tidak meminjamkan *smartphone* mereka kepada orang lain dan 10 orang anak atau 33,3% jarang meminjamkan *smartphonanya* kepada orang lain.

Tabel. 29
Tidak Merespon Ketika Orangtua Memanggil

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	11	36,7
2	Sering	19	63,3
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 11 anak atau 36,7% berkata sangat sering tidak merespon ketika orangtua memanggil, sedangkan 19 anak atau 63,3% berkata sering tidak merespon ketika orangtua mereka memanggil.

Tabel. 30
Marah Dan Menangis Ketika Tidak di Berikan *Smartphone*

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	12	40
2	Sering	18	60
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 12 anak atau 40% berkata sangat sering marah dan menangis ketika tidak diberikan *smartphone*, sedangkan 18 anak atau 60% berkata sering marah dan menangis ketika tidak diberikan *smartphone* oleh orangutan mereka.

Tabel. 31
Suka Bermain Sendiri Dirumah

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	19	63,3
2	Sering	11	36,7
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 19 anak atau 63,3% sangat sering berkata lebih suka bermain sendiri di dalam rumah, sedangkan 11 anak atau 36,7% berkata sering bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain diluar bersama teman-teman seusianya.

Tabel. 32
Lupa waktu ketika bermain *smartphone*

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	15	50,0
2	Sering	15	50,0
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 15 anak atau 50% berkata sangat sering lupa waktu ketika bermain *smartphone*, sedangkan 15 anak atau 50% berkata sering lupa waktu ketika sedang bermain *smartphone*.

Tabel. 33

Mempraktekkan tokoh saat bermain *smartphone*

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	2	6,7
2	Sering	22	73,3
3	Jarang	6	10,0
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 2 anak atau 6,3% berkata sangat sering mempraktekkan tokoh yang dilihat di *smartphone* mereka, sedangkan 22 anak atau 73,7% berkata sering mempraktekkan tokoh yang ada di *smartphone* dan 6 orang anak atau 10% jarang mempraktekkan tokoh yang ada di *smartphonenya*.

Tabel. 34

Senang menunjukkan kepandaian dalam bermain *smartphone*

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	3	10,0
2	Sering	20	66,7
3	Jarang	7	23,3
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 3 anak atau 10% berkata sangat sering memperlihatkan kepandaian mereka dalam bermain *smartphone*, sedangkan 20

anak atau 66,7% berkata sering memperlihatkan kepandaian mereka dalam bermain *smartphone* dan 7 orang anak atau 23,3% jarang memperlihatkan kepandaiannya ketika sedang bermain *smartphone*.

Tabel. 35
Marah ketika di ganggu saat main *smartphone*

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	12	40,0
2	Sering	17	56,7
3	Jarang	1	3,3
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 12 anak atau 40% berkata sangat sering marah ketika sedang bermain *smartphone* di ganggu, sedangkan 17 anak atau 56,7% berkata sering marah ketika di ganggu saat bermain *smartphone* dan 1 orang anak atau 3,3% jarang marah ketika di ganggu saat bermain *smartphone*.

Tabel. 36
Dibujuk menggunakan *smartphone* ketika sedang marah dan menangis

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	7	23,3
2	Sering	22	73,3
3	Jarang	1	3,3
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 7 anak atau 23,3% berkata sangat sering dibujuk menggunakan *smartphone* ketika marah atau sedang menangis, sedangkan 22 anak atau 73,7% berkata sering dibujuk orangtua menggunakan *smartphone* ketika marah atau sedang menangis dan 1 orang anak atau 3,3% jarang dibujuk ketika sedang marah atau menangis menggunakan *smartphone* oleh orangtuanya.

Tabel. 37
Lebih memperhatikan *smartphone* dari pada percakapan orang lain

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	10	33,3
2	Sering	20	66,7
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 10 anak atau 33,3% berkata sangat sering memperhatikan *smartphone* dari pada percakapan orang lain, sedangkan 20 anak atau 66,7% berkata sering lebih memperhatikan *smartphone* dari pada mendengarkan percakapan orang lain atau disekitarnya.

Tabel. 38
Marah/kesal saat batrai *smartphone* habis atau *lowbat*

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	15	50,0
2	Sering	15	50,0
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 15 anak atau 50% berkata sangat sering kesal saat bermain *smartphone* batrainya habis atau *lowbat*, sedangkan 15 anak atau 50% berkata juga sering kesal saat bermain *smartphone* batrainya habis atau *lowbat*.

Tabel. 39
Berselisih dengan keluarga, saudara dan teman

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	1	3,3
2	Sering	12	40,0
3	Jarang	14	46,7
4	Tidak Pernah	3	10,0
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 1 anak atau 3,3% berkata sangat sering berselisih dengan keluarga, saudara atau teman karena *smartphone*, sedangkan 12 anak atau 40,0% berkata sering berselisih dengan keluarga, saudara atau teman karena *smartphone*, 14 orang anak atau 46,7% jarang berselisih dengan keluarga, saudara atau teman karena *smartphone* dan 3 anak atau 10% berkata tidak pernah berselisih dengan keluarga, saudara dan teman karena *smartphone*.

Tabel. 40

Lupa tugas sekolah

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	9	30,0
2	Sering	19	63,3
3	Jarang	2	6,7
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 9 anak atau 30,0% berkata sangat sering lupa mengerjakan tugas sekolah, sedangkan 19 anak atau 63,3% berkata sering melupakan tugas sekolah karena bermain *smartphone* dan 2 orang anak atau 6,7% jarang lupa akan tugas sekolah walau bermain *smartphone*.

Tabel. 41

Tidak menyelesaikan tugas pada waktunya

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	3	10,0
2	Sering	13	43,3
3	Jarang	14	46,7
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 3 anak atau 10% berkata sangat sering tidak menyelesaikan tugas pada waktunya baik itu tugas di sekolah atau di rumah, sedangkan 13 anak atau 43,3% berkata sering tidak menyelesaikan tugas

pada waktunya dan 14 orang anak atau 46,7% jarang tidak menyelesaikan tugasnya dalam artian 14 orang anak ini sering menyelesaikan tugas tepat waktu.

Tabel. 42

Nilai di sekolah menurun

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Persentase %
1	Sangat Sering	17	56,7
2	Sering	13	43,3
3	Jarang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
	Jumlah	30	100%

Dari data tersebut menjelaskan bahwa terdapat 17 anak atau 56,7% berkata sangat sering nilai sekolah menurun, sedangkan 13 anak atau 43,3% berkata sering nilai sekolah menurun karena terlalu sering bermain *smartphone*.

