



## Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Blackberry Messenger* terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Pelajar

Ayu Trisuci dan Syafruddin Ritonga\*

Program Studi Kepemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area, Indonesia

### Abstrak

*Black Berry Messenger* atau kerap dipanggil BBM ini adalah suatu aplikasi yang terdapat di handphone *blackberry* dan juga *smartphone* yang berfungsi mengirimkan pesan singkat dengan kualitas yang tinggi. Dalam *blackberry messenger* juga terdapat berbagai informasi yang mengetahui seorang individu membaca pesan singkat *blackberry messenger* tersebut, terkirim pesan singkat *blackberry messenger*, aktif atau tidaknya *blackberry messenger* individu lain, memberikan peristiwa dan kabar penting lewat *blackberry messenger*. Penelitian ini bertujuan untuk pengaruh pengguna aplikasi *blackberry messenger* (BBM) terhadap interaksi sosial di kalangan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan kecamatan Medan Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Swasta Krakatau yang duduk di kelas IX sebanyak 3 kelas yaitu 90 orang sampel penelitian menggunakan sampling jenuh maka dapat diambil sampel penelitian yaitu 90 siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 90 responden menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Pengguna Aplikasi Blackbery dengan variabel terikat Interaksi Sosial adalah signifikan dengan hasil Korelasi Product Moment adalah sebesar 0,97 sedangkan berdasarkan r tabel product moment untuk N=90 pada taraf signifikan 5% adalah diperoleh nilai 0,207 karena r hitung 0,9 lebih besar dari pada r tabel yaitu 0,207.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Black Berry Messenger*; Interaksi Sosial

### Abstract

*Black Berry Messenger* or often called BBM this is an application that is in mobile and *blackberry* smartphone that also serve mengirimkan short messages with a high quality. In *blackberry messenger* there is a variety of information, knowing an individual reading a short message that *blackberry messenger*, sent a short message *blackberry messenger*, active or whether another individual *blackberry messenger*, provide important news and events via *blackberry messenger*. Pelitian aims to influence the user application *blackberry messenger* (BBM) towards social interaction among middle school (JUNIOR HIGH) Private Sub Terrain Terrain East of Krakatoa. Type of this research is quantitative research. The population of this research is a private JUNIOR HIGH SCHOOL students throughout the Krakatoa sitting in class IX as much as 3 classes i.e. 90 people sample research using sampling saturated then can be taken a sample of research i.e. 90 students. The results of research that has been done to the 90 respondents indicate that there is the influence of the user Application Blackbery with variabel tied to social interaction was significant Correlation with the results of the Moment is the Product of 0.97 sedangkan based on table r product moment for N = 90 on a significant level of 5% was acquired value because 0.207 r 0.9 count greater than r table i.e. 0.207.

**Keywords:** *Black Berry Messenger* Application, Social Interaction.

**How to Cite:** Trisuci, A dan Syafruddin R. (2016), Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Blackberry Messenger* terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Pelajar, *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik*, 4 (2): 134-149.

\*Corresponding author:

E-mail: [syafruddinritongauma@gmail.com](mailto:syafruddinritongauma@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Gaya hidup atau sering dikatakan (*life Style*) berperan sangat penting terhadap kehidupan dimasa teknologi zaman sekarang ini, dan gaya hidup menjadi suatu mascot negara untuk saling menunjukkan kehebatan dan kemampuan dalam peningkatan mutu teknologi canggih. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern secara langsung akan mengikuti gaya modern itu sendiri. Gaya hidup bagian dari kehidupan sosial setiap hari di dunia yang semakin modern, gaya hidup mencakup dalam interaksi yang mungkin sulit untuk dipahami dan dimengerti dalam masyarakat modern, terutama penggunaan komunikasi melalui *blackberry messenger*.

Teknologi yang semakin canggih merupakan sesuatu ciptaan manusia agar mempermudah berinteraksi dan berkomunikasi agar mengurangi ketidakpastian dalam hubungan timbal balik agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Teknologi komunikasi dapat membuka jendela dunia agar kita mengetahui berbagai macam peristiwa, kejadian, serta keadaan disuatu daerah yang sesungguhnya kita tidak dapat merasakan dan mengalaminya secara langsung.

Beberapa tahun belakangan ini kebutuhan manusia untuk saling berkomunikasi semakin berkembang besar dan cepat. Ini disebabkan oleh banyaknya bertambah masalah yang harus diselesaikan secara cepat dan singkat. Dan bisa juga disebabkan semakin besarnya ketergantungan yang satu dengan individu lainnya dalam melengkapi keperluan hidup dan keperluan pribadi mereka sendiri terutama dalam pengguna *blackberry messenger*.

Definisi *BlackBerry Messenger* atau kerap dipanggil BBM ini adalah suatu aplikasi yang terdapat di handphone *blackberry* dan juga *smartphone* yang berfungsi mengirimkan pesan singkat dengan kualitas yang tinggi. Dalam *blackberry messenger* juga terdapat berbagai informasi yang mengetahui seorang individu membaca pesan singkat

*Blackberry Messenger* tersebut, terkirim pesan singkat *blackberry messenger*, aktif atau tidaknya *blackberry messenger* individu lain, memberikan peristiwa dan kabar penting lewat *blackberry messenger*.

*Blackberry* diperkenalkan pertama kali ke dunia pada tahun 1997 oleh salah satu perusahaan Kanada yaitu *Research In Mottion* (RIM). Didirikan oleh Mike Lazaridis seorang imigran dari Yunani di suatu kota Warteloo Kanada. Pertumbuhan pengguna *blackberry* semakin hari semakin banyak dan pesat. Dari hasil pembuktian, Indonesia selama kurun waktu 1 tahun terhitung dari tahun 2007 s/d 2008 penggunaan *BlackBerry* dan *Blackberry messenger* mencapai kenaikan drastis hingga 454%. Hal itu diungkapkan oleh Gregory Wade, Regional Vice President, *Research In Mottion Asia Pacific*. Dan angka tersebut juga mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang mencapai 366%.

*Blackberry messenger* memiliki daya tarik tersendiri bagi para penggunanya disebabkan fasilitas yang terbilang canggih dan mempermudah segala komunikasi antar individu jarak dekat maupun jarak jauh. Dengan fasilitas *blackberry messenger* ini maka pengguna dapat mengirimkan pesan singkat, mengirimkan gambar, mengirimkan peristiwa atau kejadian disuatu daerah, dapat melakukan pembicaraan secara berkelompok atau *conference*, mengirimkan pesan suara maupun mengirimkan lokasi dimana kita berada.

Jika pada awalnya sebagian besar menggunakan aplikasi *blackberry messenger* adalah para karyawan, karyawati, para eksekutif muda dan wanita karir serta pengusaha dan pejabat, kini fakta itu sudah dapat kita buang jauh. Soalnya, para pengguna *blackberry* saat ini sudah merambah ke segala golongan dan segala umur dan tidak sedikit kalangan mahasiswa serta pelajar sekolah dari sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan tentu juga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebuah

aplikasi yang memanjakan para penggunanya untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan layanan yang memiliki banyak fasilitas dan keunggulan yang canggih seperti *blackberry messenger*.

Gaya hidup masyarakat dikota-kota besar telah ditandai dengan penggunaan aplikasi *blackberry messenger* disetiap waktu dan aktifitasnya dan juga tidak jarang aplikasi *blackberry messenger* ini dijadikan usaha online pakainan, perlatan, kuliner dan juga trevel. Dan banyaknya penggunaan aplikasi *blackberry messenger* ini menjadi daya tarik tersendiri dikalangan *public figure* dan selebritis serta pejabat menjadikan *blackberry messenger* ini menjadi primadona yang paling diminati saat ini.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugioyono, 2011:1). Adapaun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Masalah yang penulis teliti adalah masalah atau gejala-gejala yang faktual dan juga terjadi pada masa sekarang (pada saat penelitian dilakukan), maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif.

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang sedang diselidiki, dengan menggambarkan/melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Metode deskriptif memusatkan perhatiannya pada penemuan fakta-fakta (*Fact Finding*) sebagaimana keadaan sebenarnya. Data atau fakta itu harus bersumber dari gejala-gejala yang terdapat didalam masalah yang terjadi sekarang atau pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2010:73).

Penelitian yang dilakukan berlokasi di SMP Swasta Krakatau yang beralamat JL.Brigen Bejo NO.32-34 Medan Pulau Brayan Medan Timur

Medan Provins Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu singkat tanpa memiliki batas waktu.

Populasi menurut Sumadinata (2007: 250-251) dapat dibedakan antara populasi umum, populasi terget dan populasi terukur. Populasi umum adalah seluruh subjek penelitian. Populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian. Populasi terukur adalah populasi yang secara ril dijadikan dasar dalam penentuan sampel dan secara langsung menjadi lingkup sasaran keberlakuan kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa siswi SMP Swasta Krakatau yang duduk di kelas IX. Menurut data kesiswaan, jumlah siswa-siswi yang duduk di kelas sebanyak 3 kelas yaitu 90 orang.

Teknik Sampel adalah merupakan tehnik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai tehnik yang akan digunakan. (Sugiyono, 2009: 118-119). Sampling merupakan suatu proses dalam sampel yang ada, dengan menggunakan tehnik sampling (Alimun, 2005: 35) Metode pengambilan sampel penelitian menggunakan sampling jenuh adalah tehnik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2009: 124). Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil sampel penelitian yaitu 90 siswa-siswi kelas IX SMP SWASTA KRAKATAU.

Teknik adalah cara memperoleh data dan menentukan bagaimana data tersebut dapat diperoleh, mengidentifikasi variabel dan menjabarkan menjadi sub variabel. Di dalam melaksanakan pengumpulan data maupun keterangan yang diperlukan, dalam penelitian ini penulis menggunakan: 1) Penelitian Keperpustakaan (*Library Reseach*), dengan penelitian kepustakaan ini di maksudkan usaha mempelajari buku-buku, majalah ilmiah, bahan kuliah dan literature atau bahan lainnya yang dianggap relevan dengan masalah yang di teliti. 2) Penelitian Lapangan (*Field Research*), data lapangan sangat penting untuk pembahasan masalah yang

menempuh alur secara ilmiah. Data untuk penelitian ini harus dikumpulkan dan dipaparkan dengan teliti melalui kegiatan penelitian lapangan.

Teknik pengumpulan data lapangan dalam penelitian ini meliputi: 1) Observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, melalui teknik ini dapat diketahui data sebagai bukti untuk menjawab pokok permasalahan. 2) Angket, Menurut Arikunto (2006: 151) Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 199). Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket langsung yang tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

Namawi (2007: 86) Mengemukakan bahwa setelah sejumlah teori diuraikan dalam kerangka teori, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan kerangka konsep sebagai hasil pemikiran rasional yang bersifat kritis dalam memperkirakan kemungkinan hasil penelitian yang akan dicapai. Berdasarkan hal tersebut, maka batasan - batasn konsep yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Operasionalisasi Variabel

Variabel teoritis	Variabel Operasional ( Indikator )
X	<i>Voice Mail</i>
Pengguna Aplikasi Blackberry	<i>Emoticon</i>
Mesengger	<i>Frekuensi</i>
Y	Lokasi
Interaksi Sosial	Intersitas
	Frekuensi bertemu
	Durasi
	Keeratan hubungan
	Tinggi
	Sedang
	Rendah
	Solidaritas social
	Informasi
	Kepedulian sosial

Definisi Operasional adalah penjabaran lebih lanjut tentang kerangka konsep yang telah diklasifikasikan ke dalam bentuk variabel yang akan diteliti. Selain itu definisi operasional merupakan unsur penelitian yang memberikan batasan pengukuran variabel antar konsep lebih lanjut (Rakhmat, 2009: 51) mengemukakan bahwa definisi unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel atau konsep penelitian. Konsep penelitian ini adalah yang mempunyai katagori sebagai berikut: 1) *Voice mail* adalah sistem berbasis komputer yang memungkinkan pengguna dan pelanggan untuk bertukar pesan suara pribadi untuk memilih dan menyampaikan informasi suara dan untuk memproses transaksi yang berkaitan dengan individu, organisasi, produk dan jasa, dengan menggunakan telepon biasa. 2) *Frekuensi* adalah seseorang bisa menetapkan suatu peristiwa yangdibentuk secara pribadi maupun secara bersamaan. 3) *Emoticon* adalah representasi bergambar metacommunicative dari ekspresi wajah itu, dengan tidak adanya bahasa tubuh dan prosodi, berfungsi untuk menarik perhatian penerima untuk tenor atau marah dari pengirim nominal komunikasi verbal, mengubah dan meningkatkan interpretasinya. 4) Lokasi untuk menegtahui dimana para remaja setiap

saat mudah dilakukan di rumah, di sekolah bahkan di pusat perbelanjaan.-

Pendekatan konatif (Perilaku), terdiri dari 1) Segi Positif, Menyebarkan pesan positif kepada orang lain; Mampu menciptakan rasa percaya diri. 2) Respon Negatif: Memiliki kecenderungan bersifat narsis yang berlebihan; Menjadi candu dan ketagihan; Aktifitas terkendala. 3) Segi Positif: Menyebarkan pesan positif kepada orang lain: *Blackberry mesengger* juga bisa menguntungkan banyak orang jika digunakan dengan cara yang tepat. Seperti foto yang berisi ajakan pada gaya hidup yang lebih sehat dan menggunakan *blackberry mesengger* untuk berjualan secara online. Dengan mengunggah foto tersebut ke khalayak ramai, para kalangan remaja bisa menularkan pesan positif dan inspiratif kepada kelompok yang lebih luas; Mampu menciptakan rasa percaya diri; Secara tidak langsung *blackberry mesengger* mampu membantu kita untuk lebih mengenali diri sendiri dan dapat menjadikan usaha online yang menguntungkan untuk diri sendiri. Dengan mempromosikan peoduk kepda orang lain agar menjadi daya tarik bagi calon pembeli. 4) Segi Negatif: Terobsesi, Terobsesi dengan aplikasi *blackberry mesengger* yang dapat digunakan untuk berjualan online merupakan perubahan sikap yang menjadikan seseorang harus memiliki target jumlah produk yang dijualnya. Sehingga akan ada pembujukan kepada calon pembeli agar dapat membeli produk yang dijualnya; Memiliki kecendrungan bersifat narsis yang berlebihan; Biasanya orang yang sering melalukan penjualan secara online melalui *Blackberry Mesengger* adalah seseorang yang terobsesi dengan mengharuskan mendapatkan pembeli dan bersifat narsis bahwasannya produk yang dimiliki lebih baik dan lebih bagus daripada oran lain; Menjadi candu dan membuat ketagihan; Tanpa disadari, berjualan dengan menggunakan aplikasi *blackberry mesengger* membuat kecanduan dan tidak bisa lepas dari *blackberry mesengger* dikarenakan dapat menguntungkan bagi

seseorang pemakainya dan semua itu tidak lepas di lakukan para remaja dan pelajar khususnya di SMP swasta Krakatau Medan; Krisis percaya diri, Selain masyarakat pada umumnya, sejumlah selebriti Indonesia maupun dunia kegandrungan menggunakan aplikasi *blackberry mesengger* untuk berjualan dan mengeksplorasi diri dengan berpose begitu menawan dan akhirnya menjadikan trend pada masa kini dan tidak luput dari jangkauan para remaja masa kini.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu dengan menganalisa data berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode analisis regresi dan korelas. Teknik analisa yang digunakan adalah: 1) Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh antara satu variable bebas terhadap variable terikat. Rumus persamaan regresi linear sederhana:

$$Y=a+bX$$

Dimana :

Y = Subjek dalam variable dependen yang dipredisikan

a = Harga Y bila X=0

b = angka atau arah koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada variable independen.

X = Subjek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

Dari rumus penelitian regresi linier sederhana diatas dapat dicari nilai a dan nilai b dengan menggunakan cara sebagai berikut:

$$a = \frac{\sum y (\sum x^2) - \sum x \cdot \sum xy}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{\sum y (\sum x^2) - \sum x \cdot \sum xy}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

Uji koefisien korelasi bertujuan untuk mengetahui kuat atau tidaknya pengaruh antara variable X yaitu "Pengguna Aplikasi Black Berry" dengan variabel Y yaitu "Interaksi Sosial di Kalangan Pelajar SMP" atau untuk

mengetahui sejauh mana pengaruh anatar satu variabel dengan variabel lainnya. Rumus koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono, 2007: 12).

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) + (\sum y^2)}}$$

Dimana :

- $r_{xy}$  : Koefisien Korelasi
- $\sum xy$  : Jumlah hasil kali skor X dan Y berpasangan
- $\sum x^2$  : Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran X
- $\sum y^2$  : Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y

Koefisien determinasi ini dapat digunakan untuk menganalisis apakah variabel yang diduga (Y) dipengaruhi oleh variabel (X) atau seberapa variabel independen bebas mempengaruhi variabel dependen (tak bebas). Dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan. Jadi determinasinya adalah dengan rumus sebagai berikut:

$$D = (r_{xy}) \times 100\%$$

Dimana:

- D : Koefisien Determinasi
- $r_{xy}$  : Koefisien Korelasi antara Variabel X dan Y

Rumus uji signifikan koefisien korelasi (Sugiyono, 2012: 187) digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh antara kedua variabel, untuk itu harus dites apakah korelasi antara variabel independent (X) mempengaruhi variabel dependent (Y) signifikan atau tidak, dengan demikian perlu dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana :

- t: Test signifikan
- r: Koefisien Korelasi
- n: Jumlah Sampel

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur didirikan oleh Yayasan Kesejahteraan Keluarga. Sekolah Krakatau Medan beralamat di Jalan Brigjen Bejo/Cemara No 32-34 Medan Kecamatan Medan Timur, Sekolah Krakatau Medan memiliki tingkatan pelajar dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Krakatau telah memiliki beberapa jurusan untuk sekolah menengah kejuruan, sedangkan untuk prestasi yang telah dimiliki oleh sekolah Krakatau medan seperti Palang Merah Remaja (PMR), Seni Tari dan kontes menyanyi antar siswa, olahraga seperti sepak bola dan voli serta prestasi cerdas cermat yang rutin dilakukan oleh pihak dinas pendidikan maupun swasta.

