



**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SUMATERA UTARA
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Stambuk 2018/2019)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom)**

OLEH :

**MAYA SUCIANTI
NIM. 06.03.15.3006**

Program Studi Ilmu Komunikasi

**FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2019



**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SUMATERA UTARA
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Stambuk 2018/2019)**


SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom)**

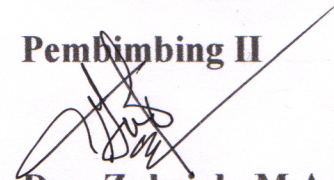
OLEH :

**MAYA SUCIANTI
NIM: 0603153006**

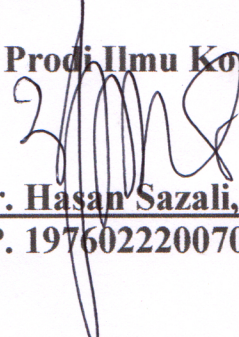
Pembimbing I


**Dr. M. Faisal Hamdani, M.Ag
NIP. 119740131 200112 1 001**

Pembimbing II


**Dra. Zuhriah, M.A
NIP.196306092014112001**

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


**Dr. Hasan Sazali, M.A
NIP. 19760222007011018**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SUMATERA UTARA
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Stambuk 2018/2019)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera
Utara Medan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom)**

OLEH :

**MAYA SUCIANTI
NIM. 06.03.15.3006**

Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing I

**Dr. M. Faisal Hamdani, M.Ag
NIP. 119740131 200112 1 001**

Pembimbing II

**Dra. Zuhriah, M.A
NIP.196306092014112001**

Ace
22/7-2019

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial

UIN Sumatera Utara Medan

Di Medan

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama : Maya Sucianti

NIM : 0603153006

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (Studi Kasus Pada Mahasiswa Stambuk 2018)

Sudah dapat diajukan ke Fakultas Ilmu Sosial Jurusan/Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Medan 14 Agustus 2019

Pembimbing I



Dr. Muhammad Faisal Hamdani M.Ag
NIP. 1197401312001121001

Pembimbing II



Dra. Zuhriah, M.A
NIP.196306092014112001

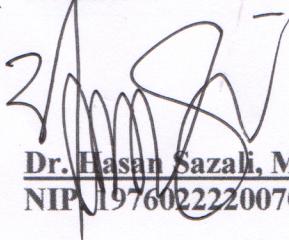
SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA (Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Stambuk 2018/2019)” an. **MAYA SUCIANTI**, Nim 0603153006, Program Studi Ilmu Komunikasi telah dimunaqasahkan dalam sidang munaqasah Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara pada tanggal 16 Agustus 2019.

Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S. I. Kom) pada program studi ilmu komunikasi.

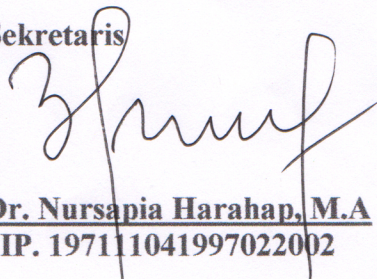
Medan, 03 Oktober 2019,

Ketua



Dr. Hasan Sazali, M. A
NIP. 197602222007011018

Sekretaris



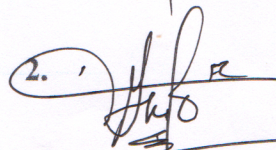
Dr. Nursapia Harahap, M.A
NIP. 197111041997022002

Anggota

1.

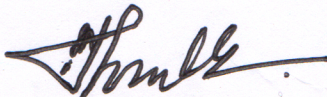


Dr. Muhamad. Faisal Hamdani, M.Ag
NIP. 119740131 200112 1 001

2. 

Dra. Zuhriah, M.A
NIP. 196306092014112001

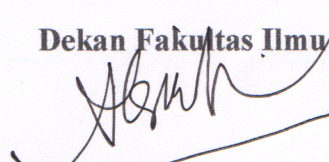
3.



Drs. Syahrul Abidin, M. A
NIP. 196511022014111001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Prof. Dr. Ahmad Qorib, M. A
NIP. 195804141987031002

MOTTO :

HIDUP HANYA SEKALI, JANGAN MENUA TANPA KARYA
DAN INSPIRASI

“Ridwan Khamil”

TERISTIMEWA SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK
ORANG TUA TERCINTA :

Alm. Suwanto dan Nurnawati, S. Pd

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maya Sucianti

NIM : 0603153006

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial

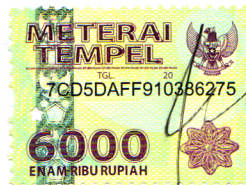
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (Studi kasus pada mahasiswa stambuk 2018)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar – benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan – kutipan dari ringkasan – ringkasan yang sudah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 14 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



MAYA SUCIANTI
NIM. 0603153006

BERITA ACARA MUNAQSAH

Penyelenggaraan Munaqasah Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa

A. Waktu, tempat, dan status munaqasah :





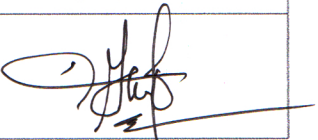
Hari dan tanggal : Jumat, 16 Agustus 2019

Pukul : 08.00 WIB – 09.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang Fakultas Ilmu Sosial UINSU

Status : Lulus

B. Susunan Tim Munaqasah

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua sidang	Dr. Hasan Sazali, M.A	
2	Penguji I	Dr. Hasan Sazali, M.A	
3	Penguji II	Drs. Syahrul Abidin, M. A	
4	Penguji III	Dr. Muhamad. Faisal Hamdani, M.Ag	
5	Penguji IV	Dra. Zuhriah, M.A	

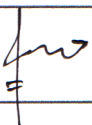
C. Identitas mahasiswa yang diuji

1. Nama : Maya Sucianti

2. NIM : 0603153006

3. Program studi : Ilmu Komunikasi

4. Tanda tangan :



ABSTRAK

Nama : Maya Sucianti
NIM : 06.03.15.3006
Program studi : Ilmu Komunikasi

Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa”. *Smartphone* merupakan sebuah media baru dalam proses komunikasi masa kini. Tidak hanya digunakan sebagai proses komunikasi, namun *smartphone* juga mampu membantu hampir seluruh kebutuhan hidup manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi afektif, konatif, dan kognitif pada mahasiswa. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Data diperoleh melalui penyebaran angket kepada 77 orang responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *uses and effect*, *new media*, terpaan media, dan teori ketergantungan. Berdasarkan analisis deskriptif, tanggapan responden terhadap perilaku komunikasi mencapai nilai 71,26%. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku komunikasi termasuk dalam kategori baik berdasarkan nilai rata – rata persentase total tanggapan responden terhadap variabel perilaku komunikasi yang mencakup aspek afektif, konatif, dan kognitif. Jika dilihat rata – rata persentase subvariabel, aspek yang memiliki nilai paling tinggi yaitu aspek kognitif dengan nilai persentase 78,96%.

Kata kunci : *smartphone*, perilaku komunikasi

ABSTRACT

Name : **Maya Sucianti**
NIM : **06.03.15.3006**
Study program : **Communication Studies**

The title of this research is "The Effect of Smartphone Use on Student Communication Behavior". Smartphones are a subset of new media in the process of communication today. Not only used as a communication process, but smartphones are also able to help almost all human life needs. This study aims to determine what effect smartphone use has on affective, conative, and cognitive communication behaviors in students. Research conducted using quantitative descriptive research methods. Data was obtained through questionnaires to 77 respondents. The theory used in this study is the uses and effects theory, new media, media exposure, and dependency theory. Based on descriptive analysis, respondents' responses to communication behavior reached 71.26%. This shows that communication behavior is included in the good category based on the average value of the total percentage of respondents' responses to the variable communication behavior that includes affective, conative, and cognitive aspects. If you see the average percentage of subvariables, the aspects that have the highest value are cognitive aspects with a percentage value of 78.96%.

Keywords : smartphone, communication behavior

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugrah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna bagi manusia dan merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara”. Disusun dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) di Fakultas Ilmu Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembacanya.

Pada awalnya sungguh banyak hambatan yang penulis hadapi dalam penulisan skripsi ini. Namun berkat adanya pengarahan, bimbingan dan bantuan

yang diterima akhirnya semuanya dapat diatasi dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan dan motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Untuk itu penulis juga dengan sepuh hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Qorib, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. H. Hasan Sazali, M.A selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara Medan.
4. Ibu Dr. Nursapiah Harahap, M.A selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara Medan
5. Bapak Dr. Muhamad Faisal Hamdani, M.Ag selaku Wakil Dekan III bagian Kemahasiswaan serta selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah memberikan banyak bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Zuhriah, M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan banyak bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen serta staf pegawai Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan yang telah memberikan pelayanan, bantuan, bimbingan maupun mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan.

8. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada orang tua penulis yang luar biasa yaitu Ibunda tercinta Nurnawati S.Pd yang sangat luar biasa atas semua nasehat dalam segala hal serta do'a tulus dan limpahan kasih dan sayang yang tiada henti selalau tercurahkan untuk kesuksesan penulis dalam segala kecukupan yang diberikan serta senantiasa memberikan dorongan secara moril maupun materil sehingga penulis mampu menghadapi segala kesulitan dan hambatan yang ada dan pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Adikku tersayang Diah Khoirunnisa yang senantiasa memberikan motivasi, semangat dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
10. Teman dalam seperjuangan, sahabat revisianku yaitu Dahlia Atriyani, Dede Handayani Tarigan, Ranimah Rambe, dan M. Feriyansyah yang memberikan masukan dan semangat dalam perkuliahan dan skripsi ini.
11. Seluruh anak kos 19 terkhusus Devi Safitri yang telah membantu penulis untuk mendengarkan segala keluh kesah selama mengerjakan skripsi.
12. Seluruh teman - teman jurusan Ilmu Komunikasi yang senantiasa menemani dalam suka duka perkuliahan dan berjuang bersama untuk menuntut ilmu.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa dalam penulisan skripsi ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan.

Sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan dari semua pihak baik itu bantuan secara moril maupun materil, memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya tanpa adanya bantuan dari semua pihak mungkin skripsi ini tidak dapat diselesaikan secara maksimal. Semoga kita mendapatkan balasan dari Allah SWT atas perbuatan baik yang kita lakukan. *Amin amin amin ya rabbal'alam.*

Walaikumussalam, Wr. Wb.

Medan, Juni 2019

Penulis,

Maya Sucianti
NIM. 0603153006

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Metodologi Penelitian	8
a. pendekatan Penelitian	8
b. Lokasi Penelitian.....	8
c. Populasi dan Sampel.....	8
d. Teknik Pengumpulan Data.....	10
e. Teknik Pengolahan Data.....	10
f. Teknik Analisis Data.....	11
F. Penelitian Yang Relevan.....	12
G.Sistematika Pembahasan.....	15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori	17
a. Teori <i>uses and effect</i>	17
b. Teori <i>New Media</i>	18
c Teori Terpaan Media.....	18
d. Teori Ketergantungan.....	19
B. Kerangka Konsep.....	20
a. <i>Smartphone</i>	20
b. Perilaku Komunikasi.....	26
c. Mahasiswa.....	26
C. Hipotesis	29

BAB III ANALISIS DATA

A.Uji Validitas Data31
B. Uji Reliabilitas Data.....33
C. Uji Normalitas.....34
D. Uji Hipotesis.....35

**BAB IV PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PERILAKU KOMUNIKASI**

A.Gambaran Umum Jurusan Ilmu Komunikasi UINSU36
B.Deskripsi Data Penelitian.....37

BAB V PENUTUP

A.Kesimpulan67
B.Saran.....68

DAFTAR PUSTAKA.....70

Daftar Lampiran

Lampiran I	Daftar Jawaban Responden
Lampiran II	Perhitungan Skor Dalam Jawaban
Lampiran III	Uji Validitas Data
Lampiran IV	Uji Reliabilitas Data
Lampiran V	Uji Normalitas Data
Lampiran VI	Uji Hipotesis
Lampiran VII	Daftar Angket
Lampiran VIII	Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan dalam bidang teknologi berlangsung pesat. Ditengah perkembangan masyarakat modern menuju post-modern, selain ditandai dengan munculnya masyarakat konsumsi, juga ditandai oleh perkembangan gaya hidup masyarakat yang lebih banyak dikendalikan oleh kekuatan industri budaya (Suyanto, 2017, p. 135). Perkembangan ini tidak terlepas dari adanya perkembangan dalam bidang sains yang juga telah berlangsung dengan pesat sekali sejak abad ke 19. Teknologi diciptakan karena adanya kebutuhan yang semakin kompleks. Karena teknologi memang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia (Sa'adah, Skripsi, 2015, p.1) .

Di era globalisasi ini telah membuat suatu perubahan yang signifikan dan telah terjadi penurunan moral dan nilai sosial budaya yang cenderung kearah pola perilaku yang menyimpang. Kehidupan kota yang semakin metropolis menjadikan orang – orang didalamnya dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu tersedia fasilitas yang mendukung kearah sana. Di era modernisasi ini kita harus berhadapan dengan hal – hal yang berkaitan dengan globalisasi. Globalisasi berdampak pada perubahan gaya hidup masyarakat. Dengan ditinggalkannya nilai – nilai agama dan tradisi, globalisasi dapat dianggap telah menjadikan manusia lupa terhadap kehidupan sekitarnya.

Berkembangnya teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era yang serba maju dan modern. Di zaman yang serba modern ini, manusia

dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman agar tidak tertinggal dimana kehidupan menjadi serba praktis dan efisien. Hal ini pun tentu saja dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itulah diciptakan alat – alat yang dapat membantu kelancaran aktifitas dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah benda atau barang elektronik yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Teknologi sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan akan kebutuhan *smartphone* saat ini pun sangat beragam. Maka tak heran banyak orang berbondong – bondong membeli *smartphone* keluaran terbaru. Di era serba canggih seperti ini, kebutuhan akan *smartphone* telah menjadi kebutuhan primer manusia. Mulai dari anak sekolah bahkan sampai orang tua sekalipun tak ada yang luput dari menggunakan *smartphone*.

Semakin canggih zaman maka semakin canggih pula *smartphone* yang dikeluarkan. Ditambah lagi dengan aplikasi yang semakin hari semakin banyak model dan jenisnya. Maka tak heran banyak orang yang semakin berbondong – bondong untuk memiliki *smartphone* dalam rangka kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi setiap harinya, karena *smartphone* merupakan alat yang dapat mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaan.

Selain untuk membantu pekerjaan manusia, *smartphone* juga sebagai lambang gaya hidup masyarakat modern. Bahkan terkadang ada orang yang sampai memiliki *smartphone* lebih dari satu. Hal ini dikarenakan *smartphone*

merupakan alat berkemampuan tinggi yang kehadirannya dapat diterima masyarakat secara luas. Selain itu alasan lainnya adalah karena *smartphone* merupakan alat yang paling praktis jika digunakan. Dari tahun ke tahun teknologi handphone pun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Bahkan *smartphone* terbaru saat ini pun sudah menggunakan processor dan Os (*operating system*) sehingga kemampuannya sudah seperti komputer atau bahkan lebih cepat dari komputer. Orang dapat mengubah *smartphone* menjadi mini komputer. Maka fitur tersebut dapat membantu seseorang dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat.

Sebelum adanya *smartphone* orang – orang terbiasa saling menyapa satu sama lain. Namun semenjak kehadiran *smartphone*, saat ini orang lebih asyik dengan *smartphone* nya sendiri sehingga walaupun kita sebenarnya berada dalam satu ruangan namun akan terasa jauh karena adanya *smartphone*. Kadang orang – orang melupakan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya.

Pada akhirnya generasi muda sekarang ini akan tumbuh menjadi generasi yang kecanduan *smartphone*. Kecanduan yang dialami ini tidak jauh berbeda dengan mereka yang kecanduan minuman beralkohol. Sehingga sangat sulit sekali bagi generasi zaman sekarang ini untuk menjauhkan diri dari *smartphone* (Muhammad Ihsan, Skripsi, 2017, p. 5)

Menurut *Cooper* kecanduan adalah merupakan perilaku ketergantungan pada sesuatu hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukainya jika ada kesempatan. Sedangkan menurut *Hovart*, kecanduan tidak hanya terdapat pada zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas

tertentu yang dilakukan berulang – ulang. Orang yang mengalami kecanduan biasanya tidak akan mampu terlepas dari keadaan tersebut. Seseorang yang sudah kecanduan akan merasa terhukum apabila hasrat kebiasaannya tidak terpenuhi. Seperti itulah gambaran generasi zaman sekarang yang telah kecanduan dengan *smartphone*. Tak jarang orang yang telah kecanduan dengan *smartphone* pun lambat laun perilaku dan perbuatannya ikut terpengaruhi.

Hal ini terjadi hampir di seluruh lapisan masyarakat, termasuk juga masyarakat kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Dengan adanya perkembangan *smartphone* yang kian pesat telah membantu mahasiswa dalam menjalankan aktivitasnya sehari – hari. Mahasiswa dapat memperoleh informasi tentang pelajaran kuliah melalui situs – situs yang tersedia di *smartphone*. Budaya membaca di perpustakaan pun makin lama semakin hilang dikarenakan adanya teknologi tersebut. Tak hanya dalam budaya membaca, dalam berperilaku lain pun mahasiswa banyak dipengaruhi oleh adanya aplikasi – aplikasi yang tersedia di *smartphone*. Mulai dari gaya hidup, fashion, dan juga perilaku sosial.

Di Universitas Islam Negeri Sumarera Utara, proses pembelajaran antara mahasiswa dan dosen sudah banyak yang menggunakan sistem berbasis *smartphone*. Misalnya antara lain pengumpulan tugas – tugas yang diberikan dosen tidak perlu lagi melalui berjumpa langsung, tetapi cukup mengirimkannya saja lewat email si dosen maupun via chat seperti melalui whatsapp. Hal ini tentunya memiliki dampak positif sekaligus dampak negatif. Dampak positifnya tentu saja adalah lebih efisien waktu dan kertas, namun dampak negatif dari

sistem seperti ini adalah para mahasiswa cenderung menjadi tidak akrab dan kurang mengenal siapa dosennya karena segala sesuatu selalu berjumpa melalui *smartphone*.

Berbagai fenomena dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku kognitif mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara?
2. Apa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku afektif mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara?
3. Apa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku konatif mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terkait tentang “Hubungan Kecanduan *Smartphone* Terhadap Pola Perilaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara”. Maka peneliti mempunyai beberapa tujuan yang berhubungan dengan diadakannya penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku kognitif mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku afektif mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku konatif mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

D. Manfaat Penelitian

Sebagaimana yang telah disampaikan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka penulis mengharapkan agar penelitian ini dapat mendorong pengembangan pengetahuan. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran realita sosial yang ada di masyarakat khususnya mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dalam pengaruh penggunaan *smartphon* terhadap perilaku komunikasi.

b. Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian dan tambahan pengetahuan di bidang akademis dan menjadi sumber ilmu atau referensi didalam mengkaji pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku masyarakat.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan serta pemahaman yang berhubungan dengan *smartphone* dan perilaku sosial mahasiswa dalam kesehariannya. Selain itu dapat meningkatkan kompetensi didalam bidang penelitian

b. Bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Menjadikan mahasiswa UINSU akan lebih berhati – hati dalam mengaplikasikan teknologi khususnya *smartphone* dalam kehidupan sehari – hari agar terhindar dari dampak negatif dari adanya *smartphone* dan mengambil dampak positif dari adanya *smartphone*.

E. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Peneliti mencari pengaruh variabel X terhadap Y. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebasnya adalah dampak kecanduan *smartphone*, sedangkan variabel terikatnya adalah perilaku komunikasi mahasiswa.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana kita melakukan riset penelitian kita. Adapun lokasi penelitian yang peneliti lakukan bertempat di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU), Jl. William Iskandar Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli serdang, Medan Sumatera Utara. Sedangkan waktu penelitian saya berlangsung selama dua bulan terhitung mulai bulan Mei sampai Juni.

3. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi stambuk 2018 sebanyak 332 orang di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan.

Sedangkan penarikan sampel yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik *probability sampling*, artinya penarikan sampel didasarkan atas pemikiran bahwa keseluruhan unit populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Dari teknik tersebut saya menggunakan sistem *simple random sampling*, yakni pengambilan anggota sampel dan popilasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Untuk mengetahui banyaknya sampel yang dapat diambil maka saya menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat error 10% (Wiratna, 2014 : 66)

Adapun rumusan tersebut sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Keterangan :

- n : Ukuran sampel
 N : Populasi
 e : Persentasi kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diinginkan

Dari rumus tersebut maka :

$$n = \frac{332}{1 + (332 \times 0,1^2)}$$

$$= 77 \text{ orang}$$

Maka banyaknya sampel yang digunakan dalam penelitian saya sebanyak 77 orang

4. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data ialah cara-cara yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan seluruh data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulann data yaitu teknik angket atau kuesioner dengan menggunakan skala likert.

Metode kuesioner atau biasa disebut metode dengan daftar pertanyaan. Metode ini berbentuk rangkaian atau kumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis dalam sebuah daftar pertanyaan, kemudian dikirim kepada responden untuk diisi. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti (Burhan, 2013, p.129-130).

Pertanyaan – pertanyaan dalam daftar kuesioner berisi tentang hal – hal yang berkaitan dengan dampak kecanduan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Ilmu Komunikasi seperti intensitas penggunaan

smartphone, hal apa saja yang dilakukan dengan *smartphone*, serta dampak *smartphone* terhadap perilaku mahasiswa Ilmu Komunikasi.

5. Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan pengolahan data tersebut yang disesuaikan dengan kebutuhan analisis yang akan dikerjakan. Proses awal pengolahan data menurut Burhan Bungin (2013) dimulai dengan melakukan :

- a. Editing setiap data yang masuk. Setelah dilakukan proses editing dilanjutkan dengan proses.
- b. *Coding* atau pengkodean, yaitu mengklasifikasikan jawaban responden menurut macamnya.
- c. Kemudian untuk memperjelas melihat kategori atau klasifikasi data tersebut, dibuat tabel frekuensinya atau proses tabulasi dengan memasukkan data – data pada tabel tertentu dan mengatur angka – angka serta menghitungnya.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari sampel akan digunakan untuk menguji hipotesis. Oleh karena itu data perlu di analisis. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, dimana data yang diperoleh akan ditabulasikan dengan menyusun kedalam tabel – tabel. Kemudian dihitung persentasenya dan diinterpretasikan. Untuk menghitung persentase jawaban yang diberikan responden, digunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Presentase

f = Jumlah jawaban responden

n = Sampel

Untuk menafsirkan besarnya presentase yang didapatkan dari tabulasi data, penulis menggunakan metode penafsiran yang dikemukakan oleh Arikunto sebagai berikut :

0 % - 20 % = sangat lemah

21 % - 40 % = lemah

41 % - 60 % = cukup

61 % - 80 % = kuat

81 % - 100 % = sangat kuat

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan atau kajian penelitian terdahulu merupakan sebuah uraian atau deskripsi tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu. Pada pembahasan ini akan diketengahkan hasil penelitian yang relevan pengaruh teknologi smartphoneterhadap pola perilaku mshasiswa, yang menurut penulis mempunyai keterkaitan dengan pokok persoalan yang akan diteliti.

Adapun penelitian yang relevan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Adi Prasetyo tahun 2017 dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan Gadget (*Smartphone*) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta. Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan dengan metode kuantitatif survey. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2013 sampai 2016. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah 80 orang dari populasi. Teknik sampling atau teknik penentuan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment* dari Pearson. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan empati. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya terletak di variabel kedua, yang mana penelitian ini meneliti tentang rasa empati mahasiswa sedangkan penelitian saya meneliti tentang pola perilaku mahasiswa (Rahmad, 2017)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Yusonia Putri tahun 2018 dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Smartphone* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja”. Metode penelitian dari penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Populasi penelitian adalah 300 siswa di SMA Al-Falah Ketintang Surabaya dan sampel dari penelitian ini berjumlah 75 siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* terhadap dengan

kualitas tidur pada remaja siswa SMA Al Falah Ketintang Surabaya, dimana nilai korelasi bersifat negatif yang dapat diartikan bahwa semakin kecanduan *smartphone* maka semakin rendah kualitas tidur, begitu pula sebaliknya. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada sampel dan pada variabel kedua. Yang mana sampel dari penelitian ini adalah siswa SMA sedangkan sampel dari penelitian saya adalah mahasiswa (Annisa, 2018)

3. Penelitian yang dilakukan Berina Surya Aryani tahun 2017 dengan judul “Hubungan Kecanduan *Smartphone* terhadap indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Kedokteran Semester VI Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta”. Penelitian ini bersifat observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Responden dari penelitian ini adalah seratus orang mahasiswa kedokteran semester VI Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak adanya hubungan yang bermakna antara kecanduan *smartphone* terhadap indeks prestasi kumulatif mahasiswa (Bertina, 2017)
4. Nizar Rabbi Radliya, dkk tahun 2017 dengan judul “Pengaruh penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang . teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan gawai memiliki positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Akan tetapi pengaruh tersebut tidak signifikan. Dalam penelitian tersebut yang menjadi variabel dependen atau yang dipengaruhi adalah perkembangan sosial emosional, sedangkan dalam penelitian ini adalah perilaku mahasiswa. Hal lain yang membedakan adalah setting penelitian (Nizar Rabbi, dkk, 2017).

5. Jenny Ika Adhelia tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gawai *Smartphone* Terhadap Pembentukan Perilaku dan Keperibadian Anak Usia Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang merujuk pada perspektif penelitian studi kasus. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi anak SD menggunakan gawai *smartphone* adalah faktor lingkungan, orang tua, dan fasilitas yang ada pada gawai *smartphone*. Fungsi utama *smartphone* bagi anak SD adalah sebagai hiburan, media sosial, dan alat bantu belajar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya adalah bahwa penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan metode kuantitatif (Jenny, 2017).

G. Sistematika Pembahasan

1. Bab I pendahuluan

Pada bab ini peneliti membahas mengenai apa latar belakang yang membuat peneliti ingin meneliti masalah tersebut, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, serta manfaat apa yang diperoleh dari penelitian tersebut. Metodologi penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa stambuk 2018 sebanyak 332 orang, yang mana sampel yang akan diambil dengan menggunakan teknik *Slovin* yaitu sebanyak 77 orang dari populasi.

2. Bab II kajian teori

Bagian ini membahas tentang teori apa saja yang dipakai dalam penelitian, yang mana teori yang dipakai oleh peneliti adalah teori *uses and effect*, teori *new media*, terpaan media, dan teori ketergantungan. Secara umum kecanduan *smartphone* dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku yang tidak terkontrol dalam menggunakan *smartphone* yang dapat mengakibatkan adanya perubahan signifikan rutinitas seseorang dikesehariannya.

3. Bab III Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Pada bab ini membahas apa saja pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU. Secara umum pengaruh yang terlihat adalah perubahan pada perilaku mahasiswa, baik itu perilaku komunikasi maupun perilaku sosial. Perilaku komunikasi yang

terjadi akibat keseringan menggunakan *smartphone* dapat kita saksikan saat ini, seperti menjadi tidak berkonsentrasi saat diajak bicara karena lawan bicara kita selalu asyik dengan *smartphone* nya dan masih banyak lagi.

4. Bab IV kesimpulan dan saran

Kesimpulan merupakan suatu intisari dari hasil penelitian. Kesimpulan dari suatu penelitian harus mampu menjawab dari judul penelitian. Sedangkan saran dibuat berdasarkan hasil dari penelitian yang kita lakukan. Saran berisi hal – hal apa saja yang harusnya dilakukan dan tidak dilakukan agar kecanduan terhadap *smartphone* tidak memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap perilaku komunikasi mahasiswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

Dalam suatu penelitian teori diperlukan sebagai landasan kerangka berfikir mendukung masalah secara sistematis. Untuk itu perlu disusun kerangka teori yang akan memuat pokok – pokok fikiran yang akan dapat menggambarkan dari sudut mana masalah peneliti akan dibahas. Teori dalam suatu penelitian berfungsi untuk membantu peneliti menjelaskan fenomena sosial atau fenomena alami yang menjadi pusat perhatiannya.

Teori adalah himpunan konstruk (konsep), defenisi, dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi diantara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut. Kerangka teori adalah suatu kumpulan teori dan model dari literatur yang menjelaskan hubungan dalam masalah tertentu. Dalam kerangka teori, secara logis dikembangkan, digambarkan, dan dielaborasi jaringan – jaringan dari asosiasi antara variabel – variabel yang diidentifikasi melalui survey atau telaah literatur.

1. Teori *Uses and Effect*

Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Sven Windhal (1979), yang mana teori ini merupakan sintesis antara pendekatan *uses and gratifications* dan teori tradisional mengenai efek. Konsep “*use*” (penggunaan) merupakan bagian yang sangat penting atau pokok dari pemikiran ini. Karena pengetahuan mengenai penggunaan media dan penyebabnya, akan memberikan jalan bagi

pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa (Sendjaja, 2004, p. 41).

2. Teori *New Media*

Media baru atau *new media* merupakan istilah yang dipakai untuk semua bentuk media komunikasi massa yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi. Media baru yang memiliki ciri tersebut adalah internet. Internet adalah jaringan kabel dan telepon satelit yang menghubungkan komputer (Vivian, 2008).

Smartphone merupakan media komunikasi dalam bentuk *new media*. Semua komponen aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* merupakan aplikasi yang berbasis internet. Hal inilah yang membuat benda tersebut menjadi sebuah alat yang tidak dapat ditinggalkan oleh penggunanya.

Kehidupan modern masa kini membuat mahasiswa seakan wajib mempunyai *smartphone*. Segala bentuk aplikasi media yang terdapat dalam *smartphone* semuanya merupakan bentuk *new media* yang dikemas apik sehingga mampu membuat pengguna terkhusus mahasiswa tertarik mengkonsumsi aplikasi tersebut.

3. Terpaan Media

Terpaan media merupakan kegiatan menerima (membaca, mendengar, menonton) pesan (secara aktif/pasif). Penerima pesan secara aktif melibatkan perhatian. Terpaan media menjelaskan penggunaan jenis media meliputi media audio, audiovisual, media cetak, dan sebagainya.

Kecanduan *smartphone* merupakan akibat adanya terpaan media. Pengguna yang setiap hari mendapat terpaan dari media lambat laun tanpa sadar membuat dirinya tidak dapat terlepas dari *smartphone*.

Dalam hal ini kecanduan terhadap *smartphone* itu terbentuk akibat adanya penggunaan terhadap alat tersebut yang berlangsung berkepanjangan sehingga pengguna menjadi terbiasa dengan *smartphone* dan menjadi ketergantungan dengan benda tersebut. Hal ini merupakan akibat dari penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara terus – menerus. Dampak lebih lanjut nantinya akan turut mempengaruhi perilaku pengguna terkhusus mahasiswa baik itu perilaku sosial maupun perilaku komunikasinya.

4. Teori Ketergantungan

Teori ini diperkenalkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur. Mereka memperkenalkan model yang menunjukkan hubungan integral tak terpisahkan antara pemirsa, media, dan sistem sosial yang besar. Teori ketergantungan adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa ketika seseorang semakin bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu.

Saat ini *smartphone* menjadi media komunikasi yang sangat mempengaruhi kita. Bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU *smartphone* sangat membantu berbagai aspek kegiatan, baik itu dalam kehidupansosial dikampus maupun di lingkungan masyarakat. Sehingga mahasiswa tanpa sadar telah tergantung dengan alat tersebut.

B. Kerangka Konsep

1. Smartphone

Defenisi *smartphone* menurut kamus oxford online adalah ponsel yang memiliki banyak fungsi seperti komputer, biasanya tersedia dalam layar sentuh dan sistem operasinya mampu menjalankan aplikasi yang diunduh.

Woyke (2014) dalam skripsi Annisa menyatakan bahwa *smartphone* adalah ponsel yang dapat menjalankan sistem operasi terbuka yang dapat mengunduh aplikasi yang ditulis oleh pengembang dari luar. *Smartphone* juga memiliki sejumlah fitur yang biasanya tidak digunakan oleh ponsel biasa, seperti layar sentuh, browser dengan performa internet lengkap, perangkat lunak canggih yang secara otomatis dapat menjangkau fitur *e-mail*, serta memiliki kemampuan dual kamera dengan kualitas tinggi.

Smartphone mempunyai keunggulan dibanding dengan ponsel biasa lainnya yaitu:

- 1) Mengirim email dan menerima email sebanyak - banyaknya dengan satu harga.
- 2) Mengirim dan menerima email semudah sms, tanpa biaya tambahan.
- 3) Mengirimkan email dan Web browsing dengan kompresi yang dilakukan dua kali (content dan komunikasi).
- 4) Bisa melakukan browsing ringan internet.
- 5) Dapat melakukan chatting dengan berbagai macam media, baik Yahoo! Messengger, Gtalk, Whatts App

- 6) Chatting internasional gratis dan real time. Hasil pembicaraan bisa langsung dikirim melalui email untuk memberitahukan pada rekan bisnis lainnya.
 - 7) Bisa berfungsi sebagai GPS, dan mendukung teknologi Wi-fi.
 - 8) Membuka attachment email yang lebih cepat dimana akses cepat ini ada hubungannya dengan kompresi yang sangat apik.
 - 9) Pemutar video dan audio paling lengkap.
- a. Faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone*
- Ada beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam penggunaan *smartphone*. Faktor – faktor tersebut meliputi :
1. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial.
Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Hal itu membuat mahasiswa semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru (Fadhilah : 2015)
 2. *Smartphone* menampilkan fitur – fitur yang menarik.
Fitur – fitur yang ada dalam *smartphone* membuat ketertarikan pada mahasiswa. Hal tersebutlah yang mendorong mahasiswa tertarik untuk mengoperasikan *smartphone*.
 3. Kecanggihan dari *smartphone*.
Kecanggihan dari *smartphone* dapat memudahkan semua kebutuhan mahasiswa. Kebutuhan mahasiswa dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media, kegiatan belajar mengajar bahkan sampai berbelanja online

4. Keterjangkauan harga *smartphone*.

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi, sehingga dapat menyebabkan harga dari *smartphone* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah orang – orang menengah atas yang mampu membeli *smartphone*. Akan tetapi pada saat sekarang orang dengan penghasilan pas – pasan sudah mampu membeli *smartphone*.

5. Lingkungan.

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini mengakibatkan menjadi banyak orang yang menggunakan *smartphone*. Selain itu, saat ini hampir semua kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *smartphone*.

6. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku mahasiswa, sehingga banyak mahasiswa mengikuti trend yang ada didalamnya agar nantinya tidak tertinggal oleh teman – temannya.

7. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok bermain, keluarga, serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial. Karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku mahasiswa.

8. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup dan konsep diri. Keperibadian mahasiswa yang ingin terlihat lebih dari teman – temannya biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi

b. Sejarah Perkembangan *Smartphone*

Smartphone bukanlah benda yang asing. Benda tersebut sudah melekat kedalam sendi kehidupan masyarakat modern. Hampir semua kebutuhan manusia terbantu berkat benda ini. Mulai dari pemenuhan kebutuhan informasi, bekerja, memesan makanan, bahkan sampai mencari pasangan. Semuanya bisa selesai dengan satu klik saja.

Menurut Wikipedia, “Sebelum menjadi seperti sekarang ini, *smartphone* telah berevolusi berkali – kali. Mulai dari konsep awal *smartphone* tahun 1909, kelahiran PDA, hingga kemunculan sistem operasi android. Dari sekian banyak kejadian bersejarah, ada beberapa kejadian yang dianggap memiliki andil besar dalam mengubah *smartphone*, yakni” :

1. IBM Simon

Nama lengkapnya adalah *IBM Simon Personal Communicator*. Bentuknya besar dengan layar hijau ditengahnya. Bobotnya terbilang berat, mencapai 500 gram. IBM Simon pertama kali dijual ke publik pada tanggal 16 Agustus 1994. Harganya terbilang mahal dimasa itu, yaitu sebesar US\$899 (sekitar 12,1 jutaan). Fitur – fitur yang dihadirkan terbilang lengkap pada zamannya.

Mulai dari kalender, *email*, catatan, dan dapat mengirim pesan singkat. Sayangnya, daya tahan baterai dari alat ini terbilang kecil, yakni hanya mampu bertahan selama dua jam saja. Hal itulah yang membuat IBM Simon ditinggalkan masyarakat setelah dua tahun pemasarannya.

2. Nokia 9000 Communicator

Ponsel ini diluncurkan tahun 1996. Nokia 9000 Communicator layak disebut sebagai ponsel yang pertama menjadi *smartphone*. Ponsel ini telah memiliki berbagai fitur yang terdapat pada *smartphone* modern. Mulai dari *keypad* QWERTY, layar dengan grafis yang bagus pada masanya, aplikasi bisnis, dan koneksi internet. Ponsel ini menggunakan sistem operasi GEOS. Seri ini terus dipertahankan Nokia hingga tahun 2007 dengan Nokia E90 Communicator sebagai produk terakhirnya.

3. Awal mula era *smartphone* Blackberry

Sebelum tahun 2002, RIM (*Research In Motion*) merupakan perusahaan yang bergerak dibisnis *pager*. Namun semuanya berubah ketika RIM merilis Blackberry 5810. Blackberry ini menjadi awal mula kejayaan *Research In Motion* (RIM) di industri *mobile*.

Blackberry 5810 ini sendiri telah mendukung jaringan GSM dan GPRS. Meski dapat digunakan untuk panggilan telepon, pengguna diharuskan untuk menggunakan *headset*, dikarenakan Blackberry 5810 belum dilengkapi dengan mikrofon atau pengeras suara.

RIM tetap mempertahankan produk semacam ini hingga awal tahun 2004. Perusahaan asal Kanada tersebut merilis BlackBerry 6710 yang sudah

dilengkapi *audio built in*. Setelah itu, RIM terus merilis berbagai produk *smartphone*, mulai dari BlackBerry 7200, BlackBerry 7700, BlackBerry 8800, BlackBerry seri Curve, Pearl, dan Bold.

Sayangnya kejayaan itu mulai pudar pada tahun 2011. Kalah bersaing dengan iOS dan Android menjadi penyebab kemunduran perusahaan ini.

4. Kemunculan Android

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dikembangkan oleh android Inc dan telah dibeli oleh Google pada tahun 2005. Awalnya android digunakan sebagai sistem operasi kamera digital, namun segera dialihkan ke *smartphone* setelah melihat pangsa pasar yang besar.

Tidak lama kemudian, purwarupa Android berhasil diselesaikan dan diberi nama Sooner. Desain awal Sooner menyerupai ponsel BlackBerry dengan *keypad* QWERTY tanpa dukungan layar sentuh. Seiring waktu, Sooner didesain ulang agar mendukung layar sentuh. Tujuannya agar dapat berkompetisi dengan iPhone dan LG Prada.

Babak baru perkembangan Android ditandai dengan pendirian konsorsium *Open Handset Alliance* pada 5 November 2007. Konsorsium ini diikuti oleh perusahaan teknologi dan perusahaan layanan telekomunikasi terkemuka, seperti Google, Samsung, Qualcomm, HTC, Sony, dan lain sebagainya.

Melalui konsorsium ini diumumkan jika mereka akan menerapkan standar terbuka untuk perangkat *mobile* dan Android terpilih sebagai yang pertama. Tahun 2008, produk *smartphone* Android pertama diluncurkan di

bawah bendera HTC dengan nama HTC Dream yang dikenal juga dengan nama G1.

2. Perilaku Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dikatakan efektif bila sang komunikan memberikan umpan balik atau dalam kata lain pesan yang disampaikan dapat diterima dengan benar oleh sang komunikan.

Secara umum komponen dari komunikasi terdiri dari komunikator (orang yang menyampaikan pesan), komunikan (orang yang menerima pesan), pesan apa yang disampaikan, media apa yang digunakan, serta adanya efek atau umpan balik dari sang komunikan.

Defenisi perilaku komunikasi yang saya maksudkan disini adalah bagaimana cara individu berkomunikasi, baik itu secara interpersonal maupun intrapersonal.

3. Mahasiswa

Menurut KBBI, “mahasiswa adalah pelajar perguruan tinggi serta dalam struktur pendidikan Indonesia menduduki jenjang satuan pendidikan lainnya”.

Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa. Tetapi pada dasarnya makna mahasiswa tidak sesempit itu. Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah

Perguruan Tinggi hanyalah syarat administratif menjadi mahasiswa, tetapi menjadi mahasiswa mengandung pengertian yang lebih luas dari sekedar masalah administratif itu sendiri.

Menyandang gelar mahasiswa merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan. Betapa tidak, ekspektasi dan tanggung jawab yang diemban oleh mahasiswa begitu besar. Pengertian mahasiswa tidak bisa diartikan kata per kata, Mahasiswa adalah Seorang agen pembawa perubahan. Menjadi seorang yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh suatu masyarakat bangsa di berbagai belahan dunia.

Pada dasarnya mahasiswa mempunyai tiga peran khusus, diantaranya :

a. *Social control*

Mahasiswa dengan pendidikannya memiliki kemampuan intelektual, kepekaan sosial serta sikap kritisnya, diharapkan mahasiswa mampu menjadi pengontrol sebuah kehidupan sosial masyarakat dengan memberikan saran, kritik dan juga solusi untuk permasalahan sosial masyarakat maupun permasalahan bangsa.

Peran mahasiswa sebagai *social control* terjadi saat ada hal yang tidak wajar maupun ganjil dalam masyarakat. Mahasiswa/i yang mengecam pendidikan tinggi sudah seharusnya memberontak terhadap kebusukan-kebusukan yang terjadi dalam birokrasi yang selama ini dianggap lazim. Kemudian jika manusia berpendidikan tinggi acuh dan juga tidak peduli dengan lingkungannya, maka sudah tidak ada lagi harapan yang lebih baik untuk kehidupan bangsa nantinya.

Memang sudah seharusnya sebagai seorang berpendidikan menumbuhkan jiwa kepedulian sosialnya, dimana yang berpendidikan harus peduli terhadap masyarakat. Sebab manusia yang berpendidikan tinggi adalah bagian dari masyarakat. Kepedulian tersebut bukan hanya diwujudkan dalam bentuk demo ataupun turun kejalan saja, tetapi dengan pemikiran-pemikiran cemerlangnya, diskusi-diskusi, atau memberikan bantuan moril dan juga materil kepada masyarakat serta bangsa.

b. *agent of change*

Pelajar tingkat tinggi juga sebagai agen perubahan, yakni bertindak bukan ibarat pahlawan yang datang ke sebuah negeri kemudian dengan gagahnya mengusir para penjahat serta dengan gagah sang pahlawan pergi dari daerah tersebut diiringi tepuk tangan oleh penduduk setempat. Mahasiswa tidak hanya menjadi penggagas perubahan, tetapi sebagai objek atau pelaku dalam perubahan tersebut. Sikap kritis yang positif harus dimiliki dan dapat membuat sebuah perubahan besar dan juga membuat para pemimpin yang tidak berkompeten menjadi gerah serta cemas.

Indonesia saat ini sedang menghadapi problematika yang sangat rumit di segala bidang, baik bidang ekonomi, pendidikan, moral, dan sebagainya. Banyak pembodohan serta ketidakadilan yang telah dilakukan oleh pemimpin bangsa ini. Sudah seharusnya mahasiswa berpikir untuk mengembalikan dan juga mengubah keadaan tersebut. Perubahan yang dimaksud yakni perubahan kearah yang positif serta tidak menghilangkan jati dirinya sebagai mahasiswa dan juga Bangsa Indonesia.

c. iron stock

Pendidikan tingkat tinggi memiliki peran sebagai generasi penerus bangsa sangat diharapkan mempunyai kemampuan, keterampilan, serta akhlak mulia untuk dapat menjadi calon pemimpin yang siap pakai. Mahasiswa merupakan sebuah asset, cadangan, dan juga harapan bangsa untuk masa depan.

Mahasiswa bukan sebagai kaum akademisi intelektual yang hanya duduk serta mendengarkan dosen dalam ruangan perkuliahan saja. Mahasiswa harus memperkaya dirinya dengan pengetahuan yang lebih baik juga dari segi keprofesian maupun kemasyarakatan.

Ini merupakan *iron stock* yakni seorang calon pemimpin bangsa masa depan yang kelak akan menggantikan generasi yang telah ada, jadi tidak cukup jika hanya memupuk ilmu yang spesifik saja. Perlu adanya *soft skill* seperti *leadership*, kemampuan memposisikan diri, serta sensitivitas yang tinggi.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena dan atau pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori. Penelitian terhadap suatu objek hendaknya dilakukan dengan berpedoman pada suatu hipotesis sebagai pegangan atau jawaban sementara yang masih harus dibuktikan kebenarannya dalam kenyataan (*empirical verification*), percobaan (*experimentation*), atau praktek (*implementation*). Oleh karena itu, hipotesis

harus dalam bentuk pertanyaan ilmiah atau proposisi, yaitu mengandung hubungan dua variabel atau lebih (Sudjana, 2000: 11). Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_a : Diduga terdapat hubungan antara penggunaan smartphone dengan perilaku komunikasi mahasiswa

H_0 : Diduga tidak terdapat hubungan antara penggunaan smartphone dengan perilaku komunikasi mahasiswa

BAB III
ANALISIS DATA

A. Uji Validitas Data

Uji validitas item adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur variabel yang diteliti. Dengan teknik korelasi *Product Moment*. Korelasi ini juga dapat digunakan untuk mengetahui validitas soal yaitu skor tiap butir soal dikorelasikan dengan skor total. Angka indeks korelasi *Product Moment* dilambangkan dengan r_{xy} . Dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

N : sampel

X : skor butir test yang akan dihitung validitasnya

Y : skor total

$\sum X$ diperoleh dari penjumlahan skor per item pernyataan dari responden 1 sampai responden ke 20. $\sum Y$ diperoleh dari seluruh penjumlahan skor item 1 sampai item 25 dari seluruh responden. $\sum X^2$ diperoleh dari penjumlahan kuadrat skor per item pernyataan dari responden 1 sampai responden ke 20. $(\sum X)^2$ diperoleh dari hasil $\sum X$ yang dikuadratkan. $\sum Y^2$ diperoleh dari

penjumlahan kuadrat skor item 1 sampai item 25 dari tiap – tiap responden.

$\sum XY$ diperoleh dari jumlah keseluruhan antara jawaban responden per item pernyataan dikalikan dengan $\sum Y$. Sedangkan $(\sum Y)^2$ diperoleh dari hasil $\sum Y$ yang dikuadratkan. Maka perhitungan validitas untuk item pertama adalah sebagai berikut :

a. Untuk item pernyataan pertama diperoleh skor :

Skor = 5, 4, 5, 5, 5, 5, 3, 5, 5, 3, 5, 3, 3, 5, 4, 3, 3, 5, 4, 5

$$\sum X = 85$$

b. $\sum Y = 1847$

c. $\sum X^2 = 25, 16, 25, 25, 25, 25, 9, 25, 25, 9, 25, 9, 9, 25, 16, 9, 9, 25, 16, 25$

$$\sum X^2 = 377$$

d. $(\sum X)^2 = 85 \times 85$

$$= 7225$$

e. $(\sum Y)^2 = 119 \times 119$

$$= 14161$$

f. $\sum XY = 8014$

Jika kita masukkan kedalam rumus maka :

$$r_{xy} = \frac{(20 \times 8014) - (85 \times 1847)}{\sqrt{\{(20 \times 377) - 7225\}\{(20 \times 174361) - 3411409\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3285}{4886,76427}$$

$$r_{xy} = 0,67$$

Koefisien validitas yang diperoleh (r_{xy}) dibandingkan dengan nilai – nilai r – tabel *product moment* dengan nilai signifikansi 0,05 adalah 0,22 dengan kriteria : jika $r_{hit} > r_{tabel}$ maka butir tes tersebut dikatakan valid. Berdasarkan perhitungan diatas, maka untuk item nomor satu dinyatakan valid. Untuk item nomor 2 sampai 25 dapat dihitung dengan cara yang sama. Sebagaimana tertera dalam lampiran 4 maka butir tes nomor 1 – 25 dinyatakan valid.

B. Uji reliabilitas Data

Uji reliabilitas adalah uji untuk memastikan apakah kuesioner penelitian yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data variable penelitian reliable atau tidak. Kuesioner dikatakan reliabel jika kuesioner tersebut dilakukan pengukuran ulang, maka akan mendapatkan hasil yang sama.

Dalam pengambilan keputusan reliabilitas, suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,6 (Ghozali, 2001). Dalam hal ini peneliti menguji angket dengan cara membagikan angket kepada 20 orang responden yang berbeda dari responden penelitian. Rumus untuk menghitung koefisien reliabilitas instrumen dengan menggunakan Cronbach Alpha adalah sebagai berikut :

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] X \left[1 - \frac{\sum \sigma_{xi}^2}{\sigma_x^2} \right]$$

Keterangan :

r : koefisien reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_{xi}^2$: total varians butir

σ_x^2 : total varians

Maka perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$r = \left[\frac{25}{(24)} \right] X \left[1 - \frac{41}{190} \right]$$

$$r = 0,80$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai sebesar 0,80 yang berarti angket kuesioner yang digunakan dikatakan reliabel

C. Uji Normalitas

Sebelum kita masuk pada pengujian selanjutnya, maka kita perlumengetahui apakah kita akan menggunakan statistik non parametrik atau statistik parametrik, oleh karena itu perlu adanya pengujian normalitas data dari sampelyang diambil dengan menggunakan Uji Liliefors.Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Langkah pertama : Menentukan Hipotesis Pengujian

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

- b. Langkah kedua : Menentukan kriteria pengujian

Terima : H_0 jika $\leq L_t$

Tolak : H_0 jika $> L_t$

Pada taraf nyata $\alpha = 0.10$; 77(didapat tabel 0,0917)

- c. Langkah ketiga : Menghitung Z_i , $F(Z_i)$, $S(Z_i)$, serta menyusun dalam tabel pengujian normalitas.

Dari perhitungan pada lampiran 6 diperoleh nilai selisih yang tertinggi atau L_{hitung} (L_{hitung}) yaitu 0,0781. Berdasarkan tabel nilai kritis L Uji Liliefors pada $\alpha = 0,10$; $n = 77$, ditemukan L_{tabel} atau (L_t) yaitu 0.0917 jadi L_{hitung} (L_{hitung}) lebihkecil daripada L_t . Kriteria pengujian menyatakan bahwa jika $L_{hitung} \leq L_t$, maka H_0 diterima. Dengan demikian pengujian normalitas ini dapat disimpulkan bahwasampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sehinggapengujian selanjutnya digunakan uji t.

D. Uji Hipotesis

hipotesis di uji dengan t one sampel dengan rumus :

$$t_{hit} = \frac{\bar{x}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

X : rata – rata

S : standar deviasi

N : banyaknya sampel

Maka perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$t_{hit} = \frac{90,7143}{\frac{12,6905}{\sqrt{77}}}$$

$$t_{hit} = \frac{90,7143}{\frac{12,6905}{8,774}}$$

$$t_{hit} = \frac{90,7143}{1,446}$$

$$t_{hit} = 62,73$$

Setelah dilakukan analisis data diperoleh nilai $t_{hit} = 62,73$. sedangkan nilai t_{tabel} untuk jumlah sampel 77 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 1,99. maka $t_{hit} >$ dari t_{tabel} . Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan smartpone terhadap perilaku komunikasi pada mahasiswa ilmu komunikasi.

BAB IV
PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU
KOMUNIKASI

A. Gambaran Umum Jurusan Ilmu Komunikasi UINSU

Lahirnya program studi Ilmu Komunikasi diawali adanya pemikiran bahwa seiring dengan kemajuan yang dicapai dalam bidang komunikasi, informasi, dan teknologi. Berbagai sektor industri dan dunia bisnis berkembang dengan cepat. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya jumlah perusahaan yang ada dan juga semakin meluasnya jaringan usaha sektor komunikasi. Dalam konteks ini, ada dua hal yang perlu mendapat perhatian, yaitu aspek yang berkaitan dengan dunia bisnis bidang komunikasi, dan berkenaan dengan kontribusi penerapan ilmu komunikasi dalam menunjang kegiatan tersebut. Menyadari akan makna strategis itu, maka perlu diwujudkan program studi yang dapat mengakomodasi tuntutan kebutuhan akan sumberdaya manusia yang kompeten, profesional, dan religius dalam bidang komunikasi.

Demikian pula seiring dengan perubahan nama dari Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara (IAIN-SU) menjadi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU), maka lahirlah beberapa program studi baru termasuk Ilmu Komunikasi berdasarkan keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 273 Tahun 2014.

Ilmu Komunikasi merupakan jurusan yang terletak di fakultas Ilmu Sosial UINSU yang mana jurusan ini baru berdiri sekitar empat tahun. Jurusan yang berdiri sejak tahun 2015 ini memiliki lebih kurang 807 orang

mahasiswa terhitung dari mahasiswa angkatan tahun 2015 hingga angkatan tahun 2018. Sebelum berada di fakultas Ilmu Sosial, mulanya jurusan ini berada di naungan fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK). Kemudian pada tahun 2017 jurusan ini berpindah ke fakultas Ilmu Sosial.

Jurusan ilmu komunikasi saat ini merupakan jurusan yang paling banyak peminatnya di UINSU setelah jurusan kesehatan masyarakat (Kesmas). Banyaknya mahasiswa yang mendaftar di jurusan Ilmu Komunikasi membuat jurusan ini menjadi jurusan yang tidak diragukan lagi kredibilitasnya. Saat ini jurusan Ilmu Komunikasi memiliki dua bidang konsentrasi yakni konsentrasi *public relations* (humas) dan konsentrasi jurnalistik.

Banyaknya jumlah mahasiswa Ilmu Komunikasi tidak sebanding dengan jumlah kelas yang dimiliki. Hal ini membuat Kaprodi harus mengatur jadwal mahasiswa menjadi beberapa shift agar para mahasiswa tidak berebut kelas. Jadwal kuliah mahasiswa dimulai dari pukul 08.00 hingga pukul 11.00 bagi mahasiswa shift pertama. Kelas pagi atau shift pertama ini biasanya diisi oleh para mahasiswa semester satu atau dua. Shift selanjutnya dimulai dari pukul 11.00 hingga pukul 14.00. Shift siang ini diisi oleh para mahasiswa semester tiga atau empat. Sedangkan shift terakhir atau shift sore dimulai pukul 14.30 hingga pukul 18.00. Shift sore ini diisi oleh mahasiswa semester tua, yakni mahasiswa semester enam hingga semester delapan.

B.Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Variabel Penggunaan *Smartphone* Terhadap perilaku Komunikasi

a. intensitas penggunaan *smartphone*

1) untuk pernyataan “saya menggunakan *smartphone* dengan segala fasilitasnya (*game, instagram, youtube, whatsapp*, dan lain – lain) lebih dari lima jam dalam sehari”, diperoleh data :

Tabel 1.1

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	46	59,74%
S	22	28,57%
KK	5	6,49%
J	3	3,89%
TP	1	1,29%
Total	77	99,98%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 46 orang atau 59,74% responden menjawab sangat setuju (SS), sebanyak 22 orang atau 28,57% responden menjawab sering (S), sebanyak 5 orang atau 6,49% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 3 orang atau 3,89% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 1 orang atau 1,29% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *smartphone* dengan segala fasilitasnya (*game, instagram,*

youtube, whatsapp, dan lain – lain) lebih dari lima jam dalam sehari persentasenya adalah sangat kuat. Terbukti dari 77 orang responden, hampir 90% responden melakukan itu. Hal itu menunjukkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* dikalangan mahasiswa ilmu komunikasi sangat tinggi.

- 2) Untuk pernyataan “saya menggunakan *smartphone* pada pagi, siang, dan malam hari”, diperoleh data :

Tabel 2.1

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	48	62,33%
S	16	20,78%
KK	11	14,28%
J	2	2,59%
TP	-	-
Total	77	99,98%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 48 orang atau 62,33 responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 16 orang atau 20,78 responden menjawab sering (S), sebanyak 11 orang atau 14,28 responden menjawab kadang – kadang (KK), dan sebanyak 2 orang atau 2,59% responden menjawab jarang (J).

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *smartphone* pada pagi, siang, dan malam hari persentasenya terbilang sangat kuat. Terlihat sebanyak 60% lebih responden menjawab

sangat sering bahkan tidak ada satupun responden menjawab tidak pernah. Secara keseluruhan, dari 77 orang responden, sebanyak 88% responden menggunakan *smartphone* pada pagi, siang, dan malam hari. Hal itu menunjukkan bahwa frekuensi menggunakan *smartphone* dikalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU sangatlah kuat.

- 3) Untuk pernyataan “saya menggunakan *smartphone* (seperti untuk mengakses internet, *chatting*, bermain game, dll) sampai larut malam”, diperoleh data :

Tabel 3.1

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	37	48,05%
S	13	16,88%
KK	19	24,67%
J	6	7,79%
TP	2	2,59%
Total	77	99,98%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan sebanyak 37 orang atau 48,05% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 13 orang atau 16,88% responden menjawab sering (S), sebanyak 19 orang atau 24,67% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 6 orang atau 7,79% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 2 orang atau 2,59% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan responden yang menggunakan *smartphone* (seperti untuk mengakses internet, *chatting*, bermain game, dll) sampai larut malam persentasenya adalah kuat. Hal itu terbukti dari 77 orang responden sebanyak 37 orang menjawab sangat sering. Secara keseluruhan sebanyak 80% responden melakukan hal tersebut. Dengan demikian hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU menggunakan *smartphone* sampai larut malam.

- 4) Untuk pernyataan “hampir seluruh waktu luang saya gunakan untuk bermain *smartphone*”, diperoleh data :

Tabel 4.1

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	28	36,36%
S	18	23,38%
KK	21	27,27%
J	7	9,09%
TP	3	3,90%
Total	77	100%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan sebanyak 28 orang atau 36,36% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 18 orang atau 23,38% responden menjawab sering (S), sebanyak 21 orang atau 27,27% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 7 orang atau 9,09% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 3 orang atau 3,90% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang hampir seluruh waktu luangnya digunakan untuk bermain *smartphone* persentasenya adalah kuat. Hal ini ditunjukkan dari 77 orang responden lebih dari 75% responden melakukan itu. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU menggunakan hampir seluruh waktu luangnya untuk bermain *smartphone*.

- 5) Untuk pernyataan “saat berkomunikasi menggunakan *smartphone* biasanya saya membahas mengenai tugas kuliah”, diperoleh data :

Tabel 5.1

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	20	25,97%
S	23	29,87%
KK	19	24,67%
J	6	7,79%
TP	9	11,69%
Total	77	99,99%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 20 orang atau 25,97% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 23 orang atau 29,87% menjawab sering (S), sebanyak 19 orang atau 24,67% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 6 orang atau 7,79% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 9 orang atau 11,69% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden saat berkomunikasi menggunakan *smartphone* biasanya membahas mengenai tugas kuliah persentasenya adalah kuat. Hal ini dapat terlihat dari jawaban responden sebanyak 26% responden menjawab sangat sering dan 30% responden menjawab sering. Secara keseluruhan lebih dari 70% mahasiswa melakukannya. Hal tersebut berarti sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi berkomunikasi menggunakan *smartphone* membahas mengenai tugas kuliah.

b. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Afektif

- 1) Untuk pernyataan “saya merasa cemas ketika *smartphone* tertinggal dirumah”, diperoleh data :

Tabel 1.2

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	28	36,36%
S	22	28,57%
KK	18	23,38%
J	6	7,79%
TP	3	3,90%
Total	77	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 28 orang atau 36,36% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 22 orang atau 28,57% responden menjawab sering (S), sebanyak 18 orang atau 23,38% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 6 orang atau 7,79%

responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 3 orang atau 3,90% mahasiswa menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden akan merasa cemas jika *smartphone* tertinggal dirumah persentasenya adalah kuat. Hal itu terbukti dari 77 orang responden hampir 80% responden merasakan hal tersebut . Hal itu membuktikan bahwa sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU akan cenderung merasa cemas jika *smartphone* miliknya tertinggal dirumah.

- 2) Untuk pernyataan “saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika asyik menggunakan *smartphone*”, diperoleh data :

Tabel 2.2

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	12	15,58%
S	11	14,28%
KK	30	38,96%
J	14	18,18%
TP	10	12,99%
Total	77	99,99%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan sebanyak 12 orang atau 15,58% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 11 orang atau 14,28% responden menjawab sering (S), sebanyak 30 orang atau 38,96% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 14 orang atau

18,18% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 10 orang atau 12,99% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika asyik menggunakan *smartphone* persentasenya adalah kuat. Hal tersebut dibuktikan dari 77 orang responden sebanyak 60% responden melakukan hal tersebut. Hal itu membuktikan bahwa lebih dari setengah mahasiswa akan merasa kesal jika diganggu ketika sedang asyik bermain *smartphone*.

- 3) Untuk pernyataan “saya cenderung merasa lebih dekat dengan teman melalui media sosial daripada di dunia nyata”, diperoleh data :

Tabel 3.2

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	8	10,39%
S	14	18,18%
KK	31	40,26%
J	15	19,48%
TP	9	11,69%
Total	77	100%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan sebanyak 8 orang atau 10,39% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 14 orang atau 18,18% responden menjawab sering (S), sebanyak 31 orang atau 40,26% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 15 orang atau

19,48% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 9 orang atau 11,69% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden cenderung merasa lebih dekat dengan teman melalui media sosial daripada di dunia nyata persentasenya adalah cukup. Hal ini terbukti dari jawaban responden hanya 8 dan 14 orang responden yang menjawab sangat sering dan sering sedangkan sebanyak 31 orang menjawab kadang – kadang dan 15 orang menjawab jarang. Itu berarti *smartphone* tidak terlalu berpengaruh terhadap sikap mahasiswa yang merasa lebih dekat terhadap teman di media sosial daripada di dunia nyata.

- 4) Untuk pernyataan “saya merasa nyaman saat berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *smartphone*”, diperoleh data :

Tabel 4.2

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	8	10,39%
S	10	12,99%
KK	41	53,24%
J	10	12,99%
TP	8	10,39%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 8 orang atau 10,39% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 10 orang atau 12,99% responden menjawab sering (S), sebanyak 41 orang atau 53,24% responden

mennjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 10 orang atau 12,99% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 8 orang atau 10,39% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden merasa lebih nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *smartphone* persentasenya adalah cukup. Hal itu dapat terlihat dari jawaban responden yang lebih dari 50% menjawab kadang – kadang. Itu berarti sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi tidak selalu merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *smartphone*.

- 5) Untuk pernyataan “saya menjadi tidak berkonsentrasi terhadap lawan bicara karena terlalu asyik bermain *smartphone*”, diperoleh data :

Tabel 5.2

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	21	21,27%
S	23	29,87%
KK	14	18,18%
J	14	18,18%
TP	5	6,49%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 21 orang atau 21,27% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 23 orang atau 29,87% responden menjawab sering (S), sebanyak 14 orang atau 18,18%

menjawab kadang – kadang (KK) dan jarang (J), serta sebanyak 5 orang atau 6,49% menjawab tidak pernah.

Data tersebut menunjukkan bahwa responden menjadi tidak berkonsentrasi terhadap lawan bicara karena terlalu asyik bermain *smartphone* persentasenya adalah kuat. Hal tersebut dapat dilihat dari 77 orang responden sebanyak lebih dari 70% responden merasakan hal tersebut. Itu menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU menjadi tidak berkonsentrasi terhadap lawan bicara karena terlalu asyik bermain *smartphone*.

- 6) Untuk pernyataan “saya merasa was – was ketika *smartphone* saya dipinjam oleh orang lain”, diperoleh data :

Tabel 6.2

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	23	29,87%
S	13	16,88%
KK	17	22,07%
J	12	15,58%
TP	12	15,58%
Total	77	99,98%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 23 orang atau 29,87% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 13 orang atau 16,88% responden menjawab sering(S), sebanyak 17 orang atau 22,07% responden

menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 12 orang atau 15,58% responden menjawab jarang (J) dan tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden akan merasa waswas ketika *smartphonenya* dipinjam oleh orang lain persentasenya adalah kuat. Hal ini dapat terlihat dari persentase responden hampir 30% menjawab sangat sering dan sering dan lebih dari 20% menjawab kadang – kadang. Secara keseluruhan hampir 66% responden merasakan hal tersebut. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi akan merasa waswas ketika *smartphonenya* dipinjam oleh orang lain.

c. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Konatif

- 1) Untuk pernyataan “saya sering memeriksa *smartphone* disela – sela pelajaran berlangsung”, diperoleh data :

Tabel 1.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	35	45,45%
S	11	14,28%
KK	21	27,27%
J	8	10,39%
TP	2	2,60%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 35 orang atau 45,45% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 11 orang atau 14,28%

menjawab sering (S), sebanyak 2 orang atau 27,27% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 8 orang atau 10,39% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 2 orang atau 2,60% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang sering memeriksa *smartphone* di sela – sela pelajaran berlangsung persentasenya adalah kuat. Hal itu dapat terlihat sebanyak 77 orang responden hampir 80% melakukan hal tersebut. Itu berarti hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi sering memeriksa *smartphone* di sela – sela pelajaran berlangsung.

- 2) Untuk pernyataan “saya membawa *smartphone* kemanapun saya pergi”, diperoleh data :

Tabel 2.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	55	71,43%
S	15	19,48%
KK	4	5,19%
J	3	3,90%
TP	-	-
Total	77	100%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 55 orang atau 71,43% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 15 orang atau 19,48% responden menjawab sering (S), sebanyak 4 orang atau 5,19% responden

menjawab kadang – kadang (KK), dan sebanyak 3 orang atau 3,90% responden menjawab jarang (J).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang membawa *smartphone* kemanapun pergi persentasenya adalah sangat kuat. Secara keseluruhan hampir 100% responden melakukan hal tersebut. Hal itu berarti hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU membawa *smartphone* kemanapun ia pergi.

- 3) Untuk pernyataan “saya selalu mendahulukan melihat *smartphone* daripada mengerjakan tugas – tugas kuliah”, diperoleh data :

Tabel 3.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	24	31,17%
S	16	20,78%
KK	22	28,57%
J	13	16,88%
TP	2	2,60%
Total	77	100%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 24 orang atau 31,17% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 16 orang atau 20,78% responden menjawab sering (S), sebanyak 22 orang atau 28,57% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 13 orang atau 16,88% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 2 orang atau 2,60% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang selalu mendahulukan melihat *smartphone* daripada mengerjakan tugas – tugas kuliah persentasenya adalah kuat. Hal itu terbukti sebanyak 31,17% responden menjawab sangat sering, dan secara keseluruhan dari 77 orang responden lebih dari 70% responden melakukan itu. Hal ini berarti sebagian besar mahasiswa selalu mendahulukan melihat *smartphone* daripada mengerjakan tugas – tugas kuliah.

- 4) Untuk pernyataan “saya lebih sering berkomunikasi lewat *smartphone* melalui jejaring sosial daripada berkomunikasi secara langsung”, diperoleh data :

Tabel 4.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	15	19,48%
S	12	15,58%
KK	37	48,05%
J	9	11,69%
TP	4	5,19%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 15 orang atau 19,48% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 12 orang atau 15,58% responden menjawab sering (S), sebanyak 37 orang atau 48,05% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 9 orang atau 1,69%

responden jarang (J), dan sebanyak 4 orang atau 5,19% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden lebih sering berkomunikasi lewat *smartphone* melalui jejaring sosial daripada berkomunikasi secara langsung persentasenya adalah kuat. Hal ini terbukti hampir 20% responden menjawab sangat sering dan hampir 50% responden menjawab kadang – kadang. Secara keseluruhan dari 77 orang responden lebih dari 60% responden melakukan hal tersebut. Dengan demikian sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU lebih sering berkomunikasi lewat *smartphone* melalui jejaring media sosial daripada berkomunikasi secara langsung.

5) Untuk pernyataan saya merasa mudah bergaul ketika menggunakan *smartphone*, diperoleh data :

Tabel 5.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	9	11,69%
S	22	28,57%
KK	25	32,47%
J	13	16,88%
TP	8	10,39%
Total	77	100%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 9 orang atau 11,69% responden menjawab sangat sering(SS), sebanyak 22 orang atau 28,57%

responden menjawab menjawab sering (S), sebanyak 25 orang atau 32,47% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 13 orang atau 16,88% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 8 orang atau 10,39% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data menunjukkan bahwa responden yang merasa mudah bergaul ketika menggunakan *smartphone* persentasenya adalah kuat. Secara keseluruhan hampir 63% dari 77 orang responden merasakan hal tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU merasa lebih mudah bergaul ketika menggunakan *smartphone*.

- 6) Untuk pernyataan “saya lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan *smartphone*”, diperoleh data :

Tabel 6.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	8	10,39%
S	11	14,28%
KK	31	40,26%
J	19	24,67%
TP	8	10,39%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 8 orang atau 10,39% responden menjawab sangat sering (SS) dan tidak pernah (TP), sebanyak 11 orang atau 14,28% responden menjawab sering (S), sebanyak 31 orang atau

40,26% responden menjawab kadang – kadang (KK), dan sebanyak 19 orang atau 24,67% responden menjawab jarang (J).

Data menunjukkan bahwa responden yang merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan *smartphone* persentasenya adalah cukup. Hal ini ditunjukkan dari 77 orang responden hanya 8 orang yang menjawab sangat sering, sedangkan 31 orang menjawab kadang – kadang. Secara keseluruhan sebanyak 57% responden merasakan hal tersebut. Itu berarti sebagian mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan keluarga menggunakan *smartphone*.

7) Untuk pernyataan “saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan teman menggunakan *smartphone*”, diperoleh data :

Tabel 7.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	12	15,58%
S	18	23,36%
KK	32	41,56%
J	9	11,69%
TP	6	7,79%
Total	77	99,98%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 12 orang atau 15,58% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 18 orang atau 23,36% responden menjawab sering (S), sebanyak 32 orang atau 41,56%

responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 9 orang atau 11,69% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 6 orang atau 7,79% responden menjawab tidak pernah.

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan teman menggunakan *smartphone* persentasenya adalah kuat. Hal tersebut ditunjukkan dari 77 orang responden sebanyak 65% responden melakukan hal tersebut. Itu berarti sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU lebih merasa efektif ketika menjalin hubungan komunikasi dengan teman menggunakan *smartphone*.

- 8) Untuk pernyataan saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan dosen menggunakan *smartphone*, diperoleh data :

Tabel 8.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	14	18,18%
S	21	27,27%
KK	24	31,17%
J	11	14,28%
TP	7	9,09%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 14 orang atau 18,18% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 21 orang atau 27,27% responden menjawab sering (S), sebanyak 24 orang atau 31,17%

responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 11 orang atau 14,28% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 7 orang atau 9,09% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan dosen menggunakan *smartphone* persentasenya adalah kuat. Hal itu dapat dilihat dari 77 orang responden sebanyak 27% responden menjawab sering dan sebanyak 31% responden menjawab kadang – kadang. Sedangkan secara keseluruhan sebanyak 66% dari 77 orang responden melakukan hal tersebut. Itu berarti sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan dosen menggunakan *smartphone*.

9) Untuk pernyataan “saya menggunakan *smartphone* saat sedang membawa kendaraan (baik pada saat kendaraan bergerak maupun berhenti)”, diperoleh data :

Tabel 9.3

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	23	29,87%
S	14	18,18%
KK	9	11,69%
J	13	16,88%
TP	8	23,38%
Total	77	100%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 23 orang atau 28,97% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 14 orang atau 18,18% responden menjawab sering (S), sebanyak 9 orang atau 11,69% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 13 orang atau 16,88% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 8 orang atau 23,38 responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *smartphone* saat sedang membawa kendaraan (baik pada saat kendaraan bergerak maupun berhenti) persentasenya adalah kuat. Hal itu terbukti sebanyak 30% responden menjawab sangat sering. Secara keseluruhan sebanyak hampir 63% responden pernah melakukan hal tersebut. Itu berarti sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU menggunakan *smartphone* saat sedang menggunakan kendaraan.

d. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap perilaku Kognitif

- 1) Dari pernyataan menggunakan *smartphone* mempermudah saya dalam mencari informasi tentang tugas – tugas kuliah, diperoleh data :

Tabel 1.4

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	57	74,02%
S	12	15,58%
KK	5	6,49%
J	1	1,30%
TP	2	2,60%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas disimpulkan sebanyak 57 orang atau 74,02% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 12 orang atau 15,58% responden menjawab sering (S), sebanyak 5 orang atau 6,49% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 1 orang atau 1,30% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 2 orang atau 2,60% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang lebih mudah mencari informasi tentang tugas – tugas kuliah menggunakan *smartphone* persentasenya adalah sangat kuat. Hal itu terlihat sebanyak 74% responden menjawab sangat sering. Sedangkan secara keseluruhan dari 77 orang responden sebanyak lebih dari 90% melakukan hal tersebut. Itu berarti hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU menggunakan *smartphone* untuk mempermudah dalam mencari informasi tentang tugas – tugas kuliah.

- 2) Untuk pernyataan “saya merasa lebih mudah memahami materi kuliah dari sumber yang terdapat dalam *smartphone* daripada menjelaskan penjelasan dosen”, diperoleh data :

Tabel 2.4

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	32	41,56%
S	10	12,99%
KK	28	36,36%
J	5	6,49%
TP	2	2,60%
Total	77	100%

Dari tabel diatas disimpulkan sebanyak 32 orang atau 41,56% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 10 orang atau 12,99% responden menjawab sering (S), sebanyak 28 orang atau 36,36% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 5 orang atau 6,49% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 2 orang atau 2,60% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden merasa lebih mudah memahami materi kuliah dari sumber – sumber yang terdapat dalam *smartphone* daripada mendengarkan penjelasan dosen persentasenya adalah kuat. Hal tersebut terbukti sebanyak 41% responden menjawab sangat sering. Sedangkan secara keseluruhan dari 77 orang responden sebanyak hampir 77% responden merasakan hal tersebut. Hal itu dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU merasa lebih mudah memahami materi kuliah dari sumber yang terdapat dalam *smartphone* daripada mendengarkan penjelasan dosen.

- 3) Dari pernyataan menggunakan *smartphone* menambah wawasan pengetahuan saya karena mudahnya mencari informasi, diperoleh data :

Tabel 3.4

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	41	53,25%
S	25	32,47%
KK	5	6,49%
J	2	2,60%
TP	4	5,19%
Total	77	100%

Dari tabel di atas disimpulkan sebanyak 41 orang atau 53,25% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 25 orang atau 32,47% responden menjawab sering (S), sebanyak 5 orang atau 6,49% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 2 orang atau 2,60% responden menjawab jarang, dan sebanyak 4 orang atau 5,19% responden menjawab tidak pernah.

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang beranggapan bahwa menggunakan *smartphone* dapat menambah wawasan pengetahuan karena mudahnya mencari informasi persentasenya adalah sangat kuat. Hal itu terbukti sebanyak lebih dari 50% responden menjawab sangat sering. Secara keseluruhan sebanyak lebih dari 85% responden melakukan hal tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi menggunakan *smartphone* untuk menambah wawasan pengetahuan mereka karena mudahnya mencari informasi.

- 4) Untuk pernyataan “saya merasa lebih mudah memperoleh inspirasi ketika membuka *smartphone*”, diperoleh data :

Tabel 4.4

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	29	37,66%
S	18	23,38%
KK	19	24,67%
J	3	3,90%
TP	8	10,39%
Total	77	100%

Dari tabel diatas disimpulkan sebanyak 29 orang atau 37,66% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 18 orang atau 23,38% responden menjawab sering (S), sebanyak 19 orang atau 24,67% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 3 orang atau 3,90% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 8 orang atau 10,39% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan responden yang merasa lebih mudah memperoleh inspirasi ketika membuka *smartphone* persentasenya adalah kuat. Hal ini terbukti sebanyak 37% responden menjawab sangat sering, dan sebanyak 23% responden menjawab sering. Sedangkan secara keseluruhan dari 77 orang responden sebanyak hampir 75% responden merasakan hal tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU merasa lebih mudah mencari inspirasi ketika membuka *smartphone*.

- 5) Untuk pernyataan “segala sesuatu yang ada dalam aplikasi *smartphone* merupakan sumber inspirasi saya”, diperoleh data :

Tabel 5.4

Jawaban responden	Jumlah	Persentase (%)
SS	20	25,97%
S	17	22,08%
KK	19	24,67%
J	11	14,28%
TP	10	12,99%
Total	77	99,99%

Dari tabel diatas disimpulkan sebanyak 20 orang atau 25,97% responden menjawab sangat sering (SS), sebanyak 17 orang atau 22,08% responden menjawab sering (S), sebanyak 19 orang atau 24,67% responden menjawab kadang – kadang (KK), sebanyak 11 orang atau 14,28% responden menjawab jarang (J), dan sebanyak 10 orang atau 12,99% responden menjawab tidak pernah (TP).

Data tersebut menunjukkan bahwa responden yang beranggapan segala sesuatu yang terdapat dalam *smartphone* merupakan sumber insiprasi persentasenya adala kuat. Hal ini terbukti sebanyak 26% responden menjawab sangat sering dan sebanyak 22% responden menjawab sering. Secara keseluruhan sebanyak lebih dari 65% responden beranggapan seperti itu. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU beranggapan segala sesuatu yang terdapat dalam aplikasi *smartphone* merupakan sumber inspirasi baginya.

2. Analisis Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa

a. Variabel Penggunaan *Smartphone* (X)

Dalam mengukur pengaruh penggunaan *smartphone*, peneliti menggunakan indikator intensitas. Indikator yang terdapat dalam intensitas penggunaan *smartphone* yaitu frekuensi, durasi, dan isi. Berdasarkan data yang didapat diperoleh nilai rata – rata persentase sebesar 80,45%. Berdasarkan skor interpretasi menurut Arikunto, dapat disimpulkan bahwa indikator yang terdapat dalam intensitas penggunaan *smartphone* termasuk

kategori kuat. Hal itu diartikan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* dikalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi adalah tinggi.

b. Variabel Perilaku Komunikasi (Y)

Dalam mengukur pengaruh penggunaan *smartphone*, peneliti menggunakan indikator perilaku komunikasi. Indikator yang terdapat pada variabel perilaku komunikasi yaitu afektif, konatif, dan kognitif. Dari penelitian yang dilakukan, persentase rata – rata dari pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku afektif adalah 65,54%, persentase rata – rata dari pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku konatif adalah 69,29%, dan persentase rata – rata dari pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku kognitif adalah 78,96%. Dengan nilai rata – rata antara 65 – 79% berdasarkan skor interpretasi menurut Arikunto dapat disimpulkan bahwa indikator yang terdapat pada variabel perilaku komunikasi termasuk dalam kategori kuat. Hal itu berarti *smartphone* mempengaruhi perilaku komunikasi pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU.

3. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU

Data membuktikan penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi. Tanggapan responden menunjukkan bahwa mereka rata – rata menggunakan *smartphone* dengan frekuensi dan durasi yang tinggi. Selain itu konten yang digunakan pun beragam, mulai dari *game*, sosial media, *chatting online*, dan *e-mail*.

Mahasiswa beranggapan bahwa menggunakan *smartphone* mampu membantu mereka menyelesaikan tugas – tugas kuliah. Sebagian besar mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU akan merasa cemas jika *smartphone* miliknya tertinggal dirumah. Bahkan mereka akan merasa waswas jika *smartphone* miliknya dipinjam oleh orang lain. Hal tersebut berdampak kepada perilaku komunikasi yang dialami oleh mahasiswa. Akibat dari seringnya bermain *smartphone* mahasiswa menjadi tidak berkonsentrasi terhadap lawan bicaranya karena terlalu asyik bermain *smartphone*. Hal tersebut tentunya menjadi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* itu sendiri jika mahasiswa tidak dapat menempatkan waktu yang tepat untuk bermain *smartphone*.

Hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU pasti membawa *smartphone* kemanapun mereka pergi. Mereka seolah tidak dapat terpisah dari benda tersebut. Segala bentuk aktivitas mereka lakukan dengan menggunakan *smartphone*. Mahasiswa Ilmu Komunikasi cenderung merasa lebih efektif menjalin komunikasi melalui *smartphonenya*, mulai dari berkomunikasi dengan teman, orang tua, bahkan dosen sekalipun. Selain memiliki dampak positif karena mempermudah dalam berkomunikasi, hal tersebut tentunya menjadi berdampak terhadap perilaku mahasiswa, yang mana karena terlalu seringnya mereka berkomunikasi menggunakan *smartphone* terkadang justru membuat mahasiswa menjadi tidak dapat mengenal satu sama lain secara langsung dan dekat, terutama kepada dosen.

Terlalu sering bermain *smartphone* membuat mahasiswa tidak dapat memilah mana waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain *smartphone* dan waktu yang seharusnya tidak digunakan untuk bermain *smartphone*. Mahasiswa seringkali memeriksa *smartphone* nya di sela – sela pelajaran kuliah sedang berlangsung. Hal itu tentunya terlihat sangat tidak baik yang mana disaat dosen sedang menjelaskan mahasiswa justru asyik sendiri dengan ponsel pintarnya. Akibatnya mahasiswa pun lebih mendahulukan melihat *smartphone* daripada mengerjakan tugas – tugas kuliahnya.

Terlalu sering menggunakan *smartphone* juga membawa beberapa pengaruh positif terhadap perilaku mahasiswa. Canggihnya sistem yang terdapat dalam *smartphone* membuat mahasiswa menjadi lebih mudah dalam mencari informasi tentang tugas – tugas kuliah. Mahasiswa yang tidak mengerti penjelasan dosen dapat memahami materi kuliahnya melalui *smartphone*. Hal tersebut tentunya sangat membantu proses belajar dilakngan mahasiswa. Jika digunakan dengan benar, *smartphone* dapat menambah wawasan mahasiswa karena mudahnya mencari informasi. Selain itu ternyata *smartphone* mempermudah mahasiswa memperoleh inspirasi karena menurut mereka segala sesuatu yang terdapat dalam *smartphone* merupakan sumber insipasi.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya serta pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terhadap perilaku komunikasi, pengguna berkeyakinan bahwa penggunaan *smartphone* tersebut sangat baik. Baik berupa kesadaran mengenai manfaat penggunaan *smartphone* dalam mendapatkan informasi serta dalam membuka wawasan tentang pengetahuan baru. Namun ada beberapa pengaruh negatif dari penggunaan alat tersebut diantaranya mahasiswa menjadi tidak berkonsentrasi terhadap lawan bicara karena terlalu asyik bermain *smartphone*. Berdasarkan analisis deskriptif, tanggapan responden tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi mencapai nilai 71,26%. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku komunikasi termasuk dalam kategori baik berdasarkan nilai rata – rata persentase total tanggapan responden terhadap variabel perilaku komunikasi yang mencakup aspek afektif, konatif, dan kognitif. Jika dilihat rata – rata persentase subvariabel, aspek yang memiliki nilai paling tinggi yaitu aspek kognitif dengan nilai persentase 78,96%.
2. Berdasarkan hasil penelitian dari sub variabel pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku afektif diperoleh skor rata – rata sebesar

65,54%. Yang mana nilai tertinggi diperoleh dari pernyataan “saya merasa cemas jika *smartphone* tertinggal dirumah” dengan persentase 77,14%

3. Berdasarkan hasil penelitian dari sub variabel pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku konatif diperoleh skor rata – rata sebesar 69,29%. Yang mana nilai tertinggi diperoleh dari pernyataan “saya selalu membawa *smartphone* kemanapun saya pergi” dengan persentase 91,69%
4. Berdasarkan hasil penelitian dari sub variabel pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku kognitif diperoleh skor rata – rata sebesar 78,96%. Yang mana nilai tertinggi diperoleh dari pernyataan “menggunakan *smartphone* mempermudah saya dalam mencari informasi tentang tugas – tugas kuliah” dengan persentase 91,17%

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi, peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan dan solusi permasalahan serta dapat menjadi bahan pertimbangan di masa mendatang antara lain adalah sebagai berikut :

1. Saran Akademis

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti menyarankan pada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama agar mengkombinasikan dengan teori lain yang tidak terdapat dalam teori ini. Selain itu peneliti selanjutnya lebih mengembangkan penelitian ini dengan memperluas jumlah populasi tidak hanya dikalangan mahasiswa Ilmu

Komunikasi tapi juga seluruh mahasiswa UINSU dijadikan sebagai populasi.

2. Secara Praktis

Untuk para pengguna *smartphone* khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU diharapkan tidak menggunakan *smartphone* dengan frekuensi yang terlalu sering dan durasi yang sangat lama dalam mengakses konten jejaring sosial, *game*, *email*, *chatting online*, dan lain sebagainya. Hal itu tidak boleh dilakukan karena dapat mengganggu kesehatan dari radiasi yang dihasilkan alat tersebut, selain itu juga bisa mempengaruhi perilaku komunikasi pengguna *smartphone* itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta : Prenadamedia grup
- Kartono, Kartini. 2005. *Teori Kepribadian*. Bandung : Mandar Maju
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta : Kencana
- Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Suyanto, Bagong. 2017. *Sosiologi Ekonomi (kapitalisme dan konsumsi di era masyarakat post-modernisasi)*. Jakarta : Kencana
- Sarwono, S.W. 2002. *Teori – Teori Psikologi Sosial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung. : Tarsito
- Suharsimi, A. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumber lain :**
- Adhelia, Jenny Ika. 2017. *Pengaruh Kecanduan Gawai Smartphone Terhadap Pembentukan Perilaku dan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan. karya-ilmiah.um.ac.id

- Aryani, Bertina Surya. 2017. *Hubungan Kecanduan Smartphone Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Kedokteran Semester VI Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta*. Jurnal Pendidikan. eprints.uns.ac.id
- Hakikin, Muhamad Ihsan. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al – Luqmaniyyah Yogyakarta*. Dalam skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Prasetyo. Rahmad. 2017. *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan. eprints.ums.ac.id
- Putri, Annisa Yusonia. 2018. *Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja*. Dalam skripsi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
- Radilya, Nizar Rabbi, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Paud Agapedia. Ejournal.upl.edu
- Sa'adah. 2015. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon*. Dalam skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

LAMPIRAN 2 :

PERHITUNGAN SKOR DALAM JAWABAN

A. INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*

1. Untuk pernyataan “Saya menggunakan *smartphone* dengan segala fasilitasnya (*game, facebook, instagram, youtube, whatsapp*, dan lain – lain) lebih dari 5 jam dalam sehari”

Menjawab 5	: 46 orang	= 5 x 46	= 230
Menjawab 4	: 22 orang	= 4 x 22	= 88
Menjawab 3	: 5 orang	= 3 x 5	= 15
Menjawab 2	: 3 orang	= 2 x 3	= 6
Menjawab 1	: 1 orang	= 1 x 1	= 1

+

Jumlah : 77 orang = 340

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = 77 x 5 = 385

Jumlah skor item ideal terendah = 77 x 1 = 77

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

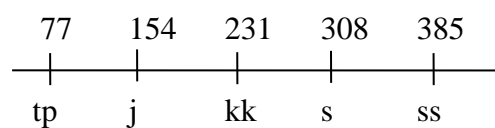
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



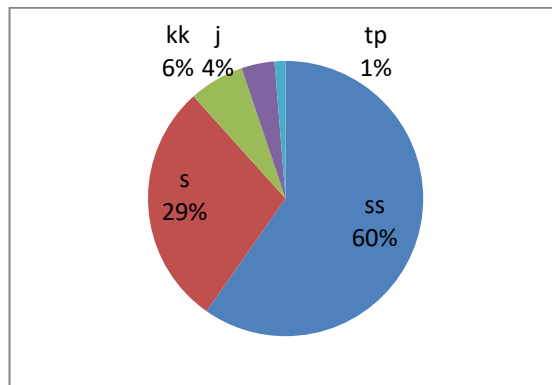
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{340}{385} \times 100\%$
 =88,31%

maka presentasinya adalah sangat kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

46 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{46}{77} \times 100\%$	= 59,74%
22 orang menjawab sering (s)	: $\frac{22}{77} \times 100\%$	= 28,57%
5 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{5}{77} \times 100\%$	= 6,49%
3 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{3}{77} \times 100\%$	= 3,89%
1 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{1}{77} \times 100\%$	= 1,29%
jumlah	—————	= 99,98%

d. diagram



2. Untuk pernyataan “Saya menggunakan *smartphone* pada pagi, siang, dan malam hari”

Menjawab 5	: 48 orang	= 5 x 48	= 240
Menjawab 4	: 16 orang	= 4 x 16	= 64
Menjawab 3	: 11 orang	= 3 x 11	= 33
Menjawab 2	: 2 orang	= 2 x 2	= 2
Menjawab 1	: - orang	= -	= -
<hr/>			
Jumlah	: 77 orang		= 339

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = $77 \times 5 = 385$

Jumlah skor item ideal terendah = $77 \times 1 = 77$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

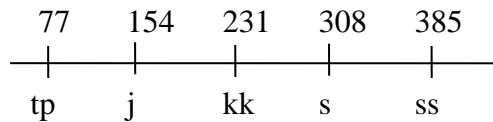
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{339}{385} \times 100\%$
 =88,05%

maka presentasinya adalah sangat kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

48 orang menjawab sangat sering (ss) : $\frac{48}{77} \times 100\% = 62,33\%$

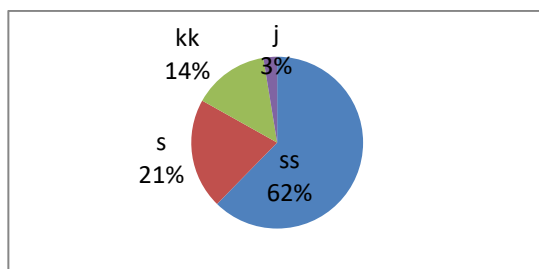
16 orang menjawab sering (s) : $\frac{16}{77} \times 100\% = 20,78\%$

11 orang menjawab kadang - kadang (kk) : $\frac{11}{77} \times 100\% = 14,28\%$

2 orang menjawab jarang (j) : $\frac{2}{77} \times 100\% = 2,59\%$

jumlah ————— = 99,98%

d. diagram



3. Untuk pernyataan “Saya menggunakan *smartphone* (seperti untuk mengakses internet, *chatting*, bermain game, dll) sampai larut malam”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 37 \text{ orang} \quad = 5 \times 37 \quad = 185$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 13 \text{ orang} \quad = 4 \times 13 \quad = 52$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 19 \text{ orang} \quad = 3 \times 19 \quad = 57$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 6 \text{ orang} \quad = 2 \times 6 \quad = 12$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 2 \text{ orang} \quad = 1 \times 2 \quad = 2$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 308$$

$$\text{c. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

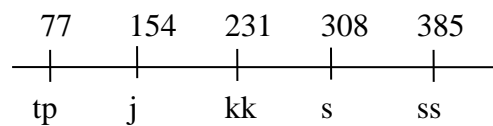
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



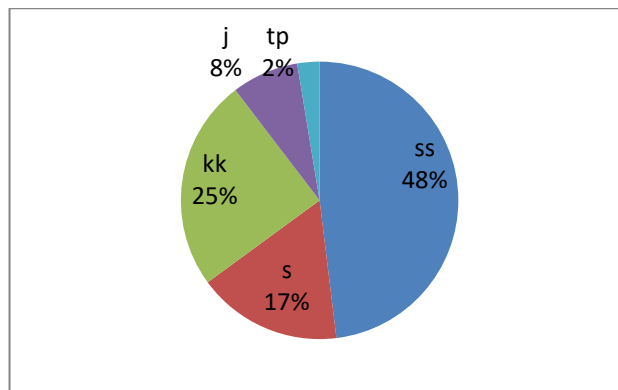
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{308}{385} \times 100\% = 80\%$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

37 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{37}{77} \times 100\%$	= 48,05%
13 orang menjawab sering (s)	: $\frac{13}{77} \times 100\%$	= 16,88%
19 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{19}{77} \times 100\%$	= 24,67%
6 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{6}{77} \times 100\%$	= 7,79 %
2 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{2}{77} \times 100\%$	= 2,59%
jumlah	—————	= 99,98%

d. diagram



4. Untuk pernyataan “Hampir seluruh waktu luang saya gunakan untuk bermain *smartphone*”

Menjawab 5	: 28 orang	= 5 x 28	= 140
Menjawab 4	: 18 orang	= 4 x 18	= 72
Menjawab 3	: 21 orang	= 3 x 21	= 63
Menjawab 2	: 7 orang	= 2 x 7	= 14
Menjawab 1	: 3 orang	= 1 x 3	= 3
<hr/>			
Jumlah	: 77 orang	=	292

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = 77×5 = 385

Jumlah skor item ideal terendah = 77×1 = 77

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

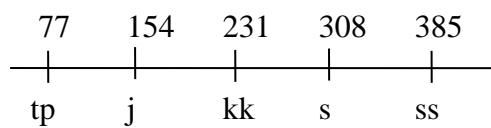
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



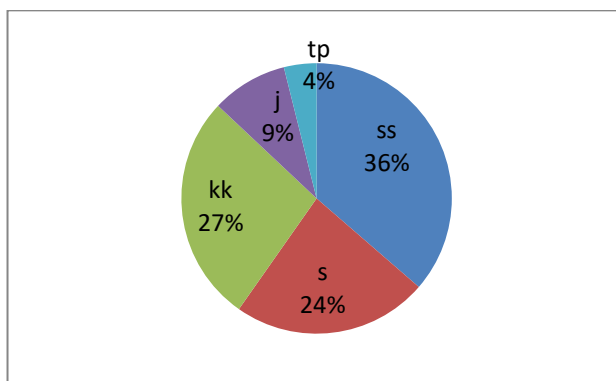
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{292}{385} \times 100\%$
 $=75,84\%$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

28 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{28}{77} \times 100\%$	= 36,36%
18 orang menjawab sering (s)	: $\frac{18}{77} \times 100\%$	= 23,38 %
21 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{21}{77} \times 100\%$	= 27,27 %
7 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{7}{77} \times 100\%$	= 9,09 %
3 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{3}{77} \times 100\%$	= 3,90%
jumlah	—————	= 100%

d. diagram



5. Untuk pernyataan “Saat berkomunikasi menggunakan *smartphone* biasanya saya membahas mengenai tugas kuliah”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 20 \text{ orang} \quad = 5 \times 20 \quad = 100$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 23 \text{ orang} \quad = 4 \times 23 \quad = 92$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 19 \text{ orang} \quad = 3 \times 19 \quad = 57$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 6 \text{ orang} \quad = 2 \times 6 \quad = 12$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 9 \text{ orang} \quad = 1 \times 9 \quad = 9$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 270$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

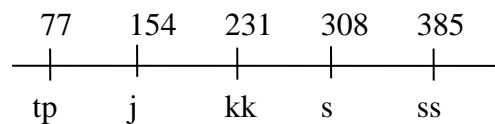
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{270}{385} \times 100\%$

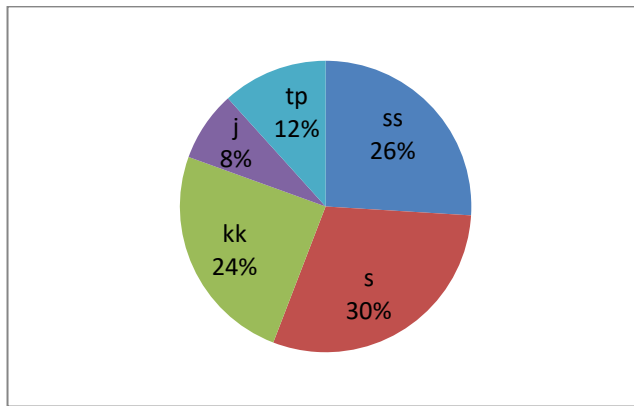
$$= 70,13\%$$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

20 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{20}{77} \times 100\%$	= 25,97%
23 orang menjawab sering (s)	: $\frac{23}{77} \times 100\%$	= 29,87%
19 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{19}{77} \times 100\%$	= 24,67%
6 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{6}{77} \times 100\%$	= 7,79%
9 orang menjawab sangat tidak pernah (tp)	: $\frac{9}{77} \times 100\%$	= 11,69 %
jumlah	—————	= 99,99%

d. diagram



Berdasarkan perhitungan dari kelima pernyataan diatas maka persentase rata – rata dari indikator intensitas penggunaan *smartphone* dapat dihitung :

$$\bar{x} = \frac{\text{Jumlah seluruh persentase}}{\text{Banyaknya butir pernyataan}}$$

$$\bar{x} = \frac{402,33\%}{5}$$

$$\bar{x} = 80,45\%$$

B. PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU AFEKTIF

6. Untuk pernyataan “Saya akan merasa cemas jika *smartphone* tertinggal dirumah”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 28 \text{ orang} \quad = 5 \times 28 \quad = 140$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 22 \text{ orang} \quad = 4 \times 22 \quad = 88$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 18 \text{ orang} \quad = 3 \times 18 \quad = 54$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 6 \text{ orang} \quad = 2 \times 6 \quad = 12$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 3 \text{ orang} \quad = 1 \times 3 \quad = 3$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 297$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

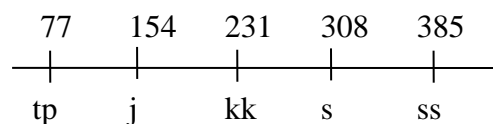
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{297}{385} \times 100\%$

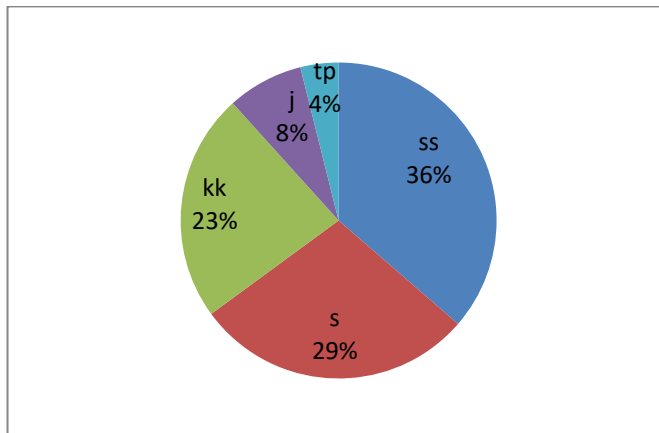
$$= 77,14\%$$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

28 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{28}{77} \times 100\%$	= 36,36%
22 orang menjawab sering (s)	: $\frac{22}{77} \times 100\%$	= 28,57%
18 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{18}{77} \times 100\%$	= 23,38 %
6 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{6}{77} \times 100\%$	= 7,79%
3 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{3}{77} \times 100\%$	= 3,90%
jumlah	—————	= 100%

d. diagram



7. Untuk pernyataan “Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika asyik menggunakan *smartphone*”

Menjawab 5	: 12 orang	= 5 x 12	= 60
Menjawab 4	: 11 orang	= 4 x 11	= 44
Menjawab 3	: 30 orang	= 3 x 30	= 90
Menjawab 2	: 14 orang	= 2 x 14	= 28
Menjawab 1	: 10 orang	= 1 x 10	= 10
<hr style="border-top: 1px solid black;"/>			
Jumlah	: 77 orang	=	232

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = $77 \times 5 = 385$

Jumlah skor item ideal terendah = $77 \times 1 = 77$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

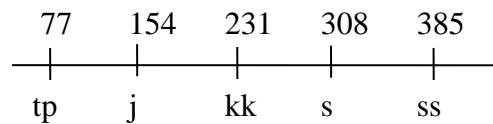
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{232}{385} \times 100\%$

= 60,26%

maka persentasenya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

12 orang menjawab sangat sering (ss) : $\frac{12}{77} \times 100\% = 15,58\%$

11 orang menjawab sering (s) : $\frac{11}{77} \times 100\% = 14,28\%$

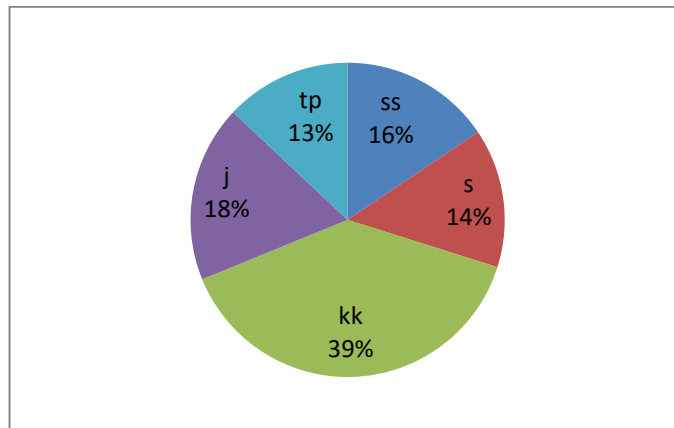
30 orang menjawab kadang - kadang (kk) : $\frac{30}{77} \times 100\% = 38,96\%$

14 orang menjawab jarang (j) : $\frac{14}{77} \times 100\% = 18,18\%$

10 orang menjawab tidak pernah (tp) : $\frac{10}{77} \times 100\% = 12,99\%$

jumlah _____ = 99,99%

d. diagram



8. Untuk pernyataan “Saya cenderung merasa lebih dekat dengan teman melalui media sosial daripada di dunia nyata”

$$\text{Menjawab 5} \quad : \quad 8 \text{ orang} \quad = 5 \times 8 \quad = 40$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : \quad 14 \text{ orang} \quad = 4 \times 14 \quad = 56$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : \quad 31 \text{ orang} \quad = 3 \times 31 \quad = 93$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : \quad 15 \text{ orang} \quad = 2 \times 15 \quad = 30$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : \quad 9 \text{ orang} \quad = 1 \times 9 \quad = 9$$

$$\text{Jumlah} \quad : \quad 77 \text{ orang} \quad = 228$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

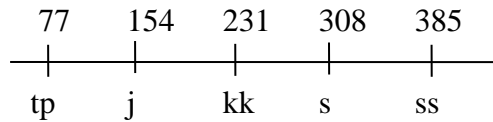
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



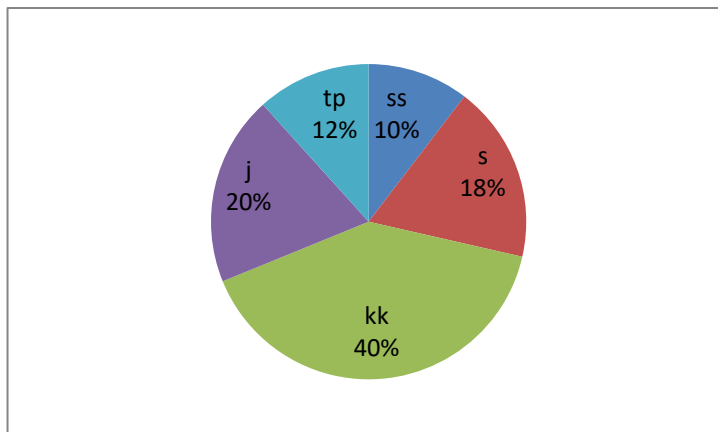
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{228}{385} \times 100\%$
 $= 59,22\%$

maka presentasinya adalah cukup

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

8 orang menjawab sangat sering (ss)	$:\frac{8}{77} \times 100\%$	= 10,39%
14 orang menjawab sering (s)	$:\frac{14}{77} \times 100\%$	= 18,18%
31 orang menjawab kadang - kadang (kk)	$:\frac{31}{77} \times 100\%$	= 40,26%
15 orang menjawab jarang (j)	$:\frac{15}{77} \times 100\%$	= 19,48%
9 orang menjawab tidak pernah (tp)	$:\frac{9}{77} \times 100\%$	= 11,69%
jumlah	_____	= 100%

d. diagram



9. Untuk pernyataan “Saya merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *smartphone*”

$$\text{Menjawab 5} \quad : \quad 8 \text{ orang} \quad = 5 \times 8 \quad = 40$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : \quad 10 \text{ orang} \quad = 4 \times 10 \quad = 40$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : \quad 41 \text{ orang} \quad = 3 \times 41 \quad = 123$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : \quad 10 \text{ orang} \quad = 2 \times 10 \quad = 20$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : \quad 8 \text{ orang} \quad = 1 \times 8 \quad = 8$$

$$\text{Jumlah} \quad : \quad 77 \text{ orang} \quad = 231$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

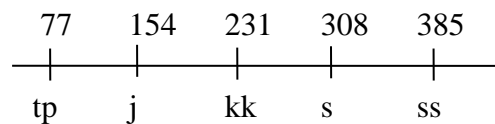
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



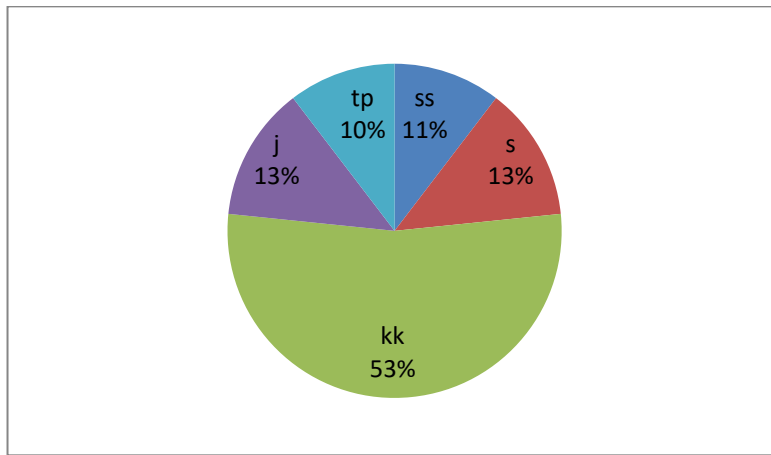
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{231}{385} \times 100\% = 60\%$

maka persentasenya adalah cukup

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

8 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{8}{77} \times 100\%$	= 10,39%
10 orang menjawab sering (s)	: $\frac{10}{77} \times 100\%$	= 12,99%
41 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{41}{77} \times 100\%$	= 53,24%
10 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{10}{77} \times 100\%$	= 12,99%
8 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{8}{77} \times 100\%$	= 10,39%
jumlah	—————	= 100%

d. diagram



10. Untuk pernyataan “Saya menjadi tidak berkonsentrasi terhadap lawan bicara karena terlalu asyik bermain *smartphone*”

Menjawab 5	: 21 orang	= 5 x 21	= 105
Menjawab 4	: 23 orang	= 4 x 23	= 92
Menjawab 3	: 14 orang	= 3 x 14	= 42
Menjawab 2	: 14 orang	= 2 x 14	= 28
Menjawab 1	: 5 orang	= 1 x 5	= 5
<hr style="border-top: 1px solid black;"/>			
Jumlah	: 77 orang		= 272

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = $77 \times 5 = 385$

Jumlah skor item ideal terendah = $77 \times 1 = 77$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

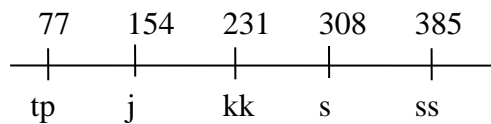
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{272}{385} \times 100\%$

= 70,65%

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

21 orang menjawab sangat sering (ss) : $\frac{21}{77} \times 100\% = 27,27\%$

23 orang menjawab sering (s) : $\frac{23}{77} \times 100\% = 29,87\%$

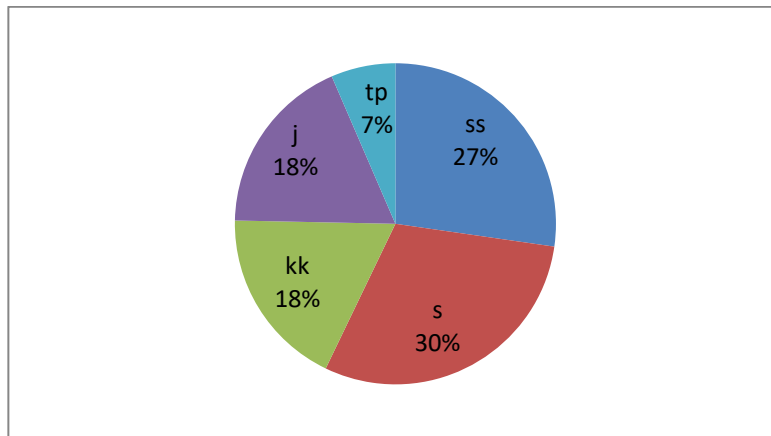
14 orang menjawab kadang - kadang (kk) : $\frac{14}{77} \times 100\% = 18,18\%$

14 orang menjawab jarang (j) : $\frac{14}{77} \times 100\% = 18,18\%$

5 orang menjawab tidak pernah (tp) : $\frac{5}{77} \times 100\% = 6,49\%$

jumlah ————— = 99,99%

d. diagram



11. Untuk pernyataan "Saya merasa waswas ketika *smartphone* saya dipinjam oleh orang lain"

$$\text{Menjawab 5} \quad : 23 \text{ orang} \quad = 5 \times 23 \quad = 115$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 13 \text{ orang} \quad = 4 \times 13 \quad = 52$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 17 \text{ orang} \quad = 3 \times 17 \quad = 51$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 12 \text{ orang} \quad = 2 \times 12 \quad = 24$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 12 \text{ orang} \quad = 1 \times 12 \quad = 12$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 254$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

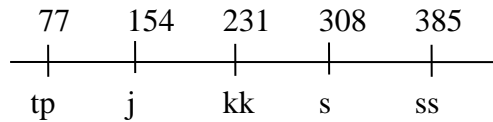
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



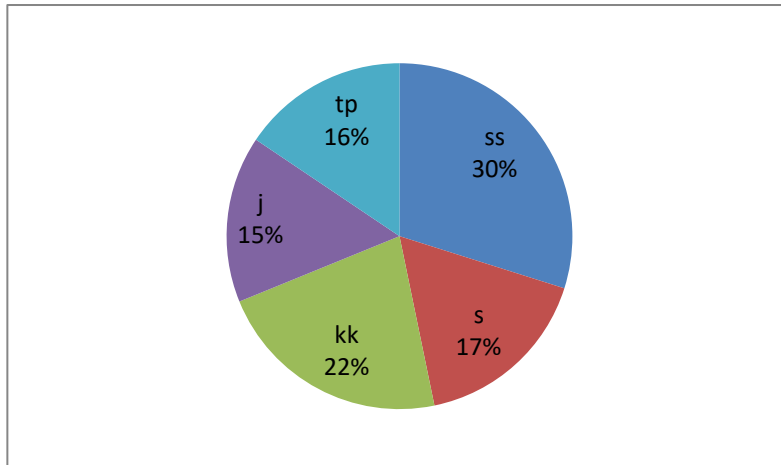
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{254}{385} \times 100\%$
 $=65,97\%$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

23 orang menjawab sangat sering (ss)	$:\frac{23}{77} \times 100\%$	= 29,87%
13 orang menjawab sering (s)	$:\frac{13}{77} \times 100\%$	= 16,88%
17 orang menjawab kadang - kadang (kk)	$:\frac{17}{77} \times 100\%$	= 22,07%
12 orang menjawab jarang (j)	$:\frac{12}{77} \times 100\%$	= 15,58%
12 orang menjawab tidak pernah (tp)	$:\frac{12}{77} \times 100\%$	= 15,58%
jumlah	—————	= 99,98%

d. diagram



Berdasarkan perhitungan dari keenam pernyataan diatas maka persentase rata – rata dari indikator pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku afektif dapat dihitung :

$$\bar{x} = \frac{\text{Jumlah seluruh persentase}}{\text{Banyaknya butir pernyataan}}$$

$$\bar{x} = \frac{393,24\%}{6}$$

$$\bar{x} = 65,54\%$$

C. PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU KONATIF

12. Untuk pernyataan “Saya sering memeriksa *smartphone* di sela – sela pelajaran berlangsung”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 35 \text{ orang} \quad = 5 \times 35 \quad = 175$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 11 \text{ orang} \quad = 4 \times 11 \quad = 44$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 21 \text{ orang} \quad = 3 \times 21 \quad = 63$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 8 \text{ orang} \quad = 2 \times 8 \quad = 16$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 2 \text{ orang} \quad = 1 \times 2 \quad = 2$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 300$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

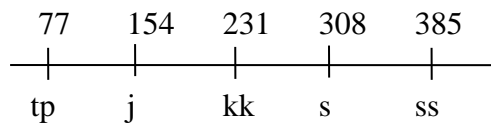
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



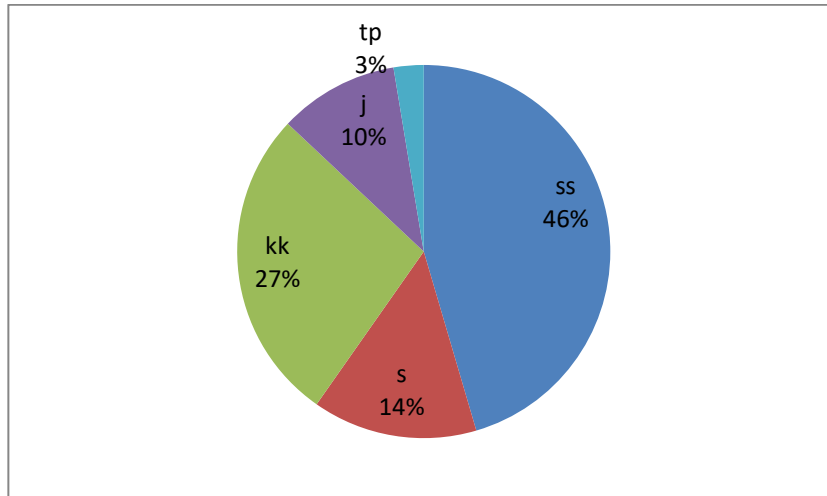
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{300}{385} \times 100\%$
=77,92%

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

35 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{35}{77} \times 100\%$	= 45,45%
11 orang menjawab sering (s)	: $\frac{11}{77} \times 100\%$	= 14,28%
21 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{21}{77} \times 100\%$	= 27,27%
8 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{8}{77} \times 100\%$	= 10,39%
2 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{2}{77} \times 100\%$	= 2,60%
jumlah	_____	= 99,99%

d. diagram



13. Untuk pernyataan “Saya membawa *smartphone* kemanapun saya pergi”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 55 \text{ orang} \quad = 5 \times 55 \quad = 275$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 15 \text{ orang} \quad = 4 \times 15 \quad = 60$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 4 \text{ orang} \quad = 3 \times 4 \quad = 12$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 3 \text{ orang} \quad = 2 \times 3 \quad = 6$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : - \text{ orang} \quad = - \quad = -$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 353$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

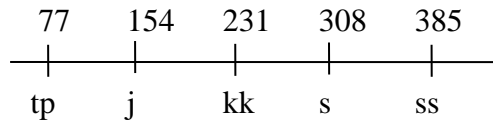
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



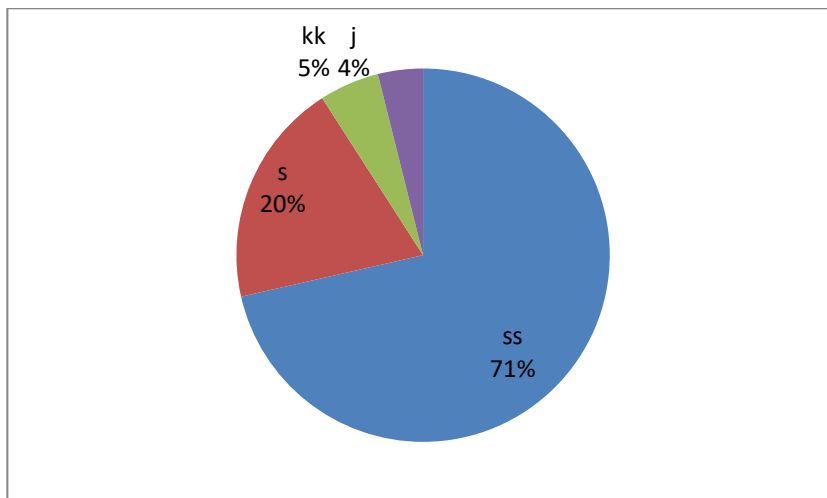
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{353}{385} \times 100\%$
 $=91,69\%$

maka presentasinya adalah sangat kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

55 orang menjawab sangat sering (ss)	$:\frac{55}{77} \times 100\%$	= 71,43%
15 orang menjawab sering (s)	$:\frac{15}{77} \times 100\%$	= 19,48%
4 orang menjawab kadang - kadang (kk)	$:\frac{4}{77} \times 100\%$	= 5,19%
3 orang menjawab jarang (j)	$:\frac{3}{77} \times 100\%$	= 3,90%
jumlah	_____	= 100%

d. diagram



14. Untuk pernyataan “Selalu mendahulukan melihat *smartphone* daripada mengerjakan tugas – tugas kuliah”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 24 \text{ orang} \quad = 5 \times 24 \quad = 120$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 16 \text{ orang} \quad = 4 \times 16 \quad = 64$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 22 \text{ orang} \quad = 3 \times 22 \quad = 66$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 3 \text{ orang} \quad = 2 \times 13 \quad = 26$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 2 \text{ orang} \quad = 1 \times 2 \quad = 2$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 278$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

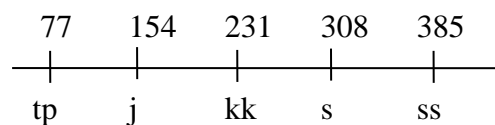
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{278}{385} \times 100\%$

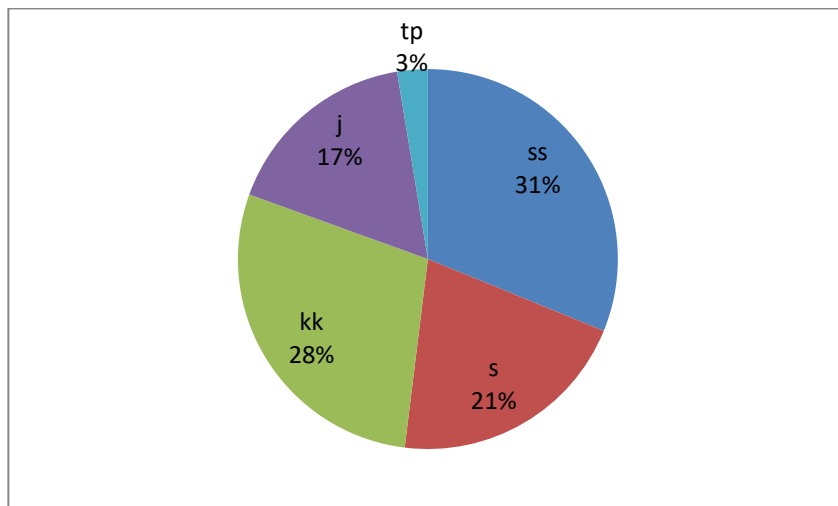
$$= 72,21\%$$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

24 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{24}{77} \times 100\%$	= 31,17%
16 orang menjawab sering (s)	: $\frac{16}{77} \times 100\%$	= 20,78%
22 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{22}{77} \times 100\%$	= 28,57%
13 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{13}{77} \times 100\%$	= 16,88%
2 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{2}{77} \times 100\%$	= 2,60%
jumlah	—————	= 100%

d. diagram



15. Untuk pernyataan “Saya lebih sering berkomunikasi lewat *smartphone* melalui jejaring sosial daripada berkomunikasi secara langsung”

Menjawab 5	: 15 orang	= 5 x 15	= 75
Menjawab 4	: 12 orang	= 4 x 12	= 48
Menjawab 3	: 37 orang	= 3 x 37	= 111
Menjawab 2	: 9 orang	= 2 x 9	= 18
Menjawab 1	: 4 orang	= 1 x 4	= 4
<hr/>			
Jumlah	: 77 orang		= 256

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} = 77 \times 5 = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} = 77 \times 1 = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

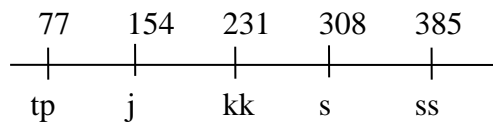
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{256}{385} \times 100\%$

$$= 66,49\%$$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

$$15 \text{ orang menjawab sangat sering (ss)} \quad : \frac{15}{77} \times 100\% = 19,48\%$$

$$12 \text{ orang menjawab sering (s)} \quad : \frac{12}{77} \times 100\% = 15,58\%$$

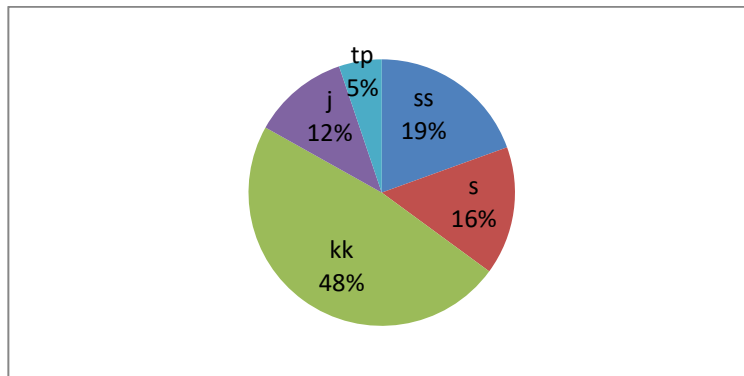
$$37 \text{ orang menjawab kadang - kadang (kk)} \quad : \frac{37}{77} \times 100\% = 48,05\%$$

$$9 \text{ orang menjawab jarang (j)} \quad : \frac{9}{77} \times 100\% = 11,69\%$$

$$4 \text{ orang menjawab tidak pernah (tp)} \quad : \frac{4}{77} \times 100\% = 5,19\%$$

$$\text{jumlah} \quad \text{-----} = 99,99\%$$

d. diagram



16. Untuk pernyataan “Saya merasa mudah bergaul ketika menggunakan *smartphone*”

Menjawab 5	: 9 orang	= 5 x 9	= 45
Menjawab 4	: 22 orang	= 4 x 22	= 88
Menjawab 3	: 25 orang	= 3 x 25	= 75
Menjawab 2	: 13 orang	= 2 x 13	= 26
Menjawab 1	: 8 orang	= 1 x 8	= 8
<hr/>			
Jumlah	: 77 orang		= 242

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = $77 \times 5 = 385$

Jumlah skor item ideal terendah = $77 \times 1 = 77$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

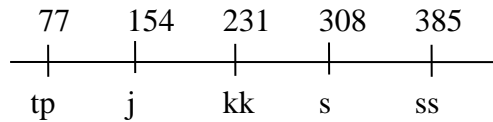
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



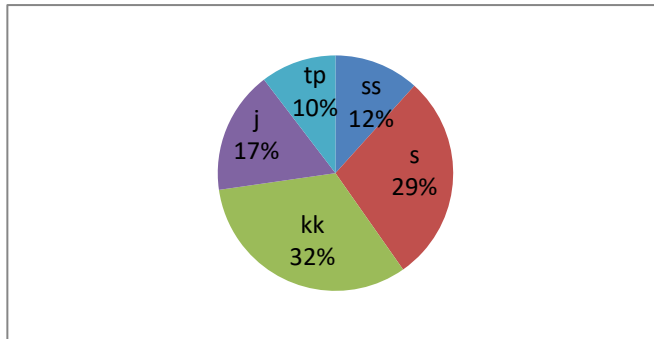
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{242}{385} \times 100\%$
 $= 62,85\%$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

9 orang menjawab sangat sering (ss)	$:\frac{9}{77} \times 100\%$	= 11,69%
22 orang menjawab sering (s)	$:\frac{22}{77} \times 100\%$	= 28,57%
25 orang menjawab kadang - kadang (kk)	$:\frac{25}{77} \times 100\%$	= 32,47%
13 orang menjawab jarang (j)	$:\frac{13}{77} \times 100\%$	= 16,88%
8 orang menjawab tidak pernah (tp)	$:\frac{8}{77} \times 100\%$	= 10,39%
jumlah	—————	= 100%

d. diagram



17. Untuk pernyataan “Saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan *smartphone*”

Menjawab 5	: 8 orang	= 5 x 8	= 40
Menjawab 4	: 11 orang	= 4 x 12	= 44
Menjawab 3	: 31 orang	= 3 x 31	= 93
Menjawab 2	: 19 orang	= 2 x 19	= 38
Menjawab 1	: 8 orang	= 1 x 8	= 8
Jumlah	: 77 orang		= 223

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} = 77 \times 5 = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} = 77 \times 1 = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

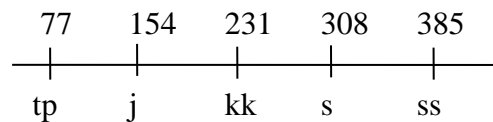
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{223}{385} \times 100\%$

$$= 57,92\%$$

maka persentasenya adalah cukup

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

$$8 \text{ orang menjawab sangat sering (ss)} : \frac{8}{77} \times 100\% = 10,39\%$$

$$11 \text{ orang menjawab sering (s)} : \frac{11}{77} \times 100\% = 14,28\%$$

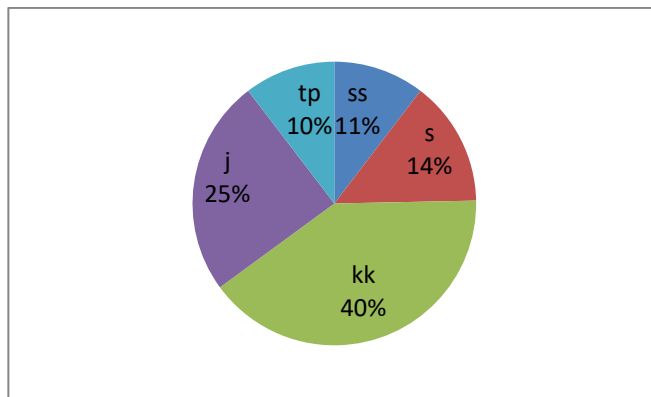
$$31 \text{ orang menjawab kadang - kadang (kk)} : \frac{31}{77} \times 100\% = 40,26\%$$

$$19 \text{ orang menjawab jarang (j)} : \frac{19}{77} \times 100\% = 24,67\%$$

$$8 \text{ orang menjawab tidak pernah (tp)} : \frac{8}{77} \times 100\% = 10,39\%$$

$$\text{jumlah} \quad \text{—————} = 99,99\%$$

d. diagram



18. Untuk pernyataan “Saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan teman menggunakan *smartphone*”

Menjawab 5	: 12 orang	= 5 x 12	= 60
Menjawab 4	: 18 orang	= 4 x 18	= 72
Menjawab 3	: 32 orang	= 3 x 32	= 96
Menjawab 2	: 9 orang	= 2 x 9	= 18
Menjawab 1	: 6 orang	= 1 x 4	= 6

Jumlah : 77 orang = 252 +

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = 77 x 5 = 385

Jumlah skor item ideal terendah = 77 x 1 = 77

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

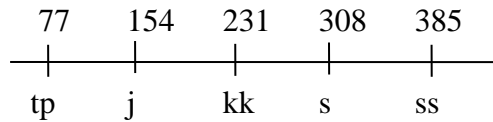
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



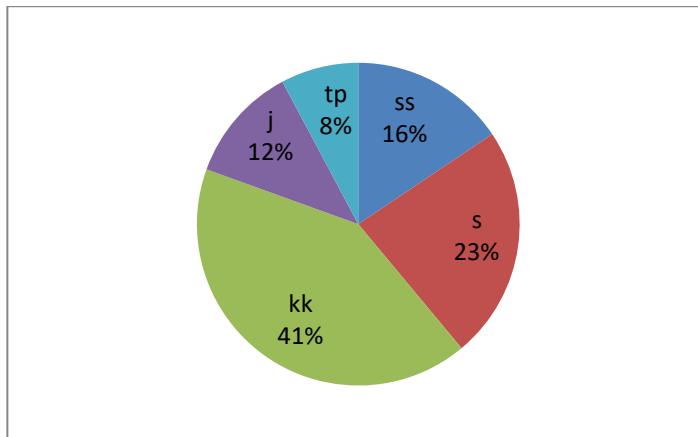
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{252}{385} \times 100\%$
 $=65,45\%$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

12 orang menjawab sangat sering (ss)	$:\frac{12}{77} \times 100\%$	= 15,58%
18 orang menjawab sering (s)	$:\frac{18}{77} \times 100\%$	= 23,36%
32 orang menjawab kadang - kadang (kk)	$:\frac{32}{77} \times 100\%$	= 41,56%
9 orang menjawab jarang (j)	$:\frac{9}{77} \times 100\%$	= 11,69%
6 orang menjawab tidak pernah (tp)	$:\frac{6}{77} \times 100\%$	= 7,79%
jumlah	_____	= 99,98%

d. diagram



19. Untuk pernyataan “Saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan dosen menggunakan *smartphone*”

Menjawab 5	: 14 orang	= 5 x 14	= 70
Menjawab 4	: 21 orang	= 4 x 21	= 84
Menjawab 3	: 24 orang	= 3 x 24	= 72
Menjawab 2	: 11 orang	= 2 x 11	= 22
Menjawab 1	: 7 orang	= 1 x 7	= 7
<hr/>			
Jumlah	: 77 orang		= 255

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = $77 \times 5 = 385$

Jumlah skor item ideal terendah = $77 \times 1 = 77$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

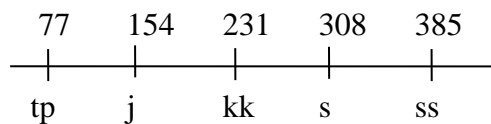
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{255}{385} \times 100\%$

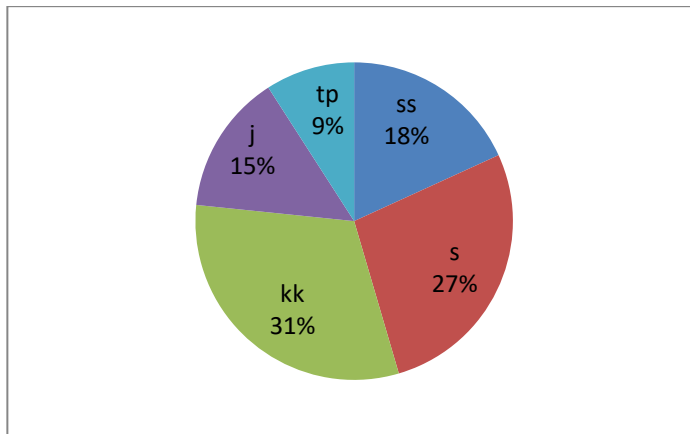
= 66,23%

maka persentasenya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

12 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{14}{77} \times 100\%$	= 18,18%
21 orang menjawab sering (s)	: $\frac{21}{77} \times 100\%$	= 27,27%
24 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{24}{77} \times 100\%$	= 31,17%
11 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{11}{77} \times 100\%$	= 14,28%
7 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{7}{77} \times 100\%$	= 9,09%
jumlah	_____	= 99,99%

d. diagram



20. Untuk pernyataan “Saya menggunakan *smartphone* saat sedang membawa kendaraan (baik pada saat kendaraan bergerak maupun berhenti)”

Menjawab 5	: 23 orang	= 5 x 23	= 115
Menjawab 4	: 14 orang	= 4 x 14	= 56
Menjawab 3	: 9 orang	= 3 x 9	= 27
Menjawab 2	: 13 orang	= 2 x 13	= 26
Menjawab 1	: 18 orang	= 1 x 18	= 18
<hr/>			
Jumlah	: 77 orang		= 242

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = $77 \times 5 = 385$

Jumlah skor item ideal terendah = $77 \times 1 = 77$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

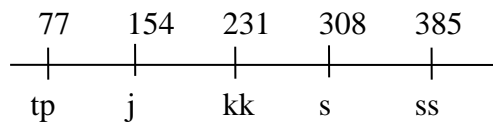
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{242}{385} \times 100\%$

= 62,86%

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

23 orang menjawab sangat sering (ss) : $\frac{23}{77} \times 100\% = 29,87\%$

14 orang menjawab sering (s) : $\frac{14}{77} \times 100\% = 18,18\%$

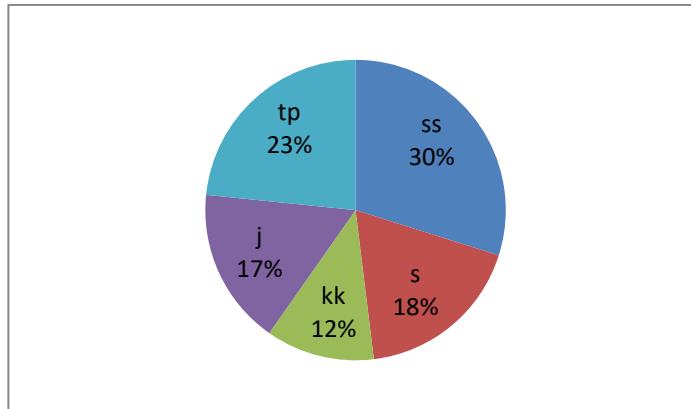
9 orang menjawab kadang - kadang (kk) : $\frac{9}{77} \times 100\% = 11,69\%$

13 orang menjawab jarang (j) : $\frac{13}{77} \times 100\% = 16,88\%$

18 orang menjawab tidak pernah (tp) : $\frac{18}{77} \times 100\% = 23,38\%$

jumlah _____ = 100%

d. diagram



Berdasarkan perhitungan dari kelima pernyataan diatas maka persentase rata – rata dari indikator pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku konatif dapat dihitung :

$$\bar{x} = \frac{\text{Jumlah seluruh persentase}}{\text{Banyaknya butir pernyataan}}$$

$$\bar{x} = \frac{623,62\%}{9}$$

$$\bar{x} = 69,29\%$$

D. PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU KOGNITIF

21. Untuk pernyataan “Menggunakan *smartphone* mempermudah saya dalam mencari informasi tentang tugas – tugas kuliah”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 57 \text{ orang} \quad = 5 \times 57 \quad = 285$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 12 \text{ orang} \quad = 4 \times 12 \quad = 48$$

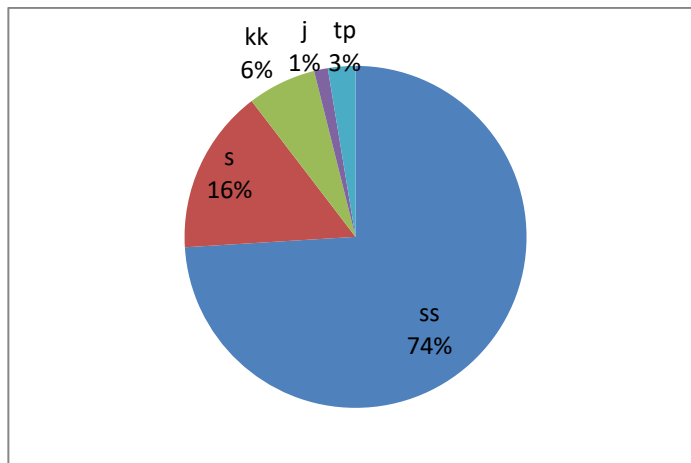
$$\text{Menjawab 3} \quad : 5 \text{ orang} \quad = 3 \times 5 \quad = 15$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 1 \text{ orang} \quad = 2 \times 1 \quad = 1$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 2 \text{ orang} \quad = 1 \times 2 \quad = 2$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 351$$

d. diagram



22. Untuk pernyataan “Saya merasa lebih mudah memahami materi kuliah dari sumber yang terdapat dalam *smartphone* daripada mendengarkan penjelasan dosen”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 32 \text{ orang} \quad = 5 \times 32 \quad = 160$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 10 \text{ orang} \quad = 4 \times 10 \quad = 40$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 28 \text{ orang} \quad = 3 \times 28 \quad = 84$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 5 \text{ orang} \quad = 2 \times 5 \quad = 10$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 2 \text{ orang} \quad = 1 \times 2 \quad = 2$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 296$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

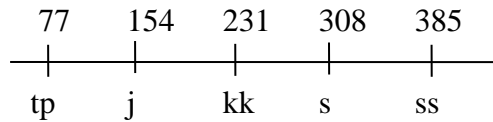
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



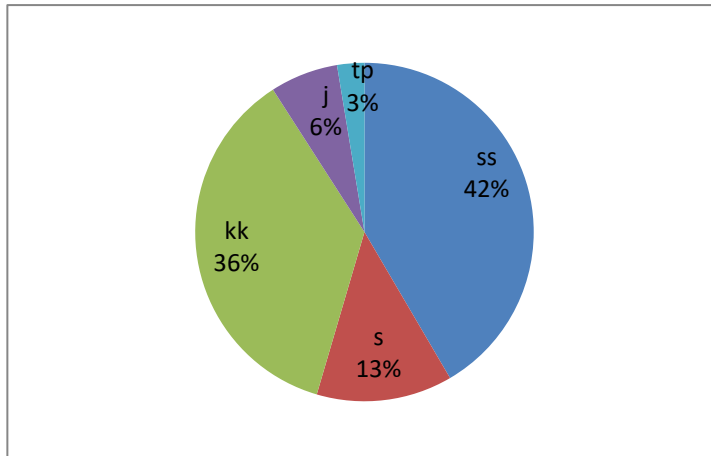
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{296}{385} \times 100\%$
 $=76,88\%$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

32 orang menjawab sangat sering (ss)	$:\frac{32}{77} \times 100\%$	= 41,56%
10 orang menjawab sering (s)	$:\frac{10}{77} \times 100\%$	= 12,99%
28 orang menjawab kadang - kadang (kk)	$:\frac{28}{77} \times 100\%$	= 36,36%
5 orang menjawab jarang (j)	$:\frac{5}{77} \times 100\%$	= 6,49%
2 orang menjawab tidak pernah (tp)	$:\frac{2}{77} \times 100\%$	= 2,60%
jumlah	_____	= 100%

d. diagram



23. Untuk pernyataan “Menggunakan *smartphone* menambah wawasan pengetahuan saya karena mudahnya mencari informasi”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 41 \text{ orang} \quad = 5 \times 41 \quad = 205$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 25 \text{ orang} \quad = 4 \times 25 \quad = 100$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 5 \text{ orang} \quad = 3 \times 5 \quad = 15$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 2 \text{ orang} \quad = 2 \times 2 \quad = 4$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 4 \text{ orang} \quad = 1 \times 4 \quad = 4$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 328$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

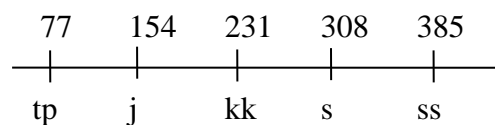
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{328}{385} \times 100\%$

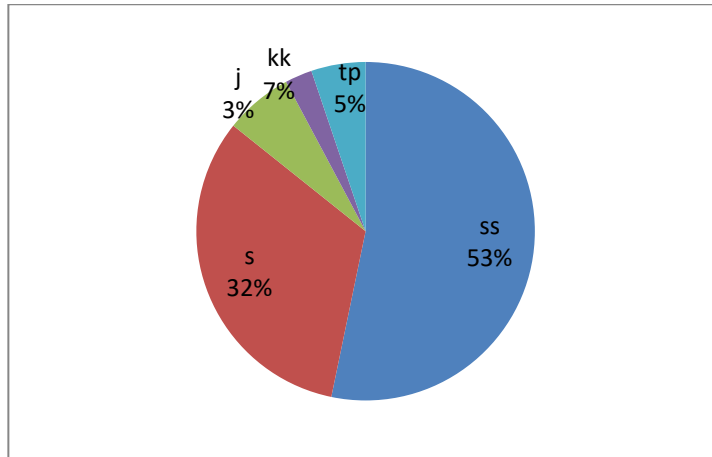
$$= 85,19\%$$

maka persentasenya adalah sangat kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

41 orang menjawab sangat sering (ss)	: $\frac{41}{77} \times 100\%$	= 53,25%
25 orang menjawab sering (s)	: $\frac{25}{77} \times 100\%$	= 32,47%
5 orang menjawab kadang - kadang (kk)	: $\frac{5}{77} \times 100\%$	= 6,49%
2 orang menjawab jarang (j)	: $\frac{2}{77} \times 100\%$	= 2,60%
4 orang menjawab tidak pernah (tp)	: $\frac{4}{77} \times 100\%$	= 5,19%
jumlah	—————	= 100%

d. diagram



24. Untuk pernyataan “Saya merasa lebih mudah memperoleh inspirasi ketika membuka *smartphone* ”

Menjawab 5	: 29 orang	= 5 x 29	= 145
Menjawab 4	: 18 orang	= 4 x 18	= 72
Menjawab 3	: 19 orang	= 3 x 19	= 57
Menjawab 2	: 3 orang	= 2 x 3	= 6
Menjawab 1	: 8 orang	= 1 x 8	= 8
<hr/>			
Jumlah	: 77 orang		= 288

a. Jumlah skor item ideal tertinggi = $77 \times 5 = 385$

Jumlah skor item ideal terendah = $77 \times 1 = 77$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

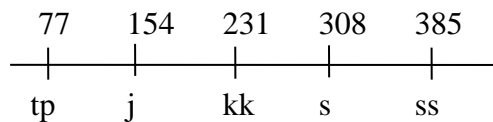
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{288}{385} \times 100\%$

= 74,80%

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

29 orang menjawab sangat sering (ss) : $\frac{29}{77} \times 100\% = 37,66\%$

18 orang menjawab sering (s) : $\frac{18}{77} \times 100\% = 23,38\%$

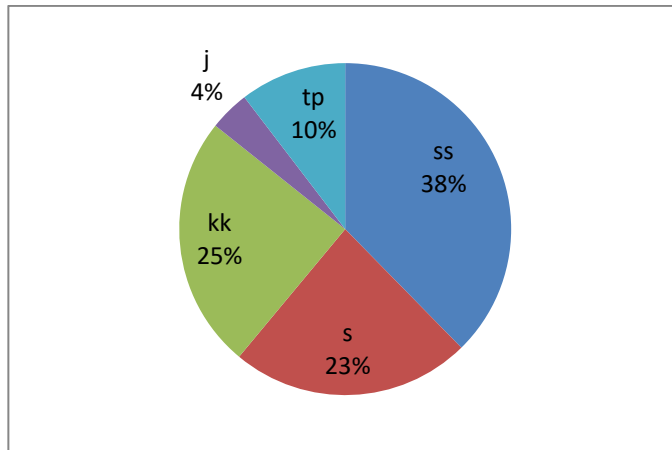
19 orang menjawab kadang - kadang (kk) : $\frac{19}{77} \times 100\% = 24,67\%$

3 orang menjawab jarang (j) : $\frac{3}{77} \times 100\% = 3,90\%$

8 orang menjawab tidak pernah (tp) : $\frac{8}{77} \times 100\% = 10,39\%$

jumlah _____ = 100%

d. diagram



25. Untuk pernyataan “Segala sesuatu yang ada dalam aplikasi *smartphone* merupakan sumber inspirasi saya ”

$$\text{Menjawab 5} \quad : 20 \text{ orang} \quad = 5 \times 29 \quad = 100$$

$$\text{Menjawab 4} \quad : 17 \text{ orang} \quad = 4 \times 17 \quad = 68$$

$$\text{Menjawab 3} \quad : 19 \text{ orang} \quad = 3 \times 19 \quad = 57$$

$$\text{Menjawab 2} \quad : 11 \text{ orang} \quad = 2 \times 11 \quad = 22$$

$$\text{Menjawab 1} \quad : 10 \text{ orang} \quad = 1 \times 10 \quad = 10$$

$$\text{Jumlah} \quad : 77 \text{ orang} \quad = 257$$

$$\text{a. Jumlah skor item ideal tertinggi} \quad = 77 \times 5 \quad = 385$$

$$\text{Jumlah skor item ideal terendah} \quad = 77 \times 1 \quad = 77$$

kriteria interpretasi skor menurut Arikunto

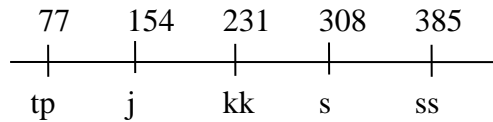
0% - 20% : sangat lemah

21% - 40% : lemah

41% - 60% : cukup

61% - 80% : kuat

81% - 100% : sangat kuat



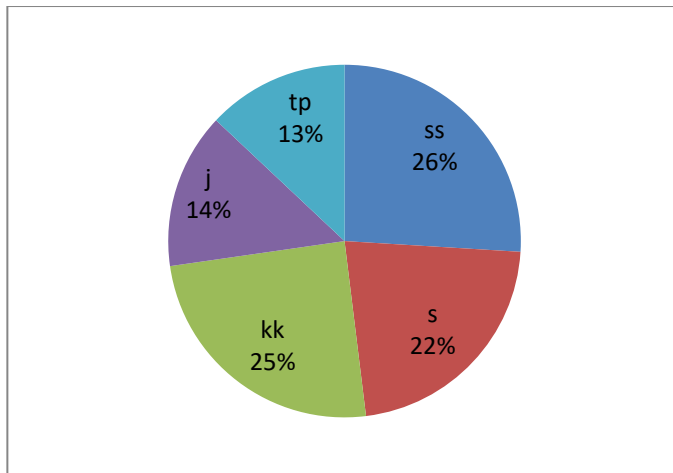
b. berdasarkan data yang diperoleh dari 77 responden, maka $\frac{257}{385} \times 100\%$
 $=66,75\%$

maka presentasinya adalah kuat

c. Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka :

20 orang menjawab sangat sering (ss)	$:\frac{20}{77} \times 100\%$	= 25,97%
17 orang menjawab sering (s)	$:\frac{17}{77} \times 100\%$	= 22,08%
19 orang menjawab kadang - kadang (kk)	$:\frac{19}{77} \times 100\%$	= 24,67%
11 orang menjawab jarang (j)	$:\frac{11}{77} \times 100\%$	= 14,28%
10 orang menjawab tidak pernah (tp)	$:\frac{10}{77} \times 100\%$	= 12,99%
jumlah	_____	= 99,99%

d. diagram



Berdasarkan perhitungan dari kelima pernyataan diatas maka persentase rata – rata dari indikator pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku kognitif dapat dihitung :

$$\bar{x} = \frac{\text{Jumlah seluruh persentase}}{\text{Banyaknya butir pernyataan}}$$

$$\bar{x} = \frac{394,79\%}{5}$$

$$\bar{x} = 78,96\%$$

ANGKET RESPON MAHASISWA

(Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)

Isilah identitas anda sesuai format di bawah ini :

Nama :

Nim :

Jenis kelamin :

Kelas :

Alamat :

Asal daerah :

Smartphone pribadi yang dimiliki :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Bacalah pernyataan – pernyataan di bawah ini dengan baik dan seksama kemudian pilihlah jawaban yang anda rasa paling tepat dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kotak jawaban yang anda pilih.
2. Alternatif jawaban yang tersedia adalah :
 - SS = Sangat Sering
 - S = Sering
 - KK = Kadang – kadang
 - J = Jarang
 - TP = Tidak Pernah
3. Jawaban ini tidak berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran

NO	PERNYATAAN	SS	S	KK	J	TP
Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>						
1	Saya menggunakan <i>smartphone</i> dengan segala fasilitasnya (<i>Game, facebook, instagram, youtube, whatsapp</i> , dan lain – lain) lebih dari 5 jam dalam sehari					
2	Saya menggunakan <i>smartphone</i> pada pagi, siang, dan malam hari					
3	Saya menggunakan <i>smartphone</i> (seperti untuk mengakses internet, <i>chatting</i> , bermain game, dll) sampai larut malam					
4	Hampir seluruh waktu luang saya gunakan untuk bermain <i>smartphone</i>					
5	Saat berkomunikasi menggunakan <i>smartphone</i> biasanya saya membahas mengenai tugas kuliah					
Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Perilaku Afektif						
6	Saya akan merasa cemas jika <i>smartphone</i> tertinggal di rumah					
7	Saya merasa merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika asyik menggunakan <i>smartphone</i>					
8	Saya cenderung merasa lebih dekat dengan teman melalui media sosial daripada di dunia nyata					
9	Saya merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan <i>smartphone</i>					
10	Saya menjadi tidak berkonsentrasi terhadap lawan bicara karena terlalu asyik bermain <i>smartphone</i>					
11	Saya merasa waswas ketika <i>smartphone</i> saya dipinjam oleh orang lain					
Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Perilaku Konatif						
12	Saya sering memeriksa <i>smartphone</i> di sela – sela pelajaran berlangsung					
13	Saya membawa <i>smartphone</i> kemanapun saya pergi					

14	Selalu mendahulukan melihat <i>smartphone</i> daripada mengerjakan tugas – tugas kuliah					
15	Saya lebih sering berkomunikasi lewat <i>smartphone</i> melalui jejaring sosial daripada berkomunikasi secara langsung					
16	Saya merasa mudah bergaul ketika menggunakan <i>smartphone</i>					
17	Saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga menggunakan <i>smartphone</i>					
18	Saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan teman menggunakan <i>smartphone</i>					
19	Saya merasa lebih efektif menjalin hubungan komunikasi dengan dosen menggunakan <i>smartphone</i>					
20	Saya menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang membawa kendaraan (baik pada saat kendaraan bergerak maupun berhenti)					
Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Perilaku Kognitif						
21	Menggunakan <i>smartphone</i> mempermudah saya dalam mencari informasi tentang tugas – tugas kuliah					
22	Saya merasa lebih mudah memahami materi kuliah dari sumber yang terdapat dalam <i>smartphone</i> daripada mendengarkan penjelasan dosen					
23	Menggunakan <i>smartphone</i> menambah wawasan pengetahuan saya karena mudahnya mencari informasi					
24	Saya merasa lebih mudah memperoleh inspirasi ketika membuka <i>smartphone</i>					
25	Segala sesuatu yang ada dalam aplikasi <i>smartphone</i> merupakan sumber inspirasi saya					

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Tabel r untuk df = 101 - 150

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
101	0.1630	0.1937	0.2290	0.2528	0.3196
102	0.1622	0.1927	0.2279	0.2515	0.3181
103	0.1614	0.1918	0.2268	0.2504	0.3166
104	0.1606	0.1909	0.2257	0.2492	0.3152
105	0.1599	0.1900	0.2247	0.2480	0.3137
106	0.1591	0.1891	0.2236	0.2469	0.3123
107	0.1584	0.1882	0.2226	0.2458	0.3109
108	0.1576	0.1874	0.2216	0.2446	0.3095
109	0.1569	0.1865	0.2206	0.2436	0.3082
110	0.1562	0.1857	0.2196	0.2425	0.3068
111	0.1555	0.1848	0.2186	0.2414	0.3055
112	0.1548	0.1840	0.2177	0.2403	0.3042
113	0.1541	0.1832	0.2167	0.2393	0.3029
114	0.1535	0.1824	0.2158	0.2383	0.3016
115	0.1528	0.1816	0.2149	0.2373	0.3004
116	0.1522	0.1809	0.2139	0.2363	0.2991
117	0.1515	0.1801	0.2131	0.2353	0.2979
118	0.1509	0.1793	0.2122	0.2343	0.2967
119	0.1502	0.1786	0.2113	0.2333	0.2955
120	0.1496	0.1779	0.2104	0.2324	0.2943
121	0.1490	0.1771	0.2096	0.2315	0.2931
122	0.1484	0.1764	0.2087	0.2305	0.2920
123	0.1478	0.1757	0.2079	0.2296	0.2908
124	0.1472	0.1750	0.2071	0.2287	0.2897
125	0.1466	0.1743	0.2062	0.2278	0.2886
126	0.1460	0.1736	0.2054	0.2269	0.2875
127	0.1455	0.1729	0.2046	0.2260	0.2864
128	0.1449	0.1723	0.2039	0.2252	0.2853
129	0.1443	0.1716	0.2031	0.2243	0.2843
130	0.1438	0.1710	0.2023	0.2235	0.2832
131	0.1432	0.1703	0.2015	0.2226	0.2822
132	0.1427	0.1697	0.2008	0.2218	0.2811
133	0.1422	0.1690	0.2001	0.2210	0.2801
134	0.1416	0.1684	0.1993	0.2202	0.2791
135	0.1411	0.1678	0.1986	0.2194	0.2781
136	0.1406	0.1672	0.1979	0.2186	0.2771
137	0.1401	0.1666	0.1972	0.2178	0.2761
138	0.1396	0.1660	0.1965	0.2170	0.2752
139	0.1391	0.1654	0.1958	0.2163	0.2742
140	0.1386	0.1648	0.1951	0.2155	0.2733
141	0.1381	0.1642	0.1944	0.2148	0.2723
142	0.1376	0.1637	0.1937	0.2140	0.2714
143	0.1371	0.1631	0.1930	0.2133	0.2705
144	0.1367	0.1625	0.1924	0.2126	0.2696
145	0.1362	0.1620	0.1917	0.2118	0.2687
146	0.1357	0.1614	0.1911	0.2111	0.2678
147	0.1353	0.1609	0.1904	0.2104	0.2669
148	0.1348	0.1603	0.1898	0.2097	0.2660
149	0.1344	0.1598	0.1892	0.2090	0.2652
150	0.1339	0.1593	0.1886	0.2083	0.2643

Tabel r untuk df = 151 - 200

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
151	0.1335	0.1587	0.1879	0.2077	0.2635
152	0.1330	0.1582	0.1873	0.2070	0.2626
153	0.1326	0.1577	0.1867	0.2063	0.2618
154	0.1322	0.1572	0.1861	0.2057	0.2610
155	0.1318	0.1567	0.1855	0.2050	0.2602
156	0.1313	0.1562	0.1849	0.2044	0.2593
157	0.1309	0.1557	0.1844	0.2037	0.2585
158	0.1305	0.1552	0.1838	0.2031	0.2578
159	0.1301	0.1547	0.1832	0.2025	0.2570
160	0.1297	0.1543	0.1826	0.2019	0.2562
161	0.1293	0.1538	0.1821	0.2012	0.2554
162	0.1289	0.1533	0.1815	0.2006	0.2546
163	0.1285	0.1528	0.1810	0.2000	0.2539
164	0.1281	0.1524	0.1804	0.1994	0.2531
165	0.1277	0.1519	0.1799	0.1988	0.2524
166	0.1273	0.1515	0.1794	0.1982	0.2517
167	0.1270	0.1510	0.1788	0.1976	0.2509
168	0.1266	0.1506	0.1783	0.1971	0.2502
169	0.1262	0.1501	0.1778	0.1965	0.2495
170	0.1258	0.1497	0.1773	0.1959	0.2488
171	0.1255	0.1493	0.1768	0.1954	0.2481
172	0.1251	0.1488	0.1762	0.1948	0.2473
173	0.1247	0.1484	0.1757	0.1942	0.2467
174	0.1244	0.1480	0.1752	0.1937	0.2460
175	0.1240	0.1476	0.1747	0.1932	0.2453
176	0.1237	0.1471	0.1743	0.1926	0.2446
177	0.1233	0.1467	0.1738	0.1921	0.2439
178	0.1230	0.1463	0.1733	0.1915	0.2433
179	0.1226	0.1459	0.1728	0.1910	0.2426
180	0.1223	0.1455	0.1723	0.1905	0.2419
181	0.1220	0.1451	0.1719	0.1900	0.2413
182	0.1216	0.1447	0.1714	0.1895	0.2406
183	0.1213	0.1443	0.1709	0.1890	0.2400
184	0.1210	0.1439	0.1705	0.1884	0.2394
185	0.1207	0.1435	0.1700	0.1879	0.2387
186	0.1203	0.1432	0.1696	0.1874	0.2381
187	0.1200	0.1428	0.1691	0.1869	0.2375
188	0.1197	0.1424	0.1687	0.1865	0.2369
189	0.1194	0.1420	0.1682	0.1860	0.2363
190	0.1191	0.1417	0.1678	0.1855	0.2357
191	0.1188	0.1413	0.1674	0.1850	0.2351
192	0.1184	0.1409	0.1669	0.1845	0.2345
193	0.1181	0.1406	0.1665	0.1841	0.2339
194	0.1178	0.1402	0.1661	0.1836	0.2333
195	0.1175	0.1398	0.1657	0.1831	0.2327
196	0.1172	0.1395	0.1652	0.1827	0.2321
197	0.1169	0.1391	0.1648	0.1822	0.2315
198	0.1166	0.1388	0.1644	0.1818	0.2310
199	0.1164	0.1384	0.1640	0.1813	0.2304
200	0.1161	0.1381	0.1636	0.1809	0.2298

Table A22 Table of Critical Values for the Lilliefors Test for Normality

One-tailed	.20	.15	.10	.05	.01
Two-tailed	.40	.30	.20	.10	.02
<i>n</i> = 4	.300	.319	.352	.381	.417
5	.285	.299	.315	.337	.405
6	.265	.277	.294	.319	.364
7	.247	.258	.276	.300	.348
8	.233	.244	.261	.285	.331
9	.223	.233	.249	.271	.311
10	.215	.224	.239	.258	.294
11	.206	.217	.230	.249	.284
12	.199	.212	.223	.242	.275
13	.190	.202	.214	.234	.268
14	.183	.194	.207	.227	.261
15	.177	.187	.201	.220	.257
16	.173	.182	.195	.213	.250
17	.169	.177	.189	.206	.245
18	.166	.173	.184	.200	.239
19	.163	.169	.179	.195	.235
20	.160	.166	.174	.190	.231
25	.142	.147	.158	.173	.200
30	.131	.136	.144	.161	.187
<i>n</i> > 30	.736/ \sqrt{n}	.768/ \sqrt{n}	.805/ \sqrt{n}	.886/ \sqrt{n}	1.031/ \sqrt{n}

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 - 80)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41		0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42		0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43		0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44		0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45		0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46		0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47		0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48		0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49		0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50		0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51		0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52		0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53		0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54		0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55		0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56		0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57		0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58		0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59		0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60		0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61		0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62		0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63		0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64		0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65		0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66		0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67		0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68		0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69		0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70		0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71		0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72		0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73		0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74		0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75		0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76		0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77		0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78		0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79		0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80		0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 -120)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81		0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82		0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83		0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84		0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85		0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86		0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87		0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88		0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89		0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90		0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91		0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92		0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93		0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94		0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95		0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96		0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97		0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98		0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99		0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100		0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101		0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102		0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103		0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104		0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105		0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106		0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107		0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108		0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109		0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110		0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111		0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112		0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113		0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114		0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115		0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116		0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117		0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118		0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119		0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120		0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

Titik Persentase Distribusi t (df = 121 -160)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
121		0.67652	1.28859	1.65754	1.97976	2.35756	2.61707	3.15895
122		0.67651	1.28853	1.65744	1.97960	2.35730	2.61673	3.15838
123		0.67649	1.28847	1.65734	1.97944	2.35705	2.61639	3.15781
124		0.67647	1.28842	1.65723	1.97928	2.35680	2.61606	3.15726
125		0.67646	1.28836	1.65714	1.97912	2.35655	2.61573	3.15671
126		0.67644	1.28831	1.65704	1.97897	2.35631	2.61541	3.15617
127		0.67643	1.28825	1.65694	1.97882	2.35607	2.61510	3.15565
128		0.67641	1.28820	1.65685	1.97867	2.35583	2.61478	3.15512
129		0.67640	1.28815	1.65675	1.97852	2.35560	2.61448	3.15461
130		0.67638	1.28810	1.65666	1.97838	2.35537	2.61418	3.15411
131		0.67637	1.28805	1.65657	1.97824	2.35515	2.61388	3.15361
132		0.67635	1.28800	1.65648	1.97810	2.35493	2.61359	3.15312
133		0.67634	1.28795	1.65639	1.97796	2.35471	2.61330	3.15264
134		0.67633	1.28790	1.65630	1.97783	2.35450	2.61302	3.15217
135		0.67631	1.28785	1.65622	1.97769	2.35429	2.61274	3.15170
136		0.67630	1.28781	1.65613	1.97756	2.35408	2.61246	3.15124
137		0.67628	1.28776	1.65605	1.97743	2.35387	2.61219	3.15079
138		0.67627	1.28772	1.65597	1.97730	2.35367	2.61193	3.15034
139		0.67626	1.28767	1.65589	1.97718	2.35347	2.61166	3.14990
140		0.67625	1.28763	1.65581	1.97705	2.35328	2.61140	3.14947
141		0.67623	1.28758	1.65573	1.97693	2.35309	2.61115	3.14904
142		0.67622	1.28754	1.65566	1.97681	2.35289	2.61090	3.14862
143		0.67621	1.28750	1.65558	1.97669	2.35271	2.61065	3.14820
144		0.67620	1.28746	1.65550	1.97658	2.35252	2.61040	3.14779
145		0.67619	1.28742	1.65543	1.97646	2.35234	2.61016	3.14739
146		0.67617	1.28738	1.65536	1.97635	2.35216	2.60992	3.14699
147		0.67616	1.28734	1.65529	1.97623	2.35198	2.60969	3.14660
148		0.67615	1.28730	1.65521	1.97612	2.35181	2.60946	3.14621
149		0.67614	1.28726	1.65514	1.97601	2.35163	2.60923	3.14583
150		0.67613	1.28722	1.65508	1.97591	2.35146	2.60900	3.14545
151		0.67612	1.28718	1.65501	1.97580	2.35130	2.60878	3.14508
152		0.67611	1.28715	1.65494	1.97569	2.35113	2.60856	3.14471
153		0.67610	1.28711	1.65487	1.97559	2.35097	2.60834	3.14435
154		0.67609	1.28707	1.65481	1.97549	2.35081	2.60813	3.14400
155		0.67608	1.28704	1.65474	1.97539	2.35065	2.60792	3.14364
156		0.67607	1.28700	1.65468	1.97529	2.35049	2.60771	3.14330
157		0.67606	1.28697	1.65462	1.97519	2.35033	2.60751	3.14295
158		0.67605	1.28693	1.65455	1.97509	2.35018	2.60730	3.14261
159		0.67604	1.28690	1.65449	1.97500	2.35003	2.60710	3.14228
160		0.67603	1.28687	1.65443	1.97490	2.34988	2.60691	3.14195

Titik Persentase Distribusi t (df = 161 -200)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
161	0.67602	1.28683	1.65437	1.97481	2.34973	2.60671	3.14162
162	0.67601	1.28680	1.65431	1.97472	2.34959	2.60652	3.14130
163	0.67600	1.28677	1.65426	1.97462	2.34944	2.60633	3.14098
164	0.67599	1.28673	1.65420	1.97453	2.34930	2.60614	3.14067
165	0.67598	1.28670	1.65414	1.97445	2.34916	2.60595	3.14036
166	0.67597	1.28667	1.65408	1.97436	2.34902	2.60577	3.14005
167	0.67596	1.28664	1.65403	1.97427	2.34888	2.60559	3.13975
168	0.67595	1.28661	1.65397	1.97419	2.34875	2.60541	3.13945
169	0.67594	1.28658	1.65392	1.97410	2.34862	2.60523	3.13915
170	0.67594	1.28655	1.65387	1.97402	2.34848	2.60506	3.13886
171	0.67593	1.28652	1.65381	1.97393	2.34835	2.60489	3.13857
172	0.67592	1.28649	1.65376	1.97385	2.34822	2.60471	3.13829
173	0.67591	1.28646	1.65371	1.97377	2.34810	2.60455	3.13801
174	0.67590	1.28644	1.65366	1.97369	2.34797	2.60438	3.13773
175	0.67589	1.28641	1.65361	1.97361	2.34784	2.60421	3.13745
176	0.67589	1.28638	1.65356	1.97353	2.34772	2.60405	3.13718
177	0.67588	1.28635	1.65351	1.97346	2.34760	2.60389	3.13691
178	0.67587	1.28633	1.65346	1.97338	2.34748	2.60373	3.13665
179	0.67586	1.28630	1.65341	1.97331	2.34736	2.60357	3.13638
180	0.67586	1.28627	1.65336	1.97323	2.34724	2.60342	3.13612
181	0.67585	1.28625	1.65332	1.97316	2.34713	2.60326	3.13587
182	0.67584	1.28622	1.65327	1.97308	2.34701	2.60311	3.13561
183	0.67583	1.28619	1.65322	1.97301	2.34690	2.60296	3.13536
184	0.67583	1.28617	1.65318	1.97294	2.34678	2.60281	3.13511
185	0.67582	1.28614	1.65313	1.97287	2.34667	2.60267	3.13487
186	0.67581	1.28612	1.65309	1.97280	2.34656	2.60252	3.13463
187	0.67580	1.28610	1.65304	1.97273	2.34645	2.60238	3.13438
188	0.67580	1.28607	1.65300	1.97266	2.34635	2.60223	3.13415
189	0.67579	1.28605	1.65296	1.97260	2.34624	2.60209	3.13391
190	0.67578	1.28602	1.65291	1.97253	2.34613	2.60195	3.13368
191	0.67578	1.28600	1.65287	1.97246	2.34603	2.60181	3.13345
192	0.67577	1.28598	1.65283	1.97240	2.34593	2.60168	3.13322
193	0.67576	1.28595	1.65279	1.97233	2.34582	2.60154	3.13299
194	0.67576	1.28593	1.65275	1.97227	2.34572	2.60141	3.13277
195	0.67575	1.28591	1.65271	1.97220	2.34562	2.60128	3.13255
196	0.67574	1.28589	1.65267	1.97214	2.34552	2.60115	3.13233
197	0.67574	1.28586	1.65263	1.97208	2.34543	2.60102	3.13212
198	0.67573	1.28584	1.65259	1.97202	2.34533	2.60089	3.13190
199	0.67572	1.28582	1.65255	1.97196	2.34523	2.60076	3.13169
200	0.67572	1.28580	1.65251	1.97190	2.34514	2.60063	3.13148

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung