

## **FAKTOR-FAKTOR RESIKO KECANDUAN MENGGUNAKAN *SMARTPHONE* PADA SISWA DI SMK NEGERI 1 KALASAN YOGYAKARTA**

### ***ADDICTION RISK FACTORS USING SMARTPHONE TO STUDENTS IN SMK NEGERI 1 KALASAN YOGYAKARTA***

Oleh: Duha Agusta, Universitas Negeri Yogyakarta.  
duha.agusta@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor resiko penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja di SMK Negeri 1 Kalasan. Faktor-faktor resiko dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang menyebabkan individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*. Penelitian ini menggunakan menggunakan model penelitian survei. Subyek dalam penelitian ini adalah lima puluh lima remaja di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta dengan kategori siswa yang termasuk dalam kecanduan *smartphone*. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan Skala Identifikasi Faktor Penyebab Kecanduan *Smartphone*. Uji validitas instrumen menggunakan *expert judgement*, sedangkan uji skala reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan diperoleh koefisien 0,866. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah : 1) faktor internal merupakan faktor yang paling beresiko menyebabkan kecanduan yang terdiri dari aspek kontrol diri yang rendah, sensation seeking yang tinggi dan self esteem yang rendah. 2) faktor situasional merupakan faktor kedua yang beresiko, terdiri dari aspek tentang situasi psikologis individu. 3) faktor eksternal merupakan faktor ketiga yang beresiko, terdiri dari aspek tentang pemamparan media yang tinggi terhadap *smartphone*. 4) faktor sosial merupakan faktor keempat yang beresiko, terdiri dari aspek tentang interaksi sosial siswa.

Kata kunci: kecanduan *smartphone*, remaja

#### **Abstract**

*This research aims to understand risk factors addicted to using smartphone on students in SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. Risk factors in this research was factors that causes the individuals being addicted to smartphone. This research use the model research survey. Subject in this research was 55 students in SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta with category included in addicted to smartphone. Research data is obtained by using scale identification of the factors causing the addiction smartphone. This instrument has been validated by expert judgement, whereas the reliabilty scale test used Alpha Cronbach Formula and emerged coefficient score was 0,866. Data analysis was conducted quantitative descriptive analysis. Thus the results were : 1) Internal factor is the most risk factor cause addiction and consist of low self-control, high sensation seeking and low self-esteem. 2) Situational factor is the second risk factor that cause addiction and consist of individual psychological condition aspect. 3) External factor is the third risk factor that cause addiction and consist of highly media exposure about smartphone. 4) Social factor is the fourth factor that cause addiction and consist of social interaction aspect.*

*Keywords: smartphone addiction, teenager*

#### **PENDAHULUAN**

Seiring pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, hal itu sangat berpengaruh pada bidang komunikasi dan pola hidup para remaja di Indonesia sekarang. Salah satu dari buah perkembangan teknologi tersebut adalah *smartphone*. Pada saat ini dunia menjadi tanpa

batas dengan hadirnya *smartphone*. Memiliki banyak kegunaan seperti untuk berkomunikasi jarak jauh atau membantu tugas sehari-hari, hal ini sangat memudahkan individu untuk melakukan hal yang mereka inginkan dan mereka butuhkan.

Sebagai buah dari perkembangan teknologi saat ini, *smartphone* dapat dikatakan tidak bisa dipisahkan begitu saja dari kehidupan masyarakat, khususnya para remaja. Berbagai kejadian dan informasi yang terjadi di belahan dunia ini dapat langsung diketahui dan diakses melalui *smartphone* mereka. Cepatnya akses informasi yang diperoleh dari seluruh belahan dunia membuat dunia ini akan semakin sempit karena kita bisa mengetahui kejadian di negara lain walaupun kita tidak berada di negara tersebut hanya melalui *smartphone* yang dimiliki.

Hadirnya *smartphone* sebagai salah satu dari kemajuan teknologi menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan masyarakat khususnya remaja dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini selain memberikan dampak positif pada kehidupan remaja juga memberikan dampak negatif yang mengancam perkembangan masa remaja. Dengan segala macam kemudahan untuk mengakses informasi melalui *smartphone* membuat remaja seolah-olah menjadi kecanduan terhadap *smartphone* mereka.

Penggunaan *smartphone* yang tinggi pada usia remaja, membuat aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja juga berubah. Hal ini terlihat dari fenomena umum yang terjadi sekarang. Mereka cenderung asik dengan kehidupan dunia maya mereka dan perhatian yang lebih sedikit pada kehidupan nyata mereka, komunikasipun cenderung lebih sering terjadi melalui akun-akun media sosial mereka dibanding dengan intensitas komunikasi secara langsung atau *face to face*. Perilaku ini seakan

membuat mereka tidak begitu peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Hal ini dirasakan langsung oleh peneliti pada saat melaksanakan observasi lapangan di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta yang melihat siswa di sana cenderung asyik menggunakan *smartphone* mereka dan tidak begitu peduli dengan apa yang terjadi di sekitar kelas ataupun lingkungan sekolah pada saat waktu istirahat mereka. Sebagai contoh mereka memilih untuk duduk berkelompok dan mulai bermain *smartphone* mereka tanpa mempedulikan keadaan sekitar.

Beberapa siswa mengaku kepada peneliti pada saat waktu-waktu istirahat, mereka mengaku ketakutan jika terlihat tidak *up to date* terhadap hal atau informasi yang terbaru. Mereka juga akan saling bersaing dalam mengunggah dan memperbarui informasi terbaru bahkan aktifitas terbaru mereka yang terkadang tidak begitu penting bagi orang lain. Yuwanto (2010: 17-24) dalam penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa terdapat empat faktor penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja yaitu faktor internal, faktor eksternal, faktor situasional dan faktor sosial. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Yuwanto sebelumnya, maka peneliti ingin mengetahui apa saja faktor yang beresiko menyebabkan siswa menjadi kecanduan *smartphone*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survei (*survey research*). Tujuan peneliti menggunakan penelitian survey adalah

untuk mengetahui faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan *smartphone* pada remaja di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta.

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di SMK Negeri 1 Kalasan yang beralamat di Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 22 September – 9 Oktober 2015.

**Target/Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian adalah siswa SMK N 1 Kalasan tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 55 siswa.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan memberikan skala identifikasi faktor penyebab kecanduan *smartphone* kepada subjek penelitian. Skala identifikasi faktor penyebab kecanduan *smartphone* berisi 71 aitem pernyataan yang dibagi dalam pernyataan *favourable* dan *unfavourable*.

Skala identifikasi faktor penyebab kecanduan *smartphone* bertujuan untuk mengetahui tingkat faktor penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja. Data yang dihasilkan dari instrumen skala identifikasi faktor penyebab kecanduan *smartphone* berupa angka yang menggambarkan kategori tingkat faktor penyebab subjek penelitian dalam kecanduan *smartphone*, meliputi rendah, menengah, dan tinggi.

**Teknik Analisis Data**

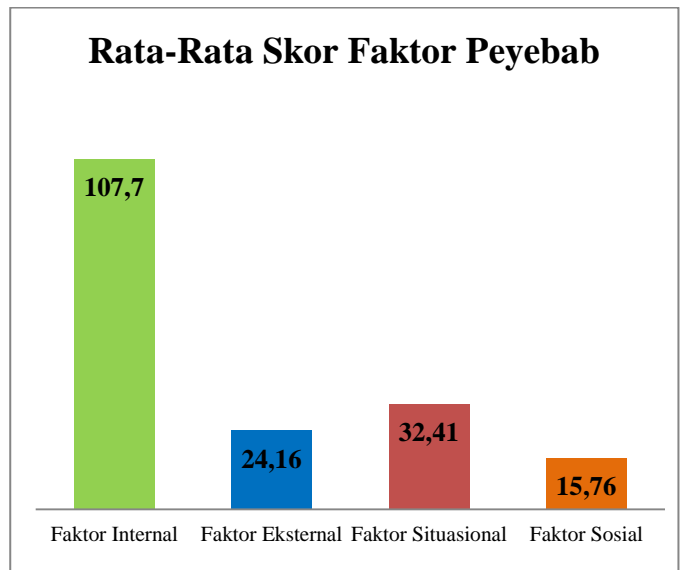
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu dengan cara menginpresasikan skor skala faktor penyebab kecanduan *smartphone* untuk mengetahui tingkat faktor penyebab siswa dalam kecanduan menggunakan *smartphone*.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka didapatkan hasil rata-rata skor dari faktor penyebab kecanduan *smartphone* pada subyek penelitian. Berikut adalah tabel hasil rata-rata skor faktor penyebab kecanduan *smartphone*.

Tabel 1. Rata-rata Skor Faktor Penyebab.



Berdasarkan Tabel 1. menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *smartphone* pada remaja di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. Faktor internal berada pada kategori sedang dengan rerata skor yang paling tinggi 107,7 (64%). Pengkategorisasian faktor internal pada kategori sedang berdasarkan kategorisasi

rentang skor dan rerata faktor internal berada pada rentang skor 84 – 126.

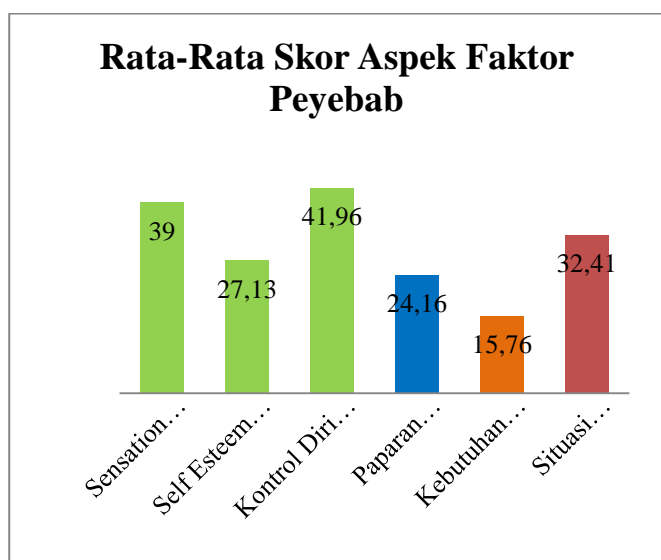
Faktor situasional berada pada kategori sedang dengan rerata skor 32,41 (68%). Pengkategorisasian faktor situasional pada kategori sedang berdasarkan kategorisasi rentang skor dan rerata faktor situasional berada pada rentang skor 24 – 36.

Faktor eksternal berada pada kategori sedang dengan rerata skor 24,16 (55%). Pengkategorisasian faktor eksternal pada kategori sedang berdasarkan kategorisasi rentang skor dan rerata faktor eksternal berada pada rentang skor 22 – 33.

Faktor sosial berada pada kategori sedang dengan rerata skor 15,76 (66%). Pengkategorisasian faktor sosial pada kategori sedang berdasarkan kategorisasi rentang skor dan rerata faktor sosial berada pada rentang skor 12 – 18.

Selain itu terdapat rata-rata skor dari aspek faktor penyebab kecanduan *smartphone* pada subyek penelitian. Berikut adalah tabel hasil rata-rata skor dari aspek faktor penyebab kecanduan *smartphone*.

Tabel 2. Rata-rata Skor Aspek Faktor Penyebab



Pada Tabel 2. menunjukkan bahwa remaja di SMK Negeri 1 Kalasan memiliki aspek sensation yang tinggi memiliki rerata skor 39 dan berada pada kategori menengah. Kategorisasi rerata skor untuk aspek sensation seeking yang tinggi terbagi atas kategori tinggi (45-60), kategori menengah (30-45) dan kategori rendah (15-30).

Pada aspek self esteem yang rendah memiliki rerata skor 27,13 dan berada pada kategori menengah. Kategorisasi rerata skor untuk aspek self esteem yang rendah terbagi atas kategori tinggi (33-44), kategori menengah (22-33) dan kategori rendah (11-22).

Aspek kontrol diri yang rendah memiliki rerata skor 41,96 dan berada pada kategori menengah. Kategorisasi rerata skor untuk aspek kontrol diri yang rendah terbagi atas kategori tinggi (48-64), kategori menengah (32-48) dan kategori rendah (16-32).