Tabel. 43

Rangkuman Deskripsi Data Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

NO	STATISTIK	Y
1	Skor Tertinggi	54
2	Skor Terendah	43
3	Rentang	11
4	Banyak Kelas	6
5	Interval	2
6	Mean	47,87
7	Median	48,00
8	Modus	47
9	Standar Deviasi	2,38

Tabel. 44

Distribusi Frekuensi Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	43-44	3	10%
2	45-46	5	17%
3	47-48	10	33 %
4	49-50	6	20%
5	51-52	5	17%
6	53-54	1	3%
	Jumlah	30	100%

$$\begin{aligned}
 \text{Psikologis Anak} &= \frac{\text{skor peroleh}}{\text{skor responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{1436}{30 \times 15 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{1436}{1800} \times 100\% \\
 &= 0,7977 \times 100\% \\
 &= 79,77\%
 \end{aligned}$$

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh yang signifikan dalam pada *smartphone* terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara. Sebelum masuk dalam perhitungan adabai peneliti menjelaskan secara singkat tentang apakah yang dimaksud korelasi dan signifikan.

Korelasi yaitu derajat hubungan yang terjadi antara satu variabel dengan variabel yang lain. Jika nilai-nilai satu variabel menaik sedangkan nilai variabel yang lain menurun, maka kedua variabel tersebut mempunyai korelasi negative. Sebaliknya jika nilai-nilai suatu variabel menaik dan diikuti pula dengan meningkatnya nilai variabel lain atau menurunnya nilai suatu variabel dan diikuti pula dengan

menurunnya nilai variabel lain, kedua variabel tersebut mempunyai korelasi positif.⁷²

Signfikan bisa kita artikan berpengaruh antara variabel yang satu dengan yang lainnya, pengaruh antara variabel terbukti kuat dan dapat dibuktikan kemana saja variabel tersebut diujin.

Korelasi *Product Moment*

Berdasarkan hipotesis tersebut, maka untuk memperoleh angka indeks hubungan dari dua variabel tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus analisis statistik yaitu “teknik korelasi *product moment*” berikut:

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

Untuk memperoleh indeks r_{xy} dari kedua variabel penelitian ada dua tahap pelaksanaan perhitungan yang harus dilakukan yaitu:

Membuat tabel perhitungan yang berisi tentang ΣX , ΣY , ΣX^2 , ΣY^2 , ΣXY .

Mencari angka indeks korelasi “r” product moment antara variabel X dan Y.

Kemudian memberikan inrepretasi terhadap r_{hitung} serta menarik kesimpulan. Dalam hal ini untuk memperoleh angka indeks korelasi “r” product moment dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 45
Tabel Kerja Angka Indeks Korelasi Antara Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

NO	X	Y	X ²	Y ²	X.Y
1	54	48	2916	2304	2592
2	39	49	1521	2401	1911
3	55	47	3025	2209	2585
4	46	49	2116	2401	2254

⁷²Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2005), hlm, 450

5	47	47	2209	2209	2209
6	48	51	2304	2601	2248
7	46	46	2116	2116	2116
8	47	45	2209	2025	2115
9	52	44	2704	1936	2288
10	44	54	1936	2916	2376
11	46	47	2116	2209	2162
12	50	47	2500	2209	2350
13	49	51	2401	2601	2499
14	45	48	2025	2304	2160
15	46	43	2116	1849	1978
16	46	51	2116	2601	2346
17	46	45	2116	2025	2070
18	47	51	2209	2601	2397
19	47	50	2209	2500	2350
20	45	46	2025	2116	2070
21	49	50	2401	2500	2450
22	46	42	2116	1764	1932
23	49	46	2401	2116	2254
24	48	50	2304	2500	2400
25	45	48	2025	2304	2160
26	45	49	2025	2401	2205
27	44	47	1936	2209	2068
28	48	42	2304	1764	2016
29	47	52	2209	2704	2444
30	48	51	2304	2601	2448
Total	1414	1436	66934	68901	67453

Dari tabel tersebut diketahui

$$\Sigma X = 1414$$

$$\Sigma Y = 1436$$

$$\Sigma X^2 = 66934$$

$$\Sigma Y^2 = 68901$$

$$\Sigma XY = 67453$$

$$N = 30$$

Dengan mendistribusikan nilai-nilai tersebut kedalam korelasi “r” product

moment hasil sebagai berikut:

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

$$= \frac{30(67453) - (1414)(1436)}{\sqrt{[30(66934) - (1414)^2][30(68901) - (1436)^2]}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{2023590-2030504}{\sqrt{[2008020-1999396][2067090-2062096]}} \\
&= \frac{-6914}{\sqrt{[8624][4934]}} = \frac{-6914}{\sqrt{62458816}} \\
&= \frac{-6914}{7903,0890} = -0,8748486935 = -0,875
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh harga “r” product moment sebesar -0,875 apabila angka indeks “r” product moment tersebut dibandingkan dengan nilai yang ada pada tabel harga kritik dari “r” product moment dengan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan 5% diperoleh harga “r” sebesar 0,361. Dengan demikian dapat diketahui bahwa harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau $-0,875 < 0,361$. Mengingat harga “r” product moment sebesar -0,875 maka interpretasi koefisien korelasi berada pada kategori rendah.

Apabila dilakukan perhitungan koefisien determinan yang bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak dalam bentuk persentase, maka diperoleh: $KP = r^2 \times 100\% = (-0,875)^2 \times 100\% = 0,765 \times 100\% = 76,5\%$. Artinya besar nilai variabel pada pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak sebesar 76,5% dan sisanya 23,5 ditentukan oleh variabel lain.

Regresi Linear Sederhana

Untuk menguji kebenaran apakah ada pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara, maka digunakan perhitungan Regresi Sederhana yaitu:

Menghitung Rumus b

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{30(67453) - (1414)(1436)}{30(66914) - (1414)^2} \\
&= \frac{(2023590) - (2030504)}{(2007420) - (1999396)} \\
&= \frac{-6914}{8024} = -0,861665005 = -0,86
\end{aligned}$$

Menghitung Rumus a

$$\begin{aligned}
a &= \frac{\Sigma Y - b \cdot \Sigma X}{n} \\
&= \frac{1436 - (-0,861665005)(1414)}{30} \\
&= \frac{1436 - (-1218,39431707)}{30} \\
&= \frac{2654,39431707}{30} \\
&= 88,479810569 \\
&= 88,47
\end{aligned}$$

Menghitung persamaan regresi sederhana

$$\begin{aligned}
\hat{Y} &= a + bX \\
&= 88,47 + (-0,86)X
\end{aligned}$$

Membuat persamaan persamaan regresi

Menghitung rata-rata X dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n} = \frac{1414}{30} = 47,15$$

Menghitung rata-rata Y dengan rumus:

$$\bar{Y} = \frac{\Sigma Y}{n} = \frac{1436}{30} = 47,86$$

Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{\text{Reg}(b/a)}$)

$$JK_{\text{Reg}(b/a)} = b \cdot \left[\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} \right]$$

$$\begin{aligned}
&= (-0,861665005) \cdot \left[67453 - \frac{(1414)(1436)}{30} \right] \\
&= (-0,861665005) \cdot [67453 - 67683,466666666] \\
&= (0,861665005) \cdot (-230,466666666) \\
&= 198,5850614851 = 198,58 = 198,6
\end{aligned}$$

Kemudian untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh *smartphone* terhadap psikologi anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara, maka di uji menggunakan rumus uji signifikan yaitu:

Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{\text{Reg(a)}}$)

$$JK_{\text{Reg(a)}} = \frac{(\sum Y)^2}{n} = \frac{(1436)^2}{30} = \frac{2062096}{30} = 68736,5333$$

Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{\text{Reg(b/a)}}$)

$$\begin{aligned}
JK_{\text{Reg(b/a)}} &= b \cdot \left[\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right] \\
&= (-0,861665005) \cdot \left[\frac{67453 - (1414)(1436)}{30} \right] \\
&= (-0,861665005) \cdot [67453 - 67683,466666666] \\
&= (-0,861665005) \cdot (-230,466666666) \\
&= 198,5850614851 \\
&= 198,58 \\
&= 198,6
\end{aligned}$$

Mencari jumlah kuadrat residu (JK_{Res})

$$\begin{aligned}
JK_{\text{Res}} &= \sum Y^2 - (JK_{\text{Reg(b/a)}}) - JK_{\text{Reg(a)}} \\
&= 68996 - 198,5850614851 - 68736,5333 \\
&= 60,8816385149
\end{aligned}$$

Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($JK_{Reg(a)}$)

$$RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)} = 68736,5333$$

Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($JK_{Reg(b/a)}$)

$$RJK_{Reg(b/a)} = JK_{Reg(b/a)} = 198,5850614851$$

Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu (JK_{Res})

$$\begin{aligned} RJK_{Res} &= \frac{JK_{Res}}{n-2} \\ &= \frac{60,8816385149}{30-2} \\ &= \frac{60,8816385149}{28} \\ &= 2,0293879505 \end{aligned}$$

Menguji signifikan

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{RJK_{Reg(b/a)}}{RJK_{Res}} = \frac{198,5850614851}{20293879505} \\ &= 97,8546568396 \\ &= 97,8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F_{(1-\alpha)(dk\ Reg\ (b/a)(dk\ Res)} \\ &= F_{(1-0,05)(dk\ Reg\ (b/a)=1)(dk\ Res = 30-2 =28)} \\ &= F(0,95)(1,28) \end{aligned}$$

Cara mencari F_{tabel} : angka 1 = pembilang

Angka 28= penyebut

$$F_{tabel} = 4,20$$

$$= 97,8 > 4,20$$

Karena F_{hitung} (97,8) lebih besar dari F_{tabel} (4,20) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan dalam pengaruh *smartphone*

terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Menurut peneliti yang menjadi penyebab adanya pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara adalah sebagai berikut:

Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara sering menggunakan *smartphone* baik itu untuk bermain media sosial, *game* atau menonton sehingga membuat anak menjadi ketagihan dan menjadi anak yang tidak penurut dan orangtua meminta bantuan mereka akan menolak dan membuat banyak alasan.

Turut ditentukan oleh faktor lain, yaitu faktor lingkungan, masyarakat, dan diri sendiri.

Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh hati-hati agar hasil yang diperoleh seobjektif mungkin. Namun demikian untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangatlah sulit sebab dalam pelaksanaan penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan. Keterbatasan tersebut antara lain:

Ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti

Waktu, tenaga, serta dana peneliti

Dalam menyebarkan angket peneliti tidak mengetahui kejujuran para responden dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan

Peneliti tidak mampu mengontrol semua anak dalam menjawab angket, apakah anak menjawab sendiri atau hanya asal menjawab atau mencontek dari anak lainnya.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis dan analisis data yang dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah pengaruh *smartphone* di Desa Meranti Omas yaitu dengan persentase 78,55%. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak sangat terpengaruh oleh penggunaan *smartphone* yang berimbas kepada psikologis anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara tersebut dengan persentase 79,77%

Berdasarkan analisis data Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara dengan menggunakan *product moment* Berdasarkan perhitungan diperoleh harga “r” product moment sebesar -0,875. Dengan demikian dapat diketahui bahwa harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau $-0,875 < 0,361$. Mengingat harga “r” product moment sebesar -0,875 maka interpretasi koefisien korelasi berada pada kategori rendah.

Apabila dilakukan perhitungan koefisien determinan yang bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variable pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak dalam bentuk persentase, maka diperoleh: $KP = r^2 \times 100\% = (-0,875)^2 \times 100\% = 0,765 \times 100\% = 76,5\%$. Artinya besar nilai variable pada pengaruh *smartphone* terhadap psikologis anak sebesar 76,5% dan sisanya 23,5 ditentukan oleh variabel lain.

Jadi hal ini dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh yang signifikan pada Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara”

Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dianjurkan adalah sebagai berikut:

Bagi orang tua untuk lebih memperhatikan dan mengawasi anak-anak dalam menggunakan *smartphone* dan agar tidak terjadi hambatan dalam perkembangan anak.

Bagi anak agar anak lebih memperhatikan lingkungan dan lebih banyak bermain dengan alam dan teman sebaya agar tercipta hubungan yang baik antar sesama teman. Bahaya yang ditimbulkan dari *smartphone* yang jarang disadari penggunaannya khususnya anak-anak seperti emosional, kecanduan atau ketagihan, malas, terhambatnya perkembangan dan pertumbuhan karena jarang bergerak serta mampu melemahkan otak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. *Media Sosial Interaksi, Identitas dan Modal Sosial* Jakarta: Kencana
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala. 2004. *Komunikasi Massa*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, Suharsimi 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi IV* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Backer, E. 2017. *Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience*, dalam *E- journal, University of Balla Australia*, 2010 dalam alexander oktaria, Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa, Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Barakti, 2016. *Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Skripsi: Universitas Sam Ratulangi.
- Bungin, M. Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* Jakarta: Kencana.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017 “*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*”, Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan.
- Dapartemen Pendidikan Nasional, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Daulay, Nurussakinah 2014. *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Qur'an Tentang Psikologi* Jakarta: Prenada media Grup.
- Enterprise, Jubilee. 2016. *Strategi Memenangkan Isu di Media Sosial* Jakarta: Kompas Gramedia.
- Faidatun, Nadia Nasiha, 2016 , “*Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Citra Tubuh Mahasiswa*” Skripsi: Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN Ponorogo Tahun, hlm 18-19

- Hadjar, Ibnu. 1999. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harisoejiningsih, Cristiana 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, Jakarta: Kencana.
- Hawari, Dadang. 2001. *Manajemmen Stres Cemas dan Depresi*. Jakarta: FKUI.
- <https://blogs.insanmedika.co.id>, *Dampak Negatif Smartphone Bagi Kesehatan Anak*, diakses jumat, pukul 19:25 wib.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Media_komunikasi, di akses tanggal 23 Oktober 2020
- <http://perpus.fikumj.ac.id> , diakses tanggal 24 Oktober 2020.
- Jalaluddin, 2012. *Psikologi Agama*, Ed. Rev, Cet16 Jakarta: Raja Grafindo Persada..
- Kriyanto, Rachmat. 2016. *TeknikPraktisRisetKomunikasi*, Jakarta: kencana.
- Mangkuatmodjo, Soegyarso. 2004. *Statistic Lanjutan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Morrisan, Andi Corry Wardhani, dkk, 2010. *Teori Komunikasi Massa* Bogor: Ghalia Indonesia
- Mi-YoungKim, 2017 *I Can't Life Smartphone: Aku Nggak Bisa Hidup Tanpa Smartphone*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mulya, Prasetya. 2012. *Sosial Media Nation*. Jakarta: Publishing.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*, Bogor, Ghalia Indonesia.
- Noor, Juliansyah 2011. *Metodologi penelitian: skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah edisi pertama* Jakarta: prenada media group.
- Nuryanti, Lusi. 2008. *Psikologi Anak* Jakarta: PT. Indeks.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Priyanto, Duwi 2008. *Mandiri Belajar SPSS untuk Analisis Data dan Uji Statistik*, Yogyakarta: Mediakom.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* Bandung: Citapustaka Media.
- Riduwan, 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian Pemula*, Bandung: Alfabeta.

- Saam Zulfan, 2013. *Psikologi Konseling* Jakarta: Raja Grafindo.
- Santrock, John W. dkk, 2011. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Semiawan Conny R, 2008 *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*, Jakarta: PT Indeks.
- Sobry, M. Gustian 2017. “*Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*” *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, Vol. 2. No 2.
- Soejanto, Agoes. 2005. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriyanti, Lilik. 2014. *Psikologi Anak Mengenal Autis Hingga Hiperaktif* Salatiga: STAIN Salatiga.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2007. *Statistik untuk Penelitian* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningtyas, dkk, 2012 ‘*Perubahan Cara Pandang dan Sikap Masyarakat Kota Bandung Akibat Pengaruh Gaya Hidup Digital*’, *Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 27.
- T. Samuel Glading, 2015 *Konseling Profesi yang Menyeluruh*, Jakarta: Mindeks.
- YuniatiYeni, dkk, 2015, “*Konsep Diri Remaja Dalam Komunikasi Sosial Melalui Smartphone*”, Vol.31, No.2 *Jurnal Sosial dan Pembangunan*.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & Penelitian Gabungan* Jakarta: Prenada media Grup.
- Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS PRIBADI

Nama : Sri Wahyuni Hasibuan
Nim : 15 30 2000 26
Tempat/Tanggal Lahir : Meranti Omas, 01 Februari 1997
Alamat : Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X
Kabupaten Labuhanbatu Utara

PENDIDIKAN

RA Islamiyah Meranti Omas
Sekolah Dasar (SD Negeri 116900 Meranti Omas)
Madrasah Thanawiyah Swasta (MTS Irsyadul Islamiyah Simonis)
Madrasah Aliyah Negeri (MAN Aek Natas)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN Padangsisimpuan)

Orangtua

Ayah : Alm. Mhd Yusup Hasibuan
Ibu : Liah Tanjung (Ijah)
Pekerjaan Ayah :-
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten
Labuhanbatu Utara

Lampiran 2

ANGKET SETELAH di Uji Coba

Angket di susun untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh *Smartphone* Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara”.

Identitas Responden

Nama:

Umur:

Petunjuk pengisian:

Bacalah pertanyaan satu persatu dengan baik!

Pilihlah jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan diri anda sendiri dengan member tanda (X) pada salah satu huruf a, b, c, dan d pada pernyataan dan pertanyaan di bawah ini.

Kesediaan saudara dalam menjawab pertanyaan ini akan sangat membantu penelitian ini.

Berilah jawaban pada semua pernyataan tanpa meninggalkan satu pertanyaanpun!

Soal angket tentang pengaruh *smartphone* (X)

(+) Menggunakan kamera untuk mengabadikan momen?

Sangat Sering	c. Jarang
Sering	d. Tidak Pernah

(+) Melihat notifikasi dilayar *smartphone*

Sangat Sering	c. Jarang
Sering	d. Tidak Pernah

(-) Aplikasi permainan sebagai hiburan

Sangat Sering	c. Jarang
Sering	d. Tidak Pernah

(-) Menggunakan aplikasi media social untuk mengirim dan menerima pesan

Sangat Sering	c. Jarang
Sering	d. Tidak Pernah

(+)Berbagi pesan atau informasi di grup chat

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(-)Mem-*posting* status di media social untuk mendapatkan *like*, komentar

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(+)Mencari informasi di *website* pencarian

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(+)Merekam aktivitas dari kamera video *smartphone*

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(+)Mendengarkan berbagai jenis musik

SangatSering c. Jarang
Sering d. TidakPernah

(-)Mabar (main bareng) *game online*

SangatSering c. Jarang
Sering d. TidakPernah

(+)Mendengarkan radio

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(+)Men-*download* musik

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(-)Men-*upload* foto atau video

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(-)Men-*download* berbagai aplikasi

Sangat Sering c. Jarang
Sering d. Tidak Pernah

(-)Menonton berbagai video di *youtube*

SangatSering

c. Jarang

Sering

d. TidakPernah

Angket tentang psikologis anak (Y)

SS = Sangat Sering

S = Sering

J = Jarang

TP = Tidak Pernah

NO	Pernyataan	Psikologis Anak			
		SS	S	J	TP
1	(-)Tidak meminjamkan <i>smartphone</i> kepada orang lain				
2	(-)Tidak merespon ketika orangtua memanggil				
3	(-)Marah dan menangis ketika tidak diberikan <i>smartphone</i>				
4	(-)Lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain diluar bersama teman-teman				
5	(-)Lupa waktu saat bermain <i>smartphone</i>				
6	(-)Mempraktekkan tokoh yang dilihat saat bermain <i>smartphone</i>				
7	(-)Senang menunjukkan kepandaian dalam bermain <i>smartphone</i> kepada teman-teman				
8	(-)Marah ketika di ganggu saat bermain <i>smartphone</i>				
9	(-)Dibujuk menggunakan <i>smartphone</i> ketika sedang marah atau menangis				
10	(-)Lebih mementingkan <i>smartphone</i> dari pada memperhatikan percakapan orang lain				
11	(-)Marah ketika batrai <i>smartphone</i> habis/lowbat saat bermain				
12	(-)Berselisih dengan keluarga, teman atau saudara gara-gara berebut <i>smartphone</i>				
13	(-)Lupa tugas sekolah atau rumah ketika bermain <i>smartphone</i>				
14	(-)Tidak menyelesaikan tugas pada waktunya				
15	(-)Nilai sekolah menurun				

Lampiran 3

DAFTAR SKOR HASIL UJI COBA ANGKET PENGARUH *SMARTPHONE*

NO	ITEM SOAL VARIABEL X															SKOR TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	X	X ²
1	2	3	2	4	3	1	2	2	4	2	3	2	3	4	1	39	1444
2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	38	1444
3	3	3	2	4	3	4	2	2	1	4	1	2	1	3	3	38	1444
4	3	3	2	4	3	4	2	2	1	4	1	2	2	3	3	47	1521
5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	2	51	2601
6	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	2	4	1	4	4	49	2401
7	3	4	2	2	2	1	4	4	3	3	4	2	1	2	2	39	1521
8	4	3	4	4	4	3	4	1	3	3	1	4	1	2	2	43	1849
9	4	4	4	3	4	3	2	4	1	3	3	2	1	2	3	43	1849
10	4	4	4	3	4	2	4	3	4	2	4	4	1	2	2	47	2209
11	4	3	4	2	2	1	4	3	4	2	3	3	1	3	3	42	1764
12	4	3	3	2	3	2	4	3	4	1	3	2	1	2	2	39	1521
13	4	3	4	1	2	2	4	3	4	1	3	3	1	1	1	37	1369
14	4	2	3	2	2	1	4	2	4	1	2	2	1	1	1	32	1024
15	4	3	2	2	4	3	3	2	4	2	3	3	1	3	3	43	1764
16	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	1	1	3	43	1849
17	3	3	3	3	4	2	3	3	3	1	1	2	1	2	2	36	1296
18	3	3	3	3	2	2	3	3	4	1	2	3	1	2	3	37	1444
19	4	2	3	2	2	1	3	2	4	1	3	2	1	1	1	32	1024
20	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	1	3	1	1	3	43	1849
	61	66	69	68	65	64	69	67	66	68	68	57	66	66	68	809	33187

Lampiran 4

DAFTAR SKOR HASIL UJI COBA ANGKET PSIKOLOGIS ANAK

NO	ITEM SOAL VARIABEL Y															SKOR TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Y	Y ²
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	47	2209
2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	49	2401
3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	53	2809
4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	48	2304
5	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	48	2304
6	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	50	2500
7	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	2	48	2304
8	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	52	2704
9	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	50	2500
10	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	50	2500
11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	48	2304
12	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	47	2209
13	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	52	2704
14	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	48	2304
15	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	51	2601
16	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	51	2601
17	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	47	2209
18	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	1	3	52	2704
19	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	48	2304
20	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	49	2401
	61	66	69	68	65	64	69	67	66	68	68	57	66	66	68	958	48876

Lampiran 5

TABEL BANTU KUADRAT SKOR ITEM PENGARUH SMARTPHONE

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	X	X²
1	4	9	4	16	9	1	4	4	16	4	9	4	9	16	1	110	12100
2	4	9	9	16	4	9	4	4	4	4	4	9	9	9	4	102	10404
3	9	9	4	16	9	16	4	4	1	16	1	4	1	9	9	112	12544
4	9	9	4	16	9	16	4	4	1	16	1	4	4	9	9	115	13225
5	16	9	16	16	16	9	16	9	16	9	16	16	4	9	4	181	32761
6	16	16	9	16	16	4	9	16	16	4	4	16	1	16	16	175	30625
7	9	16	4	4	4	1	16	16	9	9	16	4	1	4	4	117	13689
8	16	9	16	16	16	9	16	1	9	9	1	16	1	4	4	143	20449
9	16	16	16	9	16	9	4	16	1	9	9	4	1	4	9	139	19321
10	16	16	16	9	16	4	16	9	16	4	16	16	1	4	4	163	28561
11	16	9	16	4	4	1	16	9	16	4	9	9	1	9	9	132	17424
12	16	9	9	4	9	4	16	9	16	1	9	4	1	4	4	115	13225
13	16	9	16	1	4	4	16	9	16	1	9	9	1	1	1	113	12769
14	16	4	9	4	4	1	16	4	16	1	4	4	1	1	1	86	7396
15	16	9	4	4	16	9	9	4	16	4	9	9	1	9	9	128	16384
16	16	9	9	9	16	9	9	9	16	4	9	9	1	1	9	135	18225
17	9	9	9	9	16	4	9	9	9	1	1	4	1	4	4	98	9604
18	9	9	9	9	4	4	9	9	16	1	4	9	1	4	9	106	11236
19	16	4	9	4	4	1	9	4	16	1	9	4	1	1	1	84	7056
20	16	9	9	9	16	9	16	9	16	9	1	9	1	1	9	139	19321
	261	198	197	191	208	124	218	158	242	111	141	163	42	119	120	2493	326323

Lampiran 6

TABEL BANTU KUADRAT SKOR ITEM PSIKOLOGIS ANAK

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Y	Y²
1	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	16	9	16	9	149	22201
2	9	16	9	16	9	9	9	9	9	9	16	9	16	9	9	163	26569
3	9	9	9	9	9	16	16	9	16	16	16	16	16	9	16	191	36481
4	4	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	9	9	16	158	24964
5	9	9	16	16	9	9	9	16	9	9	4	9	16	9	9	158	24964
6	9	9	16	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	16	9	170	28900
7	4	16	9	16	9	16	16	9	9	9	16	4	9	16	4	162	26244
8	16	16	16	16	9	9	16	9	16	16	9	9	9	9	9	184	33856
9	9	16	9	9	16	16	9	9	16	9	9	9	9	9	16	170	28900
10	9	16	9	9	9	9	9	16	9	16	16	9	9	16	9	170	28900
11	16	9	9	9	9	9	9	9	9	16	9	4	16	9	16	158	24964
12	4	9	9	9	9	9	16	9	9	9	9	9	9	16	16	151	22801
13	16	9	16	16	16	9	9	16	16	16	16	4	9	9	9	186	34596
14	9	9	16	9	9	9	9	9	16	9	9	9	9	9	16	156	24336
15	9	9	9	9	9	16	16	9	9	16	16	9	16	9	16	177	31329
16	4	9	16	16	9	9	16	16	9	9	16	9	9	16	16	179	32041
17	9	16	9	9	9	9	9	9	9	9	9	4	16	16	9	151	22801
18	16	9	16	16	16	9	16	16	16	16	16	9	9	1	9	190	36100
19	9	9	9	16	9	9	16	9	9	9	16	9	9	9	9	156	24336
20	16	9	16	9	9	9	9	16	9	9	9	4	9	16	16	165	27225
	195	222	243	236	215	208	243	229	222	236	238	169	222	228	238	3344	562508

Lampiran 7

TABEL PENOLONG RELIABILITAS PENGARUH *SMARTPHONE*

NO	ITEM SOAL VARIABEL X															SKOR TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	X	X ²
1	2	3	2	4	3	1	2	2	4	2	3	2	3	4	1	39	1444
2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	38	1444
3	3	3	2	4	3	4	2	2	1	4	1	2	1	3	3	38	1444
4	3	3	2	4	3	4	2	2	1	4	1	2	2	3	3	47	1521
5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	2	51	2601
6	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	2	4	1	4	4	49	2401
7	3	4	2	2	2	1	4	4	3	3	4	2	1	2	2	39	1521
8	4	3	4	4	4	3	4	1	3	3	1	4	1	2	2	43	1849
9	4	4	4	3	4	3	2	4	1	3	3	2	1	2	3	43	1849
10	4	4	4	3	4	2	4	3	4	2	4	4	1	2	2	47	2209
11	4	3	4	2	2	1	4	3	4	2	3	3	1	3	3	42	1764
12	4	3	3	2	3	2	4	3	4	1	3	2	1	2	2	39	1521
13	4	3	4	1	2	2	4	3	4	1	3	3	1	1	1	37	1369
14	4	2	3	2	2	1	4	2	4	1	2	2	1	1	1	32	1024
15	4	3	2	2	4	3	3	2	4	2	3	3	1	3	3	43	1764
16	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	1	1	3	43	1849
17	3	3	3	3	4	2	3	3	3	1	1	2	1	2	2	36	1296
18	3	3	3	3	2	2	3	3	4	1	2	3	1	2	3	37	1444
19	4	2	3	2	2	1	3	2	4	1	3	2	1	1	1	32	1024
20	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	1	3	1	1	3	43	1849
	61	66	69	68	65	64	69	67	66	68	68	57	66	66	68	809	33187

Lampiran 8

TABEL PENOLONG RELIABILITAS PSIKOLOGIS ANAK

NO	ITEM SOAL VARIABEL Y															SKOR TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Y	Y ²
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	47	2209
2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	49	2401
3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	53	2809
4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	48	2304
5	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	48	2304
6	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	50	2500
7	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	2	48	2304
8	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	52	2704
9	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	50	2500
10	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	50	2500
11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	48	2304
12	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	47	2209
13	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	52	2704
14	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	48	2304
15	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	51	2601
16	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	51	2601
17	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	47	2209
18	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	1	3	52	2704
19	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	48	2304
20	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	49	2401
jumlah	61	66	69	68	65	64	69	67	66	68	68	57	66	66	68	958	48876

Lampiran 19

DESKRIPTIF DATA VARIABEL PENGARUH *SMARTPHONE* (X) PENELITIAN MENGGUNAKAN PROGRAM SPSS VERSI 22

1. Deskriptif Data

		x_total
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		47.13
Median		47.00
Mode		46
Std. Deviation		6.074
Minimum		39
maximum		55
Sum		1414

2. Frequency Table

x1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	3.3	3.3	3.3
	3	8	26.7	26.7	30.0
	4	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	8	26.7	26.7	26.7
	3	18	60.0	60.0	86.7
	4	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	15	50.0	50.0	50.0
	4	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	4	13.3	13.3	13.3
	3	15	50.0	50.0	63.3
	4	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	5	16.7	16.7	16.7
	3	21	70.0	70.0	86.7
	4	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	40.0	40.0	40.0
	4	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	12	40.0	40.0	40.0
	3	15	50.0	50.0	90.0
	4	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	17	56.7	56.7	56.7
	4	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	11	36.7	36.7	36.7
	4	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	6	20.0	20.0	20.0
	3	23	76.7	76.7	96.7
	4	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	6.7	6.7	6.7
	2	17	56.7	56.7	63.3
	3	10	33.3	33.3	96.7
	4	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	7	23.3	23.3	23.3
	3	19	63.3	63.3	86.7
	4	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	3.3	3.3	3.3
	2	12	40.0	40.0	43.3
	3	15	50.0	50.0	93.3
	4	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	14	46.7	46.7	46.7
	4	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	10.0	10.0	10.0
	3	14	46.7	46.7	56.7
	4	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

x_total

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	39	1	3.3	3.3	3.3
	44	2	6.7	6.7	10.0
	45	4	13.3	13.3	23.3
	46	7	23.3	23.3	46.7
	47	5	16.7	16.7	63.3
	48	4	13.3	13.3	76.7
	49	3	10.0	10.0	86.7
	50	1	3.3	3.3	90.0
	52	1	3.3	3.3	93.3
	54	1	3.3	3.3	96.7
	55	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 20

DESKRIPTIF DATA VARIABEL PSIKOLOGIS ANAK (Y) PENELITIAN MENGUNAKAN PROGRAM SPSS VERSI 22

1. Deskriptif Data

		x_total
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		47.87
Median		48.00
Mode		47
Std. Deviation		2.991
Minimum		42
maximum		54
Sum		1436

2. Frequency Table

Y1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	J	1	3.3	3.3	3.3
	S	19	63.3	63.3	66.7
	SS	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	19	63.3	63.3	63.3
	SS	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	18	60.0	60.0	60.0
	SS	12	40.0	40.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	19	63.3	63.3	63.3
	SS	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	15	50.0	50.0	50.0
	SS	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	J	6	20.0	20.0	20.0
	S	22	73.3	73.3	93.3
	SS	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	J	7	23.3	23.3	23.3
	S	20	66.7	66.7	90.0
	SS	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	J	1	3.3	3.3	3.3
	S	17	56.7	56.7	60.0
	SS	12	40.0	40.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	J	1	3.3	3.3	3.3
	S	22	73.3	73.3	76.7
	SS	7	23.3	23.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	20	66.7	66.7	66.7
	SS	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	15	50.0	50.0	50.0
	SS	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TP	3	10.0	10.0	10.0
	J	14	46.7	46.7	56.7
	S	12	40.0	40.0	96.7
	SS	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	J	2	6.7	6.7	6.7
	S	19	63.3	63.3	70.0
	SS	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	J	14	46.7	46.7	46.7
	S	13	43.3	43.3	90.0
	SS	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Y15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	13	43.3	43.3	43.3
	SS	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

LAMPIRAN 21

VARIABEL X

1. Skor Variabel Pengaruh Smartphone di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

54, 39, 55, 46, 47, 48, 46, 47, 52, 44

46, 50, 49, 45, 46, 46, 46, 47, 47, 45

49, 46, 49, 48, 45, 45, 47, 42, 52, 51

2. Skor Tertinggi = 55
3. Skor Terendah = 39
4. Rentang (R) = Skor Tertinggi – Skor Terendah = 55-39 = 16
5. Banyak Kelas (K) = $1 + 3,3 \log 30$
 $= 1 + 3,3 (1,4)$
 $= 1 + 4,62$
 $= 5,62$ dibulatkan menjadi 6
6. Panjang Kelas (I) = $\frac{Rentang}{Banyak\ Kelas} = \frac{R}{BK} = \frac{16}{6} = 2,67 = 3$
7. Mean = $Mx = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1414}{30} = 47,13$
8. Median

No	Skor	F	X	Frek.Kum	Tepi Kelas
1	54-56	2	55	0+2=2	53,5-56,6
2	51-53	3	52	2+3=5	50,5-53,5
3	48-50	6	49	5+6=11	47,5-50,5
4	45-47	16	46	11+16=27	44,5-47,5
5	42-44	2	43	27+2=29	50,5-44,5
6	39-41	1	40	29+1=30	38,5-40,5
		30			

Tepi bawah kelas median = 44,5

$N/2 = 30/2 = 15$

Frekuensi Kumulaif sebelum kelas median (f) = 3

Frekuensi kelas median (fm) = 6

Panjang interval = 3

$$\begin{aligned}
 \text{Median} &= \text{tepi bawah} + \left(\frac{\frac{1}{2}n - f_{kb}}{f} \right) \cdot i \\
 &= 44,5 + \frac{\left(\frac{30}{2} - 3 \right)}{6} 3 \\
 &= 44,5 + (15 - 3/6) 3 \\
 &= 44,5 + 6 \\
 &= 50,5
 \end{aligned}$$

9. Modus

Skor	F	X
39-41	1	40
42-44	2	43
45-47	17	46
48-50	6	49
51-53	3	52
54-56	1	55
	30	

$$\text{Batas atas modus} = 45 - 0,5 = 44,5$$

$$\text{Batas bawah} = 47,5$$

$$F_a = \text{frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas sebelum} = 2 - 17 = -15$$

$$F_b = \text{frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas berikutnya} = 17 - 6 = 11$$

$$\text{panjang interpal (p)} = 3$$

$$\begin{aligned}
 \text{Modus} &= \text{Tepi bawah} + \left(\frac{f_a}{f_a - f_b} \right) \cdot i \\
 &= 44,5 + \left(\frac{-15}{-15 - 11} \right) \cdot 3 \\
 &= 44,5 + (0,576) 3 \\
 &= 44,5 + 1,7 \\
 &= 46,2
 \end{aligned}$$

10. Varian dan Standar Deviasi

No	Y	Y ²
1	54	2916
2	39	1521
3	55	3025
4	46	2116
5	47	2209
6	48	2304
7	46	2116
8	47	2209
9	52	2704
10	44	1936
11	46	2116

12	50	2500
13	49	2401
14	45	2025
15	46	2116
16	46	2116
17	46	2116
18	47	2209
19	47	2209
20	45	2025
21	49	2401
22	46	2116
23	49	2401
24	48	2304
25	45	2025
26	45	2045
27	44	1936
28	48	2304
29	47	2209
30	48	2304
	1414	66934

$$F_x = 1414$$

$$F_x^2 = 66934$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar Deviasi (SD)} &= \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N} - \left[\frac{\sum f x}{N}\right]^2} \\
 &= \sqrt{\frac{66934}{30} - \left[\frac{1414}{30}\right]^2} \\
 &= \sqrt{2231,13333 - 2221,55111} \\
 &= \sqrt{9,58222} = 3,0955
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 22

VARIABEL Y

1. Skor Variabel Pengaruh *Smartphone* di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

48, 49, 47, 49, 47, 51, 46, 45, 44, 54

47, 47, 51, 48, 43, 51, 45, 51, 50, 46

50, 52, 46, 50, 48, 49, 44, 48, 47, 48

2. Skor Tertinggi = 54
3. Skor Terendah = 43
4. Skor Tertinggi –Skor Terendah = $54-43 = 11$
5. Banyak Kelas (K) = $1 + 3,3 \log 30$
 $= 1 + 3,3 (1,4)$
 $= 1 + 4,62$
 $= 5,62$ dibulatkan menjadi = 6

$$6. \text{ Panjang Kelas (I)} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} = \frac{R}{BK} = \frac{11}{6} = 1,8 = 2$$

$$7. \text{ Mean} = Mx = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1436}{30} = 47,8$$

8. Median

No	Skor	f	y	Frek.Kum	Tepi Kelas
1	53-54	1	53,5	0+1=1	52,5-54,5
2	51-52	5	51,5	1+5=6	50,5-53,5
3	49-50	6	49,5	6+6=12	47,5-50,5
4	47-48	10	47,5	12+10=22	44,5-47,5
5	45-46	5	45,5	22+5=27	50,5-44,5
6	43-44	3	43,5	27+3=30	38,5-40,5
		30			

$$I = \text{Tepi bawah kelas median} = 47-0,5 = 46,5$$

$$F = \text{Frekuensi Kumulaif sebelum kelas median (f)} = 5 + 3 = 8$$

$$f = \text{Frekuensi kelas median} = 10$$

$$i = \text{Panjang Kelas} = 2$$

$$\text{Mdn} = \ell + \left(\frac{1/2N - f_{kb}}{f} \right) \cdot i$$

Keterangan:

Mdn: Median

ℓ : batas bawah nyata dari skor yang mengandung median

N : jumlah data

f_{kb} : frekuensi kumulatif yang terletak dibawah skor yang mengandung median

f : frekuensi asli (frekuensi dari skor yang mengandung median)

i : panjang kelas

$$\begin{aligned}\text{Median} &= \text{tepi bawah} + \left(\frac{\frac{1}{2}n - f_{kb}}{f} \right) \cdot i \\ &= 46,5 + \frac{\left(\frac{30}{2} - 8\right)}{10} 2 \\ &= 46,5 + (15 - 8/10) 2 \\ &= 46,5 + 1,4 \\ &= 47,9 \text{ dibulatkan menjadi } 48,00\end{aligned}$$

9. Modus

Skor	F	Y
53-54	1	53,5
51-52	5	51,5
49-50	6	49,5
47-48	10	47,5
45-46	5	45,5
43-44	3	43,5
	30	

Batas atas modus = $47 - 0,5 = 46,5$

Panjang kelas = 2

F_a = frekuensi kelas modus dikurang kelas sebelumnya = $5 - 10 = -5$

F_b = frekuensi kelas modus dikurang kelas selanjutnya = $10 - 6 = 4$

$$Mo = \ell + \left(\frac{f_a}{f_a + f_b} \right) \cdot i$$

Keterangan:

Mo : Modus

ℓ : batas bawah nyata dari interval yang mengandung modus

f_a : frekuensi yang terletak diatas interval yang mengandung modus.

f_b : frekuensi yang terletak dibawah interval yang mengandung modus.

i : kelas interval

$$\begin{aligned}
\text{Modus} &= \text{Tepi bawah} + \left(\frac{f_a}{f_a - f_b}\right) \cdot i \\
&= 46,5 + \left(\frac{-5}{(-5)+4}\right) \cdot 2 \\
&= 46,5 + (5) \cdot 2 \\
&= 46,5 + 10 \\
&= 56,5
\end{aligned}$$

10. Varian dan Standar Deviasi

No	Y	Y ²
1	48	2209
2	49	2401
3	47	2209
4	49	2401
5	47	2209
6	51	2601
7	46	2116
8	45	2025
9	44	1936
10	54	2916
11	47	2209
12	47	2209
13	51	2601
14	48	2304
15	43	1849
16	51	2601
17	45	2025
18	51	2601
19	50	2500
20	46	2116
21	50	2500
22	42	1764
23	46	2116
24	50	2500
25	48	2304
26	49	2401
27	47	2209
28	42	1764
29	52	2704
30	51	2601
	1436	68901

$$F_x = 1436$$

$$F_x^2 = 68901$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi (SD)} &= \sqrt{\sqrt{\frac{\sum f x^2}{N} - \left[\frac{\sum f x}{N}\right]^2}} \\ &= \sqrt{\frac{68901}{30} - \left[\frac{1436}{30}\right]^2} \\ &= \sqrt{2296,7 - 22905} \\ &= \sqrt{62} = 7,874\end{aligned}$$



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihatang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Maret 2020

Nomor : In.14/F.6a/PP.00.9/01/2020
Lampiran : -
Hal : **Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi**
Kepada:
Yth: 1. Dr. Mohd. Rafiq, S.Ag., MA
2. Maslina Daulay, MA

Di Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Tim Pengkajian Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa/i tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama/Nim : Sri Wahyuni Hasibuan / 15302 00026
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/BKI
Judul Skripsi : " **Pengaruh Smartphone Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara** "


Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I** dan **Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Dekan


Dr. Ali Sati, M.Ag
NIP.196209261993031001

Ketua Prodi

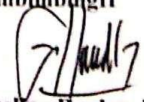

Maslina Daulay, MA
NIP.197605102003122003

Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing

Bersedia/Tidak Bersedia
Pembimbing I


Dr. Mohd. Rafiq, S.Ag., MA
NIP. 196806111999031002

Bersedia/Tidak Bersedia
Pembimbing II


Maslina Daulay, MA
NIP.197605102003122003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733,
Telp (0634) 22080 Fax (0634) 24022

SURAT PERSETUJUAN UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Nomor: 999 /In.19/F.4c/PP.009/ JO /2020

Setelah memenuhi kelengkapan administrasi persyaratan Munaqasyah Skripsi, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi menerangkan bahwa :

: SRI WAHYUNI HASIBUAN

: 15302 00026

in : Bimbingan dan Konseling Islam

Skripsi: PENGARUH SMARTPHONE TERHADAP PSIKOLOGIS ANAK DI DESA MERANTI
OMAS KECAMATAN NA. IX-X KABUPATEN LABUHANBATU UTARA.

Bimbingan I : Dr. Mohd Rafiq, MA

Bimbingan II : Maslina Daulay, M.A

Dinyatakan layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Tahun Akademik 2020/2021.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat agar dapat dipergunakan.

Kabag AK & Alumni

Yusri Fahmi S. Ag
NIP.197309282002121002

MENYETUJUI
Kepala UPT Perpustakaan

Yusri Fahmi S. Ag., SS., M. Hum
NIP.197510202001121003

Bendahara SPP

Masniari Dalimuntha, SE
NIP.198404052009012016

25/10 - 2021

Kabiro AUAK
Padangsidimpuan

Soritua Harahap, M. M.
NIP.19680506199603 1 001

MENGETAHUI
Kabag A & K Biro
IAIN Padangsidimpuan

Ali Murni S. Ag. M. AP.
NIP.197404042001121100107

Dekan



Dr. Ali Satri, M. Ag
NIP.19620926 199303 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1004 /In.14/F.4c/PP.00.9/10/2020

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Sri Wahyuni Hasibuan
NIM : 1530200026
Fak/Jur : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/Bimbingan Konseling Islam
No Ijazah : 054/In.14/F/PP.01.1/S1/10/2020

adalah benar **Lulus Ujian Munaqasyah Skripsi** Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan pada hari Rabu Tanggal 21 Oktober 2020 dengan nilai **80,5 (B)** dan memperoleh Yudisium **Sangat Memuaskan** dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,34 Nomor Alumni 295.

Demikian Surat Keterangan Lulus Munaqasyah ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Padangsidempuan, 26 Oktober 2020
Dekan,

Dr. Ali Sati, M.Ag
NIP. 196209261993031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 2261 /In.14/F.4c/PP.00.9/11/2019

3 Desember 2019

Sifat : Penting

Lamp. :-

Hal : **Mohon Bantuan Informasi**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Desa Meranti omas Kecamatan NA.IX-X Labuhan Batu Utara.

Di Tempat

Dengan hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Sri Wahyuni Hasibuan
NIM : 1530200026
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ BKI
Alamat : Meranti omas Kecamatan NA.IX-X Labuhan Batu Utara

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul: "**Pengaruh Smartphone terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA.IX-X Kabupaten Labuhan Batu Utara**".

Sehubungan dengan itu, dimohon bantuan Bapak untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 3 Desember 2019

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Mohd Rafiq, MA
NIP. 196209261993031001



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU UTARA
KECAMATAN NA. IX – X
KEPALA DESA MERANTI OMAS

Alamat Kantor : Jalan Besar Meranti Omas Dusun I Balai Desa.....Kode Pos : 21454
Email : desa.merantiomas@gmail.com

NOMOR : 070/06/MO/2020

Kepala Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Sri Wahyuni Hasibuan**
Nim : 15 302 00026
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Alamat : Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara

Adalah Benar Telah Menyelesaikan Penelitian di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara Dengan Judul Skripsi **“Pengaruh Smartphone Terhadap Psikologis Anak di Desa Meranti Omas Kecamatan NA. X-IX Kabupaten Labuhanbatu Utara”**

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Meranti Omas, Januari 2020

Kepala Desa Maranti Omas



BALIKARUDDIN