

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi komunikasi berkembang dengan pesat seiring perkembangan zaman. Hingga saat ini dikenal empat era perkembangan teknologi komunikasi. Era pertama adalah *The Tribal Age*. Pada era ini masyarakat belum mengenal tulisan sehingga mereka menggunakan tradisi lisan untuk berkomunikasi. Salah satunya adalah dengan menggunakan asap sebagai media komunikasinya. Setelah itu, teknologi komunikasi manusia mengalami perkembangan dengan mulai dikenalnya tulisan. Era ini dikenal dengan *The Age of Literacy*. Pada masa ini, surat menjadi media yang sering digunakan sebagai alat komunikasi. Era yang ketiga adalah *The Print Age*. Era ini ditandai dengan adanya mesin cetak sebagai media berkomunikasi. Media cetak mulai dikenal pada masa ini. Dan dengan semakin berkembangnya zaman, media komunikasi yang berbasis elektronik dan digital pun mulai diciptakan manusia. Hal ini pun menambah satu lagi era komunikasi yang dikenal dengan *The Electronic Age*. Salah satu dampak dari era elektronik adalah munculnya suatu perangkat yang bernama *handphone*.

Kemunculan *Handphone* atau yang biasa disebut telepon genggam atau telepon seluler sebagai salah satu alat komunikasi bergerak merupakan awal dari kemajuan – kemajuan yang akan terus berkembang. Adanya *handphone* sebagai alat komunikasi dapat memangkas ruang, waktu, dan bahkan jarak sehingga tidak menjadi masalah dengan adanya alat komunikasi ini.

Seiring berkembangnya zaman, *handphone* juga semakin mengalami kemajuan baik dari bentuk, fitur bahkan fungsi. *Handphone* yang dulunya hanya bisa digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan saja, kini sudah dapat digunakan untuk segala hal yang semakin memanjakan masyarakat atau yang dikenal dengan istilah *gadget*. Kemunculan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, *ipad*, dan laptop adalah salah satu yang menandai pesatnya perkembangan era ini. Siapapun bisa memiliki dan dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja tanpa ada batasan. Kita dapat dengan mudah dan cepat berkomunikasi dengan siapa pun dengan fitur – fitur canggih yang dimiliki, kita dapat mencari informasi apa pun melalui *gadget* yang kita miliki bahkan kita dapat mencari hiburan seperti bermain *games* melalui *gadget*.

Salah satu *gadget* yang paling tidak bisa dibendung kehadirannya adalah *smartphone*. Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna *smartphone* tertinggi di dunia. Lembaga riset digital marketing Emarketer<sup>1</sup> menyebutkan bahwa pada tahun 2016, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 69,4 juta jiwa dan memperkirakan pada tahun 2018 dan 2019 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan bertambah hingga 92 juta orang.

Salah satu kegiatan yang paling sering dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan *smartphone* adalah kegiatan *browsing* internet. Dilansir dari liputan6.com<sup>2</sup>, menurut riset yang dilakukan oleh Asosiasi Jasa Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan menggandeng Pusat Kajian Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia (Puskakom UI), hasil riset mengungkapkan bahwa akhir 2014 Indonesia

---

<sup>1</sup> <https://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta>

<sup>2</sup> <http://tekno.liputan6.com/read/2197413/jumlah-pengguna-internet-indonesia-capai-881-juta>

memiliki 88,1 juta pengguna internet dan mayoritas mengaksesnya menggunakan *smartphone*. Adapun wilayah dengan jumlah akses terbanyak adalah wilayah Jawa dan Bali yang mencapai 59% dari total seluruh pengguna di Indonesia.

Kehadiran *Smartphone* sebagai alat komunikasi sekaligus hiburan tentu memberikan dampak positif maupun negatif bagi masyarakat penggunanya 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 – anak. Dampak negatif kemunculan *smartphone* adalah Alienisasi dimana orang – orang akan lebih senang menyendiri untuk menggunakan *smartphone* yang dimiliki, kurangnya komunikasi secara langsung dan perubahan cara berkomunikasi di masyarakat.

Saat ini siapa pun dapat menggunakan *smartphone* tanpa ada batasan usia. Anak – anak yang masih dibawah umur seperti anak SD pun kini sudah menggunakan *smartphone*. Anak – anak mau tidak mau ikut terbawa oleh kemunculan *smartphone* dengan fitur – fitur hiburan seperti *games*. Orang tua pun tidak bisa melarang anak – anak menggunakan *smartphone* karena adanya fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti aplikasi untuk belajar membaca, menulis dan berhitung.

Hasil survei yang dilakukan oleh *Survei Insight Market*<sup>3</sup> menemukan bahwa 35% anak – anak SD menginginkan *smartphone* sebagai hadiah kenaikan kelas mereka, 41% anak SD sudah menggunakan *smartphone* dan 51% anak – anak SD memilih sendiri merek

---

<sup>3</sup> <http://library.umn.ac.id/eprints/931/2/bab1.pdf>

*gadget* yang mereka inginkan. Dari hasil survei tersebut menunjukkan bahwa anak – anak di usia 4 – 14 atau anak – anak SD adalah pengguna aktif *smartphone*.

Selain survei yang dilakukan oleh *Insight Market* di atas, beberapa pihak atau lembaga juga melakukan survei mengenai data anak yang menggunakan *smartphone*. Hal ini seperti yang dilakukan oleh Ernest Doku seorang ahli telekomunikasi dari *Uswitch.com* seperti yang dikutip oleh harian online *republika.co.id*, mengatakan sekitar dua juta anak di bawah delapan tahun telah memiliki *gadget*. Berdasarkan hasil survei ini, satu dari tiga anak bahkan mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur tiga tahun. Satu dari 10 anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yakni dua tahun. Fenomena ini menunjukkan, jutaan anak mengalami kecanduan *gadget*.<sup>4</sup>

Pihak atau lembaga lain yang juga melakukan penelitian serupa adalah Lembaga Penelitian dan Survei Pelajar-Pemuda PW Ikatan Pelajar Ulama (IPNU). Survei yang dilakukan oleh IPNU Jawa Timur pada Februari 2016 seperti yang dikutip dari [www.nu.or.id](http://www.nu.or.id), menyatakan bahwa dari 113 siswa yang berasal dari 400 lebih sekolah swasta Surabaya-Sidoarjo, 50 persen pelajar menggunakan *smartphone* sejak Sekolah Dasar (SD) dan 4 persen memakai sejak SMP serta 3 persen sejak SMA.<sup>5</sup>

Melihat fenomena tersebut di atas, penulis tertarik untuk meneliti Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Anak Kelas 4 dan Kelas 5 yang bertempat di Sekolah Dasar Negeri Puren Yogyakarta. Hal ini dikarenakan penulis melihat bahwa dengan maraknya pengguna *smartphone* saat ini menyebabkan banyak orang menjadi alienisasi atau lebih senang menyendiri dan fokus terhadap *smartphone* daripada

---

<sup>4</sup> <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>.

<sup>5</sup> <http://www.nu.or.id/post/read/66408/survei-ipnu-temukan-50-persen-pelajar-pakai-smartphone-sejak-sd>.

berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penulis ingin menguji apakah dunia anak-anak yang cenderung suka berinteraksi baik dalam hal bermain ataupun belajar bersama keluarga dan teman-teman akan ikut terpengaruh dengan adanya *smartphone* atau dengan adanya *smartphone* justru semakin mempermudah mereka dalam melakukan interaksi sosial dengan orang-orang di lingkungan sekitar mereka.

SD Negeri Puren merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Yogyakarta yang bertempat di Jalan Tantular 93 Pringwulung, Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Pada Tahun Ajaran 2016/2017 ini, Sekolah Dasar Negeri Puren memiliki jumlah siswa sebanyak 201 siswa yang terbagi dalam enam jenjang kelas dimana yang menjadi objek penulis yaitu jenjang kelas 4 dan kelas 5 dengan total siswa sebanyak 65 siswa. Alasan penulis memilih siswa kelas 4 dan kelas 5 adalah karena mayoritas siswa di jenjang kelas ini sudah dipercayakan oleh orang tua mereka dalam hal memiliki *smartphone*.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak kelas 4 dan kelas 5 di SDN Puren Yogyakarta ?

## **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak kelas 4 dan kelas 5 di SDN Puren Yogyakarta.

## **1.4. MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pengembangan ilmu komunikasi dan referensi bagi penelitian berikutnya dan dapat memberikan gambaran secara kausitis terhadap dampak penggunaan smartphone.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Mengaplikasikan teori yang didapat dari mata kuliah, mendapatkan pengalaman nyata (pengetahuan dan wawasan) tentang riset, dan diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti berupa ide dan masukkan dari sudut pandang akademis.

## **1.5. METODOLOGI PENELITIAN**

### **1.5.1. Metode Penelitian**

#### **a. Penelitian Kuantitatif**

Penelitian Kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Laporan akhir untuk penelitian umumnya memiliki struktur yang ketat dan konsisten mulai dari pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan serta saran-saran.<sup>6</sup> Penelitian kuantitatif memiliki tiga jenis penelitian, dan pada penelitian kali ini penulis menggunakan jenis penelitian Studi Korelasional.

---

<sup>6</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm 38.

b. Studi Korelasional

Studi korelasional adalah studi yang mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain. Derajat hubungan variabel dinyatakan dalam suatu indeks yang dinamakan koefisien korelasi. Koefisien korelasi dapat digunakan untuk menguji hipotesis tentang hubungan antarvariabel atau untuk menyatakan besar kecilnya hubungan antara kedua variabel.

Studi korelasi yang bertujuan menguji hipotesis dilakukan dengan cara mengukur sejumlah variabel dan menghitung koefisien korelasi antara variabel tersebut, agar dapat ditentukan variabel mana yang berkorelasi.

Dalam suatu penelitian korelasional, paling tidak terdapat dua variabel yang harus diukur sehingga dapat diketahui hubungannya, Di samping itu, dapat pula dianalisis hubungan antara dari tiga variabel atau lebih.

Makna suatu korelasi yang dinotasikan dalam huruf  $r$  (kecil) dapat mengandung tugas hal. *Pertama*, kekuatan hubungan antarvariabel, *kedua*, signifikansi statistik hubungan kedua variabel tersebut, dan *ketiga* arah korelasi.

Faktor yang cukup berpengaruh terhadap besar kecilnya koefisien korelasi ialah keterandalan instrument yang digunakan dalam pengukuran. Tes hasil belajar yang terlalu mudah bagi anak pandai dan terlalu sukar untuk anak bodoh akan menghasilkan koefisien korelasi yang kecil. Oleh karena itu,

instrument yang tidak memiliki keterandalan yang tinggi tidak akan mampu mengungkapkan derajat hubungan yang bermakna atau signifikan.<sup>7</sup>

### 1.5.2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis, yaitu menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata. Hubungan nyata ini lazim dibaca dan dipaparkan dengan bersandar kepada variabel. Variabel adalah suatu sebutan yang dapat diberi nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). Variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain, dinamakan variabel karena ada variasinya (masing-masing dapat berbeda).

Variabel penelitian pada dasarnya merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain, variabel penelitian ialah setiap hal dalam suatu penelitian yang datanya ingin diperoleh. Dinamakan variabel karena nilai dari data tersebut beragam. Secara teoritis, variabel didefinisikan sebagai apapun yang dapat membedakan atau membawa variasi pada nilai. Nilai bisa berbeda pada berbagai waktu untuk objek atau orang yang sama, ataupun pada waktu yang sama untuk objek atau orang yang berbeda.<sup>8</sup>

Variabel- variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*independence variable*), variabel terikat (*dependent variable*), dan variabel kontrol.

---

<sup>7</sup> Ibid, hlm 40-42.

<sup>8</sup> Ibid., hlm 47-48.



a. Variabel Bebas (*Independence Variable*)

Variabel bebas atau *independence variable* merupakan sebab yang diperkirakan dari beberapa perubahan dalam variabel terikat (Robbins, 2009: 23), biasanya dinotasikan dengan symbol X. dengan kata lain, variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dalam perilaku organisasi, variabel bebas (Robbins 2009; 24) terdiri dari tiga tingkatan yaitu : (1) variabel tingkat individu (persepsi, pembuatan keputusan individual, pembelajaran, dan motivasi); (2) variabel tingkat kelompok (komunikasi, kepemimpinan, kekuasaan dan politik, dan level-level konflik mempengaruhi perilaku kelompok); dan (3) variabel tingkat sistem organisasi (proses seleksi, program pelatihan dan pengembangan, serta metode evaluasi kinerja) seluruhnya memiliki pengaruh terhadap variabel terikat.<sup>9</sup>

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *smartphone*. Hal ini dikarenakan penggunaan *smartphone* menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat dalam hal ini interaksi sosial anak kelas 4 dan kelas 5 di SDN Puren Yogyakarta.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat atau *dependent variable* merupakan faktor utama yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain (Robbins, 2009: 23), biasa dinotasikan dengan Y. dalam perilaku organisasi Robbins mengemukakan enam variabel terikat (2009:24-30). Keenam variabel terikat ini antara lain : (1) *productivity* (produktivitas); (2) *absenteeism*

---

<sup>9</sup> Ibid., hlm 48-49.

(mangkir); (3) *turnover* (perputaran karyawan); (4) *deviant workplace behavior* (perilaku menyimpang di tempat kerja); (5) *citizenship* (kewargaan); dan (6) *job satisfaction* (kepuasan kerja).<sup>10</sup>

Variabel terikat atau *dependent variable* dalam penelitian ini adalah Interaksi sosial anak kelas 5 di SDN Puren Yogyakarta. Hal ini karena interaksi sosial anak kelas 5 di SDN Puren Yogyakarta merupakan hal yang ingin diukur oleh penulis yang dipengaruhi oleh faktor lain dalam hal ini adalah penggunaan *smartphone*.

#### c. Variabel Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga pengaruh variabel independen terhadap dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Variabel kontrol sering digunakan oleh peneliti, bila akan melakukan penelitian yang bersifat membandingkan.<sup>11</sup>

Variabel kontrol yang penulis gunakan dalam penelitan ini yaitu peran orang tua dan guru dalam mengawasi anak atau siswa saat menggunakan *smartphone*.

### 1.5.3. Definisi Konseptual

#### A. Penggunaan Smartphone

---

<sup>10</sup> Ibid., hlm 49.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2013). hlm. 41.

*Smartphone* atau telepon cerdas adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Aktifitas menggunakan fitur-fitur yang ada pada *smartphone* tersebut dalam rangka untuk berkomunikasi dengan orang lain.

### **B. Interaksi Sosial**

Hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi. Hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan dan orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok. Proses dimana orang-orang menjalin kontak dan berkomunikasi dan saling mempengaruhi dalam pikiran ataupun tindakan.

### **C. Anak SD**

Anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat, mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya.

#### **1.5.4. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/variabel. Dimensi (indikator) dapat berupa: perilaku, aspek, atau sifat/karakteristik. Dengan demikian, definisi operasional tidak boleh mempunyai makna yang berbeda dengan definisi konseptual. Oleh karena itu, definisi konseptual harus dibuat terlebih dahulu sebelum membuat definisi operasional. Dengan demikian, definisi operasional bukan berarti definisi/pengertian/makna

seperti yang terlihat pada teori di buku teks, namun lebih menekankan kepada hal-hal yang dapat dijadikan sebagai ukuran/indikator dari suatu variabel. Dan ukuran/indikator tersebut tidak abstrak, namun mudah diukur.<sup>12</sup>

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Sehingga definisi ini merupakan operasionalisasi dari definisi konseptual yang telah dijabarkan.

Untuk menentukan definisi operasional, variabel-variabel yang dikemukakan dalam penelitian ini diukur dengan merumuskan batasan dari masing-masing variabel terlebih dahulu. Adapun variabel-variabel tersebut adalah:

1. Variabel penggunaan *smartphone*: Variabel ini ditentukan dari penggunaan fitur-fitur yang ada pada *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum yang diukur dengan:
  - 1) Apakah responden mempunyai *smartphone* atau tidak.
  - 2) Apa tujuan responden dalam menggunakan *smartphone*. Tujuan ini dibagi menjadi tiga yaitu untuk sarana belajar, untuk bermain *game*, dan untuk komunikasi.
  - 3) Tingkat keseringan responden yang berkaitan dengan penggunaan atau pemakaian *smartphone* yang dibagi menjadi aktif, kurang aktif, serta tidak aktif.

---

<sup>12</sup> Juliansyah Noor, Op.cit., hlm 97.

Pada variabel ini dikatakan tinggi apabila sebagian besar responden memiliki *smartphone* dengan frekuensi atau tingkat penggunaan yang aktif.

2. Variabel interaksi sosial: Variabel ini ditentukan dari tingkat interaksi responden atau hubungan timbal balik antara responden dengan orang-orang di lingkungan sosialnya yang diukur dari:

1) Bagaimana interaksi sosial responden dengan orang tua maupun teman sebaya sebelum dan setelah memiliki *smartphone*. Interaksi sosial ini dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu baik, sedang dan buruk.

Pada variabel ini dikatakan tinggi apabila terdapat perbedaan interaksi sosial pada responden antara sebelum memiliki *smartphone* dan setelah memiliki *smartphone*. Perbedaan ini bisa meliputi interaksi sosial responden dengan orang tua dan teman sebayanya menjadi lebih baik setelah memiliki *smartphone* maupun sebaliknya.

#### **A. Menentukan Indikator**

Definisi operasional bukanlah definisi teoritis, tetapi definisi yang berisikan ukuran dari suatu variabel. Cara mudah memahami indikator yang ada dalam definisi operasional sebagai berikut:

1. Item indikator harus sesuatu yang bisa dengan mudah diukur, mudah dinilai, mudah diamati, dan tidak abstrak, tidak menimbulkan keraguan bagi orang lain.
2. Indikator perlu merujuk kepada teori.

3. Indikator dapat berupa: ciri-ciri, aspek-aspek, atau sifat/karakteristik dari variabel. Kadang-kadang orang menyamakan dengan faktor, atau bahkan dampak/akibat.
4. Menggunakan kata bantu untuk memudahkan dalam menentukan indikator.
5. Indikator suatu variabel tidak boleh diambil dari indikator variabel lain, karena tidak mungkin menetapkan indikator suatu variabel yang sebenarnya merupakan indikator dari variabel lain.

Saat menentukan indikator, perlu diperhatikan bahwa semua ciri-ciri sebelumnya mudah diukur, misalnya dengan mengamati perilaku orang yang bekerja di kantor, mewawancarai rekan kerja atau atasan, atau memberikan kuisisioner/angket untuk menilai dirinya sendiri. Hal-hal yang perlu dikemukakan dalam definisi operasional adalah definisi yang jelas dari variabel, yang di dalam definisi tersebut telah ada indikator/kriteria/ukuran yang bisa menjadi pedoman untuk mengukur atau menilai variabel. Tanpa indikator, maka sesuatu yang didefinisikan bukanlah definisi operasional, tetapi hanya sekedar definisi umum dari variabel.<sup>13</sup>

## **B. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengukur variabel (selanjutnya disebut instrumen) biasanya digunakan dalam berbagai desain penelitian, kecuali pada *event study*, *content analysis*, dan sosiometri.

---

<sup>13</sup> Ibid., hlm 97-100.

Instrumen secara garis besar dapat dibedakan ke dalam *test* dan skala. *Test* adalah suatu prosedur sistematis pengujian individu dengan pemberian seperangkat rancangan stimuli dan pemberian bilangan atau seperangkat bilangan terhadap respons yang timbul dari stimuli tersebut.

Instrumen pengukur variabel jika dipahami dari sisi variabel adalah proses menghubungkan konsep/konstruksi dengan fakta empiris (realita). Dari sisi fakta, pengukuran variabel adalah pemberian bilangan atau simbol pada peristiwa empiris menurut aturan yang ditetapkan, dengan pengukuran ini dimaksudkan agar hipotesis dapat diuji (didukung atau tidak didukung) dengan fakta empiris.

Pengukuran variabel lebih berguna untuk variabel yang bersifat abstrak seperti sikap, motivasi, kinerja, dan *information asymmetry*. Untuk variabel seperti ini pengukuran tidak dilakukan secara langsung terhadap variabelnya, melainkan secara tidak langsung melalui indikator yang dapat diamati. Indikator inilah yang dianggap sebagai “fakta atau realitas.”

Data merupakan salah satu komponen penelitian, artinya tanpa data tidak akan ada penelitian. Data dalam penelitian harus valid atau benar karena jika tidak valid, maka akan menghasilkan informasi dan kesimpulan yang keliru atau salah. Oleh sebab itu, diperlukan teknik pengambilan data secara benar. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data antara lain penyusunan instrumen.

Persyaratan penyusunan instrumen:

1. Validitas mengacu kepada kecocokan alat ukur dengan sasaran ukur yang hendak diukur.
2. Reliabilitas mengacu pada adanya konsistensi keajekan akurasi hasil ukur.<sup>14</sup>

### **1.5.5. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri Puren Yogyakarta yang berlangsung pada tanggal 18 sampai dengan 20 April 2017.

### **1.5.6. Populasi dan Sampel**

#### **a. Populasi**

Dalam metode penelitian, kata populasi amat populer dipakai untuk menyebutkan serumpun/sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) 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.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Ibid., hlm 101-102.

<sup>15</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Penghitungan Manual & SPSS*, (Jakarta, Prenamedia Group, 2013), hlm 30.



Jenis populasi terbagi dua, yaitu:

1. Populasi finit, artinya jumlah individu ditentukan.
2. Populasi infinit, artinya jumlah individu tidak terhingga atau tidak diketahui dengan pasti.<sup>16</sup>

Dilihat dari kompleksitas objek populasi, maka populasi dapat dibedakan menjadi populasi homogen (keseluruhan individu yang menjadi anggota populasi memiliki sifat yang relatif sama antara yang satu dan yang lain dan mempunyai ciri tidak terdapat perbedaan hasil tes dari jumlah tes populasi yang berbeda) dan populasi heterogen (keseluruhan individu anggota populasi relatif mempunyai sifat-sifat individu dan sifat yang membedakan antara individu anggota populasi yang satu dengan yang lain)

Populasi homogen memudahkan penarikan sampel dan semakin homogen populasi maka memungkinkan penggunaan sampel penelitian yang kecil. Sebaliknya, jika populasi heterogen, maka terdapat kecenderungan menggunakan sampel penelitian yang besar. Dengan kata lain, semakin kompleks, derajat keberagaman, maka semakin besar pula sampel penelitiannya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Ibid., hlm 30.

<sup>17</sup> Juliansyah Noor, op. cit., hlm 147.

Melihat dari teori di atas, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi heterogen dimana populasinya adalah seluruh murid kelas 5 di SDN Puren Yogyakarta.

#### **b. Sampel**

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.<sup>18</sup>

Pengambilan sampel (*sampling*) adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Pengkajian terhadap sampel pada dasarnya dimaksudkan untuk menemukan generalisasi atas populasi atau karakteristik populasi (*parameter*), sehingga dapat dilakukan penyimpulan (*inferensi*) tentang *universe*. Langkah-langkah dalam penentuan sampel adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan populasi yang akan dijadikan objek penelitian.
2. Menentukan prosedur *sampling*.
3. Menentukan besarnya sampel.

Pendefinisian populasi merupakan langkah pertama yang sangat penting. Dari sini dapat tergambar bagaimana keadaan populasi, sub-sub unit populasi, karakteristik umum populasi, serta keluasan dari populasi tersebut. Dalam hubungan ini perlu dibedakan antara populasi target (*targetctual population*)

---

<sup>18</sup> Syofian Siregar, loc. cit.

dan populasi terjangkau (*accessible population*). Populasi target adalah sasaran pengamatan dan merupakan pilihan ide yang akan digeneralisasikan oleh peneliti. Adapun populasi terjangkau adalah populasi pilihan yang realistik yang dapat digeneralisasi oleh peneliti. Setelah diperoleh gambaran tersebut kemudian ditentukan prosedur apa yang akan diambil dalam penentuan sampel. Setelah langkah ini baru kemudian ditentukan besarnya sampel yang akan dijadikan objek penelitian.

Penentuan prosedur *sampling* (*sampling method*) yang digunakan pada dasarnya sebagian besar tergantung pada ada tidaknya kerangka sampel. Kerangka sampel adalah suatu daftar unit-unit yang ada pada populasi yang akan diambil sampelnya (daftar anggota populasinya).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Sampel Probabilitas (*Probability Sampling*). Sampel probabilitas adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk menjadi sampel. Teknik ini meliputi *simple random sampling*, *stratified random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, dan *cluster sampling*.<sup>19</sup> Dan pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik *simple random sampling* atau sampel random sederhana.

Sampel random sederhana (*simple random sampling*) merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap

---

<sup>19</sup> Juliansyah Noor, op. cit., hlm 148-151.

anggota yang ada dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel. Syarat untuk dapat dilakukan teknik *simple random sampling* adalah:

1. Anggota populasi tidak memiliki strata sehingga relatif homogen.
2. Adanya kerangka sampel yaitu merupakan daftar elemen-elemen populasi yang dijadikan dasar untuk pengambilan sampel.<sup>20</sup>

Adapun sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa siswi kelas 4 dan kelas 5 SD Negeri Puren Yogyakarta yang berjumlah 65 siswa, sebagai berikut:

- Siswa berjenis kelamin laki – laki berjumlah 38 siswa.
- Siswa berjenis kelamin perempuan berjumlah 27 siswa.

#### **1.5.7. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Umumnya cara mengumpulkan data dapat menggunakan teknik: wawancara (*interview*), angket (*questionnaire*), pengamatan (*observation*), studi dokumentasi dan *Focus Group Discussion*.<sup>21</sup> Dan untuk penelitian kali ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengumpulan data angket atau kuisisioner.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner atau angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atau daftar pertanyaan tersebut. Daftar pertanyaan dapat bersifat terbuka, yaitu jika jawaban tidak ditentukan sebelumnya oleh peneliti dan dapat bersifat tertutup, yaitu

---

<sup>20</sup> Syofian Siregar, op. cit., hlm 31.

<sup>21</sup> Juliansyah Noor, op. cit., hlm 138.

alternatif jawaban telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Adapun instrumen daftar pertanyaan dapat berupa pertanyaan (berupa isian yang akan diisi oleh responden), *checklist* (dengan pilihan dengan cara memberi tanda pada kolom yang disediakan), dan skala (berupa pilihan dengan memberi tanda pada kolom berdasarkan tingkatan tertentu).<sup>22</sup> Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah instrumen *checklist*.

Terdapat empat komponen inti dari sebuah kuisisioner, yaitu: (1) adanya subjek, yaitu individu atau lembaga yang melaksanakan penelitian; (2) adanya ajakan, yaitu permohonan dari peneliti kepada responden untuk turut serta mengisi atau menjawab pertanyaan secara aktif dan objektif; (3) adanya petunjuk pengisian kuisisioner, yaitu petunjuk yang tersedia harus mudah dimengerti dan tidak bias (mempunyai persepsi yang macam-macam); dan (4) adanya pertanyaan atau pernyataan beserta tempat untuk mengisi jawaban, baik secara tertutup maupun terbuka. Dalam membuat kuisisioner harus ada identitas responden (nama responden dapat tidak dicantumkan).<sup>23</sup>

Metode pengumpulan data melalui teknik kuisisioner ini memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti halnya pada metode pengumpulan data yang lain. Kelebihan teknik kuisisioner, antara lain:

1. Jumlah responden dapat dalam jumlah yang besar dan cakupannya cukup luas, karena kuisisioner dapat dikirim melalui pos.
2. Biaya yang dibutuhkan dengan teknik ini relatif murah.

---

<sup>22</sup> Ibid, hlm 139.

<sup>23</sup> Ibid., hlm 139-140.

3. Responden tidak perlu orang yang mempunyai keahlian dan wawasan yang luas, cukup orang yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian.

Kekurangan teknik kuisisioner, antara lain:

1. Tingkat pengembalian kuisisioner rendah, jika dikirim melalui pos.
2. Teknik kuisisioner hanya dapat diberikan kepada responden yang dapat membaca.
3. Bila pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner ditafsirkan salah oleh responden, maka hasil penelitian tidak akurat.

Petunjuk-petunjuk yang harus diikuti saat memilih bahasa dalam proses pembuatan kuisisioner sebagai berikut:

1. Gunakan bahasa atau kata-kata yang sederhana agar mudah dipahami oleh responden.
2. Hindari menggunakan pertanyaan-pertanyaan spesifik.
3. Pertanyaan harus singkat.
4. Dalam pemilihan kata-kata, hindari pemilihan kata-kata yang bermakna ganda.
5. Berikan pertanyaan kepada responden yang tepat (maksudnya orang-orang yang mampu merespons). Jangan berasumsi mereka tahu banyak.
6. Pastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan tersebut secara teknis cukup akurat sebelum menggunakannya.<sup>24</sup>

### **1.5.8. Teknik Analisis Data**

---

<sup>24</sup> Syofian Siregar, op. cit., hlm 21-22.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis yang penulis gunakan adalah analisis hubungan (korelasi).

Analisis hubungan (korelasi) adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan di antara dua variabel atau lebih, dan besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel yang satu (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat).<sup>25</sup>

Ada beberapa teknik statistik yang dapat digunakan dalam menganalisis hubungan antara beberapa variabel, dan yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah koefisien korelasi.

Koefisien korelasi adalah bilangan yang menyatakan kekuatan hubungan dua variabel atau lebih atau juga dapat menentukan arah dari kedua variabel. Nilai korelasi ( $r$ ) =  $(-1 \leq 0 \leq 1)$ . Untuk kekuatan hubungan, nilai koefisien korelasi berada di antara -1 dan 1, sedangkan untuk arah dinyatakan dalam bentuk positif (+) dan negatif (-).<sup>26</sup> Teknik korelasi yang digunakan pada penelitian Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Anak Kelas 5 SD Negeri Puren Yogyakarta ini adalah Korelasi *Pearson Product Moment*.

Korelasi *Pearson Product Moment* adalah cara untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel tak bebas (Y) dan data berbentuk interval dan rasio.

---

<sup>25</sup> Ibid., hlm. 250.

<sup>26</sup> Ibid., hlm. 251.

Langkah-langkah untuk menentukan nilai korelasi (r) sebagai berikut:

1. Membuat tabel penolong

Data (n)	Variabel bebas (X)	Variabel tak bebas (Y)	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...
N	...	...	...	...	...
jumlah	$\Sigma = \dots$	$\Sigma = \dots$	$\Sigma = \dots$	$\Sigma = \dots$	$\Sigma = \dots$

Tabel 1.1. Tabel Penolong untuk Mencari Nilai r.

2. Menghitung nilai r

Rumus :

$$r = \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x \cdot \Sigma y)}{\sqrt{[n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2][n \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2]}}$$

Dimana:

n = jumlah data (responden)

X = variabel bebas

Y = variabel terikat.<sup>27</sup>

Selain menggunakan teknik korelasi *Pearson Pruduct Moment*, penulis juga menggunakan sistem SPSS dalam menganalisis data.

## 1.6. KERANGKA TEORI

---

<sup>27</sup> Ibid., hlm 252.



### 1.6.1. TEKNOLOGI KOMUNIKASI PONSEL

#### a. Teknologi Komunikasi

Menurut Gouzali Saydam (2005), teknologi komunikasi pada hakikatnya adalah penyaluran informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui perangkat telekomunikasi (kawat, radio atau perangkat elektromagnetik lainnya). Informasi tersebut dapat berbentuk suara (telepon), tulisan dan gambar (telegraf), data (komputer), dan sebagainya. Sedangkan Shiroth dan Amin (1998) mengemukakan teknologi komunikasi merupakan teknologi yang cepat berkembang, seiring dengan berkembangnya industri elektronika dan komputer. Trend teknologi ini semakin kearah teknologi wireless (tanpa kabel).<sup>28</sup> Teknologi Komunikasi sekarang ini sudah sangat mengalami kemajuan yang pesat, dimana kemajuannya banyak mempermudah masyarakat untuk berkomunikasi dan berbagi informasi.

#### b. Perkembangan Ponsel

Ponsel atau bisa juga disebut *Handphone* (telepon genggam atau telepon seluler) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama ponsel tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (*Base Tranceiver Station*) dan MSC (*Mobile Switching Center*) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil (Gouzali Saydam, 2005). Ponsel Semakin hari semakin saja berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi komunikasi yang maju pesat, fungsi

---

<sup>28</sup> Ina, Astari Ningsih. 2006. *Pengaruh Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Skripsi. Bogor: Fakultas Pertanian IPB.

ponsel yang tadinya hanya untuk telfon dan mengirim pesan sekarang ini sudah memiliki banyak fungsi seperti media pembelajaran dan media hiburan. Ponsel dengan kepintarannya ini biasa disebut dengan *Smartphone* yaitu ponsel genggam yang kini sedang menjadi *gadget* dan sangat tren dikalangan masyarakat, hampir semua kalangan usia dapat mengoperasikanya. Ponsel pintar ini memiliki fasilitas – fasilitas yang mempermudah masyarakat juga bisa dibilang hampir memanjakan, fasilitas yang paling banyak digunakan adalah kecepatanya untuk mengakses internet dan menyampaikan informasi. Adanya ponsel pintar ini juga memiliki dampak dikalangan masyarakat, ada dampak positif dan dampak negatif. Salah satu dampak positifnya adalah mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi, sedangkan salah satu dampak negatifnya adalah terjadinya alienisasi dikalangan masyarakat.

#### **1.6.2. INTERAKSI SOSIAL**

Interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan ataupun kelompok-kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain terutama dengan mengetengahkan kelompok serta lapisan sebagai unsur pokok struktur sosial. Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar dari proses-proses sosila yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis.

Interaksi sosial merupakan salah satu kebutuhan dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya. Kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang satu dengan lainnya.

Dengan semakin majunya teknologi komunikasi yang ada saat ini, menjadikan manusia lebih mudah untuk berinteraksi dengan orang lain. Namun, interaksi yang sampai saat ini dianggap paling ideal adalah interaksi dengan cara tatap muka. Hal ini dikarenakan interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung dan pertukaran informasi secara tatap muka dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi didalamnya.

### **1.6.3. ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

#### **Definisi Anak Usia Sekolah Dasar**

Anak Sekolah menurut WHO (World Health Organization) adalah golongan anak yang berusia antara 7 – 15 tahun. Di Indonesia anak usia sekolah dasar umumnya berusia 7 – 12 tahun.

Menurut UU No. 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak dikutip dari suprajitno (2004), anak sekolah adalah anak yang memiliki umur 6 sampai 12 tahun yang masih duduk di sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6 dan perkembangannya sesuai usianya.

Anak usia sekolah dasar biasanya memiliki karakter mulai ingin mencoba mengembangkan kemandirian dan menentukan batasan – batasan norma. Selain itu anak – anak usia sekolah dasar juga memiliki karakter lebih senang menghabiskan waktu di luar rumah, aktivitas fisik yang semakin hari semakin meningkat dan mulai berusaha mencari jati diri. Anak pada usia sekolah dasar akan sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, terutama teman sebayanya. Anak akan selalu ingin merubah perilaku apabila teman sebayanya juga melakukan sesuatu.

Pada usia – usia sekolah dasar anak dan teman sebayanya adalah hal yang tidak bisa dipisahkan, karena dengan teman sebayanya mereka bisa bermain dan sekaligus membentuk harga diri di kalangan anak seusianya.

## **1.7. KERANGKA PEMIKIRAN**

Saat ini, *smartphone* telah menjadi kebutuhan bagi semua kalangan masyarakat. Selain sebagai alat komunikasi beberapa fitur dalam *smartphone* dibutuhkan oleh masyarakat untuk membantu memudahkan pekerjaan dan untuk menunjang gaya hidup mereka. Jika dulu, pengguna ponsel terbesar dipegang oleh masyarakat perkotaan, pada saat ini jumlah pengguna *smartphone* mampu menjangkau semua lapisan masyarakat baik di perkotaan ataupun di pedesaan dalam segala umur, misalnya anak berusia sekolah dasar.

Tingkat penggunaan ponsel pada anak usia sekolah dasar diduga dapat dipengaruhi oleh beberapa karakteristik, antara lain karakteristik yang berkaitan dengan individu (internal) maupun yang berkaitan dengan lingkungannya (eksternal). Karakteristik internal mencakup tujuan penggunaan *smartphone* serta keaktifan anak mengikuti kegiatan di dalam maupun di luar sekolah. Karakteristik eksternal mencakup pengaruh dari teman sebaya ataupun terpaan media massa.

Tujuan penggunaan *smartphone* diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan ponsel, karena dengan tujuan yang berbeda dapat menyebabkan perbedaan tingkat penggunaan *smartphone*. Tingkat keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan di dalam maupun di luar sekolah diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan *smartphone*, karena dengan semakin banyak aktivitas atau kegiatan anak menunjukkan bahwa anak

tersebut memiliki banyak kegiatan untuk mengisi waktunya. Diduga hal tersebut dapat menurunkan tingkat penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pengaruh keluarga diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan *smartphone*. Hal ini disebabkan karena keluarga merupakan kelompok atau orang-orang terdekat yang berada di lingkungan anak. Jika melihat anggota keluarga mempunyai *smartphone* maka ada kecenderungan anak untuk juga ingin memiliki *smartphone*. Dalam hal ini anak akan membujuk orang tuanya untuk dibeli *smartphone*. Teman sebaya diduga dapat mempengaruhi penggunaan *smartphone*. Hal ini dikarenakan periode anak usia sekolah dasar adalah periode dimana seseorang mulai memasuki lingkungan masyarakat diluar lingkungan keluarga. Pada masa ini kelompok persahabatan atau teman sebaya merupakan lingkungan sosial yang memegang peran penting dalam sosialisasi anak. Hal ini menyebabkan penggunaan *smartphone* pada anak bergantung pada lingkungan teman sebayanya. Terpaan media massa diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan ponsel, karena melalui media massa, anak dapat memperoleh berbagai informasi melalui perkembangan *smartphone*.

Tingkat penggunaan ponsel pada anak dapat dilihat melalui berbagai hal yaitu frekuensi penggunaan, pemanfaatan fasilitas atau tujuan penggunaan dan pihak yang paling sering dihubungi dengan menggunakan *smartphone*.

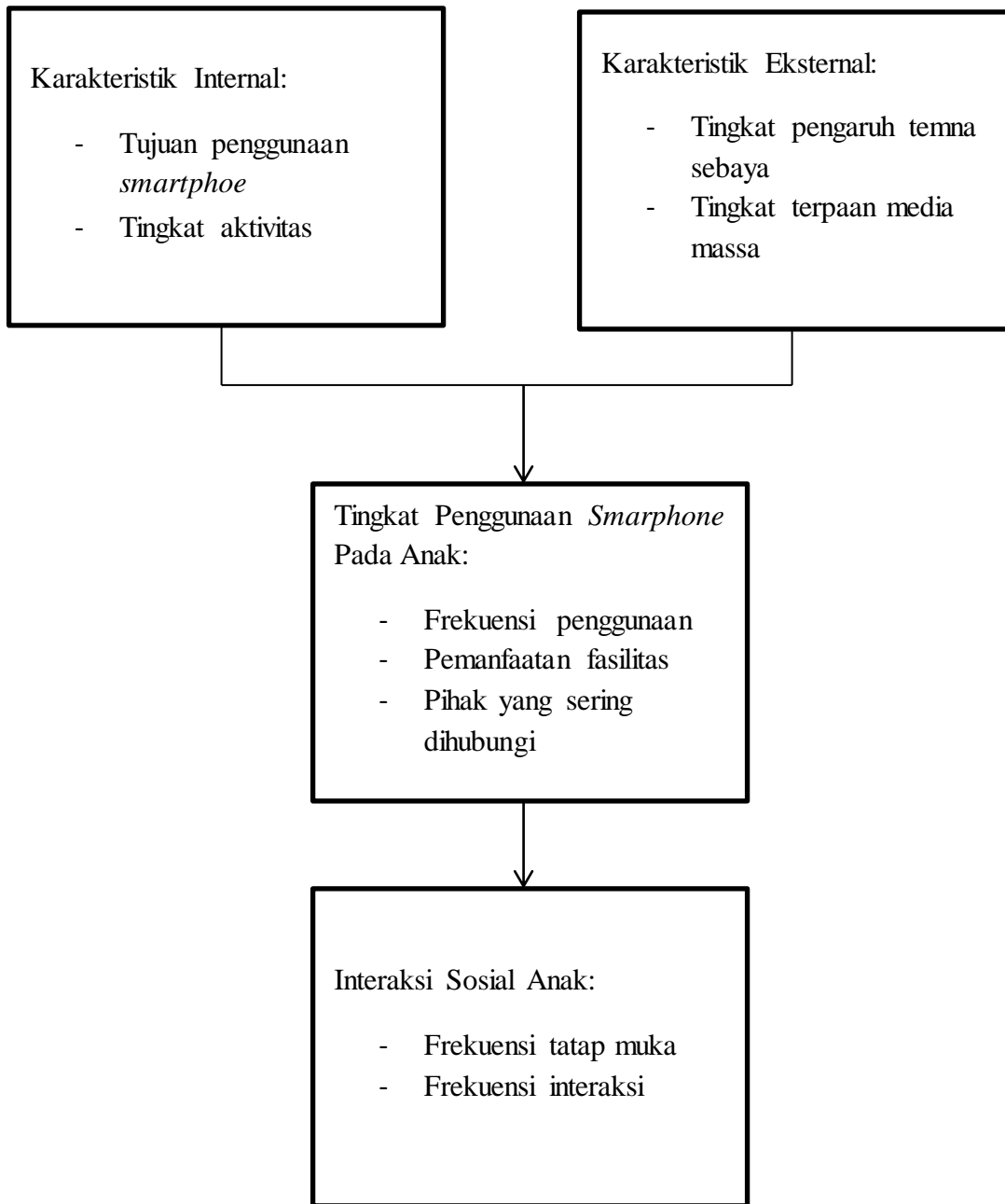
*Smartphone* merupakan alat komunikasi yang seharusnya digunakan untuk berkomunikasi dan dapat meningkatkan interaksi sosial penggunanya dengan lingkungannya. Namun dengan tingginya frekuensi penggunaan *smartphone* di kalangan

anak diduga justru dapat menurunkan interaksi tatap muka anak dengan lingkungan sosialnya, yang terdiri dari lingkungan keluarga dan teman sebaya.

Interaksi sosial anak secara tatap muka dapat dilihat dari seberapa sering anak bertatap muka dan berinteraksi sosial dengan keluarga dan teman sebaya.

Berdasarkan literatur-literatur yang telah dibahas. Maka dapat dirumuskan suatu kerangka pemikiran sebagai berikut:

**Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran**



Keterangan : —————> Mempengaruhi

## 1.8. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dirumuskan, maka dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Diduga anak usia sekolah dasar kelas 4 dan kelas 5 memiliki tingkat penggunaan ponsel yang cenderung tinggi.
2. Diduga karakteristik internal mempengaruhi penggunaan ponsel pada anak.
3. Diduga karakteristik eksternal mempengaruhi penggunaan ponsel pada anak.
4. Diduga penggunaan ponsel pada anak mempengaruhi interaksi sosial mereka.