Sekolah Krakatau sendiri sudah memiliki keahlian dalam bidang setiap jurusan sekolah menengah kejuruanannya, dan memiliki tingkat kelulusan yang signifikan bagi para siswa dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Visi: Berkompetisi, berpekeri luhur, cerdas, dan berguna dalam masyarakat dan bangsa. Misi: Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara berdaya guna dan berhasil guna; Meningkatkan disiplin guru dan siswa serta mengawasannya; Mengaktifkan belajar mengajar; Melaksanakan pertauran sekolah bagi siswa dan guru; Membimbing serta membina para siswa agar memiliki intelektual yang baik dalam akhlak maupun dalam agama; Membekali peserta didik dengan keterampilan bidang seni dan olahraga

Dalam menunjang proses kegiatan belajar dan mengajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur, maka pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana sekolah. Adapun sarana dan prasarana yang ada sebagai berikut: Ruang belajar; Ruang kepala sekolah; Ruang guru:

Ruang rapat guru; Ruang tata usaha; Laboraturium IPA; Laboratium Bahasa; Laboratium computer; Perpustakaan; Ruang OSIS; Lapangan sepak bola. Lapangan basket; Lapangan bulutangkis; Musholla; Kantin sekolah dan Parkir

Setelah selesai dilakukanya kegiatan penelitian dan pengumpulan data di lapangan dengan menyebarkan kuesioner terhadap sampel penelitian yaitu responden, maka sudah diperoleh berbagai data tentang pengaruh Pengguna Aplikasi *Black Berry Massenger* (BBM) Terhadap interaksi Sosial di kalangan Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur. Data-data yang sudah diperoleh selama kegiatan penelitian ini akan disajikan dalam bentuk analisa data dengan sampel responden sebanyak 90 orang siswa yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	f	%
1	Laki-laki	46	51.1
2	Perempuan	44	48.9
Total		90	100,0

**Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015**

Jenis kelamin secara umum dapat memberikan perbedaan pada perilaku seseorang. Dalam suatu bidang kerja jenis kelamin sering kali dapat menjadi pembeda aktivitas yang dilakukan oleh individu Penyajian data responden. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 90 responden dimana terdapat responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 46 orang (51.1%) dan berjenis perempuan sebanyak 44 orang (48.9%). Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

No	Umur	f	%
1	12-13 Tahun	39	43.3
2	14-15 Tahun	48	53.3
3	16-17 Tahun	3	3.4
Total		90	100,0

**Sumber : Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015**

Berdasarkan data diatas Karakteristik Responden Berdasarkan Umur dimana Responden berumur 12-13 tahun sebanyak 39 orang (43.3%), responden berumur 14-15 tahun sebanyak 48 orang (53.3%), dan responden berumur 16-17 tahun sebanyak 3 orang (3,4%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berumur antara 12-13 tahun hal ini dikarenakan dominan siswa SMP dominan berumur antara 12-13 tahun.

Tabel 4.4 Saya Sering Menggunakan *Emoticon* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger* Ketika Mengekpresikan Suasana hati

Menggunakan		Frekuensi	Persen
No	Emoticon		
	Sangat Tidak	19	21.1
1	Setuju		
2	Tidak Setuju	10	11.1
3	Setuju	35	38.9
4	Sangat Setuju	26	28.9
Total		90	100,0

**Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015**

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai Sering Menggunakan *Emoticon* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger* Ketika Mengekpresikan Suasana hati, dapat dilihat bahwa 90 responden, dimana 19 responden (21.1%) menyatakan sangat tidak setuju, 10 responden (11.1%) menyatakan tidak setuju, 35 responden (38.9%) menyatakan setuju, dan 26 responden (28,9%) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menggunakan *emoticon* pada aplikasi *blackberry mesenger* ketika mengekpresikan suasana hati.

Tabel 4.5 Saya Senang dengan *Emoticon* Pada Aplikasi *Blackberry Messenger*

No	Senang dengan		Frekuensi	Persen
	Emoticon			
	Sangat	Tidak	6	6.7
1	Setuju			
2	Tidak Setuju		13	14.4
3	Setuju		45	50
4	Sangat Setuju		26	28.9
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai Saya Senang dengan *Emoticon* Pada Aplikasi *Blackberry Messenger*, dapat dilihat bahwa 90 responden, dimana 6 responden (6.7%) menyatakan sangat tidak setuju, 13 responden (14.4%) menyatakan tidak setuju, 45 responden (50.0%) menyatakan setuju, dan 26 responden (28,9%) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menggunakan sengan dengan *emoticon* pada aplikasi *blackberry messenger*.

Tabel 4.6 Saya Sering Menggunakan *Emoticon* Pada Aplikasi *Blackberry Messenger*

No	Sering Menggunakan		Frekuensi	Persen
	Emoticon			
	Sangat	Tidak	21	23.3
1	Setuju			
2	Tidak Setuju		16	17.8
3	Setuju		34	37.8
4	Sangat Setuju		19	21.1
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai Saya Sering Menggunakan *Emoticon* Pada Aplikasi *Blackberry Messenger*, dapat dilihat bahwa 90 responden, dimana 21 responden (23.3%) menyatakan sangat tidak setuju, 16 responden (17.8%) menyatakan tidak setuju, 34 responden (37.8%) menyatakan setuju, dan 19 responden (21.1%) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau

mayoritas Sering Menggunakan *Emoticon* Pada Aplikasi *Blackberry Messenger*.

Tabel 4.7 Aplikasi *Blackberry Messenger* Mempermudah Berhubungan dengan yang Lain

No	BBM Mempermudah Berhubungan		Frekuensi	Persen (%)
	Sangat	Tidak		
	Sangat	Tidak	9	10
1	Setuju			
2	Tidak Setuju		4	4.4
3	Setuju		41	45.6
4	Sangat Setuju		36	40
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai Aplikasi *Blackberry Messenger* Mempermudah Berhubungan dengan yang Lain, dapat dilihat bahwa 90 responden, dimana 9 responden (10.0%) menyatakan sangat tidak setuju bahwa Aplikasi *Blackberry Messenger* Mempermudah Berhubungan, 4 responden (4.4%) menyatakan tidak setuju Aplikasi *Blackberry Messenger* Mempermudah Berhubungan, 41 responden (45.6%) menyatakan setuju Aplikasi *Blackberry Messenger* Mempermudah Berhubungan, dan 36 responden (40.0%) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas Aplikasi *Blackberry Messenger* Mempermudah Berhubungan.

Tabel 4.8 Jaringan Frekuensi pada Aplikasi *Blackberry Messenger*

No	Jaringan		Frekuensi	Persen (%)
	Frekuensi BBM			
	Sangat	Tidak	14	15.6
1	Setuju			
2	Tidak Setuju		20	22.2
3	Setuju		46	51.1
4	Sangat Setuju		10	11.1
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai Jaringan Frekuensi pada Aplikasi *Blackberry Messenger*, dapat dilihat bahwa 90 responden, dimana 14

responden (15.6%) menyatakan sangat tidak setuju bahwa Jaringan Frekuensi pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, 20 responden (22.2%) menyatakan tidak setuju Jaringan Frekuensi pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, 46 responden (51.1%) menyatakan setuju Jaringan Frekuensi pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, dan 10 responden (11.1%) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan Jaringan Frekuensi pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*.

Tabel 4.9 Tentang Aplikasi *Voice Mail* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*

No	Voice Mail Pada Aplikasi		Frekuensi	Persen (%)
	BBM	Frekuensi		
1	Sangat Setuju	Tidak	17	18.9
2	Tidak Setuju		19	21.1
3	Setuju		37	41.1
4	Sangat Setuju		17	18.9
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Aplikasi *Voice Mail* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, dapat dilihat bahwa 90 responden, dimana 17 responden (18.9%) menyatakan sangat tidak setuju bahwa menggunakan Aplikasi *Voice Mail* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, 19 responden (21.1%) menyatakan tidak setuju menggunakan Aplikasi *Voice Mail* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, 37 responden (41.1%) menyatakan setuju menggunakan Aplikasi *Voice Mail* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, dan 17 responden (18.9%) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan menggunakan Aplikasi *Voice Mail* Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*.

Tabel 4.10 Sering Menggunakan Aplikasi *Voice Mail* saat berkomunikasi dengan Teman Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*

No	Sering	Frekuensi	Persen
----	--------	-----------	--------

Menggunakan Voice Mail		(%)	
1	Sangat Setuju	17	18.9
2	Tidak Setuju	24	26.7
3	Setuju	30	33.3
4	Sangat Setuju	19	21.1
Total		90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Tingkat keseringan Menggunakan Aplikasi *Voice Mail* saat berkomunikasi dengan Teman Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, dimana 17 responden (18.9%) menyatakan sangat tidak setuju sering menggunakan Aplikasi *Voice Mail* saat berkomunikasi, 24 responden (26.7%) menyatakan tidak setuju sering menggunakan Aplikasi *Voice Mail* saat berkomunikasi, 30 responden (33.3%) menyatakan setuju sering menggunakan Aplikasi *Voice Mail* saat berkomunikasi, dan 19 responden (21.1%) menyatakan sangat setuju sering menggunakan Aplikasi *Voice Mail* saat berkomunikasi. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan sering menggunakan Aplikasi *Voice Mail* saat berkomunikasi.

Tabel 4.11 Sering Menggunakan Penghubung Lokasi pada Aplikasi *Blackberry Mesenger* Pada Saat Berpergian

No	Penghubung Lokasi Saat Berpergian		Frekuensi	Persen (%)
	Sangat	Tidak		
1	Sangat Setuju	Tidak	19	21.1
2	Tidak Setuju		25	27.8
3	Setuju		29	32.2
4	Sangat Setuju		17	18.9
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Tingkat Keseringan Menggunakan Penghubung Lokasi pada Aplikasi *Blackberry Mesenger* Pada Saat Berpergian, dimana 19 responden (21.1%) menyatakan sangat tidak setuju sering menggunakan penghubung lokasi saat berpergian, 25

responden (27.8%) menyatakan tidak setuju sering Penghubung Lokasi, 29 responden (32.2%) menyatakan setuju sering Penghubung Lokasi, dan 17 responden (21.1%) menyatakan sangat setuju sering Penghubung Lokasi. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan menggunakan penghubung lokasi pada aplikasi *blackberry mesenger* pada saat berpergian.

Tabel 4.12 Petunjuk Lokasi Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger* Mempermudah anda dalam Mencari Lokasi

No	Petunjuk Lokasi		Frekuensi	Persen (%)
	Sangat	Tidak		
1	Setuju		11	12.2
2	Tidak Setuju		19	21.1
3	Setuju		29	32.2
4	Sangat Setuju		31	34.4
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Petunjuk Lokasi Pada Aplikasi *Blackberry Mesenger* Mempermudah anda dalam Mencari Lokasi, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 11 responden (12.2%) menyatakan sangat tidak setuju Petunjuk Lokasi Mempermudah dalam Mencari Lokasi, 19 responden (21.1%) menyatakan tidak setuju Petunjuk Lokasi Mempermudah dalam Mencari Lokasi, 29 responden (32.2%) menyatakan setuju Petunjuk Lokasi Mempermudah dalam Mencari Lokasi, dan 31 responden (21.1%) menyatakan sangat setuju Petunjuk Lokasi Mempermudah dalam Mencari Lokasi. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan Petunjuk Lokasi Mempermudah dalam Mencari Lokasi.

Tabel 4.13 Semua Terdapat pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*

No	Semua Aplikasi		Frekuensi	Persen (%)
	Terdapat	Pada		
	BBM			

No	Semua Terdapat pada Aplikasi <i>Blackberry Mesenger</i>		Frekuensi	Persen (%)
	Sangat	Tidak		
1	Setuju		13	14.4
2	Tidak Setuju		17	18.9
3	Setuju		37	41.1
4	Sangat Setuju		23	25.6
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Semua Terdapat pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 13 responden (14.4%) menyatakan sangat tidak setuju Semua Terdapat pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, 17 responden (18.9%) menyatakan tidak setuju Semua Terdapat pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, 37 responden (41.1%) menyatakan setuju Semua Terdapat pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*, dan 23 responden (25.6%) menyatakan sangat setuju Semua Terdapat pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan setuju Semua Terdapat pada Aplikasi *Blackberry Mesenger*.

Tabel 4.14 Menggunakan *Blackberry Mesenger* Merasa tidak Perlu Sering Bertemu dengan Teman

No	Merasa Tidak Perlu Sering Bertemu dengan Teman		Frekuensi	Persen (%)
	Sangat	Tidak		
1	Setuju		21	23.3
2	Tidak Setuju		22	24.4
3	Setuju		26	28.9
4	Sangat Setuju		21	23.3
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Menggunakan *Blackberry Mesenger* Merasa tidak Perlu Sering Bertemu dengan Teman, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 21 responden (23.3%) menyatakan sangat tidak setuju merasa tidak perlu sering bertemu teman, 22 responden (24.4%) menyatakan tidak setuju merasa tidak perlu sering bertemu teman, 26

responden (28.9%) menyatakan setuju merasa tidak perlu sering bertemu teman, dan 21 responden (23.3%) menyatakan sangat setuju merasa tidak perlu sering bertemu teman. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan setuju merasa tidak perlu sering bertemu teman.

Tabel 4.15 Menggunakan *Blackberry Messenger* Kedekatan dengan Teman Berkurang

No	Kedekatan dengan Teman Berkurang		Persen
	Sangat Tidak Setuju	Frekuensi	
1	Sangat Tidak Setuju	41	45.6
2	Tidak Setuju	26	28.9
3	Setuju	16	17.8
4	Sangat Setuju	7	7.8
Total		90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Menggunakan *Blackberry Messenger* Kedekatan dengan Teman Berkurang, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 41 responden (45.6%) menyatakan sangat tidak setuju kedekatan dengan teman berkurang, 26 responden (28.9%) menyatakan tidak setuju kedekatan dengan teman berkurang, 16 responden (17.8%) menyatakan setuju kedekatan dengan teman berkurang, dan 7 responden (7.8%) menyatakan sangat setuju kedekatan dengan teman berkurang. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan tidak setuju kedekatan dengan teman berkurang.

Tabel 4.16 Menggunakan *Blackberry Messenger* Jarang Berkomunikasi Langsung dengan Teman

No	Jarang Berkomunikasi dengan Teman		Persen (%)
	Jarang Berkomunikasi	Frekuensi	
1	Jarang Berkomunikasi	24	26.7
2	Tidak Setuju	29	32.2
3	Setuju	22	24.4
4	Sangat Setuju	15	16.7
Total		90	100,0

No	Langsung dengan Teman		Persen
	Sangat Tidak Setuju	Frekuensi	
1	Sangat Tidak Setuju	24	26.7
2	Tidak Setuju	29	32.2
3	Setuju	22	24.4
4	Sangat Setuju	15	16.7
Total		90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Menggunakan *Blackberry Messenger* Jarang Berkomunikasi Langsung dengan Teman, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 24 responden (26.7%) menyatakan sangat tidak setuju jarang berkomunikasi langsung dengan teman, 29 responden (32.2%) menyatakan tidak setuju jarang berkomunikasi langsung dengan teman, 22 responden (24.4%) menyatakan setuju jarang berkomunikasi langsung dengan teman, dan 15 responden (16.7%) menyatakan sangat setuju jarang berkomunikasi langsung dengan teman. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan tidak setuju jarang berkomunikasi langsung dengan teman.

Tabel 4.17 Menggunakan *Blackberry Messenger* Frekuensi Pertemuan dengan Teman Berkurang

No	Frekuensi Pertemuan dengan Teman Berkurang		Persen (%)
	Sangat Tidak Setuju	Frekuensi	
1	Sangat Tidak Setuju	32	35.6
2	Tidak Setuju	34	37.8
3	Setuju	14	15.6
4	Sangat Setuju	10	11.1
Total		90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Menggunakan *Blackberry Messenger* Frekuensi Pertemuan dengan Teman Berkurang, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 32 responden (35.6%) menyatakan sangat tidak setuju jarang frekuensi pertemuan dengan teman

berkurang, 34 responden (37.8%) menyatakan tidak setuju frekuensi pertemuan dengan teman berkurang, 14 responden (15,6%) menyatakan setuju frekuensi pertemuan dengan teman berkurang, dan 10 responden (11,1%) menyatakan sangat setuju frekuensi pertemuan dengan teman berkurang. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan tidak setuju frekuensi pertemuan dengan teman berkurang.

Tabel 4.18 Aplikasi *Blackberry Mesenger* Membuat Kepedulian yang Tinggi

No	Membuat Kepedulian Sosial yang Tinggi		Frekuensi	Persen
	Sangat Setuju	Tidak Setuju		
1	12	13.3		
2	8	8.9		
3	41	45.6		
4	29	32.2		
Total	90	100,0		

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Aplikasi *Blackberry Mesenger* Membuat Kepedulian yang Tinggi, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 12 responden (13.3%) menyatakan sangat tidak setuju membuat kepedulian sosial yang tinggi, 8 responden (8.9%) menyatakan tidak setuju membuat kepedulian sosial yang tinggi, 41 responden (45.6%) menyatakan setuju membuat kepedulian sosial yang tinggi, dan 29 responden (32.2%) menyatakan sangat setuju membuat kepedulian sosial yang tinggi. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan setuju membuat kepedulian sosial yang tinggi.

Tabel 4.19 Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Lebih Senang Sendiri dari Pada Berkumpul dengan Teman

No	Lebih Senang Sendiri dari Pada		Frekuensi	Persen
	Sangat Setuju	Tidak Setuju		
1	30	33.3		
2	22	24.4		
3	23	25.6		
4	15	16.7		
Total	90	100,0		

No	Berkumpul dengan Teman		Frekuensi	Persen
	Sangat Setuju	Tidak Setuju		
1	30	33.3		
2	22	24.4		
3	23	25.6		
4	15	16.7		
Total	90	100,0		

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Lebih Senang Sendiri dari Pada Berkumpul dengan Teman, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 30 responden (33.3%) menyatakan sangat tidak setuju lebih senang sendiri dari pada berkumpul dengan teman, 22 responden (24.4%) menyatakan tidak setuju lebih senang sendiri dari pada berkumpul dengan teman, 15 responden (16.7%) menyatakan setuju lebih senang sendiri dari pada berkumpul dengan teman, dan 15 responden (16.7%) menyatakan sangat setuju lebih senang sendiri dari pada berkumpul dengan teman. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan tidak setuju lebih senang sendiri dari pada berkumpul dengan teman.

Tabel 4.20 Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Memiliki Solidaritas Sosial terhadap Teman

No	Memiliki Solidaritas Sosial terhadap Teman		Frekuensi	Persen
	Sangat Setuju	Tidak Setuju		
1	11	12.2		
2	16	17.8		
3	40	44.4		
4	23	25.6		
Total	90	100,0		

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Memiliki Solidaritas Sosial terhadap Teman, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 11 responden (12.2%)

menyatakan sangat tidak setuju memiliki solidaritas sosial terhadap teman kamu, 16 responden (17.8%) menyatakan tidak setuju memiliki solidaritas sosial terhadap teman kamu, 40 responden (44.4%) menyatakan setuju frekuensi memiliki solidaritas sosial terhadap teman kamu, dan 23 responden (11.1%) menyatakan sangat setuju memiliki solidaritas sosial terhadap teman kamu. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan setuju memiliki solidaritas sosial terhadap teman kamu.

Tabel 4.21 Setelah Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Jarang Bertatap Muka dengan Teman

No	Jarang Bertatap Muka dengan Teman Kamu		Frekuensi	Persen
	Sangat	Tidak		
1	Setuju		26	28.9
2	Tidak Setuju		30	33.3
3	Setuju		21	23.3
4	Sangat Setuju		13	14.4
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Setelah Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Jarang Bertatap Muka dengan Teman, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 26 responden (28.9%) menyatakan sangat tidak setuju jarang bertatap muka dengan teman kamu, 30 responden (33.3%) menyatakan tidak setuju jarang bertatap muka dengan teman kamu, 21 responden (23.3%) menyatakan setuju jarang bertatap muka dengan teman kamu, dan 13 responden (14.4%) menyatakan sangat setuju jarang bertatap muka dengan teman kamu. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan tidak setuju jarang bertatap muka dengan teman kamu.

Tabel 4.22 Setelah Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Mengalami Perubahan Interaksi

No	Mengalami Perubahan	Frekuensi	Persen
----	---------------------	-----------	--------

Interaksi				
1	Sangat Setuju	Tidak	21	23.3
2	Tidak Setuju		31	34.4
3	Setuju		25	27.8
4	Sangat Setuju		13	14.4
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Setelah Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Mengalami Perubahan Interaksi, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 21 responden (23.3%) menyatakan sangat tidak setuju mengalami perubahan interaksi, 31 responden (34.4%) menyatakan tidak setuju mengalami perubahan interaksi, 25 responden (27.7%) menyatakan setuju mengalami perubahan interaksi, dan 13 responden (14.4%) menyatakan sangat setuju mengalami perubahan interaksi. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan tidak setuju mengalami perubahan interaksi.

Tabel 4.23 Setelah Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Terjadi Perubahan Sikap

No	Terjadi Perubahan Pola Sikap		Frekuensi	Persen
	Sangat	Tidak		
1	Setuju		31	34.4
2	Tidak Setuju		19	21.1
3	Setuju		29	32.2
4	Sangat Setuju		11	12.2
Total			90	100,0

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian yang diolah, 2015

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel di atas mengenai pendapat tentang Setelah Menggunakan Aplikasi *Blackberry Mesenger* Terjadi Perubahan Sikap, dapat dilihat bahwa 90 responden dimana 31 responden (34.4%) menyatakan sangat tidak setuju terjadi perubahan pola sikap, 19 responden (21.1%) menyatakan tidak setuju terjadi perubahan pola sikap, 29 responden (32.2%) menyatakan setuju terjadi perubahan pola sikap, dan 11 responden (12.2%) menyatakan sangat

setuju terjadi perubahan pola sikap. Berdasarkan data tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siswa SMP Krakatau mayoritas menyatakan tidak setuju terjadi perubahan pola sikap.

Setelah selesai dilakukan analisa data tabel terhadap masing-masing variabel kegiatan penelitian ini yang kemudian dibagi dalam beberapa indikator variabel yang sudah ditentukan sebelumnya. Maka untuk itu tindakan selanjutnya dari kegiatan penelitian ini adalah akan mentabulasikan jawaban responden atas angket atau kuesioner yang telah disebarakan pada saat penelitian.

Prosedur kegiatan penelitian selanjutnya mentabulasikan data dari nilai jawaban responden atas masing-masing indikator pertanyaan sebagaimana dijelaskan dalam tabel sebelumnya, maka akan diketahui nilai dari totalitas jawaban dari kuesioner yang telah dibarkan, sehingga akan lebih mudah ditarik kesimpulan analisa data menggunakan statistic kuantitatif.

Tabulasi data dari variabel penelitian ini atas jawaban responden akan membuktikan tindakan selanjutnya dalam uji hipotesis. Dengan tabulasi data dan perhitungan statistic metode kuantitatif akan diketahui pula identifikasi nilai dari masing-masing variabel dan seberapa pengaruhnya antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Berdasarkan hasil tabel perhitungan tabulasi antara variabel bebas X (Pengguna Aplikasi Black Berry Massenger (BBM)) dengan variabel terikat Y (Interaksi Sosial dikalangan Pelajar), maka sudah diperoleh nilai data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= 2463 \\ Y &= 2141 \\ \sum X^2 &= 70957 \\ \sum Y^2 &= 54633 \\ \sum XY &= 60233 \\ N &= 90 \end{aligned}$$

Kemudian prosedur penelitian selanjutnya hasil dari tabulasi tabel kuesioner masing-masing indikator tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk pengujian hipotesis dengan

menggunakan rumus koefisien *Korelasi Product Moment*. Dari perhitungan tersebut akan didapatkan hasil yaitu r hitung dan kemudian akan dikonsultasikan dengan r tabel. Apabila r hitung lebih besar dari pada r tabel maka hipotesis diterima.

Hasil nilai korelasi Product Moment adalah sebesar 0,97 sedangkan berdasarkan r tabel product moment untuk N=90 pada taraf signifikan 5% adalah diperoleh nilai 0,207 karena r hitung 0,9 lebih besar dari pada r tabel yaitu 0,207 maka hubungan kedua variabel penelitian antara variabel bebas Pengguna Aplikasi Blackbery dengan variabel terikat Interaksi Sosial adalah signifikan. Hal ini berarti menerangkan adanya hubungan atau pengaruh antara pengguna aplikasi Blackbery terhadap Interaksi Sosial dikalangan Remaja.

Apabila hasil nilai r hitung dikonsultasikan dengan tabel skala interval, yang menunjukkan angka r hitung 0,9. Maka r hitung berada antara 0,80-1,000 yang menjelaskan bahwa hubungan sangat kuat. Dengan keadaan demikian sudah dapat dikatakan bahwa hubungan atau pengaruh antara pengguna aplikasi Blackbery terhadap Interaksi Sosial dikalangan Remaja dalam pengaruh sangat kuat.

Untuk lebih memastikan keabsahan hasil nilai r hitung, apakah signifikan atau tidak maka perlu diuji lagi dengan rumus uji t. dengan demikian dilakukan uji t adalah dengan fungsi untuk mengetahui tingkat kesignifikannya dari uji yang sebelumnya pada korelasi product moment. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = test signifikan

r = Koefisien Korelasi Product Moment

n = Jumlah Sampel

Derajat Keabsahan (dk)= n-2

Dengan ketentuan apabila  $t$  hitung lebih besar dari pada  $t$  tabel maka hipotesis akan diterima. Adapun perhitungan rumus  $t$  adalah sebagai berikut:

$$r = 0,97$$

$$n = 90$$

$$t = \frac{0,9\sqrt{90-2}}{\sqrt{1-0,81}}$$

$$t = \frac{0,9\sqrt{88}}{\sqrt{0,19}}$$

$$t = \frac{0,9,9,3}{0,43}$$

$$t = \frac{8,37}{0,43}$$

$$t = 19,46$$

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t$  hitung = 19,46 sedangkan nilai  $t$  dalam tabel pada  $dk=90-2$  adalah 88 dengan taraf signifikan yaitu 5% adalah 0,677, dikatakan signifikan apabila hasil nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel. Maka sudah jelas dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh variabel  $x$  dan variabel  $y$  yaitu pengaruh pengguna aplikasi Blackberry terhadap Interaksi Sosial dikalangan pelajar sekolah menengah pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur.

Rumus uji determinasi berfungsi untuk mengetahui dan melihat seberapa pengaruh antara variabel  $x$  (Pengguna Aplikasi Blackberry) terhadap variabel  $y$  (*interaksi sosial*) adapun rumus uji determinasi adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$D$  = Koefisien Determinasi

$r$  = Koefisien Korelasi antara Variabel  $X$  dengan variabel  $Y$

$$D = (0,9)^2 \times 100\%$$

$$D = 0,81 \times 100\%$$

$$D = 81\%$$

Hasil nilai uji determinasi sudah diketahui, jadi dengan demikian sudah

jelas bahwa 81 % dari interaksi sosial dikalangan pelajar dapat dipengaruhi dengan penggunaan Aplikasi Blackberry.

Dari hasil Uji persial (Uji T) terlihat bahwa secara bersama-sama atau simultan variabel pengguna aplikasi *black berry* ( $X$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Interaksi sosial dikalangan remaja ( $Y$ ). Hasil dalam penelitian ini sesuai dengan teori *Computer Mediated Communication* yaitu dunia maya memberikan tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial. *Computer Mediated Communication* atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer merupakan segala bentuk komunikasi antar individu atau individu dengan kelompok yang saling berinteraksi melalui komputer dalam suatu jaringan internet.

CMC dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan sehari-hari. Wilayah CMC mengkaji bagaimana perilaku manusia dipelihara dan diubah dengan saling bertukar informasi melalui mesin. Penelitian CMC berfokus terutama pada dampak sosial yang di dukung teknologi komunikasi pesan teks berbasis komputer (Wood & Smith, 2005: 4).

Salah satu media komunikasi yang mudah dan cepat yaitu *smartphone*  $y$ , bentuk CMC yang digunakan yaitu aplikasi *BlackBerry Messenger*. Pengguna BBM dapat dengan cepat mengirim pesan melalui *BlackBerry Messenger*, tidak hanya pesan berupa teks, melainkan gambar dan pesan suara. Hal ini tentu sangat menguntungkan, dimana jarak dan waktu sudah bukan menjadi masalah. Namun, CMC juga berdampak buruk bagi penggunaannya karena manusia menjadi cenderung lebih menyukai berkomunikasi melalui media daripada berkomunikasi secara tatap muka. Hal ini menimbulkan budaya baru pada masyarakat. Budaya virtual muncul karena media baru dan munculnya tipe komunikasi baru, yaitu komunikasi virtual. Perubahan sosial terjadi ketika kehadiran Aplikasi Black Berry Messenger memungkinkan

pengguna melakukan *chatting* dengan pengguna lainnya secara langsung. Dengan adanya kemudahan tersebut, proses pergaulan dan hubungan sosial sosial menjadi lebih mudah karena dapat berkomunikasi secara intensif.

## SIMPULAN

Pengaruh kedua variabel penelitian antara variabel bebas Pengguna Aplikasi Blackberry dengan variabel terikat Interaksi Sosial adalah signifikan dengan hasil Korelasi Product Moment adalah sebesar 0,97 sedangkan berdasarkan  $r$  tabel product moment untuk  $N=90$  pada taraf signifikan 5% adalah diperoleh nilai 0,207 karena  $r$  hitung 0,9 lebih besar dari pada  $r$  tabel yaitu 0,207. Besarnya pengaruh antara variabel X (Pengguna Aplikasi Blackberry) terhadap variabel Y (interaksi sosial) hasil nilai uji determinasi bahwa 81 % dari interaksi sosial dikalangan pelajar dapat dipengaruhi dengan penggunaan *Aplikasi Blackberry*. Pada Uji-t, nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel hasil  $t$  hitung= 19.46 sedangkan nilai  $t$  dalam tabel pada  $dk=90-2$  adalah 89 dengan taraf signifikan yaitu 5% adalah 0.677, maka terdapat pengaruh variabel  $x$  dan variabel  $y$  yaitu pengaruh pengguna aplikasi Blackberry terhadap Interaksi Sosial dikalangan pelajar sekolah menengah pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur .

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. Metodologi penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara  
Azwar, S. 2003. Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Effendy, O.U. 2008. Dinamika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya  
Gea, A.a.; Wulandari, A.P.Y; Babari, Yohanes. 2003. Character Building I: Relasi dengan Sendiri. Jakarta: PT Gramedia.  
Holmes, D. 2012. Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar  
Jogianto, 2003, Sistem Teknologi Informasi, Andi, Yogyakarta  
Kriyantono, R., 2008., Teknik Praktis Riset Komunikasi Revisi. Kencana: Jakarta  
Liliwari, A. 2014. Sosiologi dan Komunikasi Organisasi. Jakarta: Bumi Aksara  
Mc Quail, D. 2011. Teori Komunikasi Massa Mc Quail, buku 1. Jakarta: Salemba Humanika  
Mulyana, D, 2007, Ilmu komunikasi suatu pengantar, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.  
-----, 2010. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.  
Murdiyatomoko, J. 2008. Sosiologi Mengkaji Dan Memahami Masyarakat. Bandung: Grafindo Media Pratama  
Nawawi, H. 2012. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press  
Poerwadarminto. 1995, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta.  
Poloma, M. 2000. Sosiologi Kontemporer. Jakarta: PT. Raja Grafind  
Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta  
Singarimbun, M, dan Sofian E, 1989, Metode Penelitian Survei, Jakarta: LP3ES  
Sjarkawi. 2008. Pembentukan Kepribadian Anak. Jakarta: PT. Bumi aksara.  
Soekanto, S. 2009. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT. Grafindo Persada.  
Wood, A.F. dan Mathew J.S. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity, dan Culture, Second Edition*. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc