

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MENURUNNYA
INTERAKSI SOSIAL DI LINGKUNGAN MAHASISWA
FKIP PPK_n UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SUMATERA UTARA (UMSU)**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Oleh :

JHON CALVIN
NPM : 1402060016



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2018



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 18 Oktober 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Jhon Calvin
NPM : 1402060016
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Menurunnya Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa Program Studi PPKn FKIP UMSU

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Hotma Siregar, SH, MH
2. Lahmuddin, SH, M.Hum
3. Dr. Zulkifli Amin, M.Si

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Jhon Calvin
NPM : 1402060016
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Menurunnya Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa FKIP PPKN Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2018

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Zulkifli Amin, M.Si

Diketahui oleh:



Dekan

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.

Ketua Program Studi

Lahmuddin, SH, M.Hum



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Kamis tanggal 26 bulan Juli 2018 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Jhon Calvin
N.P.M : 1402060016
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Menurunnya Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa Program Studi PPKn FKIP UMSU

dengan hasil sebagai berikut :

hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Panitia Pelaksana

Ketua Program Studi

LAHMUDDIN, SH, M.Hum

Dosen Pembahas

HOTMA SIREGAR, SH, MH

Dosen Pembimbing

Dr. ZULKIFLI AMIN, M.SI

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Jhon Calvin
N.P.M : 1402060016
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Menurunnya Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa Program studi PPKn FKIP UMSU

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Jhon Calvin

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Lahmuiddin, SH, M.Hum

ABSTRAK

JHON CALVIN. NPM: 1402060016. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Menurunnya Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa FKIP PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2018

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaksi sosial di kalangan mahasiswa dan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap menurunnya tingkat interaksi sosial mahasiswa FKIP jurusan PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Variabel X yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Gadget* dan variabel Y yang digunakan dalam penelitian ini adalah Interaksi Sosial. Populasi dan Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan PPKn UMSU yang berjumlah 64 orang yang terdiri dari semester 3, semester 5, semester 7. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Nonprobability yaitu sampel jenuh atau sering disebut *total sampling*. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan di analisis menggunakan statistik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan alat pengumpulan data berupa observasi dan angket.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Gadget* terhadap Interaksi Sosial di lingkungan mahasiswa FKIP PPKn UMSU dengan hasil $r_{xy} > r_{tabel}$ ($0,537 > 0,207$) dan uji r dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($40647,75 > 0,207$). Jadi dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh *Gadget* terhadap Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa FKIP PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Kata Kunci : *Gadget* dan Interaksi Sosial

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkah rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Menurunnya Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa FKIP PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan study di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan, baik dalam segi penyusunan materi yang belum memenuhi kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi mencapai kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri, dan kiranya Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini di sebabkan oleh terbatasnya waktu, kemampuan, dan pengalaman yang

penulis miliki. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan taufik dan hidayah –Nya pada kita semua serta memberikan keselamatan dunia akhirat.

Aamiin Yaa Rabbal'Alamin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, Oktober 2018

Jhon Calvin

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Pengaruh	6
B. Penurunan	7
C. <i>Gadget</i>	7
D. Interaksi Sosial	11
Kerangka Konseptual	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	20

B. Populasi dan Sampel	21
C. Variabel Penelitian	22
D. Instrumen Penelitian	23
E. Teknik Analisis Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Deskripsi Hasil Penelitian	27
1. Sekilas Sejarah FKIP UMSU Jurusan PPKn	27
2. Ruang Perkuliahan FKIP UMSU Jurusan PPKn	29
B. Penyajian Data Angket	30
1. Analisis Data Untuk Variabel X (<i>Gadget</i>)	30
2. Analisis Data Untuk Variabel Y (Interaksi Sosial)	40
C. Hasil Angket	51
1. Hasil Angket Variabel X (<i>Gadget</i>)	51
2. Hasil Angket Variabel Y (Interaksi Sosial)	55
3. Korelasi Antara Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	59
4. Uji Reliabilitas	63
5. Diskusi Hasil Penelitian	64
6. Keterbatasan Penelitian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Jadwal Penelitian	20
Tabel III.2 Jumlah Mahasiswa	21
Tabel III.3 Kisi-kisi Angket	24
Tabel IV.1 Ruang Perkuliahan	29
Tabel IV.2 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	30
Tabel IV.3 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	30
Tabel IV.4 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	31
Tabel IV.5 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	32
Tabel IV.6 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	32
Tabel IV.7 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	33
Tabel IV.8 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	34
Tabel IV.9 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	35
Tabel IV.10 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	35
Tabel IV.11 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	36
Tabel IV.12 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	37
Tabel IV.13 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	37
Tabel IV.14 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	38
Tabel IV.15 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	39
Tabel IV.16 Distribusi Jawaban Responden Variabel X	40
Tabel IV.17 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	40
Tabel IV.18 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	41

Tabel IV.19 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	42
Tabel IV.20 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	42
Tabel IV.21 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	43
Tabel IV.22 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	44
Tabel IV.23 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	45
Tabel IV.24 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	45
Tabel IV.25 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	46
Tabel IV.26 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	46
Tabel IV.27 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	47
Tabel IV.28 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	48
Tabel IV.29 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	49
Tabel IV.30 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	49
Tabel IV.31 Distribusi Jawaban Responden Variabel Y	50
Tabel IV.32 Uji Validitas Variabel X	51
Tabel IV.33 Skor Angket Variabel X setelah di Uji	52
Tabel IV.34 Distribusi frekuensi jawaban responden (X)	55
Tabel IV.35 Uji Validitas Variabel Y	55
Tabel IV.36 Skor Angket Variabel Y setelah di Uji	56
Tabel IV.37 Distribusi frekuensi jawaban responden (Y)	59
Tabel IV.38 Perhitungan Korelasi antar X dan Y	59
Tabel IV.39 Interpretasi Koefisien Korelasi Product Moment	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Konseptual	18
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket Penelitian Variabel X
2. Angket Penelitian Variabel Y
3. Tabel Skor Variabel X
4. Tabel Skor Variabel Y
5. Tabel Perhitungan Korelasi Antar X dan Y
6. Tabel Statistik (R Tabel)
7. Form K1
8. Form K2
9. Form K3
10. Surat Keterangan Seminar
11. Surat Plagiat
12. Surat Pengesahan Hasil Seminar Proposal
13. Surat Izin Riset
14. Berita Acara Bimbingan Skripsi
15. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, era modern kali ini berdampak pada interaksi sosial antar manusia. Interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok, atau antara individu dan kelompok. Interaksi sosial adalah salah satu bentuk nyata bagaimana manusia berhubungan dengan satu dan yang lainnya.

Pada hakikatnya manusia tidak hanya sebagai makhluk individu tetapi juga sebagai makhluk sosial. Untuk menjalani kehidupannya manusia pasti membutuhkan bantuan dari manusia lainnya, oleh karena itu manusia melakukan interaksi sosial. Interaksi sosial adalah kunci dari kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi maka tak akan ada kehidupan bersama.

Interaksi sosial merupakan hubungan antara dua individu atau lebih dengan keterlibatan yang aktif sehingga ada timbal balik antar keduanya. Hubungan ini bisa saja bersifat netral atau bersifat saling mempengaruhi. Ada dua syarat terjadinya interaksi ini, yang pertama adalah adanya kontak sosial dan yang kedua adalah adanya komunikasi sosial. Komunikasi sosial merupakan salah satu kunci berhasilnya kegiatan yang disebut interaksi .

Hal yang menyebabkan interaksi sosial menurun dikarenakan mahasiswa sibuk dengan *gadget* nya masing-masing. Dapat kita lihat, ketika jam istirahat

banyak mahasiswa yang sedang berkumpul bersama dan perkumpulan tersebut menjadi tidak berkualitas karena mereka sibuk dengan *gadget* yang mereka miliki, padahal waktu luang tersebut bisa dimanfaatkan oleh mereka untuk berinteraksi sosial secara langsung, contohnya seperti membahas tentang tugas kuliah.

Berdasarkan hasil observasi di kampus Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan jurusan Pendidikan Kewarganegaraan semester 3, 5 dan 7 membuktikan bahwa terdapat penurunan interaksi sosial. Hal ini diketahui berdasarkan pengamatan yang diperoleh, fakta menyatakan bahwa menurunnya interaksi sosial cenderung disebabkan oleh *gadget*, mahasiswa lebih memilih menggunakan gadget dari pada harus berinteraksi dengan orang-orang disekitar nya.

Pada zaman dahulu manusia menghabiskan waktu berjam-jam untuk berinteraksi sosial sesama individu maupun kelompok secara tatap muka atau pun secara langsung. Dibandingkan dengan zaman sekarang manusia berinteraksi tatap muka hanya menghabiskan waktu sebentar saja setelah itu mereka sibuk dengan *gadget* nya terutama *smartphone* masing-masing.

Perkembangan teknologi semakin hari kian semakin maju. Bahkan, perkembangan teknologi mempengaruhi seluruh lapisan masyarakat baik anak-anak, remaja, dewasa bahkan juga orang tua. Munculnya perkembangan teknologi di zaman modern ini bukan tidak mungkin menimbulkan perubahan pada gaya hidup masyarakat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, seperti

gadget, sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti pasti sudah memiliki *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas maka, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang judul: **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Menurunnya Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa FKIP PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat di identifikasikan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Dalam berkumpul mahasiswa hanya aktif dengan *gadget*-nya.
2. Komunikasi antara mahasiswa berkurang.
3. Munurunnya interaksi sosial cenderung disebabkan oleh *gadget*.

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi pada pembatasan bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa semester 3 (tiga), 5 (lima) dan semester 7 (tujuh) FKIP jurusan PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Selain itu, dari berbagai jenis *gadget* akan peneliti batasi pada *smarthphone*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah interaksi sosial di kalangan mahasiswa FKIP jurusan PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara ?
2. Apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap menurunnya tingkat Interaksi sosial mahasiswa FKIP jurusan PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara ?

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini memiliki arah dan tujuan, maka penulis mengemukakan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui interaksi sosial di kalangan mahasiswa FKIP jurusan PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap menurunnya tingkat interaksi sosial mahasiswa FKIP jurusan PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan atau referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya

ataupun mahasiswa yang berminat membahas mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap menurunnya tingkat interaksi sosial.

2. Manfaat Praktis

- Kegunaan praktis bagi mahasiswa; mahasiswa dapat mengetahui efek penggunaan *gadget* terhadap kehidupan sosial nyata. Mereka diharapkan dapat meningkatkan lagi kemampuan interaksi sosial di lingkungan sekitarnya sehingga dapat memperbaiki pola interaksi sosial yang sudah mulai rusak.
- Kegunaan praktis bagi peneliti; peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap menurunnya tingkat interaksi sosial pada mahasiswa, sehingga peneliti dapat memberikan masukan kepada pihak terkait dalam mengatasi masalah kemampuan Interaksi sosial pada pengguna *gadget*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pengaruh

Berikut pengertian pengaruh menurut beberapa ahli :

1. Menurut Wahya dkk (2013: 458) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Badudu dan Zain (2001: 1031) menyatakan Pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu terjadi (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain.
3. Sedangkan Poerwardaminta (2005: 731) berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yg berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah daya atau kekuatan yang dimunculkan seseorang atau suatu benda yang dapat mempengaruhi orang lain. Pengaruh dibagi menjadi dua, yaitu pengaruh yang bersifat positif dan pengaruh yang bersifat negatif.

B. Penurunan

Penurunan berasal dari kata dasar “Turun”. Wahya dkk (2013: 676) Menyatakan turun adalah bergerak kearah bawah; bergerak ketempat yang lebih rendah dari tempat semula; bergerak (berjalan, dsb) dari hulu kehilir.

Penurunan adalah sebuah homonim, karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Penurunan memiliki arti kelas *nomina* atau kata benda, sehingga penurunan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online dan sumber lainnya menyebutkan penurunan berarti proses, cara, perbuatan menurun, menuruni, atau menurunkan; penyusutan; pengurangan (harga dan sebagainya); pembongkaran (muatan dan sebagainya).

C. Gadget

1. Pengertian Gadget

Menurut Wahya dkk (2013: 197) *Gadget* adalah peranti elektronik dengan fungsi yang praktis.

Osland dalam Novitasari dan Khotimah (2016 :1) menyatakan *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.

Gadget menurut Meriam Webster dalam Kursiwi (2016 :12) yaitu “*an often small mechanichal or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”. Yang artinya dalam bahasa indonesia adalah sebuah

perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.

Menurut Swarnadwitya dalam Irawan dan Armayanti (2013: 4) *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan *Gadget* adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi yang lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Selain itu *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.

Menurut Kamus *Oxford* dalam Kursiwi (2016: 12) kata *Gadget* pertama kali muncul pada abad 19. Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan itemteknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Dengan demikian gadget merupakan alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*Upgrade*) selain itu untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* ang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada keh idupan sehari hari adalah *handphone* (*smartphone*).

Handphone (smartphone) adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima luas oleh masyarakat di berbagai negara dibelahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone (smartphone)* juga berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*). Teknologi *handphone (smartphone)* dari tahun ketahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handphone (smartphone)* dilengkapi dengan berbagai macam fitur seperti game, radio, mp3, kamera, video, dan juga layanan internet.

Dengan kecanggihan yang dimilikinya, *handphone (smartphone)* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu didunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan juga dapat menjadi hiburan.

2. Macam-macam Gadget

Zaman sekarang sudah sangat berkembang, hal itu dibuktikan dengan banyaknya model Gadget yang dapat kita temukan dengan mudah. Benda ini merupakan benda yang tidak asing lagi, bahkan semua kalangan bisa memakainya. Macam-macam gadget tersebut juga mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Irawan dan Armayanti (2013: 4) menyatakan ada beberapa jenis gadget yang sering digunakan di antaranya adalah sebagai berikut:

a. iPhone

iPhone adalah telephone yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple dan memiliki koneksi internet dan multimedia.

b. iPad

iPad adalah sebuah produk komputer tablet buatan Apple, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan iPod Touch dan iPhone, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.

c. Netbook

Netbook adalah perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet.

d. Handphone (*Smarthpone*)

Handphone (*Smarthpone*) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel; wireless)

e. Laptop

Laptop adalah sebuah komputer yang bisa di bawa ke mana saja sesuai keinginan kita. Laptop merupakan hasil modifikasi sebuah komputer PC, bentuk dan berbagai merk sudah di milik oleh gadget yang satu ini. Bentuk yang ringan dan mempunyai banyak fungsi membuat orang tergiur

membelinya, beban yang dimiliki oleh laptop sesuai dengan bahan, spesifikasi dan juga ukurannya, kurang lebih ukurannya sekitar 1 – 6 kg

D. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang menjadi stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya. Beberapa ahli menyimpulkan pengertian yang berbeda-beda, berikut beberapa pendapat menurut para ahli.

Menurut Arifin (2015 : 50) Interaksi sosial merupakan kebutuhan dalam kehidupan bermasyarakat, yang dapat berpengaruh terhadap kelompok masyarakat tempat seorang individu hidup dengan lingkungan sekitarnya.

Soekanto (2013 : 55) menyatakan interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok, atau antara individu dan kelompok.

Menurut Lawang dalam Raho (2016: 63) secara singkat interaksi diartikan sebagai proses dimana orang-orang yang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan dalam tindakan. Hal yang terpenting dalam proses itu ialah adanya pengaruh timbal balik.

Jadi, dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah dimana orang-orang menjalin kontak dan

berkomunikasi dan saling pengaruh mempengaruhi dalam pikiran ataupun tindakan.

2. Faktor – Faktor yang Mendasari Terbentuknya Interaksi Sosial

Ada beberapa faktor yang mendasari Interaksi sosial yaitu :

Menurut Arifin (2015 : 50) mengemukakan ada 2 (dua) faktor yang mendasari terbentuknya interaksi soaial :

a. Faktor Internal

Adalah faktor yang menjadi dorongan dari dalam diri seseorang untuk berinteraksi sosial. Faktor internal meliputi hal- hal berikut :

- 1) Dorongan untuk meneruskan keturunan,
- 2) Dorongan untuk memenuhi kebutuhan,
- 3) Dorongan untuk mempertahankan kehidupan.
- 4) Dorongan untuk berkomunikasi.

b. Faktor Eksternal

Komponen faktor eksternal dalam interaksi sosial, sebagaimana disebutkan Soerjono Soekanto adalah interaksi sosial sebagai proses. Dengan demikian berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor berikut:

- 1) Faktor Imitasi, yaitu proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain. Baik sikap, penampilan, gaya hidup, maupun yang dimilikinya. Imitasi pertama kali muncul pad lingkungan tetangga dan masyarakat.

- 2) Faktor sugesti. Yaitu rangsangan, pengaruh, stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi sugesti menuruti atau melaksanakan tanpa berfikir kritis dan rasional.
- 3) Faktor identifikasi, yaitu upaya yang dilakukan oleh seorang individu untuk menjadi sama (identik) dengan individu yang ditirunya.
- 4) Faktor simpati, yaitu proses kejiwaan yang mendorong individu untuk merasa tertarik kepada seorang atau kelompok karena sikap, penampilan, wibawa, atau perbuatannya sedemikian rupa.
- 5) Faktor motivasi, yaitu rangsangan, pengaruh, stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi motivasi menuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasi secara kritis, rasional, dan penuh rasa tanggung jawab.

3. Tujuan Interaksi Sosial

Arifin (2015 : 50) Ada beberapa tujuan yang hendak dicapai dari interaksi sosial, yaitu :

- 1) Terciptanya hubungan yang harmonis,
- 2) Tercapainya tujuan hubungan dan kepentingan,
- 3) Sarana dalam mewujudkan keteraturan hidup (kehidupan sosial Masyarakat).

Menurut Soekanto dalam Arifin (2015 : 50) interaksi sosial sangat berguna untuk menelaah dan mempelajari banyak masalah dalam masyarakat. Sebagai contoh di Indonesia, dapat dibahas bentuk – bentuk interaksi sosial yang berlangsung antara berbagai suku bangsa, golongan, yang disebut mayoritas dan minoritas, antara golongan terpelajar dengan golongan agama, dan seterusnya. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

4. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Arifin (2015: 56-57) menyatakan terjadinya interaksi sosial dikarenakan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing pihak dalam hubungan sosial. Dalam proses sosial dapat dikatakan terjadi interaksi sosial , apabila memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan bersama, yaitu sebagai berikut:

a. Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin, yaitu *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi, secara harfiah artinya bersama sama menyentuh. Kontak sosial merupakan tahap pertama ketika seseorang hendak melakukan interaksi. Dalam konsep kontak sosial, yaitu konsep kontak sosial primer dan kontak sosial sekunder.

Kontak primer adalah kontak sosial yang dikembangkan secara intim dan mendalam yang berupa pergaulan tatap muka ketika hubungan secara visual dan perasaan yang berkaitan dengan pendengaran senantiasa

diperdengarkan. Adapun kontak sekunder adalah kontak yang ditandai oleh pengaruh keadaan luar dan jarak yang lebih besar.

Kontak sekunder merupakan kontak sosial yang memerlukan pihak perantara, misalnya pihak ketiga. Hubungan sekunder dapat dilakukan melalui alat-alat, misalnya: telepon, telegraf, radio, internet dan lain-lain.

Kontak sosial pada prinsipnya adalah hubungan antara satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial dapat terjadi secara langsung ataupun tidak langsung, antara pihak satu dengan pihak lainnya.

b. Komunikasi

Syarat-syarat terjadinya interaksi juga melibatkan komunikasi, bahwa seseorang memberikan tafsiran kepada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak badaniah, atau sikap), perasaan yang ingin disampaikan kepada orang, tersebut.

Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain. Komunikasi sosial juga memiliki cara dalam penyampaiannya. Dalam sosiologi dikenal dua cara dalam menyampaikan komunikasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Komunikasi secara langsung: pihak komunikator menyampaikan pesannya secara langsung kepada pihak komunikan.
- 2) Komunikasi tidak langsung (simbolis): pihak komunikator menyampaikan pesannya kepada pihak komunikan melalui perantara

pihak ketiga. Interaksi ini dilakukan dengan menggunakan media bantu untuk memperlancar dalam berinteraksi, misalnya internet, telepon dan sebagainya.

Kerangka Konseptual

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, seperti *gadget*. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti pasti sudah memiliki *gadget*. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*.

Gadget adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi yang lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Selain itu *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, *gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Kecendrungan hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia lain melalui media interaksi.

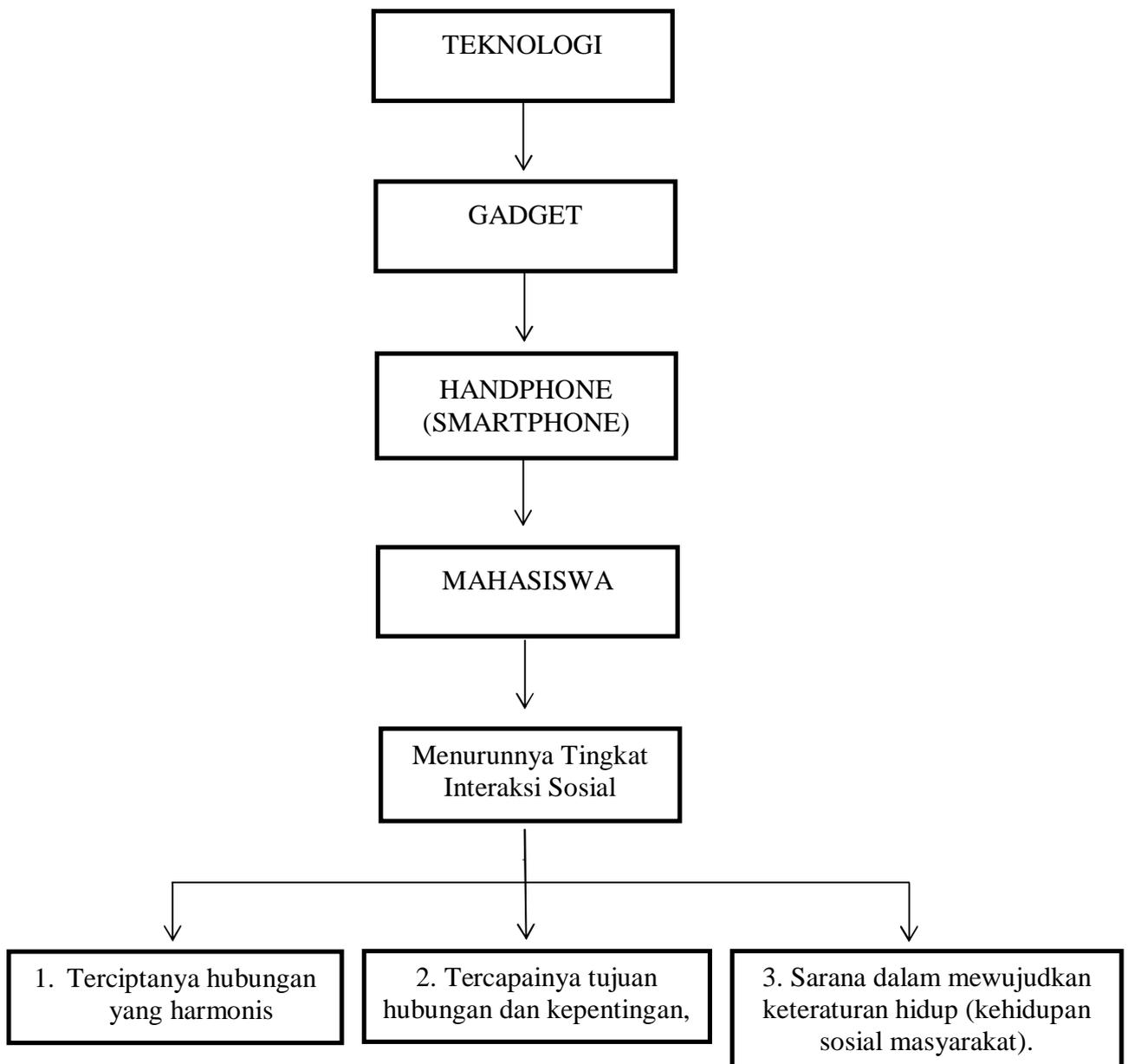
Menurut Soekanto (2013: 55) interaksi sosial menggambarkan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-

kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya.

Interaksi sosial disini dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan *gadget*. Mahasiswa dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol. Aktivitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat mengubah pola interaksi sosial. Mahasiswa jadi dimudahkan untuk berkomunikasi setiap saat tanpa batas mengenal waktu. Kemudahan tersebut menyebabkan mahasiswa menjadi malas untuk bertemu dengan mahasiswa lain jika ada keperluan, karena hanya cukup disampaikan melalui gadget karena dianggap praktis dan lebih efisien.

Harfiyanto, dkk (2015 :2) menyatakan komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Dalam penelitiannya Novitasari dan Khotimah (2016 :4) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial. Ramadhani dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* mempunyai pengaruh terhadap interaksi sosial. Berikut ini adalah kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar II.1
Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

Suatu penelitian harusnya menggunakan metode yang tepat dengan tujuan yang hendak diperoleh oleh penulis. Menurut Sugiyono (2017: 3) metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

1. Metode Deskriptif

Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menjelaskan atau menerangkan suatu peristiwa yang terjadi pada saat sekarang. Sejalan dengan Arikunto (2006: 35) menyatakan bahwa apabila peneliti bermaksud mengetahui keadaan sesuatu mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak,sejauh mana, dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan atau menerangkan peristiwa.

2. Pendekatan Kuantitatif

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif ini merupakan penelitian yang banyak menuntut menggunakan angka, karena pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian dengan menganalisis data menggunakan perhitungan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (semester 3, 5 dan 7) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun ajaran 2018/2019. Jumlah dari populasi secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Tabel III.2
Tabel Jumlah Mahasiswa (semester 3, 5 dan 7)
FKIP PPKN UMSU Tahun Akademik 2018/2019

Semester	Jumlah Mahasiswa		Jumlah
	Pagi	Siang	
3	13	-	13
5	22	-	22
7	24	5	29
Jumlah Keseluruhan			64

Jadi, menurut tabel diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 64 mahasiswa, yang terdiri dari lakil-laki dan perempuan semester 3, semester 5 dan semester 7.

2. Sampel

Sugiyono (2017: 118) menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (semster 3, 5 dan 7) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun ajaran 2018/2019 yaitu sebanyak 64 mahasiswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Nonprobability yaitu sampel jenuh atau sering disebut *total sampling*. Menurut Sugiyono (2017: 124) Sampling jenuh atau *Total sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu: variabel X dan Variabel Y. Dimana Variabel X adalah *Gadget* dan variabel Y nya adalah Interaksi Sosial. Oleh karena itu penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif yaitu suatu penelitian yang menghitung dan memberikan data tentang pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa, dan kemudian mengambil kesimpulan berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari penelitian.

D. Instrument Penelitian

Suatu penelitian membutuhkan, data yang lengkap. Hal ini dimaksudkan agar data yang terkumpul benar-benar teruji validitas dan reliabilitasnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan teknik sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Hadi dalam Sugiyono (2017: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenan dengan perilaku manusia. Proses kerja, gejala- gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

2. Kuisisioner (Angket)

Sugiyono (2017: 199) menyatakan kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberi kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data objektif dengan cepat.

Tabel III.3
Kisi-kisi Angket

Variabel	Indicator	Item	Jumlah
Variabel X Gadget	1. Penggunaan Gadget di Kalangan Mahasiswa	1,2,3,4,5	5
	2. Pemahaman Mahasiswa Terhadap Gadget	6,7,8,9,10	5
	3. Manfaat Gadget Untuk Mahasiswa	11,12,13,14,15	5
Variabel Y Interaksi Sosial	1. Pengertian Interaksi Sosial	1,2,3,4,5	5
	2. Macam-macam bentuk Interaksi sosial	6,7,8,9,10	5
	3. Manfaat Interaksi sosial	11,12,13,14,15	5

Menurut Sugiono (2016: 24) Untuk alternatif jawaban dalam angket ini di tetapkan skor yang diberikan untuk masing-masing pilihan dengan menggunakan skala modifikasi skala likert. Dengan demikian dalam penelitian ini responden dalam menjawab pertanyaan ada 4 kategori diantaranya : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), dari jawaban diatas memiliki bobot skor dengan nilai sebagai berikut:

Sangat Setuju : 4

Sutuju : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat Tidak Setuju : 1

E. Teknik Analisis Data

Proses analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantara lain sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data termasuk dalam kategori pengerjaan data. Data yang berupa catatan lapangan (isian angket) sebagai bahan mentah, dirangkai, diikhtisarkan. Dimana masing-masing dapat dimasukkan yang sama atau permasalahan yang sama. Jadi, laporan yang berasal dari lapangan sebagai bahan mentah dirangkum, reduksi dimana lebih sistematis, difokuskan pada pokok-pokok yang penting sehingga lebih mudah dikendalikan dan dipermudahkan untuk peneliti mencari kembali data yang diperoleh jika diperlukan.

2. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013: 87) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat valid dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

Untuk menguji validitas, digunakan alat ukur sebagai berikut :

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

Sumber: Arikunto (2013: 87)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi Antara Variabel X dan Variabel Y

n = Jumlah Sampel

X = Variabel X

Y = Variabel Y

X^2 = Kuadrat dari X

Y^2 = Kuadrat dari Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dengan

Dari r_{xy} yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid. Dan Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

3. Uji Reliabilitas

Arikunto (2013: 104) menyatakan reliabilitas adalah ketetapan suatu tes dapat diteskan pada objek yang sama untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya melihat kesejajaran hasil, rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Sumber: Arikunto (2013: 104)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Banyaknya butir pertanyaan

σ_t^2 = Varian total

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varian skor tiap-tiap item

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Sekilas Sejarah FKIP UMSU jurusan PPKn

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara didirikan pada tahun 1968 yang pada awalnya bernama FIP (Fakultas Ilmu Pendidikan). Seterusnya memperoleh izin operasional untuk enam program studi yaitu: Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila Kewarga Negara, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Akuntansi, Pendidikan Matematika, Program Studi Bimbingan Kanseling yang dilanjutkan dengan status terdaftar yang diikuti dengan diberikannya status diakui oleh MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI dengan KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR.0316 /0/1989 TENTANG PEMBERIAN STATUS DIAKUI.

Sesuai dengan kebijakan Pemerintah dalam pola pembinaan Pendidikan Tinggi di Indonesia, yang mengenal adanya Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT), maka dilakukan pula penyesuaian-penyesuain terhadap ketentuan yang berlaku, terutama penerapan Sistem Akreditasi bagi semua Program Studi dilingkungan UMSU.

Dalam hal ini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) memperoleh nilai akreditasi di masing-masing Program Studi dan Program Studi

mendapatkan akreditasi B (001/BAN-PT/AKI/VIII/1998), Selanjutnya dilakukan akreditasi ulang pada tahun 2003. Hasil akreditasi tertuang dalam surat keputusan badan akreditasi nasional perguruan tinggi departemen pendidikan nasional republik indonesia tentang hasil dan peringkat akreditasi program studi untuk program sarjana di perguruan tinggi dan prodi PPKn mendapatkan akreditasi B (012/BAN-PT/AK-VII/SI/IV/2004), Selanjutnya pada tahun 2009 Prodi PPKn mendapatkan akreditasi B (027/BAN-PT/AK-XII/SI/IX/2009).

Visi, Misi dan Tujuan Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara adalah sebagai berikut

Visi

Menjadi program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang unggul dalam membangun peradaban bangsa dengan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan sumberdaya manusia berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah ditingkat nasional.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah
2. Menyelenggarakan penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah
3. Melakukan pengabdian kepada masyarakat di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah

Tujuan

Menghasilkan sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkarakter dan memiliki kompetensi

1. Menghasilkan sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang mampu menunjukkan rasa nasionalisme
2. Menghasilkan sumber daya manusia yang handal dalam penelitian di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
3. Menghasilkan karya ilmiah di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berskala nasional dan internasional yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
4. Mewujudkan kerjasama di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan berbagai institusi.
5. Menghasilkan sarjana yang dapat mewujudkan masyarakat berkualitas dan mandiri

2. Ruang Perkuliah FKIP UMSU jurusan PPKn

Tabel IV.1

Semester	Kelas	Ruangan
III	Pagi	Gedung B ruangan 409 dan 304
V	Pagi	Gedung B ruangan 202. 309, 308
VII	Pagi	Gedung B ruangan 310 dan 305
	Sore	Gedung B ruangan 408

Data tahun akademik 2018/2019

B. Penyajian Data Angket

1. Analisis data untuk Variabel X (*Gadget*)

Tabel IV.2

Distribusi jawaban responden tentang, Semua mahasiswa mempunyai handphone android ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	38	59,4
2	Setuju	23	35,9
3	Tidak setuju	3	4,7
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 1

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 38 orang (59,4 %), yang menjawab setuju sebanyak 23 orang (35,9%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (4,7%). Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju bahwa semua mahasiswa mempunyai handphone android.

Tabel IV.3

Distribusi jawaban responden tentang, menurut anda handphone berguna bagi kehidupan sehari-hari ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	32	50

2	Setuju	32	50
3	Tidak setuju	0	0
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 2

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa handphone berguna bagi kehidupan sehari-hari.

Tabel IV.4

Distribusi jawaban responden tentang, handphone memudahkan pekerjaan anda?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	32	50
2	Setuju	32	50
3	Tidak setuju	0	0
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 3

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang (0%),

Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%). Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa handphone memudahkan pekerjaan.

Tabel IV.5

Distribusi jawaban responden tentang, dengan handphone anda dapat mengetahui peristiwa di sekitar ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	23	35,9
2	Setuju	38	59,4
3	Tidak setuju	3	4,7
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 4

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 23 orang (35,9%), yang menjawab setuju sebanyak 38 orang (59,4%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (4,7%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%). Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan handphone dapat mengetahui peristiwa di sekitar.

Tabel IV.6

Distribusi jawaban responden tentang, penggunaan handphone dapat menghabiskan waktu dan mengurangi aktifitas ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
----	--------------------	-----------	------------

1	Sangat setuju	17	26,5
2	Setuju	45	70,4
3	Tidak setuju	2	3,1
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 5

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 17 orang (26,5%), yang menjawab setuju sebanyak 45 orang (70,4%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 2 orang (2,1%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju penggunaan handphone dapat menghabiskan waktu dan mengurangi aktifitas.

Tabel IV.7

Distribusi jawaban responden tantang, kehidupan anda sudah di pengaruhi oleh
handphone ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	32	50
2	Setuju	32	50
3	Tidak setuju	0	0
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 6

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab setuju sebanyak 32 orang (50 %), yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju bahwa kehidupan sudah di pengaruhi oleh handphone.

Tabel IV.8

Distribusi jawaban responden tentang, apakah anda setuju pembatasan waktu penggunaan handphone ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	44	68,7
2	Setuju	10	15,6
3	Tidak setuju	8	13,8
4	Sangat tidak setuju	2	3,1
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 7

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 orang (68,7%), yang menjawab setuju sebanyak 10 orang (15,6%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 8 orang (13,5%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (3,1%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju pembatasan waktu penggunaan handphone.

Tabel IV.9

Distribusi jawaban responden tentang, meluangkan waktu khusus untuk mengoprasikan handphone ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	25	39
2	Setuju	37	57,8
3	Tidak setuju	2	3,1
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 8

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 25 orang (39%), yang menjawab setuju sebanyak 37 orang (57,8%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 2 orang (3,1%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju meluangkan waktu khusus untuk mengoprasikan handphone.

Tabel IV.10

Distribusi jawaban responden tentang, penggunaan handphone secara berlebihan akan mengurangi komunikasi dengan orang lain ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	14	21,8
2	Setuju	32	50
3	Tidak setuju	14	21,8

4	Sangat tidak setuju	4	3,1
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 9

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 14 orang (21,8%), yang menjawab setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 14 orang (21,8%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 4 orang (3,1%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju apabila penggunaan handphone secara berlebihan akan mengurangi komunikasi dengan orang lain.

Tabel IV.11

Distribusi jawaban responden tentang, semua yang terdapat dalam handphone tidak selalu berdampak positif ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	35	54,7
2	Setuju	27	42,2
3	Tidak setuju	1	1,5
4	Sangat tidak setuju	1	1,5
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 10

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 35 orang (54,7%), yang menjawab setuju sebanyak 27 orang (42,2%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 1 orang (

1,5%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 1 orang (1,5%)
 Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju
 semua yang terdapat dalam handphone tidak selalu berdampak positif.

Tabel IV.12

Distribusi jawaban responden tentang, handphone merupakan perkembangan
 teknologi yang berguna bagi mahasiswa ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	30	46,9
2	Setuju	28	43,7
3	Tidak setuju	3	3,7
4	Sangat tidak setuju	3	3,7
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 11

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang
 menjawab sangat setuju sebanyak 30 orang (46,9%), yang menjawab setuju
 sebanyak 28 orang (43,7%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%),
 Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%)
 Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju
 handphone merupakan perkembangan teknologi yang berguna bagi mahasiswa.

Tabel IV.13

Distribusi jawaban responden tentang, anda menggunakan teknologi untuk
 mengerjakan tugas kuliah ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
----	--------------------	-----------	------------

1	Sangat setuju	44	68,8
2	Setuju	15	23,5
3	Tidak setuju	3	3,7
4	Sangat tidak setuju	2	3,1
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 12

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 orang (68,8%), yang menjawab setuju sebanyak 15 orang (23,5%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 (3,7%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 (3,1%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju anda menggunakan teknologi untuk mengerjakan tugas kuliah.

Tabel IV.14

Distribusi jawaban responden tentang, internet sangat bermanfaat untuk kegiatan sehari-hari ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	37	57,8
2	Setuju	27	42,2
3	Tidak setuju	0	0
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 13

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 37 orang (57,8%), yang menjawab setuju sebanyak 27 orang (42,2%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju internet sangat bermanfaat untuk kegiatan sehari-hari.

Tabel IV.15

Distribusi jawaban responden tentang, anda selalu menggunakan handphone untuk mendapatkan informasi ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	25	39
2	Setuju	28	43,7
3	Tidak setuju	8	12,5
4	Sangat tidak setuju	3	3,7
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 14

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 25 orang (39%), yang menjawab setuju sebanyak 28 orang (4,7%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 8 orang (12,5%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 (3,7%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju penggunaan handphone untuk mendapatkan informasi.

Tabel IV.16

Distribusi jawaban responden tentang, apakah anda setuju apabila bersama teman dilarang menggunakan handphone ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	45	70,3
2	Setuju	11	17,2
3	Tidak setuju	5	8,2
4	Sangat tidak setuju	3	3,7
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 15

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 45 orang (70,3%), yang menjawab setuju sebanyak 11 orang (17,2%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 5 orang (8,2%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju apabila bersama teman dilarang menggunakan handphone.

2. Analisis data untuk Variabel Y (Interaksi Sosial)

Tabel IV.17

Distribusi jawaban responden tentang, anda sering berkomunikasi dengan orang lain ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	37	57,8

2	Setuju	25	35,9
3	Tidak setuju	2	3,1
4	Sangat tidak setuju	2	3,1
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 1

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 37 orang (57,8%), yang menjawab setuju sebanyak 23 orang (35,9%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 2 (3,1%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 (3,1%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju sering berkomunikasi dengan orang lain.

Tabel IV.18

Distribusi jawaban responden tentang, anda bisa mengerjakan semua pekerjaan tanpa bantuan orang lain ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	10	15,6
2	Setuju	15	23,5
3	Tidak setuju	10	15,6
4	Sangat tidak setuju	29	43,3
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 2

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 10 orang (15,6%), yang menjawab setuju

sebanyak 15 orang (23,5%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (15,6%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 29 orang (43,3%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat tidak setuju mengerjakan semua pekerjaan tanpa bantuan orang lain.

Tabel IV.19

Distribusi jawaban responden tentang, kurang informasi yang di dapatkan akibat malas bertanya kepada orang lain?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	32	50
2	Setuju	32	50
3	Tidak setuju	0	0
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 3

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab setuju sebanyak 32 orang (50%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju kurangnya informasi akibat malas bertanya dengan orang lain.

Tabel IV.20

Distribusi jawaban responden tentang, memberikan senyuman kepada orang lain termasuk kedalam komunikasi yang baik ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	44	68,8
2	Setuju	15	23,5
3	Tidak setuju	3	3,7
4	Sangat tidak setuju	2	3,1
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 4

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 orang (68,8%), yang menjawab setuju sebanyak 15 orang (23,5%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (3,1%) Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju memberikan senyuman kepada orang lain termasuk kedalam komunikasi yang baik.

Tabel IV.21

Distribusi jawaban responden tentang, dengan adanya handphone membatasi anda dalam berkomunikasi dengan orang lain ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	30	46,9
2	Setuju	20	31,2
3	Tidak setuju	11	17,2
4	Sangat tidak setuju	3	3,7
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 5

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 30 orang (46,9%), yang menjawab setuju sebanyak 20 orang (31,2%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 11 (17,2%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju adanya handphone membatasi dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Tabel IV.22

Distribusi jawaban responden tentang, tegur sapa apabila bertemu merupakan kewajiban makhluk social ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	44	68,8
2	Setuju	10	15,6
3	Tidak setuju	8	12,5
4	Sangat tidak setuju	2	3,1
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 6

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 orang (68,8%), yang menjawab setuju sebanyak 10 orang (15,6%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 8 orang (12,5%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (3,1%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju bahwa tegur sapa apabila bertemu merupakan kewajiban makhluk social.

Tabel IV.23

Distribusi jawaban responden tentang, anda menegur orang yang lebih muda dari anda saat berjumpa di jalan ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	25	39
2	Setuju	28	43,7
3	Tidak setuju	7	11,1
4	Sangat tidak setuju	4	6,4
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 7

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 25 orang (39%), yang menjawab setuju sebanyak 28 orang (43,7%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (11,1%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 4 orang (6,4%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju menegur orang yang lebih muda saat berjumpa di jalan.

Tabel IV.24

Distribusi jawaban responden tentang, apakah dengan orang tua maupun dengan teman sebaya harus berkomunikasi dengan baik ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	37	57,8
2	Setuju	27	42,2
3	Tidak setuju	0	0

4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 8

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 37 orang (57,8%), yang menjawab setuju sebanyak 27 orang (42,2%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan orang tua maupun dengan teman sebaya harus berkomunikasi dengan baik.

Tabel IV.25

Distribusi jawaban responden tentang, bertukar pikiran lebih efektif dengan berkomunikasi secara langsung ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	20	31,2
2	Setuju	34	53,1
3	Tidak setuju	10	15,6
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 9

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 20 orang (31,2%), yang menjawab setuju sebanyak 34 orang (53,1%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (15,6%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%)

Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju bertukar pikiran lebih efektif dengan komunikasi secara langsung.

Tabel IV.26

Distribusi jawaban responden tentang, anda selalu berdiskusi dengan temanmu apabila mendapat tugas dari kampus ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	29	45,3
2	Setuju	31	48,4
3	Tidak setuju	4	6,2
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 10

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 29 orang (45,3%), yang menjawab setuju sebanyak 31 orang (48,4%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 4 orang (6,2%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju selalu berdiskusi dengan teman apabila mendapat tugas dari kampus.

Tabel IV.27

Distribusi jawaban responden tentang, anda sering berbincang-bincang dengan teman kampus setelah belajar ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	44	68,8

2	Setuju	8	12,5
3	Tidak setuju	7	11,1
4	Sangat tidak setuju	5	7,9
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 11

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 orang (68,8%), yang menjawab setuju sebanyak 8 orang (12,5%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (11,1%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 5 orang (7,9%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju sering berbincang-bincang dengan teman kampus setelah belajar

Tabel IV.28

Distribusi jawaban responden tentang, anda bertanya kapada dosen apabila kurang mengerti mengenai pelajaran ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	27	42,2
2	Setuju	37	57,8
3	Tidak setuju	0	0
4	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		64	

Sumber : Angket pertanyaan nomor 12

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 27 orang (42,2%), yang menjawab setuju

sebanyak 37 orang (57,8%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju bertanya kepada dosen apabila kurang mengerti mengenai pelajaran.

Tabel IV.29

Distribusi jawaban responden tentang, anda mau mengajari teman anda ketika kurang mengerti dengan penjelasan dosen ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	presentase
1	Sangat setuju	21	32,9
2	Setuju	30	46,9
3	Tidak setuju	10	15,6
4	Sangat tidak setuju	3	3,7
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 13

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 21 orang (32,9%), yang menjawab setuju sebanyak 30 orang (46,9%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (15,6%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden mau mengajari teman ketika kurang mengerti dengan penjelasan dosen.

Tabel IV.30

Distribusi jawaban responden tentang, selalu aktif berdiskusi di kelas?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
----	--------------------	-----------	------------

1	Sangat setuju	18	28,1
2	Setuju	26	40,6
3	Tidak setuju	7	11,1
4	Sangat tidak setuju	3	3,7
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 14

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 18 orang (28,1%), yang menjawab setuju sebanyak 26 orang (40,6%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 7 (11,1%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju selalu aktif berdiskusi di kelas

Tabel IV.31

Distribusi jawaban responden tentang, anda sering bersenda gurau dengan keluarga di rumah ataupun dengan teman-teman ?

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat setuju	44	68,8
2	Setuju	12	18,8
3	Tidak setuju	5	7,9
4	Sangat tidak setuju	3	3,7
Jumlah		64	100

Sumber : Angket pertanyaan nomor 15

Sesuai dengan tabel diatas, menjelaskan bahwa dari 64 responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 orang (68,8%), yang menjawab setuju sebanyak 12 orang (18,8%), yang menjawab tidak setuju sebanyak 5 orang (7,9%), Serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (3,7%) Sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju bersenda gurau dengan keluarga di rumah ataupun dengan teman-teman.

C. Hasil Angket

1. Hasil Angket Variabel X (*Gadget*)

Perolehan hasil angket dari 15 butir item pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel IV.32

Uji Validitas variabel X

No	r_{hitung}	$r_{tabel} (=5\%,N=64)$	Keterangan
1	2,74	0,207	Valid
2	1,12	0,207	Valid
3	3,72	0,207	Valid
4	1,08	0,207	Valid
5	2,42	0,207	Valid
6	1,12	0,207	Valid
7	3,32	0,207	Valid
8	1,12	0,207	Valid
9	1,07	0,207	Valid

10	3,86	0,207	Valid
11	0,69	0,207	Valid
12	4,75	0,207	Valid
13	4,23	0,207	Valid
14	0,62	0,207	Valid
15	5,55	0,207	Valid

Berdasarkan table di atas dapat difahami bahwa validitas pada taraf =5% dengan jumlah responden 64 orang, dari daftar tabel harga dari r product moment di peroleh nilai $r_{tabel} = 0,207$. Uji validitas di atas untuk variabel X, menunjukan bahwa dari 15 soal angket atau pertanyaan sebanyak 15 butir dinyatakan valid.

Adapun perolehan hasil jawaban responden yang terdiri dari butir pertanyaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV.33

Skor Angket Variabel X setelah diuji

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	jumlah
1	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	3	3	3	4	3	51
2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	4	3	4	53
3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	1	3	3	4	49
4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	49
5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	53
6	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	54
7	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	52
8	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	55
9	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	54
10	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	51
11	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	53
12	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	51
13	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	1	4	50

14	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	1	4	4	3	4	52
15	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	52
16	4	4	4	3	4	4	3	4	3	1	3	4	3	3	4	51
17	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	53
18	4	3	4	3	3	3	4	3	1	4	4	3	4	4	3	50
19	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	51
20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
21	4	3	3	4	3	3	1	4	4	3	3	4	3	3	4	49
22	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55
23	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	51
24	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	49
25	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	54
26	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	53
27	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	1	3	3	1	46
28	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	50
29	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	1	49
30	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	55
31	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	48
32	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	52
33	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	49
34	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	55
35	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	51
36	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	54
37	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	2	49
38	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	52
39	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	57
40	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	51
41	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	52
42	4	4	3	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	50
43	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	49
44	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	2	3	50
45	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	53
46	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	51
47	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	53
48	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	2	4	3	2	48
49	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	51
50	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	3	3	3	3	49
51	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	52
52	2	4	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	44
53	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	54
54	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	52

55	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	1	45
56	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	55
57	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	52
58	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	51
59	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	53
60	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	51
61	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	46
62	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	4	3	4	50
63	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	48
64	3	4	3	3	3	4	2	4	1	3	4	3	4	3	4	48

Dari tabel diatas diperoleh nilai maksimal 58 dengan hasil menjawab “sangat setuju” dan dengan nilai minimum 44 menjawab “setuju” dengan jumlah 64 mahasiswa dan 15 soal angket yang berupa pertanyaan.

Nilai-nilai tersebut dipergunakan untuk mengklarifikasi data dengan mencari jarak pengukuran (J). Adapun nilai R sebagai berikut :

$$J = \text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$$

$$J = 58 - 44 = 14$$

Setelah jangkauan diketahui, maka dapat dicari interval (i) dengan rumus sebagai berikut :

$$i = 1 + 3,3 \log_n$$

$$i = 1 + 3,3 \log_{64}$$

$$i = 1 + 3,3 (1,80)$$

$$i = 1 + 5,94$$

$$i = 6,94$$

setelah lebar interval diketahui selanjutnya menentukan panjang kelas dengan cara : jangkauan dibagi interval = $14 : 6,94 = 2,02 (2)$

Tabel IV.34

Distribusi frekuensi jawaban responden terhadap variabel (X) Pengaruh penggunaan *gadget*

NO	Frekuensi	Jumlah	Presentase
1	44-50	23	36%
2	51-58	41	64%
Jumlah		64	100%

Berdasarkan tabel diatas seluruh responden berada dalam dua interval dengan jumlah kelas sebanyak 2 (dua).

2. Hasil Angket Variabel Y (Interaksi Sosial)

Perolehan hasil angket dari 15 butir item pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel IV.35

Uji Validitas Variabel Y

No	r_{hitung}	$r_{tabel} (=5\%, N=64)$	Keterangan
1	1,80	0,207	Valid
2	1,99	0,207	Valid
3	1,23	0,207	Valid
4	4,40	0,207	Valid
5	3,00	0,207	Valid
6	2,29	0,207	Valid
7	0,6	0,207	Valid

8	1,24	0,207	Valid
9	4,12	0,207	Valid
10	2,86	0,207	Valid
11	4,12	0,207	Valid
12	0,41	0,207	Valid
13	0,89	0,207	Valid
14	3,43	0,207	Valid
15	5,26	0,207	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat difahami bahwa validitas pada taraf =5% dengan jumlah responden 64 orang, dari daftar tabel harga dari r product moment di peroleh nilai $r_{tabel} = 0,207$. Uji validitas di atas untuk variabel X, menunjukan bahwa dari 15 soal angket atau pertanyaan sebanyak 15 butir dinyatakan valid.

Adapun perolehan hasil jawaban responden yang terdiri dari 15 angket yang telah diuji, dapat dilihat pada table berikut.

Tabel IV.36

Skor Angket Variabel Y setelah diuji

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
1	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	50
2	4	2	4	4	1	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	50
3	3	3	3	1	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	48
4	4	1	3	3	2	4	4	4	2	3	2	3	4	2	2	43
5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	53
6	4	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	1	4	51
7	2	1	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	48
8	4	1	3	4	3	3	1	4	4	3	4	3	2	4	4	47
9	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	52
10	4	1	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	2	2	3	43

11	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	53
12	3	1	3	4	2	4	4	3	2	3	4	3	4	2	4	46
13	4	2	3	4	3	4	1	4	3	3	4	3	3	3	4	48
14	4	1	4	4	1	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	49
15	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	51
16	1	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	50
17	4	1	3	4	2	4	3	4	2	3	4	3	3	2	4	46
18	2	1	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	48
19	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	50
20	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	51
21	3	2	3	4	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	4	45
22	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	2	3	4	51
23	4	1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	52
24	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	2	47
25	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	53
26	4	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	54
27	3	3	3	1	4	4	3	3	4	4	1	3	3	4	1	44
28	3	1	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	49
29	4	2	3	4	4	2	4	4	2	4	1	3	4	2	1	44
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	58
31	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	49
32	4	1	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	52
33	3	4	3	3	2	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	49
34	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	52
35	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	51
36	4	1	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	51
37	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	2	47
38	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	1	4	50
39	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
40	3	1	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	51
41	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	53
42	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	50
43	3	1	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	49
44	4	1	4	3	2	4	3	4	3	2	3	4	2	3	3	45
45	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	54
46	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	51
47	4	1	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	1	3	4	48
48	4	3	4	2	4	3	3	4	2	4	2	4	3	1	2	45
49	3	1	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	50
50	1	4	4	3	1	4	3	3	4	3	1	4	3	4	1	43
51	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	52

52	3	1	4	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	43
53	4	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	51
54	4	1	4	4	2	4	3	4	3	3	1	4	3	3	4	47
55	3	1	3	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	47
56	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	51
57	4	3	3	4	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	2	47
58	3	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	49
59	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	53
60	4	1	4	2	4	3	4	4	2	4	2	4	3	3	2	46
61	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	48
62	4	1	4	2	2	3	3	4	2	2	4	4	3	1	4	43
63	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	4	51
64	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	2	4	3	3	2	49

Dari tabel diatas diperoleh nilai maksimal 58 dengan hasil menjawab “sangat setuju” dan dengan nilai minimum 43 menjawab “ setuju” dengan jumlah 64 mahasiswa dan 15 soal angket yang berupa pertanyaan. Nilai-nilai tersebut dipergunakan untuk mengklarifikasi data dengan mencari jarak pengukuran (J).

Adapun nilai R sebagai berikut :

$$J = \text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$$

$$J = 58 - 43 = 15$$

Setelah jangkauan diketahui, maka dapat dicari interval (i) dengan rumus sebagai berikut :

$$i = 1 + 3,3 \log_n$$

$$i = 1 + 3,3 \log_{64}$$

$$i = 1 + 3,3 (1,80)$$

$$i = 1 + 5,94$$

$$i = 6,94$$

Setelah lebar interval diketahui selanjutnya menentukan panjang kelas dengan cara : $\text{jangkauan dibagi interval} = 15:6,94 = 2,16 (2)$

Tabel IV.37

Distribusi frekuensi jawaban responden terhadap variabel (Y) Interaksi Sosial.

NO	Frekuensi	Jumlah	Presentase
1	43-50	39	61%
2	51-58	25	39%
Jumlah		64	100

Berdasarkan tabel diatas seluruh responden berada dalam dua interval dengan jumlah kelas sebanyak 2 (dua).

3. Korelasi antara penggunaan *Gadget* (x) dengan Interaksi Sosial (Y)

Tabel IV.38

Perhitungan Korelasi antar X dan Y

No.	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	51	2601	50	2500	2550
2	53	2809	50	2500	2650
3	49	2401	48	2304	2352
4	49	2401	43	1849	2107
5	53	2809	53	2809	2809
6	54	2916	51	2601	2754
7	52	2704	48	2304	2496
8	55	3025	47	2209	2585
9	54	2916	52	2704	2808
10	51	2601	43	1849	2193
11	53	2809	53	2809	2809
12	51	2601	46	2116	2346
13	50	2500	48	2304	2400

14	52	2704	49	2401	2548
15	52	2704	51	2601	2652
16	51	2601	50	2500	2550
17	53	2809	46	2116	2438
18	50	2500	48	2304	2400
19	51	2601	50	2500	2550
20	58	3364	51	2601	2958
21	49	2401	45	2025	2205
22	55	3025	51	2601	2805
23	51	2601	52	2704	2652
24	49	2401	47	2209	2303
25	54	2916	53	2809	2862
26	53	2809	54	2916	2862
27	46	2116	44	1936	2024
28	50	2500	49	2401	2450
29	49	2401	44	1936	2156
30	55	3025	58	3364	3190
31	48	2304	49	2401	2352
32	52	2704	52	2704	2704
33	49	2401	49	2401	2401
34	55	3025	52	2704	2860
35	51	2601	51	2601	2601
36	54	2916	51	2601	2754
37	49	2401	47	2209	2303
38	52	2704	50	2500	2600
39	57	3249	58	3364	3306
40	51	2601	51	2601	2601
41	52	2704	53	2809	2756
42	50	2500	50	2500	2500
43	49	2401	49	2401	2401
44	50	2500	45	2025	2250
45	53	2809	54	2916	2862
46	51	2601	51	2601	2601
47	53	2809	48	2304	2544
48	48	2304	45	2025	2160
49	51	2601	50	2500	2550
50	49	2401	43	1849	2107
51	52	2704	52	2704	2704
52	44	1936	43	1849	1892
53	54	2916	51	2601	2754
54	52	2704	47	2209	2444

55	45	2025	47	2209	2115
56	55	3025	51	2601	2805
57	52	2704	47	2209	2444
58	51	2601	49	2401	2499
59	53	2809	53	2809	2809
60	51	2601	46	2116	2346
61	46	2116	48	2304	2208
62	50	2500	43	1849	2150
63	48	2304	51	2601	2448
64	48	2304	49	2401	2352
Jumlah	3278	168356	3149	155661	161647

Berdasarkan tabel X dan Y diatas diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\sum x = 3278$$

$$\sum Y = 3149$$

$$\sum x^2 = 168356$$

$$\sum Y^2 = 155661$$

$$\sum XY = 161647$$

$$N = 64$$

Selanjutnya hasil dari perhitungan diatas tersebut dimasukkan kedalam rumus korelasi *product moment* yaitu :

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

$$r_{xy} = \frac{64 \cdot 161647 - (3278)(3149)}{\sqrt{\{64 \cdot 168356 - (3278)^2\} \{64 \cdot 155661 - (3149)^2\}}}$$

$$= \frac{10345408 - 10325571}{\sqrt{(10774784 - 10745284)(9962304 - 9916201)}}$$

$$= \frac{19837}{\sqrt{(29500)(46103)}}$$

$$= \frac{19837}{\sqrt{1360038500}}$$

$$= \frac{19837}{36878,60}$$

$$= 0,537$$

Dari hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,537 dan untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh antara variabel bebas (X) penggunaan gadget terhadap variabel terikat (Y) interaksi sosial mahasiswa maka digunakan interpretasi koefisien korelasi product moment pada tabel berikut:

Tabel IV.39

Interpretasi Koefisien Korelasi Product Moment

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

(Sugiyono, 257; 2016)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat korelasi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan nilai $r_{hitung} = 0,537$ berada pada interval koefisien 0,40 – 0,599, berarti pengaruh kedua variabel berada pada kategori (tingkat pengaruh) sedang. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan

gadget terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa berada pada interpretasi sedang.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah korelasi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) signifikan atau tidak maka dibuktikan dengan cara membandingkan nilai r_{xy} dengan nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%, bila nilai r_{xy} lebih kecil dari r tabel maka hipotesis alternative ditolak dan bila nilai r_{xy} lebih besar atau sama dengan nilai r tabel maka hipotesis alternative diterima.

Berdasarkan tabel nilai r *product moment* untuk $n = 64$ maka r tabelnya pada taraf signifikan 5% adalah 0,207. Dengan demikian nilai r_{xy} lebih besar dibandingkan dengan nilai r_{tabel} ($0,537 > 0,207$). Maka dapat disimpulkan bahwa gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa.

4. Uji Reliabilitas

Setelah diketahui bahwa kedua variabel memiliki pengaruh yang positif maka selanjutnya dilakukan pengujian tingkat signifikan dari hasil perhitungan product moment di atas yaitu dengan menggunakan rumus uji reliabilitas. Untuk melihat tingkat signifikan dari hasil perhitungan r hitung maka dilanjutkan dengan mengujinya reliabilitas sebagai berikut :

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right] \\ &= \left[\frac{30}{(30-1)} \right] \left[1 - \frac{161647}{64^2} \right] \\ &= \left[\frac{30}{29} \right] \left[1 - \frac{161647}{40964} \right] \end{aligned}$$

$$= [1,03] [39463,59]$$

$$= 40647,75$$

Uji r menunjukkan adanya tingkat signifikan antara pengaruh gadget terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU dengan hasil perhitungan $40647,75 > 0,207$, gadget memiliki pengaruh positif terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Dari hasil penelitian diatas maka dapat diketahui bahwa adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 3. Dan dapat diketahui bahwa tingkat korelasi antara Variabel X dan Variabel Y dengan nilai $r_{xy} = 0,537$ berada pada interval koefisien $0,40 - 0,599$ berarti pengaruh kedua variabel berada pada kategori (tingkat pengaruh) sedang.

Maka dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara gadget terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa dengan uji r sebesar $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $(40647,75 > 0,207)$.

5. Diskusi hasil penelitian

Gadget adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi yang lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Selain itu *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern

Interaksi sosial merupakan hubungan antara dua individu atau lebih dengan keterlibatan yang aktif sehingga ada timbal balik antar keduanya. Hubungan ini bisa saja bersifat netral atau bersifat saling mempengaruhi. Ada dua

syarat terjadinya interaksi ini, yang pertama adalah adanya kontak sosial dan yang kedua adalah adanya komunikasi sosial. Komunikasi sosial merupakan salah satu kunci berhasilnya kegiatan yang disebut interaksi .

Hal yang menyebabkan interaksi sosial menurun dikarenakan mahasiswa sibuk dengan *gadget* nya masing-masing. Dapat kita lihat, ketika jam istirahat banyak mahasiswa yang sedang berkumpul bersama dan perkumpulan tersebut menjadi tidak berkualitas karena mereka sibuk dengan *gadget* yang mereka miliki, padahal waktu luang tersebut bisa dimanfaatkan oleh mereka untuk berinteraksi sosial secara langsung, contohnya seperti membahas tentang tugas kuliah.

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan, melalui Uji t menunjukkan adanya tingkat signifikan antara pengaruh gajet terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU dengan hasil perhitungan $40647,75 > 0,207$, *gadget* memiliki pengaruh negatif terhadap interaksi social mahasiswa.

Dari hasil penelitian diatas maka dapat diketahui bahwa adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 3. Dan dapat diketahui bahwa tingkat korelasi antara Variabel X dan Variabel Y dengan nilai $r_{xy} = 0,537$ berada pada interval koefisien $0,40 - 0,599$ berarti pengaruh kedua variabel berada pada kategori (tingkat pengaruh) sedang.

6. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan salah satunya yaitu, adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan kuesioner terkadang jawaban yang diberikan oleh sampel tidak menunjukkan keadaan sesungguhnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Interaksi Sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU Tahun akademik 2018/2019 masih dikatakan cukup rendah, hal ini di dapat dari hasil observasi di lapangan.
2. Hasil penelitian Angket pengaruh penggunaan gadget dan interaksi sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU berada pada interval koefisien 0,40 – 0, 599. Sehingga dapat diketahui bahwa tingkat korelasi antara Variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y) dengan nilai $r_{xy}= 0,537$ berada pada interval koefisien 0,40 – 0,599 berarti pengaruh kedua variabel berada pada kategori (tingkat pengaruh) sedang. Berdasarkan tabel nilai r product moment untuk $n = 64$ maka r tabelnya pada taraf signifikan 5% adalah 0,207. Dengan demikian nilai r_{xy} =lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel ($0,537>0,207$). Maka dapat disimpulkan bahwa gajet memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU.
3. Uji r menunjukkan adanya tingkat signifikan antara pengaruh gadget terhadap interaksi sosial kalangan mahasiswa FKIP PPKn UMSU dengan hasil perhitungan dengan uji r sebesar $r_{hitung}>r_{tabel}$ yaitu ($0,537>0,207$). Gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi social mahasiswa FKIP PPKn UMSU.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa

- a. Untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget (smartphone/ handphone) disarankan agar mahasiswa menambah waktu interaksi langsung (tatap muka) dengan membentuk Focus Group Discussion (FGD) diluar waktu perkuliahan serta aktif di organisasi-organisasi yang mendukung minat dan bakat mahasiswa.
- b. Disarankan agar mahasiswa dapat lebih bijak dalam menggunakan *Gadget*, supaya dapat memberikan pengaruh yang bersifat positif bagi diri sendiri serta kehidupan sosialnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar peneliti selanjutnya melakukan kajian lebih mendalam terkait dengan pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa maupun yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, B. S (2015). *Psikologi Sosial*. Cetakan Pertama. Bandung: CV PUSTAKA SETIA
- Arikunto, S (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badudu dan Zain (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Harfiyanto Doni, dkk (2015) Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna *Gadget* di SMA N 1 SEMARANG. Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia. Vol. 4 No. 1. 2015
- <https://www.apaarti.com/penurunan.html>/ diakses pada 29 mei 2018
- Irawan Jaka dan Armayati Leni (2013) Pengaruh Kegunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Vol. 08 No. 02, 2013
- Kursiwi (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Skripsi*. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Poerwadarminta, W.J.S (2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka
- Raho, B (2016). *SOSIOLOGI*. Cetakan Keempat. Maumere: Ledalero
- Ramadhani, V.E. Teknologi Komunikasi Dan Interaksi Sosial (Studi Korelasional Pengaruh Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Kalangan Siswa Sma Harapan 1 Medan)
- Soekanto, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Revisi. Jakarta : Raja Grafindo
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Cetakan ke Duabelas. Bandung: Alfabeta,cv
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Cetakan ke Duabelas. Bandung: Alfabeta,cv
- Wahya, dkk. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan Kedua. Bandung. Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka

Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Vol. 5 No. 3, 2016

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Jhon Calvin
NPM : 1402060016
Tempat dan tanggal lahir : Medan, 17 Juni 1996
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Lingkungan II Amal Kelurahan Bela Rakyat
Kecamatan Kuala Kabupaten Langkat.
Anak ke : 1 dari 2 bersaudara

Nama Orang Tua

Nama Ayah : M. Amin
Nama Ibu : Minta Malam
Alamat : Lingkungan II Amal Kelurahan Bela Rakyat
Kecamatan Kuala Kabupaten Langkat.

Pendidikan Formal

1. 2002 – 2008 : SD Negeri 050601 Kec. Kuala
2. 2008 – 2011 : SMP Negeri 1 Kuala
3. 2011 – 2014 : SMA Negeri 1 Kuala
4. 2014 – 2018 : S1 Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Tabel Skor Angket Variabel X

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
1	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	3	3	3	4	3	51
2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	4	3	4	53
3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	1	3	3	4	49
4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	49
5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	53
6	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	54
7	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	52
8	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	55
9	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	54
10	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	51
11	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	53
12	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	51
13	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	1	4	50
14	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	1	4	4	3	4	52
15	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	52
16	4	4	4	3	4	4	3	4	3	1	3	4	3	3	4	51
17	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	53
18	4	3	4	3	3	3	4	3	1	4	4	3	4	4	3	50
19	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	51
20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
21	4	3	3	4	3	3	1	4	4	3	3	4	3	3	4	49
22	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55
23	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	51
24	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	49
25	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	54
26	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	53
27	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	1	3	3	1	46
28	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	50
29	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	1	49
30	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	55
31	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	48
32	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	52
33	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	49
34	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	55
35	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	51
36	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	54
37	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	2	49
38	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	52

39	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	57
40	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	51
41	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	52
42	4	4	3	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	50
43	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	49
44	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	2	3	50
45	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	53
46	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	51
47	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	53
48	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	2	4	3	2	48
49	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	51
50	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	3	3	3	3	49
51	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	52
52	2	4	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	44
53	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	54
54	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	52
55	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	1	45
56	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	55
57	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	52
58	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	51
59	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	53
60	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	51
61	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	46
62	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	4	3	4	50
63	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	48
64	3	4	3	3	3	4	2	4	1	3	4	3	4	3	4	48

Tabel Skor Angket Variabel Y

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
1	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	50
2	4	2	4	4	1	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	50
3	3	3	3	1	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	48
4	4	1	3	3	2	4	4	4	2	3	2	3	4	2	2	43
5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	53
6	4	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	1	4	51
7	2	1	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	48
8	4	1	3	4	3	3	1	4	4	3	4	3	2	4	4	47
9	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	52
10	4	1	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	2	2	3	43
11	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	53
12	3	1	3	4	2	4	4	3	2	3	4	3	4	2	4	46
13	4	2	3	4	3	4	1	4	3	3	4	3	3	3	4	48
14	4	1	4	4	1	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	49
15	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	51
16	1	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	50
17	4	1	3	4	2	4	3	4	2	3	4	3	3	2	4	46
18	2	1	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	48
19	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	50
20	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	51
21	3	2	3	4	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	4	45
22	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	2	3	4	51
23	4	1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	52
24	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	2	47
25	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	53
26	4	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	54
27	3	3	3	1	4	4	3	3	4	4	1	3	3	4	1	44
28	3	1	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	49
29	4	2	3	4	4	2	4	4	2	4	1	3	4	2	1	44
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	58
31	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	49
32	4	1	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	52
33	3	4	3	3	2	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	49
34	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	52
35	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	51
36	4	1	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	51
37	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	2	47
38	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	1	4	50

39	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
40	3	1	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	51
41	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	53
42	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	50
43	3	1	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	49
44	4	1	4	3	2	4	3	4	3	2	3	4	2	3	3	45
45	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	54
46	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	51
47	4	1	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	1	3	4	48
48	4	3	4	2	4	3	3	4	2	4	2	4	3	1	2	45
49	3	1	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	50
50	1	4	4	3	1	4	3	3	4	3	1	4	3	4	1	43
51	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	52
52	3	1	4	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	43
53	4	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	51
54	4	1	4	4	2	4	3	4	3	3	1	4	3	3	4	47
55	3	1	3	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	47
56	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	51
57	4	3	3	4	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	2	47
58	3	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	49
59	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	53
60	4	1	4	2	4	3	4	4	2	4	2	4	3	3	2	46
61	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	48
62	4	1	4	2	2	3	3	4	2	2	4	4	3	1	4	43
63	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	4	51
64	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	2	4	3	3	2	49

Tabel Perhitungan Korelasi antar X dan Y

No.	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	51	2601	50	2500	2550
2	53	2809	50	2500	2650
3	49	2401	48	2304	2352
4	49	2401	43	1849	2107
5	53	2809	53	2809	2809
6	54	2916	51	2601	2754
7	52	2704	48	2304	2496
8	55	3025	47	2209	2585
9	54	2916	52	2704	2808
10	51	2601	43	1849	2193
11	53	2809	53	2809	2809
12	51	2601	46	2116	2346
13	50	2500	48	2304	2400
14	52	2704	49	2401	2548
15	52	2704	51	2601	2652
16	51	2601	50	2500	2550
17	53	2809	46	2116	2438
18	50	2500	48	2304	2400
19	51	2601	50	2500	2550
20	58	3364	51	2601	2958
21	49	2401	45	2025	2205
22	55	3025	51	2601	2805
23	51	2601	52	2704	2652
24	49	2401	47	2209	2303
25	54	2916	53	2809	2862
26	53	2809	54	2916	2862
27	46	2116	44	1936	2024
28	50	2500	49	2401	2450
29	49	2401	44	1936	2156
30	55	3025	58	3364	3190
31	48	2304	49	2401	2352
32	52	2704	52	2704	2704
33	49	2401	49	2401	2401
34	55	3025	52	2704	2860
35	51	2601	51	2601	2601
36	54	2916	51	2601	2754
37	49	2401	47	2209	2303
38	52	2704	50	2500	2600

39	57	3249	58	3364	3306
40	51	2601	51	2601	2601
41	52	2704	53	2809	2756
42	50	2500	50	2500	2500
43	49	2401	49	2401	2401
44	50	2500	45	2025	2250
45	53	2809	54	2916	2862
46	51	2601	51	2601	2601
47	53	2809	48	2304	2544
48	48	2304	45	2025	2160
49	51	2601	50	2500	2550
50	49	2401	43	1849	2107
51	52	2704	52	2704	2704
52	44	1936	43	1849	1892
53	54	2916	51	2601	2754
54	52	2704	47	2209	2444
55	45	2025	47	2209	2115
56	55	3025	51	2601	2805
57	52	2704	47	2209	2444
58	51	2601	49	2401	2499
59	53	2809	53	2809	2809
60	51	2601	46	2116	2346
61	46	2116	48	2304	2208
62	50	2500	43	1849	2150
63	48	2304	51	2601	2448
64	48	2304	49	2401	2352
Jumlah	3278	168356	3149	155661	161647