Aspek paparan media yang tinggi terhadap *smartphone* memiliki rerata skor 24,16 dan berada pada kategori menengah. Kategorisasi rerata skor untuk paparan media yang tinggi terhadap *smartphone* terbagi atas kategori tinggi (33-44), kategori menengah (22-33) dan kategori rendah (11-22).

Aspek kebutuhan interaksi sosial memiliki rerata skor 15,76 dan berada pada kategori menengah. Kategorisasi rerata skor untuk kebutuhan interaksi sosial terbagi atas kategori tinggi (18-24), kategori menengah (12-18) dan kategori rendah (6-12).

Aspek situasi psikologis individu memiliki rerata skor 32,41 dan berada pada kategori menengah. Kategorisasi rerata skor untuk aspek situasi psikologis individu terbagi atas kategori tinggi (36-48), kategori menengah (24-36) dan kategori rendah (12-24).

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini faktor internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu tersebut dan berada pada kategori menengah. Faktor ini menjadi faktor yang paling mempengaruhi individu dikarenakan faktor ini memiliki rerata skor yang paling tinggi diantara faktor lainnya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Denson (2012) yang menyatakan bahwa dorongan individu untuk melakukan sesuatu bukan dari faktor eksternalnya melainkan dari dalam (faktor internal) individu itu sendiri. Faktor internal dipengaruhi oleh tiga aspek yaitu, kontrol diri yang rendah, sensation seeking yang tinggi dan self esteem yang rendah.

Muhammad Farid, dkk (2014 :127) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa ketika dorongan untuk melakukan suatu hal mencapai puncaknya, kontrol diri dapat membantu individu mempertimbangkan tentang aspek, resiko dan norma sosial yang akan dihadapinya. Kontrol diri itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan

bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif .

Kontrol diri yang rendah dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Aroma (2012: 2) yang mengatakan bahwa individu dengan kontrol diri yang rendah memiliki kecenderungan untuk menjadi impulsif, senang mengambil tindakan beresiko dan berpikir tidak masuk akal. Rasionalisasinya adalah individu dengan kontrol diri yang rendah akan dengan senang hati melakukan hal yang beresiko tanpa memikirkan efek dari jangka panjangnya. Oleh karena itu aspek kontrol diri yang rendah merupakan aspek yang paling mempengaruhi faktor internal pada subyek penelitian.

Aspek tertinggi kedua yang mempengaruhi faktor internal yaitu aspek sifat sensation seeking yang tinggi. Sifat sensation seeking adalah sebuah sifat yang ditandai oleh kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, serta kesediaan untuk mengambil resiko baik secara fisik, sosial, hukum maupun finansial (Zuckerman dalam Rio Augusto 2014 : 3). Rio Augusto (2014: 3) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa pada aspek ini terdapat dimensi pencarian pengalaman melalui gaya hidup yang tidak konvensional dan gaya hidup yang anti konformitas. Pembuktian dimensi ini didukung oleh Septi Anugrah Heni (2013: 4) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa sifat sensation seeking yang tinggi pada faktor internal penyebab kecanduan *smartphone* mempengaruhi individu menjadi

kecanduan dan menurunkan kontrol diri dalam menggunakan *smartphone*, karena pada dimensi ini memunculkan perilaku konsumtif yang berakibat pada perilaku kecanduan dalam menggunakan *smartphone*. Perilaku konsumtif ini menyebabkan siswa tidak bisa mengambil keputusan dan pertimbangan secara tepat dalam penggunaan *smartphone* dan berakibat pada perilaku pemborosan serta menurunnya kontrol diri siswa dalam menggunakan *smartphone*.

Selain kedua aspek diatas, aspek ketiga yaitu self esteem yang rendah juga memiliki andil walaupun lebih kecil prosentasenya. May Rauli Simamora (2012: 3) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa *self esteem* merupakan ukuran keterikatan interpersonal individu yang mengingatkan seseorang ketika suatu keterikatan mengalami kemunduran atau kekurangan. Siswa dengan *self esteem* yang rendah cenderung mengungkapkan diri mereka secara negatif. Pada penelitian lain juga didiapatkan hasil bahwa siswa dengan *self esteem* yang rendah maka kemungkinan akan memungkinkan perilaku kecanduan yang semakin tinggi (Aydin dan Sari, 2011). Berdasarkan hasil penelitian Simamora (2012: 3) dan Aydin dan Sari (2011) apabila dikaitkan dengan hasil penelitian ini maka terbukti bahwa siswa dengan *self esteem* yang rendah maka semakin besar kemungkinan siswa tersebut menjadi kecanduan terhadap *smartphone*.

Faktor kedua kecanduan *smartphone* yang mempengaruhi yaitu faktor situasional.

Faktor situasional adalah faktor dimana seseorang merasa nyaman saat menggunakan *smartphone* baik dalam kondisi sendiri (individu) maupun berkelompok (kolektif). Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa ketika individu merasa kurang nyaman, seperti ketika mempunyai masalah, individu akan mulai menggunakan *smartphone* untuk membuat dirinya menjadi nyaman, dengan kata lain faktor situasional adalah faktor yang mengandung aspek tentang situasi psikologis individu ketika menggunakan *smartphone*. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Young (1998) yang melakukan survey di Amerika Serikat bahwa lebih dari 50% individu yang mengalami kecanduan diakibatkan oleh masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan. Individu yang mengalami kecanduan seringkali menggunakan fantasi mereka sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan stress. Pada penelitian ini faktor situasional penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja berada pada kategori menengah.

Dari data faktor situasional yang diperoleh dapat dipahami bahwa siswa cenderung terganggu aktivitasnya bila ada situasi yang tidak diinginkan ketika menggunakan *smartphone* dan cepat bertindak ketika perasaan tidak nyaman. Hasil penelitian ini juga seperti hasil penelitian yang dilakukan di Iran yang menggambarkan/menginformasikan bahwa individu yang mengalami kecanduan

*smartphone* sebagian dihadapi pada situasi yang memicu symptom-symptom gangguan psikologis seperti depresi, sensitivitas interpersonal dan kecemasan yang lebih tinggi daripada yang tidak termasuk dalam kecanduan *smartphone* (Alavi, dkk dalam Mohammad Gilang Santika, 2015 1-2). Pada faktor situasional ini didalamnya terdapat pernyataan yang merujuk pada *symptom-symptom* gangguan psikologis yaitu kecemasan siswa yang tinggi terhadap *smartphon*nya. Dari symptom-symptom itu dapat disimpulkan bahwa faktor situasional mempunyai pengaruh dalam menyebabkan individu menjadi kecanduan dalam menggunakan *smartphone*.

Faktor ketiga yang mempengaruhi adalah faktor eksternal. Pada penelitian ini faktor eksternal kecanduan *smartphone* adalah bagaimana pengaruh media terhadap pemaparan *smartphone* dan berbagai fasilitas yang disediakan. Pada penelitian ini faktor eksternal berada pada kategori menengah. Berdasarkan hasil penelitian, faktor eksternal ini dipengaruhi oleh aspek paparan media yang tinggi tentang *smartphone* sehingga menyebabkan munculnya perilaku impulsif siswa dalam membeli *smartphone*. Sejalan dengan yang dijelaskan Septi (2013: 4-5) bahwa perilaku impulsif ini didasari atas keinginan atau hasrat yang tiba-tiba dan dilakukan tanpa pertimbangan dan pengambilan keputusan yang tepat saat pembelian.

Pada faktor eksternal ini juga menyatakan tentang bagaimana pengaruh

teman sebaya pada saat membeli ataupun mengganti *smartphone*. Artinya pengaruh teman sebaya pada faktor eksternal ini memberikan kontribusi yang berpengaruh pada remaja dalam perilaku berlebihan menggunakan *smartphone*. Individu yang mempunyai interaksi lebih banyak dengan orang-orang memiliki kecenderungan yang tinggi untuk mengganti atau membeli *smartphone* yang baru tanpa mempertimbangkan dan mengambil keputusan yang tepat saat membeli ataupun mengganti *smartphone* (Septi, 2013: 4-5).

Selain itu pengaruh media tentang pemaparan *smartphone* terhadap perilaku kecanduan *smartphone* ini didukung oleh salah satu hasil lembaga survei di bidang pemasaran *smartphone* Indonesia yang menyatakan bahwa remaja merupakan konsumen yang sensitif terhadap perkembangan *smartphone* (Frontier Consulting Group, 2012: 2). Pemaparan media tentang *smartphone* baik dalam bentuk iklan, promo atau info pameran *smartphone* terbaru dapat di akses atau dilihat oleh remaja kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu pemaparan media yang tinggi terbukti berpengaruh pada faktor eksternal penyebab kecanduan *smartphone*.

Faktor keempat yang mempengaruhi adalah faktor sosial. Faktor sosial mempunyai aspek tentang kebutuhan individu dalam interaksi sosial. Pada penelitian ini faktor sosial juga berada pada kategori menengah. Doni Harfianto, dkk (2015: 2) menjelaskan dalam penelitiannya

bahwa interaksi sosial pada dasarnya dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah, hubungan dan keterampilan sosial. Peningkatan jumlah *smartphone* saat ini membentuk pola interaksi baru dan menurunkan intensitas hubungan komunikasi individu.

Ameliola dan Nugraha (2013) dalam penelitiannya menjelaskan interaksi sosial yang dilakukan lewat media (*smartphone*) akan membentuk pola interaksi baru. Keberadaan *smartphone* yang tidak dapat dilepaskan dari siswa, membuat komunikasi tidak mempunyai batasan waktu. Kehadiran *smartphone* ini membuat siswa lebih asik dengan *smartphonanya* daripada orang didekatnya. Ketika sedang berjalan pun siswa asik memainkan *smartphonanya* dan *smartphone* juga membuat siswa hanya menunduk dan menatap *smartphone* mereka tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Komunikasi tanpa ada batasan waktu ini membuat *smartphone* menjadi pola interaksi baru.

Selain itu Ameliola dan Nugraha (2013) juga mengatakan bahwa cara berkomunikasi para remaja menggunakan *smartphone* juga membuat kualitas komunikasi tatap muka menurun. Di lingkungan sekolah siswa akan lebih memilih untuk berkomunikasi menggunakan *smartphone* karena dianggap lebih efisien, praktis, memperpendek jarak dan mempercepat waktu sehingga para siswa

tidak perlu untuk datang ke tempat orang yang dimaksud. Mereka baru akan menemui orang yang dimaksud apabila pesan yang mereka sampaikan melalui *smartphone* mereka tidak terkirim. Hasil penelitian tadi memunculkan suatu kesenangan dan kemudahan dalam aktivitas para remaja akan tetapi disisi lain juga menurunkan intensitas hubungan individu. Hal-hal tersebut yang membuktikan faktor sosial mempunyai pengaruh dalam kecanduan *smartphone*.

Dari hasil penelitian dan pembahasan secara keseluruhan maka empat faktor penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja mempunyai pengaruh pada subyek dalam penelitian. Keempat faktor penyebab kecanduan *smartphone* menjadikan remaja pada saat ini menjadi ketergantungan terhadap *smartphone* sebagai bagian dari perkembangan teknologi.

Gardner dan Davies (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kemudahan dalam mencari apa yang individu inginkan dengan cepat, efisien dan sesegera mungkin membuat individu sering memaksa untuk mencari apa yang mereka inginkan. Dukungan kehidupan sosial yang sangat mewah bagi para remaja memberikan dampak negatif yang sangat besar. Remaja seperti mengasingkan diri dari kehidupan sosial nyata dan cenderung asik dengan kehidupan sosial dunia maya.

Gardner juga mengatakan bahwa terdapat 3 bagian penting dalam kehidupan remaja yaitu identitas, kedekatan dan daya imajinasi. Remaja yang termasuk dalam



kecanduan menggunakan *smartphone* berdasarkan hasil penelitian Gardner dan Davies akan memiliki identitas yang baru, memiliki hubungan yang dangkal dengan individu yang lain serta memperkaya daya imajinasi kreativitasnya. Oleh karena itu Gardner dan Davies berharap kepada generasi muda, bahwa kehidupan dalam era digital sekarang dapat menjadikan ketergantungan terhadap *smartphone* menjadi sebuah kelebihan, dengan daya imajinasi yang tinggi dan identitas yang baru, diharapkan dapat menjadi batu loncatan untuk menciptakan kreativitas yang luar biasa bukan mengekang atau mengasingkan remaja pada aktivitas yang menghambat tiga bagian penting dalam kehidupannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan pada 55 siswa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kecanduan *smartphone* didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Faktor internal merupakan faktor yang paling mempengaruhi individu dalam kecanduan *smartphone*. Faktor internal ini mengandung tiga aspek-aspek penyebab yaitu aspek kontrol diri yang rendah, sifat sensation seeking yang tinggi dan self esteem yang rendah. Faktor internal pada penelitian ini merupakan faktor yang paling beresiko

menyebabkan individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*.

2. Faktor situasional penyebab kecanduan *smartphone* adalah faktor yang menggambarkan tentang situasi psikologis individu. Hal yang ditekankan disini adalah siswa akan merasa nyaman secara psikologis apabila mereka menggunakan *smartphone*. Faktor situasional pada penelitian faktor beresiko kedua menyebabkan individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*.
3. Faktor eksternal penyebab kecanduan *smartphone* adalah faktor yang mempengaruhi individu dalam hal membeli *smartphone*. Pada faktor ini dijelaskan tentang bagaimana siswa menjadi kecanduan karena besarnya pengaruh media dalam memasarkan *smartphone* dan fasilitas yang disediakan. Faktor eksternal pada penelitian ini faktor yang beresiko ketiga menyebabkan individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*.
4. Faktor sosial penyebab kecanduan *smartphone* adalah faktor yang menggambarkan tentang kebutuhan interaksi sosial siswa. Faktor sosial ini menjelaskan pola interaksi sosial yang mempengaruhi individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*. Faktor sosial pada penelitian ini faktor yang beresiko keempat menyebabkan individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone*.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dikemukakan sebelumnya, dapat disampaikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi siswa supaya terhindar dari kecanduan terhadap *smartphone* serta dapat mengetahui ciri-ciri dan dampak yang ditimbulkan dari ketergantungan terhadap *smartphone*.
2. Bagi pihak sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah tentang gambaran faktor-faktor penyebab ketergantungan terhadap *smartphone* pada siswa. Selanjutnya, pihak sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk membuat peraturan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah. Selain itu, pihak sekolah diharapkan melibatkan diri langsung dalam membimbing siswa dalam menggunakan *smartphone* sehingga dapat mengurangi munculnya kecanduan terhadap *smartphone* pada siswa.
3. Bagi pihak jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi tentang gambaran faktor-faktor penyebab ketergantungan terhadap *smartphone* pada siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengidentifikasi faktor-faktor penyebab ketergantungan terhadap *smartphone*. Selain itu diharapkan peneliti selanjutnya

dapat menggunakan metode lain dalam melakukan penelitian tentang kecanduan terhadap *smartphone*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S dan Nugraha, D.H. (2013). Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Global. Diakses dari <http://google.co.id/jurnal-interaksi-sosial.pdf> Pada tanggal 10 November 2015, jam 22.24 WIB.
- Aroma, dkk. (2012). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kenakalan Remaja. *Jurnal psikologi Pendidikan dan Perkembangan Universitas Airlangga Volume 01. No 02 Juni 2012*.
- Ayudin, B., dan Sari, S.V. (2011). Internet Addiction Among Adolescents: The Role of Self-Esteem. *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences, 15, 3500-3505*.
- Doni Harfiyanto, dkk. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMAN 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Volume 01. No 04 Agustus 2015*
- Gardner, Howard dan Davies, Katie. (2013). *The App Generation : How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World*. New Heaven and London: Yale University Press.
- May Rauli Simamora. (2012). Hubungan Antara Self Esteem dan Self Control Dengan Internet Addiction. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.
- Mohammad Gilang Santika. (2015). Hubungan Antara FoMo (Fear of Missing Out) Dengan Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja Di SMAN 4 Bandung. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

- Muhammad Farid, dkk. (2015). Religiusitas, Kontrol Diri Dan Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia Volume 3. No 02 Mei 2014 hal 126-129.*
- Rio Augusto Bintang Nugroho. (2014). Hubungan Antara Sensation Seeking Dengan Intensi Melakukan Cyberbullying Pada Remaja. *Skripsi.* Program Studi Psikologi FISIP Universitas Brawijaya.
- Septi Anugrah Heni. (2013). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Syukur Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. *Skripsi.* Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan.