

SKRIPSI

GAMBARAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA SISWA

SMP NEGERI 14 PADANG

TAHUN 2021



VINA RESKI PUTRI ZALMI

1711311012

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS ANDALAS PADANG

2022

SKRIPSI

GAMBARAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA SISWA SMP

NEGERI 14 PADANG

Tahun 2021

UNIVERSITAS ANDALAS

Penelitian Keperawatan Jiwa

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)

Pada Fakultas Keperawatan

Universitas Andalas

oleh :

VINA RESKI PUTRI ZALMI

BP. 1711311012

PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS ANDALAS

2022

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrahmannirrahim

Assalamu'alaikumwr.wb

Alhamdulillah, saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul GAMBARAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA SISWA SMP NEGERI 14 PADANG TAHUN 2021

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada Ibu Fitra Yeni,S.Kp,Ma dan Ns. Esthika Ariany Maisa,S.Kep sebagai pembimbing saya yang telah dengan telaten dan penuh kesabaran membimbing saya dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih juga saya ucapkan kepada Pembimbing Akademik saya bapak Ns. Feri Fernandes,M.Kep.SpKepJ yang telah banyak memberikan motivasi, nasehat dan bimbingan selama saya mengikuti perkuliahan di Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang. Selain itu saya juga ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Hema Malini,S.Kp.,MN.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang.
2. Ibu Emil Huriani, S.Kp.MN selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Universitas Andalas.

3. Kepada Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri 14 Padang beserta staf yang telah memberi izin pengambilan data dan penelitian di SDN 29 Purus Padang.
4. Terima kasih kepada Dosen dan Staf Fakultas Keperawatan Universitas Andalas, atas bantuan, bimbingan dan arahan selama perkuliahan.
5. Saya ucapkan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua, kakak dan adik saya tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungannya untuk kesuksesan pendidikan saya.
6. Terima kasih kepada adik-adik siswa SMP Negeri 14 Padang yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya harapan saya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

WaassalamualaikumWr.Wb.

Padang, 02 Januari 2022

Peneliti

Vina Reski Putri Zalmi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Remaja	8
B. Kecanduan Smartphone	14
BAB III KERANGKA TEORI	
A. Kerangka Teori.....	29
B. Kerangka Konsep	31
BAB IV METODE PENELITIAN	

A. Desain Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel Penelitian	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Definisi Operasional.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Etika Penelitian	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Analisa Data	44
 BAB V HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Penelitian.....	48
B. Analisa Data	52
 BAB VI PEMBAHASAN	
A. Gambaran Kecanduan Smartphone.....	53
B. Gambaran Durasi Pemakaian Smartphone.....	55
C. Gambaran Dampak Pemakaian smartphone	57
 BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
 DAFTAR PUSTAKA	

LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

Lampiran 2. Rencana Anggaran Biaya

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Surat Telah Selesai Penelitian

Lampiran 5. Kartu Bimbingan Proposal Dan Skripsi

Lampiran 6. Lembar Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 7. Informed Consent

Lampiran 8. Instrumen Penelitian

Lampiran 9. Master Tabel

Lampiran 10. Hasil Uji Statistik

Lampiran 11. Curriculum Vitae



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Teori	30
Tabel 3.2 Kerangka Konsep.....	31
Tabel 4.1 Populasi dan Sampel	33
Tabel 4.2 Defenisi Operasional.....	36
Tabel 5.1 Distribusi frekuensi Karakteristik Siswa SMP Negeri 14 Padang Tahun 2021	46
Tabel 5.2 Distribusi frekuensi Kecanduan Smartphone Berdasarkan karakteristik Siswa SMP Negeri 14 Padang Tahun 2021	48
Tabel 5.3 Distribusi frekuensi Kecanduan Smartphone Berdasarkan <i>Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)</i>	49
Tabel 5.4 Distribusi frekuensi Durasi Penggunaan Smartphone Siswa SMP Negeri 14 Padang Tahun 2021	50
Tabel 5.5 Distribusi frekuensi Dampak Pemakaian Smartphone Siswa SMP Negeri 14 Padang Tahun 2021	51

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS**

Januari, 2022

**Nama : Vina Reski Putri Zalmi
No Bp: 1711311012**

Gambaran Kecanduan Smartphone Pada Siswa Smp Negeri 14

Padang Tahun 2021

UNIVERSITAS ANDALAS

ABSTRAK

Smartphone seharusnya memberikan dampak positif namun pada kenyataannya remaja tidak dapat mengontrol penggunaan smartphone sehingga menyebabkan kecanduan smartphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan smartphone pada remaja. Penelitian ini merupakan studi deskriptif dengan menggunakan desain study kasus (case study) untuk mengeksplorasi tiga topik yaitu tingkatan durasi penggunaan, durasi penggunaan, serta dampak penggunaan smartphone. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 255 siswa dengan rentang usia 12-15 tahun. Waktu penelitian pada tanggal 10-17 Oktober 2021 dan Pengambilan data dengan menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)*. Analisa secara univariat ditampilkan dengan tabel distribusi frekuensi. Dari total 131 siswa laki-laki yang mengalami kecanduan smartphone sebanyak (86,3%), dan 124 siswa perempuan yang mengalami kecanduan smartphone sebanyak (75,6%). Dengan durasi pemakaian smartphone >4 jam sebanyak (59,6%). Terdapat tiga aspek kecanduan smartphone yang menonjol daripada aspek lainnya yaitu aspek penggunaan yang berlebihan, rasa tidak sabaran dan gelisah, dan juga rasa nyeri pada pergelangan tangan atau leher. Kecanduan smartphone bukan saja menjadi permasalahan pribadi seseorang atau keluarga, namun ini merupakan masalah bersama khususnya para guru disekolah untuk saling bekerja sama dalam menindaklanjuti dengan mendeteksi secara dini tanda dan gejala anak dengan korban kecanduan smartphone sehingga dapat menekan angka kecanduan smartphone pada anak usia sekolah.

Kata Kunci : Smartphone, Kecanduan smartphone, Siswa SMP, Remaja Usia 12-15 Tahun

NURSING FACULTY

ANDALAS UNIVERSITY

January, 2022

Name : Vina Reski Putri Zalmi

BP No. : 1711311012

Overview of Smartphone Addiction in SMP Negeri 14 Padang Students

2021

ABSTRACT

Smartphones should have a positive impact, but in reality teenagers cannot control the use of smartphones, causing smartphone addiction. This study aims to determine the description of smartphone addiction in adolescents. This research is a descriptive study using a case study design to explore three topics, namely the level of duration of use, duration of use, and the impact of smartphone use. The subjects in this study were 255 students with an age range of 12-15 years. The time of the study was on 10-17 October 2021 and data collection using the Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) questionnaire. Univariate analysis is displayed with a frequency distribution table. From a total of 131 male students who experienced smartphone addiction (86.3%), and 124 female students who experienced smartphone addiction (75.6%). With the duration of smartphone use > 4 hours (59.6%). There are three aspects of smartphone addiction that stand out from the others, namely aspects of excessive use, impatience and restlessness, and also pain in the wrist or neck. Smartphone addiction is not only a personal or family problem, but it is a common problem, especially for teachers at schools to work together in following up by detecting early signs and symptoms of children with smartphone addiction victims so that they can reduce smartphone addiction rates in school-age children

Keywords : Smartphones, Smartphone Addiction, Middle School Students, Teenagers Age 12-15

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi waktu ini, pembangunan semakin pesat. Semua bertujuan buat mensejahterakan kehidupan insan, contohnya pada bidang teknologi. Pesatnya perkembangan zaman jua menghipnotis gaya hidup manusia. Kebutuhan akan gadget menjadi alat bantu kegiatan bagi insan meningkat. salah satu contoh gadget yang sedang booming merupakan smartphone (Sawyer, 2011) menyatakan bahwa smartphone ialah telepon seluler yang dilengkapi menggunakan mikroprosesor, memori, layar, serta modem built-in. Smartphone artinya kombinasi berasal fungsi personal digital assistant (PDA) atau personal komputer langsung saku (pocket PC) menggunakan telepon. Selain melakukan panggilan telepon, pengguna bisa bermain game, mengobrol menggunakan teman, memakai sistem messenger, mengakses layanan web (mirip blog, beranda, jejaring sosial) dan mencari aneka macam info.

kata-istilah mirip kecanduan smartphone, kecanduan ponsel, penggunaan ponsel bermasalah, ketergantungan ponsel, penggunaan ponsel kompulsif, dan penggunaan ponsel secara berlebihan, semuanya dipergunakan buat mendeskripsikan kenyataan yang lebih kurang sama,

pada mana seorang merasa asyik memakai ponsel cerdasnya buat tujuan tertentu dan mengabaikan bidang kehidupan lainnya. istilah yang acapkali dipergunakan buat mendeskripsikan jenis kecanduan ini ialah kecanduan ponsel dan kini kecanduan Smartphone (Al-Barashdi et al., 2015). Kecanduan ini ditandai menggunakan keasyikan yang berlebihan atau tak terkendali, dorongan atau sikap buat memakai smartphone sampai mengabaikan bidang kehidupan lainnya. (Ching et al., 2015). Kecanduan smartphone diartikan menjadi penggunaan smartphone secara berlebihan yang menghipnotis kehidupan sehari-hari pengguna serta pula disertai menggunakan aneka macam fitur klinis termasuk toleransi, kehilangan kendali, modifikasi mood, tanda-tanda withdrawal, serta craving (Kahyaoglu et al., 2016).

Kemajuan teknologi menghasilkan remaja mengganti gaya hidup baik secara pribadi maupun tak pribadi, remaja generasi milenial sekarang membutuhkan kemudahan pada segala aspek kehidupan buat menyampaikan kemudahan serta mempersingkat waktu dan pula tak menghambat pekerjaan lain melalui smartphone. Generasi milenial ialah generasi yang hidup di zaman terkini di pergantian millennium yang ketika ini berusia 15-34 tahun waktu kemajuan teknologi terjadi, salah satu karakteristik generasi milenial lebih menyukai smartphone daripada televisi menghasilkan para remaja sebagai malas. (Hidayahtullah, Waris, Devianti, Sari, Wibowo & Madepw, 2018).

Masa remaja adalah masa transisi berasal masa kanak-kanak menuju masa dewasa, perubahan yang dialami mirip perubahan psikologis, biologis serta sosial. Perubahan psikologis seperti perubahan emosi/kestabilan emosi, perubahan kognitif atau cara berpikir dan lain sebagainya (Jannah, 2016). waktu ini, remaja generasi milenial malas beraktivitas, seringkali menyendiri, kurang bersosialisasi dan sebagai pribadi yang tertutup sebab seringkali mengurung diri di tempat tinggal atau di kamar yang berdampak negatif bagi kesehatan dan psikologinya. Remaja sulit buat mengontrol emosinya sebab tak mampu dipisahkan dari smartphone serta mengabaikan sekitarnya, mirip waktu orang tua meminta donasi, remaja acapkali berkata nanti, remaja sebagai kurang empati, atau kurang peka terhadap sekitarnya.(Mamatha, 2016).

Dari penelitian Siti Arifah tahun 2015 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden (59,7%) memakai smartphone buat kesenangan serta disarankan pada masyarakat atau sekolah buat lebih seringkali mengawasi anak terhadap penggunaan smartphone yang berlebihan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jeffrey R. Anshel 2013, pendiri Corporate Vision Consulting dan Presiden Direktur Ocular Nutrition Society, rata-rata pengguna gadget rela menghabiskan saat berjam-jam sampai berhari-hari buat berinteraksi menggunakan gadget tadi.

Masa remaja awal merupakan periode seorang yang penuh gejolak yang ditandai menggunakan permasalahan dan perubahan suasana hati

(Santrok, 2011). di masa remaja ini, seorang akan labil, individu tadi akan berusaha menemukan jati dirinya, dan praktis mendapatkan isu asal luar tanpa berpikir lebih jauh. Menurut Sa'id (2015) fase remaja awal ialah termin perkembangan pertama dimana remaja berada di usia 12-15 tahun. Dimana di fase ini remaja awal berada di jenjang pendidikan SMP (Sekolah Menengah Pertama).

Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Padang terletak di tengah permukiman masyarakat. menurut Wakil ketua Sekolah SMP Negeri 14 Padang berkata bahwa peserta didik di SMP Negeri 14 Padang banyak didapati membawa bahkan memakai smartphone pada lingkungan sekolah, bahkan banyak pula ditemukan para peserta didik menggunakannya pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Pihak sekolah telah membentuk peraturan bahwa peserta didik tidak boleh membawa smartphone ke sekolah, jika didapati peserta didik membawa smartphone ke sekolah maka smartphone tadi akan diambil oleh pihak sekolah.

Sesuai survey pendahuluan terhadap 10 peserta didik pada SMP Negeri 14 Padang, dihasilkan data bahwa berasal 11 peserta didik ada 7 peserta didik. Mereka mengatakan bahwa memotivasi diri mereka buat focus pada belajar buat mampu menggapai impian mereka. Mereka jua tak mampu terlepas dari smartphonenya, mereka akan lebih acapkali berinteraksi menggunakan smartphone mereka dibandingkan dengan lingkungan sekitar mereka, dan mereka merasa kurang nyaman jika

smartphone tak terdapat didekat mereka. Sedangkan 4 peserta didik tadi bisa mengenali dan mengendalikan emosinya saat murka maupun sedih, senang bersosialisasi menggunakan lingkungan sekitar serta bisa menghadapi segala dilema dengan damai. Mereka juga bisa membatasi durasi pada memakai smartphone mereka, mereka juga tidak terlalu bergantung menggunakan smartphone mereka.

Sesuai kenyataan diatas peneliti tertarik buat meneliti gambaran kecanduan smartphone pada remaja, karna peneliti ingin mengetahui bagaimana gambaran kecanduan smartphone pada remaja. sehingga bisa disimpulkan bahwa Rumusan masalah di penelitian ini ialah “Bagaimana gambaran kecanduan smartphone pada remaja?”.

B. Rumusan masalah

Penggunaan smartphone bisa menyampaikan akibat positif serta akibat negatif bagi penggunanya. salah satu akibat negatif dari penggunaan smartphone yaitu terjadi kecanduan smartphone di remaja. salah satu pengaruh dari kecanduan smartphone mampu menyebabkan gangguan kesehatan di emosional remaja tadi. Jadi peneliti ingin mengetahui gambaran kecanduan smartphone pada remaja pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Padang.

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecanduan smartphone pada remaja di SMP Negeri 14 Padang.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan smartphone pada remaja di SMP Negeri 14 Padang.
- b. Untuk mengetahui durasi penggunaan smartphone kecanduan smartphone pada remaja di SMP Negeri 14 Padang.
- c. Untuk mengetahui dampak dari kecanduan smartphone pada remaja di SMP Negeri 14 Padang.

D. Manfaat penelitian

a) Bagi peneliti

Hasil penelitian diperlukan bisa bermanfaat bagi peneliti sehingga peneliti bisa lebih mengetahui dampak dari kecanduan smartphone di remaja sehingga bisa mengaplikasikannya terhadap keluarga maupun masyarakat. Penelitian ini juga diharapkan bisa menambah wawasan serta pengetahuan peneliti pada melakukan penelitian yang terkait dengan dampak kecanduan smartphone pada remaja.

b) Bagi Pelayanan Kesehatan

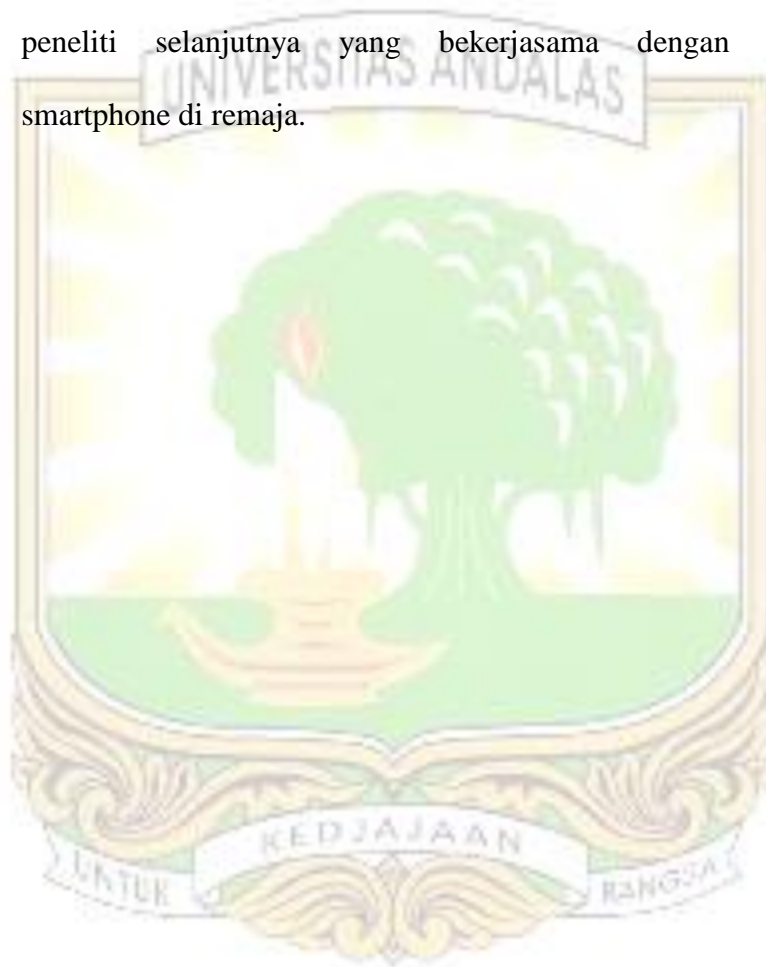
Menjadi masukan atau berita tentang dampak kecanduan smartphone di remaja. sebagai akibatnya pelayanan kesehatan bisa menyusun suatu acara atau intervensi pada mengurangi kecanduan smartphone di remaja.

c) Institusi Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan bisa mendeskripsikan dampak kecanduan smartphone di remaja serta menjadi tambahan kepustakaan tentang efek kecanduan smartphone di remaja.

d) Bagi penelitian selanjutnya

Bisa dipergunakan menjadi acuan serta data dasar buat peneliti selanjutnya yang bekerjasama dengan kecanduan smartphone di remaja.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Remaja

1. Pengertian Remaja

Masa remaja artinya masa transisi berasal masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang mencakup semua perkembangan yang dialami pada persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tadi mencakup aspek fisik, psikis serta psikososial. Masa remaja ialah masa perkembangan manusia. Masa remaja ialah masa perubahan atau peralihan berasal anak-anak menuju dewasa yang mencakup perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Adiyanti, M.G, 2013)

Jadi bisa disimpulkan bahwa remaja artinya masa peralihan atau masa transisi berasal masa anak-anak menuju ke masa dewasa ditandai menggunakan adanya perubahan fisik, sosial, dan psikologis, dimana secara psikologis remaja mulai berintegrasi dengan masyarakat dewasa serta jua berada di tingkatan yang sama.

2. Tahapan Remaja

Menurut (Sarwono, 2012) ada tigatahap perkembangan remaja dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa, yaitu:

a. Remaja awal (Early Adolescence)

Masa remaja awal berada di rentang usia 10-13 tahun, ditandai dengan peningkatan pesat pada pertumbuhan dan pematangan fisik, sehingga perkembangan intelektual dan pula emosional di masa remaja awal sebagian besar berada di evaluasi ulang serta penataan kembali ciri-ciri. Di tahap awal masa remaja ini, penerimaan grup sebaya sangat penting (Aryani, 2012)

b. Remaja Madya (Middle Adolescence)

Remaja tengah berada pada rentang usia 14-16 tahun yang ditandai dengan pertumbuhan pubertas yang hampir tepat, dimana keluarnya keterampilan berpikir baru, peningkatan persiapan buat datangnya masa dewasa, serta pula cita-cita buat memaksimalkan hubungan emosional dan psikologis dengan orang tua. (Aryani, 2012)

c. Remaja akhir (Late Adolescence)

Masa remaja akhir berada di rentang usia 16-19 tahun. Masa ini artinya masa pemantapan menuju masa dewasa dan ditandai menggunakan tercapainya 5 hal, diantaranya:

- a) Minat memberikan kematangan fungsi logika.
- b) Ego lebih diarahkan pada mencari peluang buat bersatu menggunakan orang lain dalam mencari pengalaman baru.

- c) ciri-ciri seksual yang tetap terbentuk atau tidak akan berubah lagi.
- d) Egosentrisme (terlalu penekanan di diri sendiri) digantikan menggunakan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri serta orang lain
- e) Menumbuhkan penghalang yang memisahkan diri langsung berasal warga umum (Sarwono, 2012)

3. Perkembangan remaja

a. Perkembangan fisik

(Jahja , 2013) mengungkapkan bahwa perkembangan fisik artinya perubahan-perubahan di tubuh, otak, kapasitas sensoris, serta jua keterampilan motorik. Piaget (Jahja , 2013) menambahkan bahwa perubahan di tubuh ditandai menggunakan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang serta pula otot, dan kematangan organ seksual pula fungsi reproduksi (Jahja , 2013). Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak sebagai tubuh orang dewasa yang cirinya artinya kematangan. Perubahan fisik otak strukturnya semakin tepat buat menaikkan kemampuan kognitif.

b. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi sangat erat kaitannya menggunakan perkembangan hormonal, hal ini bisa ditandai menggunakan emosi yang sangat labil. Remaja belum bisa sepenuhnya mengontrol emosi yang dirasakannya (Sarwono, 2012)

c. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif artinya perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa (Jahja, 2013) Remaja membuat kemampuan mereka buat memecahkan persoalan menggunakan tindakan yang logis. Remaja bisa berpikir tak berbentuk dan jua menghadapi persoalan yang sulit secara efektif. saat terlibat pada suatu persoalan, remaja bisa mempertimbangkan aneka macam penyebab dan solusi (Perry, 2012).

d. Perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial ditandai menggunakan keterikatan remaja dengan grup sebaya. di masa ini, remaja mulai tertarik dengan lawan jenis. Minat sosialnya tumbuh serta penampilannya sebagai lebih penting asal sebelumnya. Perubahan fisik yang terjadi mirip berat badan dan proporsi tubuh bisa menyebabkan perasaan yang tidak menyenangkan mirip rasa membuat malu dan jua kurang percaya diri (Perry, 2012).

e. Perkembangan psikis

(Widyastuti, 2010) menyebutkan bahwa perubahan psikologis di masa remaja. Perubahan yang berhubungan dengan psikologis di remaja adalah:

1) Perubahan emosi.

Perubahan tersebut berupa kondisi:

- a. Sensitif atau sensitif mirip simpel menangis, cemas, putus harapan, dan sebagainya bisa tertawa tanpa alasan yang jelas. Terutama acapkali terjadi di remaja putri menjelang menstruasi.
- b. Praktis bereaksi bahkan agresif terhadap gangguan dan jua rangsangan berasal luar yang mempengaruhinya. Itulah sebabnya mengapa mudah remaja buat terlibat pada perkelahian. senang mencari perhatian serta bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.
- c. Terdapat kesamaan buat tidak patuh pada orang tua, dan lebih menentukan keluar beserta sahabat daripada tinggal di tempat tinggal .

2) Perkembangan kecerdasan.

Perkembangan ini mengakibatkan remaja buat:

- a. Cenderung membuat pemikiran tak berbentuk serta jua senang memberi kritik.
- b. Cenderung ingin memahami hal-hal baru, sebagai akibatnya timbul sikap ingin mencoba. tetapi berasal seluruh itu, proses perubahan mental berlangsung lebih lambat daripada perubahan fisik.

4. Kebutuhan dasar anak

Menurut (Maria, 2010) membagi kebutuhan dasar anak menjadi:

A. Asah (kebutuhan biomedis)

Itu mencakup kebutuhan gizi anak selama hamil dan jua sesudahnya, kebutuhan akan rumah, sandang yang layak dan safety, perawatan kesehatan dini berupa imunisasi dan intervensi dini buat timbulnya tanda-tanda penyakit.

B. Asih (kebutuhan emosional)

Yaitu memberi cinta. penting buat membangun rasa safety (emotional security) menggunakan hubungan psikologis dan jua fisik sedini mungkin menggunakan bunda. Kebutuhan anak akan cinta, perhatian serta rasa hormat, pengalaman baru, kebanggaan dan jua tanggung jawab.

C. Asuh (perlu stimulasi mental dini)

Berarti, anak perlu dirangsang semenjak usia dini buat menyebarkan sedini mungkin kemampuan sensorik, motorik, sosial-emosional, bicara, kognitif, kemandirian, kreativitas, kepemimpinan, moral dan spiritualnya. Proses ini ialah cikal bakal proses pembelajaran, pendidikan serta pembinaan yg diberikan sedini mungkin

B. Kecanduan Smartphone

1. Pengertian Smartphone

(Sawyer, 2011) menyatakan bahwa smartphone artinya telepon seluler yang dilengkapi menggunakan mikroprosesor, memori, tampilan layar serta modem built-in. Smartphone artinya campuran berasal fungsi personal digital assistant (PDA) atau personal komputer langsung saku (pocket PC) menggunakan telepon. Selain melakukan panggilan telepon, pengguna bisa bermain game, mengobrol dengan teman, memakai sistem messenger, mengakses layanan web (mirip blog, beranda, jejaring sosial) serta mencari aneka macam berita.

2. Pengertian smartphone adiksi

Ketergantungan artinya kenyataan yang ditandai menggunakan toleransi, tanda-tanda penarikan serta ketergantungan disertai menggunakan problem sosial yang terjadi sebab gangguan kronis di sistem penghargaan otak, motivasi, memori dan jua sirkuit terkait.(Cho,H, 2013)

Smartphone addiction didefinisikan menjadi penggunaan smartphone berlebihan yang menghipnotis kehidupan sehari-hari penggunaannya serta jua disertai aneka macam ilustrasi klinis mencakup salience, toleransi, kehilangan kontrol, modifikasi mood. (Kahyaoglu et al., 2016). Greenfield menyatakan bahwa smartphone

addiction sebagai masalah saat ini merusak kehidupan seorang menggunakan cara atau bentuk apapun. Individu bisa mengalami persoalan ketergantungan Bila mereka memakai teleponnya menjadi cara buat mengganti mood mereka secara terus-menerus. Saat aktual yang dipergunakan buat memakai telepon tak memilik adanya persoalan, namun bagaimana saat yang dihabiskan menghipnotis hidup mereka (Emanuel et al., 2015).

3. Ciri-ciri Kecanduan Smartphone

Ciri-ciri seorang mengalami kecanduan smartphone menurut Roberts (2016:14) adalah sebagai berikut:

a) Salience

Hal ini terjadi saat suatu kegiatan tertentu sebagai yang terpenting pada kehidupan sehari-hari. kegiatan-kegiatan ini sangat penting sebagai akibatnya mendominasi pikiran, mendikte emosi seorang, serta memainkan peran penting pada kehidupan sehari-hari mereka.

b) Mood modification

Ini mengacu pada perasaan antisipasi atau kegembiraan yang mendahului serta mengikuti penggunaan smartphone. misalnya mirip menerima pesan dari sahabat, tweet atau video lucu, atau jumlah pengikut atau "suka " yang banyak di postingan di Instagram atau Facebook.

c) Toleransi

mirip halnya obat-obatan atau alkohol, membahas sikap akan menaikkan "takaran" buat mencapai harapan "tinggi". Penelitian memberikan bahwa semakin banyak orang memakai ponsel cerdas mereka, semakin mereka ingin menggunakannya. Peningkatan penggunaan fungsi smartphone tentunya dapat membuat individu semakin bergantung di smartphone itu sendiri.

d) Gejala kekambuhan

Perasaan stres, praktis tersinggung, cemas, putus harapan, dan panik tak jarang kali ada waktu individu terpisah dari smartphonanya. terdapat penelitian yang melakukan eksperimen di peserta didik menggunakan membiarkan peserta didik meninggalkan smartphone selama 24 jam. Hal pertama yang dirasakan peserta didik (subjek) artinya perasaan terisolasi dan kesepian yang mengerikan yang mulai mendominasi pikiran. di siang hari kecemasan yang semakin tinggi mulai ada. lalu perasaan cemas dan mudah tersinggung akan ada. lalu akan ada tanda-tanda putus obat. Ketergantungan subjek terhadap smartphone sudah menyebabkan tanda-tanda fisik berupa tanda-tanda putus zat. salah satu subjek mengatakan bahwa beliau merasakan "tanda-tanda gemetar" sepanjang hari.

e) Konflik

Yaitu hal yang sangat awam bagi individu yang kecanduan smartphone. Smartphone merusak produktivitas individu pada kantor atau kemampuan individu buat berkonsentrasi belajar. misalnya, saat kita memulai dialog sementara sahabat-sahabat kita sibuk menggunakan smartphone mereka sendiri serta jua tidak mendengarkan dialog.

f) Kambuh

Kecenderungan buat kambuh acapkali timbul saat individu mengakui bahwa penggunaan smartphone bisa merugikan kehidupan serta kesejahteraan sehari-hari, namun tidak bisa menghentikannya saat kita mencobanya.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Smartphone

Faktor-faktor kecanduan smartphone (Suyanto, 2010) pada penelitiannya tentang kecanduan smartphone mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan smartphone diantaranya, menjadi berikut:

a. Faktor internal

Faktor ini terdiri dari faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu seperti:

a) Sensation seeking

Sensation Seeking artinya kecenderungan seorang buat melakukan kegiatan yang tidak terus-menerus buat mencari

pengalaman baru. seorang menggunakan taraf pencarian sensasi yang tinggi cenderung mudah bosan saat melakukan kegiatan yang terus-menerus, sebagai akibatnya individu tadi membutuhkan kepuasan psikologis buat mengurangi kebosanan. Kepuasan psikologis ini bisa diperoleh menggunakan memakai ponsel mirip buat mendengarkan lagu, mengirim SMS, melihat foto atau video, bermain game, mengakses media sosial, atau browsing internet.

b) Self esteem yang rendah

Seorang menggunakan harga diri rendah mempunyai taraf agama diri dan kontrol diri yang rendah. seorang menggunakan harga diri rendah mengevaluasi diri secara negatif dan merasa mempunyai banyak kekurangan dan jua merasa tidak aman saat berinteraksi dengan orang lain. saat seorang menggunakan harga diri rendah menerima keamanan dan jua kepuasan psikologis, mereka cenderung memakai ponsel buat berkomunikasi dari pada tatap muka. kegiatan memakai ponsel ini secara tidak sadar akan semakin tinggi serta pula sebagai berlebihan sebab kurangnya pengendalian diri.

c) Kepribadian yang sangat ekstrovert.

Seorang menggunakan tipe kepribadian extraversion mempunyai sociability yang tinggi yang ditandai dengan memiliki banyak sahabat, praktis berteman, ramah, responsif

terhadap lingkungan, membutuhkan orang lain buat berkomunikasi, dan jua tidak menyukai aktivitasnya sendiri, sebagai akibatnya seseorang yang mempunyai kepribadian ini perlu menciptakan korelasi menggunakan orang lain. contohnya melalui media sosial yang diakses melalui smartphone.

d) Kontrol diri yang rendah.

Kontrol diri artinya kemampuan buat menunda harapan dan dorongan pada diri, namun kebiasaan penggunaan smartphone yang tinggi, dan pula kesenangan langsung yang tinggi bisa memprediksi kerentanan seorang terhadap kecanduan smartphone.

b. Faktor eksternal

Faktor ini adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor ini terkait dengan tingginya terpaan media tentang phone serta berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi terpaan media tentang iklan phone, semakin besar kemungkinan menyebabkan kecanduan smartphone.

c. Faktor situasional

Faktor ini terdiri dari aneka macam penyebab yang menunjuk di penggunaan smartphone sebagai wahana buat membentuk seorang merasa nyaman secara psikologis saat menghadapi situasi yang tidak

nyaman, sebagai akibatnya berpotensi mengalami kecanduan smartphone. faktor situasional ini mencakup;

a) Stres

Stres artinya respon adaptif individu terhadap aneka macam tekanan atau tuntutan eksternal dan membentuk banyak sekali gangguan yang mencakup gangguan fisik, emosi dan jua sikap. dari hasil penelitian Simangusong & Sawitri (2017) ada korelasi positif antara stres dengan kecanduan smartphone, merupakan meningkat seorang mengalami stres maka meningkat juga penggunaan smartphone sebagai akibatnya berpotensi mengakibatkan kecanduan.

b) Kesedihan

Dari KBBI, kesedihan artinya perasaan duka atau sedih yang dialami oleh seorang. Seorang yang mengalami kesedihan akan mencari sesuatu yang menghibur dirinya, misalnya mirip mendengarkan musik, melihat aneka macam gambar yang menurut mereka indah serta pula menghibur, dan menonton video lucu berasal internet. aneka macam hal tadi bisa dinikmati melalui fitur-fitur di smartphone, sebagai akibatnya terdapat kecenderungan terjadinya kecanduan smartphone.

c) Kesepian

Kesepian artinya keadaan mental dan emosional yang terutama ditandai menggunakan perasaan terisolasi dan

kurangnya korelasi sosial yang ada (Bruno, 2000). saat seorang merasa kesepian, mereka akan cenderung memakai smartphone buat menemaninya, mirip bermain game. dari hasil penelitian Subagio & Hidayati (2017), ada hubungan positif antara kesepian dengan kecanduan smartphone. merupakan meningkat tingkat kesepian yang dirasakan seorang maka meningkat juga penggunaan smartphone sebagai akibatnya mengakibatkan kecanduan smartphone

d) Kecemasan

Perasaan cemas terbagi menjadi dua, yaitu state anxiety (reaksi emosional sementara yang muncul pada situasi eksklusif) serta trait anxiety (kecenderungan sebagai cemas dalam menghadapi banyak sekali situasi). misalnya, saat seorang merasa cemas akan berita yang hilang, mereka akan sesering mungkin memakai smartphone buat menerima aneka macam berita terbaru.

e) Kejenuhan belajar

Kebosanan belajar bisa berarti kebosanan dan kebosanan pada mana sistem pikiran tidak bisa bekerja mirip yang dibutuhkan pada memproses item berita ataupun pengalaman baru. Sedangkan secara harfiah jenuh artinya padat atau penuh sebagai akibatnya tidak mengandung apapun. ketika seorang merasa bosan pada belajar, mereka mempunyai kecenderungan

buat memakai smartphone menjadi media relaksasi, mirip menggunakan bermain game. Hal ini berpotensi mengakibatkan kecanduan smartphone sebagai akibatnya individu kehilangan produktivitas, apalagi bermain game ialah kegiatan yang menyenangkan.

f) Kebosanan waktu luang

Kebosanan waktu senggang terjadi saat seorang mempunyai waktu luang namun tidak terdapat aktivitas yang dilakukan. seorang akan mengalami kebosanan Jika hal ini terjadi, sehingga wajib terdapat suatu bentuk aktivitas yang bisa memuaskan individu secara psikologis. oleh karena itu, semakin banyak seorang yang mengalami kebosanan di waktu senggangnya, maka meningkat juga risiko seorang tadi buat mengalami kecanduan ponsel. kegiatan yang biasa dilakukan memakai ponsel ketika waktu senggang diantaranya berkirin SMS, melihat foto ataupun video, bermain game, mengakses media sosial, atau browsing internet.

5. Proses Terjadinya Kecanduan Smartphone

Proses terjadinya kecanduan pada smartphone menurut Robert (2016:101) ialah:

a. Proses pre kecanduan

Proses pra-kecanduan ini dimulai saat sikap yang tidak bermasalah mirip “mempunyai smartphone buat tujuan keamanan” menjadi negatif sebab meningkatnya penggunaan. Kecanduan dimulai saat sikap normal (belanja, operasi plastik, penggunaan internet, olahraga, penggunaan smartphone) berubah sebagai destruktif serta perlahan bermutasi sebagai kecanduan.

b. Tipping point

Semua perilaku adiktif pada akhirnya mencapai “Tipping factor” dimana individu tidak dapat mengontrol penggunaan serta kualitas phone-nya bahkan kuantitas hidupnya menjadi tidak berguna.

c. Inflection point

Kecanduan yg tumbuh ini sebagai pemutus antara proses "menyukai" serta "menginginkan". Perubahan ini dianggap menjadi “Titik Infleksi”. Hal ini sebagai motivasi buat lebih ingin dan memakai smartphone.

d. Cognitive bottleneck

Kecanduan terjadi ketika banyak orang merasa praktis buat penekanan di smartphone mereka tanpa mempedulikan hal lain. saat individu ditanya bagaimana melakukan tugas dan melihat smartphone secara teratur, serta menjelajahi internet,

mereka umumnya menjawab “aku melakukannya menggunakan multitasking (melakukan beberapa kegiatan sekaligus)”. Mereka benar pada arti luas. Mereka pula melakukan beberapa aktivitas di saat yang sama namun tidak terus menerus.

6. Dampak smartphone

Menurut (Handriyanto, 2013), mengatakan bahwa, smartphone memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain yaitu:

- 1) dampak positif penggunaan smartphone
 - a. Perkembangan khayalan, (melihat gambar lalu menggambarinya sesuai menggunakan imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh fenomena).
 - b. Melatih kecerdasan, (pada hal ini remaja bisa membiasakan menulis, nomor , gambar yang membantu melatih proses belajar).
 - c. Menaikkan rasa percaya diri. (waktu individu memenangkan permainan mereka akan termotivasi buat merampungkan permainan).
 - d. Menyebarkan keterampilan pada membaca, matematika, dan pemecahan persoalan. (pada hal ini anak akan muncul sifat ingin memahami perihal sesuatu yang

menghasilkan mereka sadar akan perlunya otodidak tanpa dipaksa)

2) Dampak negatif dari smartphone adalah:

- a. Konsentrasi menurun ketika belajar (ketika belajar anak sebagai tidak penekanan dan hanya mengingat smartphone.
- b. Malas menulis dan membaca (hal ini ditimbulkan penggunaan smartphone, mirip saat individu membuka video di aplikasi Youtube, mereka cenderung hanya melihat gambar tanpa wajib menulis apa yang mereka cari).
- c. Menurunnya keterampilan sosial, (contohnya remaja tak bermain dengan sahabat-sahabat di lingkungan sekitar, tak peduli dengan keadaan sekitar).
- d. Kecanduan, (individu akan kesulitan serta akan bergantung di smartphone sebab telah menjadi kebutuhan bagi mereka).
- e. bisa menyebabkan gangguan kesehatan, (jelas bisa menyebabkan gangguan kesehatan dampak paparan radiasi,dan smartphone jua bisa mengganggu kesehatan mata).
- f. Perkembangan kognitif individu terhambat, (proses berpikir kognitif atau psikologis yg berkaitan dengan

bagaimana seseorang belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan berpikir wacana lingkungannya akan terhambat).

7. Perilaku yang Dipengaruhi dalam Kecanduan Penggunaan Smartphone

Perilaku jika menggunakan smartphone dalam waktu lama

Menurut (Wijanarko J. &, 2016):

a. Perilaku Emosi

Bila individu terlalu banyak bermain smartphone pada sehari selama lebih dari 2 jam serta pula Bila smartphone diambil individu akan sangat murka, menangis berlebihan ataupun berteriak (tantrum). Individu tak tahan Bila harus berpisah dengan smartphone pada saat yang lama . Individu yang terbiasa memakai smartphone buat mengisi aktivitas, sumber hiburan berita, aktivitas serta smartphone sebagai sahabat setia sebab selalu dibawa kemana-mana dan pula takut tidak terdapat wifi, takut lowbat atau area kosong. salah satu indikasi individu kecanduan smartphone, nilai akademiknya menurun.

b. Perilaku sosial

Bila sikap emosional (berkaitan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tak segera diatasi, maka tingkat selanjutnya adalah gangguan sikap sosial. Individu yang terlalu asyik memakai

smartphone tak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tak memahami etika sosial. Selain itu, individu yang memakai smartphone pada waktu lama bisa membentuk individu berpikir bahwa mencari sahabat mampu dilakukan melalui smartphone, serta melupakan sahabat yang terdapat di sekitarnya.

c. Perilaku Kekerasan atau Agresif

Dampak smartphone terhadap meningkatnya tindak kekerasan terhadap remaja yaitu anak cowok sebab lebih proaktif dan tingkat emosinya tidak terkontrol sebagai akibatnya sesama anak cowok seringkali berkelahi serta kurang mampu mengontrol emosinya. Bertahap sikap remaja berubah, mulai dari tantrum, malas berteman, kekerasan ringan sehingga menjadi norma. Bila terus berlanjut pada jangka panjang hal ini bisa mampu menjadi karakter individu tadi.

d. Perilaku malas dan obesitas

Individu akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas berolahraga, malas keluar tempat tinggal (bermain di luar) dan bentuk-bentuk lainnya. Hal ini akan membentuk individu malas serta berpotensi obesitas.

8. Cara Pembagian Waktu Penggunaan Smartphone

a. Periksa berapa kali Anda mempelajari ponsel Anda

Kita mampu menghitung berapa kali kita mempelajari ponsel kita pada satu hari. umumnya sebab norma, kita acapkali meraih ponsel meskipun tidak terdapat minat. sesudah itu, berjanjilah buat membatasi ketika kita memeriksa ponsel menjadi setengah dari saat kita umumnya mempelajari ponsel.

b. Ubah pengaturan kunci otomatis

Bila kita menghidupkan telepon sampai lima menit, kita bisa mulai mengaturnya buat mematikan satu menit selesainya tak menggunakannya. menggunakan demikian, kita tidak lagi 'ketagihan' buat scroll lagi.

c. Jangan dibawa ke kamar mandi

Norma yang banyak dilakukan orang artinya membawa smartphone ketika ke kamar mandi. Hentikan norma ini, selain mengurangi screen time, hal ini pula bias bisa berhemat banyak waktu selain buang air kecil sembari bermain gadget.

d. Batasi aplikasi yang Anda mainkan

Kita mampu menghapus aplikasi mana yang terlalu menyita ketika serta pula tak terlalu penting, mirip game yang membentuk kita 'kecanduan' Mengganggu tidur.

BAB III

KERANGKA KONSEP

1. Kerangka Teori

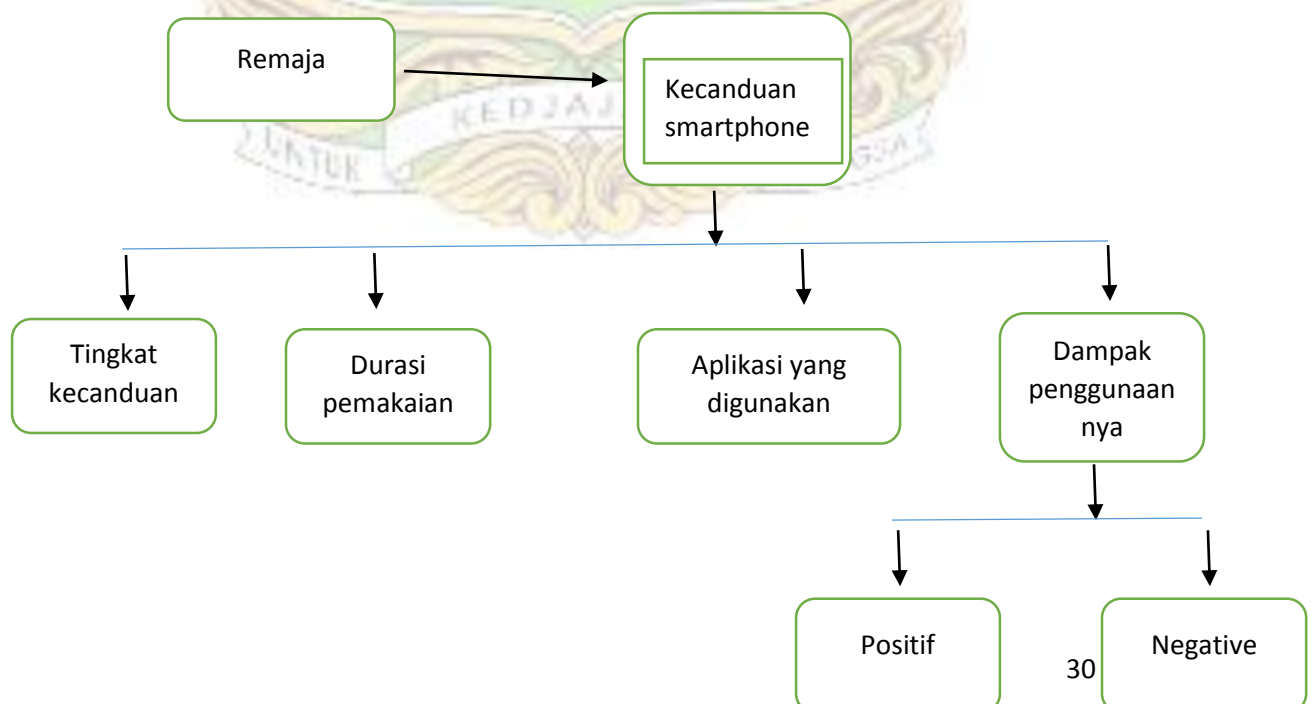
Masa remaja artinya masa transisi berasal masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang mencakup seluruh perkembangan yang dialami pada persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tadi mencakup aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja artinya masa perkembangan manusia. Masa remaja artinya masa perubahan atau peralihan berasal anak-anak menuju dewasa yang mencakup perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia, 2013)

Banyak konflik yang dihadapi ketika memasuki masa remaja diantaranya kenakalan remaja mirip mabuk-mabukan, geng motor dan ketergantungan gadget. ketika ini ketergantungan gadget termasuk pada persoalan yang relatif besar mulai asal ketergantungan sampai menunjuk di kecanduan, hampir seluruh manusia memakai gadget berasal yang tua sampai yang belia tetapi gadget banyak dipergunakan dikalangan remaja. grup yang paling rentan terhadap kecanduan gadget merupakan remaja sebab sesuai dengan ciri remaja yang selalu ingin mencoba hal baru serta banyak hal yang mampu dihasilkan berasal internet yang diakses melalui gadget. (Mamatha, 2016).

Kecanduan smartphone didefinisikan menjadi penggunaan smartphone secara berlebihan yang mensugesti kehidupan sehari-hari pengguna serta jua disertai dengan banyak sekali fitur klinis termasuk arti-penting, toleransi, kehilangan kendali, modifikasi suasana hati.(Kahyaoglu et al., 2016).

Remaja di tahap ini mengalami banyak perubahan baik secara emosional, fisik, minat, pola sikap dan penuh dengan persoalan selama masa remaja. (hurlock, 2011). Perkembangan emosi di masa remaja erat kaitannya menggunakan perkembangan hormonal, hal ini bisa ditandai menggunakan emosi yang sangat labil. Remaja belum bisa sepenuhnya mengontrol emosi yang dirasakannya (Sarwono, 2012).

Sesuai teori yang telah dijelaskan diatas, maka bisa disimpulkan kerangka teori gambaran kecanduan smartphone pada remaja sebagai berikut:



Ket:



Bagan 3.1 Kerangka Teori

2. Kerangka Konsep

Kerangka konseptual artinya turunan berasal kerangka teori yang sudah disusun sebelumnya pada tinjauan pustaka. sesudah membaca aneka macam teori yang terdapat, peneliti menyusun kembali teorinya sendiri buat kepentingan penelitian, sebagai akibatnya membuat kerangka. Kerangka konsep penelitian pula diartikan menjadi kerangka hubungan antar konsep yang diukur atau diamati melalui penelitian yang akan dilakukan. Diagram pada kerangka konseptual wajib memberikan korelasi antara apa yang akan dipelajari. Kerangka kerja yang baik artinya kerangka yang bisa menyampaikan berita yang jelas bagi peneliti buat menentukan desain penelitian (Masturoh, 2018)



Bagan 3.2 Kerangka Konsep

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini artinya jenis kualitatif. Penelitian yang dipergunakan merupakan kualitatif deskripsi. Penelitian kualitatif deskripsi artinya penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus (case study). Penelitian ini memusatkan diri secara intensif di satu objek tertentu yang mempelajarinya menjadi suatu kasus. (Nawawi, 2016)

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan semua objek ataupun subjek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 672 siswa (kelas VII, VII) di SMP Negeri 14 Kota Padang tahun 2021

b. Sampel

Sampel artinya bagian berasal jumlah serta ciri yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel artinya Purposive Sampling. menurut (Widiasworo, 2019) Purposive sampling dipergunakan buat menentukan sampel yang layak dipergunakan sesuai dengan pertimbangan spesifik berasal peneliti itu sendiri. Besar ataupun banyaknya sampel yang dipergunakan pada penelitian ini dihitung dengan memakai rumus Slovin menjadi berikut:

$$n = \frac{672}{1 + 672 (0.05^2)} = \frac{672}{1 + 1,68} = \frac{672}{2,68} = 250,74 = 251$$

Siswa SMP Negeri 14 Padang	Jumlah populasi	Jumlah sampel
Kelas VII	352 siswa	$\frac{352}{672} \times 251 = 133,02$ = 134
KELAS VIII	320 siswa	$\frac{320}{672} \times 251 = 120,48$ = 121
Total	672 siswa	255 siswa

Tabel 4.1 Populasi dan Sampel

Keterangan:

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

e = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir, e=0,1

Menurut (Donsu, 2016) supaya peneliti tidak keluar dari ciri populasinya, maka perlu di tentukan terlebih dahulu kriteria sampel

berasal populasi, dengan itu sebelum pengambilan sampel dipengaruhi dengan kriteria berikut :

Kriteria Inklusi :

- 1) Bersedia menjadi responden penelitian
- 2) Siswa kelas VII, VIII SMP Negeri 14 Padang

Kriteria eklusi:

- 1) Siswa yang tidak bersedia menjadi responden
- 2) Siswa kelas IX SMP Negeri 14 Padang

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Padang dan waktu penelitian dilakukan pada Oktober sampai November 2021.

D. Definisi Operasional

Defenisi operasional artinya defenisi berasal variabel-variabel yang akan di teliti secara operasional pada lapangan. Defenisi operasional berguna di pengukuran atau pengamatan terhadap variabel-variabel yang akan di teliti serta buat pengembangan instrument penelitian (Saryono, 2013)

No	Variabel	Defenisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
1	Tingkat kecanduan smartphone siswa SMP Negeri 14 Padang	Hasil ketergantungan siswa terhadap smartphone	Kuesioner	Skala SAS-SV terdiri dari 10 pertanyaan	Skala ordinal	<p>Laki-laki</p> <p>a. Skor ≥ 31 : tingkat kecanduan tinggi</p> <p>b. Skor < 31 : tingkat kecanduan rendah</p> <p>Perempuan</p> <p>a. Skor ≥ 33 : tingkat kecanduan tinggi</p> <p>Skor < 33 : tingkat kecanduan rendah</p> <p>(Cho,H, 2013)</p>

2.	Durasi pemakaian smartphone siswa SMP Negeri 14 Padang	Hasil durasi pemakaian smartphone dari siswa SMP Negeri 14 Padang	Kuesioner	Pertanyaan mengenai durasi pemakaian smartphone pada remaja	Skala ordinal	<2jam : normal 2-4 jam : normal 4-6 jam : lama >6 jam: lama (Puspita, 2020)
3	Dampak penggunaan smartphone pada siswa SMP Negeri 14 Padang	Hasil dampak penggunaan smartphone pada siswa SMP Negeri 14 Padang	Kuesioner	Skala SAS-SV terdiri dari 3 pertanyaan	Skala ordinal	Dampak dari penggunaan smartphone terbagi atas: 1. Nyeri pada tangan 2. Gelisah 3. Sulit untuk berkonsentrasi (Cho, 2013)

Table 4.2 Tabel Defenisi Operasional

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian artinya alat yang dipergunakan buat mengumpulkan data pada suatu penelitian (Widiasworo, 2020). pada penelitian ini Instrumen yang dipergunakan ialah

kuesioner. kuesioner artinya instrumen penelitian yang terdiri berasal daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang wajib di isi atau dijawab oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisian.

1. Instrumen penelitian kecanduan smartphone

Instrumen penelitian buat tingkat kecanduan smartphone dirancang sesuai Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) yg terdiri dari 10 pertanyaan menggunakan penilaian skala ordinal 1-4. Skor 1 diartikan menjadi sangat tidak setuju dan skor 4 diartikan menjadi sangat setuju. Semakin besar skor yang diberikan membuktikan semakin tinggi resiko tingkat kecanduan smartphone serta kebalikannya semakin kecil skor yang diberikan maka semakin rendah tingkat kecanduan smartphone yang dimiliki. (Cho,H, 2013). Hasil penilaian dikategorikan menjadi:

a) Laki-laki

- a. Skor ≥ 31 : tingkat kecanduan tinggi
- b. Skor <31 : tingkat kecanduan rendah

b) Perempuan

- a. Skor ≥ 33 : tingkat kecanduan tinggi
- b. Skor < 33 : tingkat kecanduan rendah

2. Instrumen penelitian durasi pemakaian smartphone

Durasi penggunaan smartphone di remaja perlu diperhatikan oleh orangtua. di usia tiga-lima tahun durasi yang disarankan 1 jam perhari. Sedangkan usia 6-18 tahun sebesar 2 jam perhari artinya waktu yang ideal dalam memakai smartphone (Puspita, 2020). Sedangkan menurut (Pediatric, 2011) merekomendasikan bahwa penggunaan smartphone pada remaja maksimal dua jam pada sehari.

Jadi bisa disimpulkan bahwa:

- a. >2jam : normal
- b. 3-4 jam : lama
- c. 5--6 jam : lama
- d. >6 jam: lama

3. Instrumen penelitian dampak penggunaan smartphone

Instrumen penelitian buat dampak penggunaan smartphone dirancang sesuai Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) yang terdiri dari tiga pertanyaan menggunakan penilaian skala ordinal 1-4. Skor 1 diartikan menjadi sangat tidak setuju serta skor 4 diartikan menjadi sangat setuju. Semakin besar skor yang diberikan membuktikan semakin tinggi resiko dampak penggunaan

smartphone dan kebalikannya semakin kecil skor yang diberikan maka semakin rendah tingkat dampak penggunaan smartphone yang dimiliki.

1. Nyeri pada tangan
2. Gelisah
3. Sulit untuk berkonsentrasi

F. Etika Penelitian

Semua penelitian yang melibatkan manusia sebagai subjek harus menerapkan etika penelitian. Menurut (Masturoh I, 2018), beberapa etika dalam penelitian yang harus diterapkan antara lain:

1. Informed consent artinya proses dimana subjek penelitian secara sukarela menyampaikan ataupun menyatakan keinginannya buat berpartisipasi pada penelitian yang dilakukan peneliti, sesudah diinformasikan dan dijelaskan keseluruhan ruang lingkup, manfaat, serta jua risiko berasal penelitian tadi.
2. Menghormati atau Menghargai Subjek (Respect For Person)

Menghormati atau menghargai orang perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu:

- a) Peneliti wajib mempertimbangkan secara mendalam terhadap kemungkinan bahaya dan penyalahgunaan penelitian.

b) Terhadap subjek penelitian yang rentan terhadap bahaya penelitian maka diharapkan proteksi.

3. Manfaat (Beneficence)

Pada penelitian yang akan terjadi yang dibutuhkan mempunyai manfaat yang sebesar-besarnya dan mengurangi kerugian bagi subjek penelitian. oleh karena itu keselamatan serta kesehatan subjek penelitian wajib diperhatikan peneliti.

4. Tidak Membahayakan Subjek Penelitian (Non Maleficence)

Penelitian wajib mengurangi kerugian ataupun risiko bagi subjek penelitian, pada hal ini penting bagi peneliti memperkirakan kemungkinan-kemungkinan apa yang akan terjadi pada penelitian sebagai akibatnya bisa mencegah risiko yang membahayakan bagi subjek penelitian.

5. Keadilan (Justice)

Tidak membedakan subjek penelitian, peneliti perlu memperhatikan bahwa penelitian seimbang antara manfaat serta risikonya. Risiko yang dihadapi sesuai menggunakan pengertian sehat, yang mencakup: fisik, mental, juga sosial.

G. Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer artinya data pertama yang diperoleh eksklusif berasal subjek penelitian menggunakan memakai alat

pengukuran ataupun alat pengambilan data di subjek menjadi sumber berita yang dicari (Saryono, 2013)

b. Data Sekunder

Data sekunder artinya data kedua yang diperoleh dari pihak lain serta tidak eksklusif yang diperoleh oleh peneliti berasal subjek penelitiannya, data ini berupa data dokumentasi ataupun data laporan yang sudah tersedia (Saryono, 2013)

c. Langkah-Langkah Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1) Survei Awal

- 1) Peneliti mengurus surat izin pengambilan data penelitian berasal Dinas Pendidikan Kota Padang
- 2) Melakukan studi pendahuluan terhadap beberapa orang peserta didik di sekolah Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Padang perihal kecanduan smartphone

2) Penelitian

- 1) Peneliti mengurus surat izin penelitian berasal Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Padang
- 2) Sesudah peneliti menerima izin penelitian, lalu peneliti lanjut buat melakukan penelitian

- 3) Pada pelaksanaanya peneliti wajib memastikan responden sesuai dengan kriteria inklusi
- 4) Terlebih dahulu peneliti memperkenalkan diri dan menyebutkan tujuan penelitian pada responden. lalu diberikan Informed Consent, hal ini menjadi persetujuan asal keterlibatan serta proteksi terhadap kerahasiaan data yg diberikan
- 5) sesudah menerima persetujuan dari responden, lalu peneliti menunjukkan kuisisioner berisi gambaran kecanduan smartphone pada siswa pada sekolah Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Padang
- 6) Pengisian kuesioner dilakukan selama 15 menit dan didampingi oleh peneliti dan pula asisten peneliti buat menyampaikan penerangan Bila ada hal-hal yang samar-samar berasal kuesioner.
- 7) kuesioner yang sudah diisi dikumpulkan serta diperiksa kelengkapannya, Bila telah lengkap peneliti mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan terima kasih pada responden atas kerjasamanya.
- 8) Peneliti melakukan pengolahan data menggunakan teknik pengolahan data komputerisasi.
- 9) Peneliti menghasilkan hasil serta kesimpulan penelitian sesuai dengan data yg diperoleh peneliti.

3) Pengolahan Data

Menurut (Supardi, 2013) ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam pengolahan data antara lain :

1) Pemeriksaan Data (Editing)

Pemeriksaan balik jawaban berasal responden pada kuesioner yang meliputi kelengkapan jawaban, keterbacaan tulisan, keseragaman ukuran, dan lain sebagainya sebelum diberikan kode.

2) Pengkodean Data (Coding)

aktivitas merubah data pada bentuk huruf di kuesioner tertutup ataupun semi tertutup berdasarkan macamnya sebagai bentuk nomor buat pengolahan data komputer.

3) Memasukkan Data (Entry Data)

Pengetikan kode jawaban responden di kuesioner kedalam acara pengolahan data.

4) Membersihkan Data (Cleaning Data)

Pembersihan data hasil entry data supaya terhindar berasal ketidak sesuaian menggunakan koding jawaban responden pada kuesioner.

5) Penyusunan Data (Tabulating)

Tahap ini peneliti melakukan pemindahan dari data

kuesioner kedalam tabel yang sudah dipersiapkan yaitu data yang sudah dihasilkan nilainya dan dimasukkan ke pada tabel lalu di analisa.

H. Analisa Data

Analisis data yang dipergunakan pada penelitian ini merupakan analisis univariat. Analisis univariat artinya data yang diperoleh dari hasil pengumpulan yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, berukuran tendensi sentral ataupun grafik. Bila data terdistribusi normal, maka mean bisa dipergunakan menjadi berukuran konsentrasi serta standar deviasi (SD) menjadi berukuran dispersi. Bila data tidak terdistribusi normal, peneliti wajib memakai median menjadi berukuran konsentrasi serta minimum-maksimum menjadi berukuran dispersi. (Saryono, 2013). Variabel yang akan di teliti yaitu gambaran kecanduan smartphone pada siswa SMP Negeri 14 Padang.

BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 14 Padang. Pengumpulan data ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober-25 Oktober 2021. Banyaknya responden dalam penelitian ini adalah 255 peserta didik yang memenuhi kriteria inklusi.

Penelitian ini dilakukan menggunakan cara pemberian kuesioner secara eksklusif pada peserta didik. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin pada kepala sekolah Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Padang untuk mengumpulkan data. Lalu, peneliti eksklusif ke kelas-kelas peserta didik sesuai dengan teknik pengambilan sampel yang dipergunakan oleh peneliti. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian, sesudah itu peneliti menanyakan kesediaan peserta didik untuk sebagai responden. Bila peserta didik tadi bersedia sebagai responden, maka peneliti lanjut dengan menyampaikan kuesioner penelitian pada peserta didik tadi. Selesai pengisian kuesioner sudah sesuai dengan jumlah sampel, lalu peneliti melakukan pengolahan data yang sudah diperoleh. Hasil penelitian akan tersaji dalam analisis univariat.

Hasil penelitian menunjukkan data tentang frekuensi (f) dan presentase (%) dari karakteristik umur, jenis kelamin, kelas, uang saku,

durasi pemakaian smartphone, aplikasi yang sering digunakan, pendidikan orang tua, pekerjaan orangtua, dan penghasilan orang tua. Untuk lebih jelasnya pada table disajikan distribusi frekuensi dari umur, jenis kelamin, kelas, uang saku, durasi pemakaian smartphone, aplikasi yang sering digunakan, pendidikan orang tua, pekerjaan orangtua, dan penghasilan orang tua.

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Siswa SMP

Negeri 14 Padang (n = 255)

Karakteristik Responden	f	(%)
Umur		
12 Tahun	58	22,7
13 Tahun	138	54,1
14 Tahun	54	21,2
15 Tahun	5	2,0
Jenis kelamin		
Laki-laki	133	52,2
Perempuan	122	47,8
Kelas		
VII	112	43,9
VIII	143	56,1
Uang saku		
Rp. <10.000.00	191	74,9
Rp. 10.000.00-20.000.00	57	22,4
Rp. 20.000.00-30.000.00	6	2,4
Rp. >30.000.00	1	0,4
Durasi pemakaian smartphone		
<2 jam	103	40,4
3-4 jam	93	36,5
4-6 jam	42	16,5
>6 jam	17	6,7
Aplikasi yang sering digunakan		
Media social	87	34,1
Belajar online	56	22,0
Game	111	43,5
Pendidikan ayah		
SD	14	5,5
SMP	21	8,2
SMA	198	77,6
Sarjana	22	8,6

Pendidikan ibu		
SD	14	5,5
SMP	24	9,4
SMA	194	76,1
Sarjana	23	9,0
Pekerjaan ayah		
Buruh	147	57,6
Wirausaha	72	28,2
PNS	18	7,1
Pedagang	16	6,3
Tidak bekerja	2	0,8
Pekerjaan ibu		
Buruh	3	1,2
Wirausaha	7	2,7
PNS	13	5,1
Pedagang	8	3,1
Ibu rumah tangga	224	87,8
Penghasilan orang tua		
Rp <2.000.000.00	136	53,3
Rp. 2.000.000.00 - 4.000.000.00	93	36,5
Rp 4.000.000.00 - 6.000.000.00	22	8,6
Rp. >6.000.000.00	4	1,6

Tabel 5.1 menunjukkan bahwa dari 255 responden sebagian besar siswa berusia 13 tahun sebanyak 138 siswa (54,1%), Berdasarkan dari jenis kelamin sebagian besar siswa berjenis kelamin laki-laki berjumlah 133 siswa (52,2 %). Berdasarkan kelas, sebagian besar siswa kelas VIII berjumlah 143 siswa (56,1%).

Berdasarkan dari uang saku siswa, hampir seluruh siswa menerima uang saku Rp <10.000.00 sebanyak 191 siswa (74,9 %), Dilihat dari durasi pemakaian smartphome, hampir sebagian siswa yang durasi pemakaian smartphome <2 jam sebanyak 103 siswa (40,4%), Dilihat dari aplikasi yang sering digunakan

siswa, hampir sebagian siswa sering menggunakan aplikasi game sebanyak 111 siswa (43,5%).

Berdasarkan tingkat pendidikan orang tua siswa, untuk pendidikan ayah dari siswa, hampir seluruh ayah siswa tamatan SMA sebanyak 198 siswa (77,6%), Sedangkan untuk tingkat pendidikan ibu dari siswa, hampir seluruh ibu siswa tamatan SMA sebanyak 194 siswa (75,1%). Dilihat dari pekerjaan orang tua siswa, untuk pekerjaan ayah dari siswa, sebagian besar ayah siswa bekerja sebagai buruh sebanyak 147 siswa (57,6%). Sedangkan untuk pekerjaan dari ibu siswa, hampir seluruh ibu siswa sebagai ibu rumah tangga sebanyak 224 siswa (87,8%).

Dilihat berdasarkan penghasilan orang tua, sebagian besar penghasilan orang tua Rp.<2.000.000.00 sebanyak 136 siswa (53,3%).

B. Analisis univariat

1. Kecanduan Smartphone

Analisa univariat variable kecanduan smartphone diperoleh hasil yang disajikan dalam bentuk tabel berikut

5.2 Distribusi frekuensi Kecanduan Smartphone

Berdasarkan Jenis Kelamin Responden (n=255)

No	Jenis Kelamin	Tinggi	Rendah
----	---------------	--------	--------

		f	%	f	%
1	Laki-laki	113	86,3	18	13,7
2	Perempuan	90	75,6	34	27,4

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa dari 255 responden yang terdiri dari 131 responden berjenis kelamin laki-laki dan 124 responden berjenis kelamin perempuan. Hampir seluruh siswa yang mengalami kecanduan smartphone tinggi berjenis kelamin laki-laki sebanyak 113 orang (86,3%).

5.3 Distribusi Kecanduan Smartphone Berdasarkan *Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)*

No	Pernyataan	Sangat setuju		Setuju		Tidak setuju		Sangat tidak setuju	
		f	%	f	%	F	%	f	%
1	Sebab penggunaan smartphone, aku merasa kesulitan pada melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang telah aku tentukan sebelumnya	132	51,8	116	45,5	5	1,9	2	0,8
2	Aku merasa kesulitan dalam berkonsentrasi ketika dikelas, mengerjakan tugas, atau bekerja ditimbulkan oleh penggunaan smartphone	126	49,4	107	42,0	17	6,7	5	1,9
3	Aku merasakan nyeri di pergelangan tangan ataupun leher bagian belakang ketika sedang memakai smartphone	136	53,3	102	40,0	9	3,5	8	3,1
4	Aku tidak bisa jika aku diharuskan buat tidak mempunyai smartphone	131	51,3	103	40,4	18	7,1	3	1,2
5	Aku merasa tidak sabaran dan gelisah ketika aku tidak memegang smartphone milik aku	90	35,3	143	56,0	13	5,1	9	3,5
6	Aku berfikir perihal smartphone aku bahkan ketika aku tidak menggunakannya	103	40,4	135	53,0	15	5,9	2	0,8

7	Aku tidak akan pernah berhenti memakai smartphone meskipun aku memahami bahwa kehidupan sehari-hari aku telah sangat terpengaruh oleh smartphone	97	38,0	145	56,9	7	2,7	6	2,4
8	Aku memeriksa smartphone aku secara terjadwal sebagai akibatnya aku tidak akan melewatkan dialog orang lain pada social media	136	53,3	105	41,2	11	4,3	3	1,2
9	Aku selalu memakai smartphone lebih lama dari waktu yang aku rencanakan	126	49,4	116	45,5	8	3,1	5	2,0
10	Orang-orang sekitar aku memberitahu aku bahwa aku memakai smartphone secara berlebihan	110	43,1	137	53,7	21	8,2	7	2,7

Berdasarkan table 5.3 dapat dilihat dari tiap item pernyataan dari bentuk *Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)* bahwa sebagian besar responden merasa tidak bisa berhenti menggunakan smartphone sebanyak 145 responden (56,9%). Responden yang merasa tidak sabaran dan gelisah saat tidak memegang smartphone miliknya sebanyak 143 responden (56,0%). Responden yang merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan smartphonanya sebanyak 136 responden (53,3%)

2. Durasi Penggunaan Smartphone

Analisa univariat variable kecanduan smartphone diperoleh hasil yang disajikan dalam bentuk tabel berikut

5.4 Durasi Penggunaan Smartphone (n=255)

No	Durasi pemakaian smartphone	f	%
1	Normal	103	40,4
2	Lama	152	59,6

Tabel 5.4 menunjukkan bahwa dari 255 responden hampir seluruh siswa durasi penggunaan smartphone pada kategori lama sebanyak 152 siswa (59,6%) dari 255 responden.

3. Dampak Pemakaian Smartphone

Analisa univariat variable kecanduan smartphone diperoleh hasil yang disajikan dalam bentuk tabel berikut

5.5 Dampak Pemakaian Smartphone (n=255)

No	Karakteristik dampak pemakaian smartphone	Tinggi		Rendah	
		f	%	F	%
1	Aku merasakan nyeri di pergelangan tangan ataupun leher bagian belakang ketika sedang memakai smartphone	130	51,0	125	49,0
2	Aku merasa tidak sabaran dan gelisah ketika aku tidak memegang smartphone milik aku	132	51,8	123	48,2
3	Aku merasa kesulitan dalam berkonsentrasi ketika dikelas, mengerjakan tugas, atau bekerja ditimbulkan oleh penggunaan smartphone	129	50,6	126	49,4

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa dari 255 responden sebagian besar siswa mengalami dampak pemakaian smartphone berupa gelisah sebanyak 132 siswa (51,8%) dari 255 responden.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Gambaran kecanduan smartphone siswa di SMP Negeri 14 Padang

Jenis kelamin artinya salah satu faktor demografi yang diteliti pada penelitian ini. Hasil penelitian memberikan bahwa jenis kelamin pria lebih tinggi dari pada wanita. Hasil penelitian sebelumnya memberikan hasil yang beragam. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Devis-Devis et al (Al-Barashdi, 2015) dan Villella et al (Al-Barashdi, 2015) menunjukkan bahwa pria menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan smartphone serta juga sikap adiktif lebih sering terjadi pada laki-laki daripada perempuan.

Berdasarkan dari jenis kelamin, peserta didik yang mengalami kecanduan smartphone tinggi berjenis kelamin laki-laki sebanyak 113 orang (86,3%) sedangkan untuk siswa yang mengalami kecanduan smartphone rendah berjenis kelamin laki-laki sebanyak 18 siswa (13,7%). Hasil penelitian sebelumnya (Bianchi, 2015) menunjukkan bahwa jenis kelamin memberikan pengaruh yang tidak signifikan terhadap adiksi smartphone. Adapun hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa adiksi smartphone lebih cenderung terjadi pada pengguna smartphone perempuan (Jenaro, 2017); (Choi, 2015); (Herrero, 2017); (Carbonell X. U., 2018). Dari berbagai penelitian

tersebut dapat disimpulkan bahwa baik pengguna *smartphone* laki-laki maupun perempuan dapat berpotensi terjangkit adiksi *smartphone*.

B. Gambaran durasi pemakaian *smartphone* pada siswa di SMP Negeri 14 Padang

Berdasarkan dari hasil penelitian pada siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 14 Padang tahun 2021 sebanyak 255 responden, diperoleh hampir sebagian responden memiliki durasi pemakaian *smartphone* pada siswa 4-6 jam (59,6%) sebanyak 152 siswa, dengan aplikasi yang paling banyak digunakan oleh siswa adalah game (43,5%) sebanyak 111 siswa. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa semakin lama durasi penggunaan *smartphone* per hari, maka adiksi *smartphone* seseorang semakin tinggi. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya (Bavli, 2018); (Haug, 2015); (Gokcearslan, 2016) yang menunjukkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* per hari berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *smartphone*. Selain itu, penelitian tadi juga mengungkapkan bahwa semakin lama durasi penggunaan *smartphone* per hari, maka semakin tinggi kecanduan *smartphone*.

Hasil penelitian Delfi Andre Eddy Putra (2017) yang berjudul “*Smartphone* Sebagai Gaya Hidup”, menunjukkan bahwa responden cukup aktif menggunakan *smartphone*, kebanyakan dari mereka cukup aktif menggunakan *smartphone*. Menurut (Wijanarko M. , 2016)

makna gadget artinya suatu alat ataupun instrument yang mempunyai tujuan ataupun fungsi yang mudah yang secara khusus dibuat lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Menurut (Noormiyanto, 2018) mengungkapkan bahwa pada intensitas penggunaan gadget seorang ada dua hal yang fundamental yang perlu diamati, yakni frekuensi gadget yang acapkali dipergunakan serta lama memakai tiap kali mengakses gadget yang dilakukan oleh pengguna gadget.

Menurut (Prayudi, 2016), yang menunjukkan bahwa durasi penggunaan smartphone per hari berpengaruh signifikan terhadap kecanduan smartphone. Selain itu, penelitian tadi juga mengungkapkan bahwa semakin lama durasi penggunaan smartphone per hari, maka meningkat kecanduan smartphone. sesuai dari penelitian Muhammad Zinudin (2019) yang berjudul “Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Remaja”, membagikan bahwa penggunaan smartphone pada remaja di Desa Giring-Giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa remaja lebih tak jarang menggunakannya menjadi media hiburan daripada menjadi media komunikasi dan berita. Media hiburan pada smartphone yang dipergunakan oleh remaja berupa bermain game, melihat video dan foto di media sosial dan juga mendengarkan musik.

C. Gambaran dampak pemakaian smartphone pada siswa di SMP Negeri

14 Padang

Intensitas penggunaan smartphone berlebihan artinya pola atau sikap maladaptive (tidak sesuai dengan tuntutan lingkungan) yang timbul sebab penggunaan smartphone yang berlebihan (Cho, 2013). salah satu karakteristik kecanduan smartphone artinya terganggunya kehidupan sehari-hari. Seorang yang kecanduan smartphone akan kesulitan pada menjalankan kewajiban sehari-hari mirip tak mengerjakan pekerjaan yang sudah direncanakan, sulit berkonsentrasi ketika pada kelas ataupun pada kantor, mengalami pusing atau pandangan kabur ataupun nyeri di tangan atau pada belakang leher serta gangguan tidur.

Menurut hasil penelitian (Puspitasari, 2021) yang berjudul “*Durasi Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa di Masa Pandemi*” menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengeluhkan nyeri pada leher yang termasuk kategori ringan. Berdasarkan penelitian diatas sebagian besar siswa mengalami dampak pemakaian smartphone berupa gelisah sebanyak 132 siswa (51,8%) dari 255 responden. sedangkan untuk nyeri pada tangan sebanyak 130 siswa (51,0%) dari 255 responden dan juga untuk sulit berkonsentrasi sebanyak 129 siswa (50,9) dari 255 responden.

Menurut hasil penelitian (Syifa, 2019) yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologis pada Anak Sekolah*” membuktikan bahwa penggunaan gadget berdampak di perkembangan psikologis anak sekolah. Anak yang memakai gadget menggunakan durasi lebih dari dua jam perhari mengalami perubahan sikap. Menurut (Primadiana & Nihayati, 2019) yang berjudul “*Dampak Smartphone Addiction Dengan Kecemasan Sosial Pada Remaja*” membuktikan bahwa remaja yang mengalami smartphone addiction selalu gagal pada mengontrol penggunaan smartphone serta menganggap bahwa smartphone artinya hal yang penting, sedangkan smartphone addiction bisa mengakibatkan kecemasan social berupa ketakutan akan penilaian negative oleh orang lain. Menurut (Rachmatullah, 2018) gadget artinya sebuah media media terbaru yang bisa diartikan menjadi sebuah benda atau alat yang sangat penting yang bisa dipergunakan pada seluruh bidang kehidupan sebagaimana alat-alat elektronika yang lain, gadget sebagai pedang bermata dua, jika dimanfaatkan dengan baik, beliau akan menyampaikan manfaat bagi orang dewasa dan anak-anak.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai gambaran kecanduan smartphone pada siswa SMP Negeri 14 Padang, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa SMP Negeri 14 Padang yang mengalami kecanduan smartphone lebih banyak laki-laki dengan jumlah responden sebanyak 113 responden (86,3%) dari 131 responden yang berjenis kelamin laki-laki.
2. Siswa SMP Negeri 14 Padang yang mengalami kecanduan smartphone yang tinggi dengan rician laki-laki yang mengalami kecanduan smatphone yang tinggi sebanyak 113 responden (86,3%) dari 131 responden berjenis kelamin laki-laki dan untuk perempuan yang mengalami kecanduan smatphone yang tinggi sebanyak 90 responden (75,6%) dari 124 responden
3. Siswa SMP Negeri 14 Padang yang mengalami kecanduan lebih banyak menggunakan aplikasi game sebanyak 111 responden (43,5%) dengan responden yang durasi penggunaan 4-6 jam sebanyak 152 responden (59,6%)

4. Siswa SMP Negeri 14 Padang mengalami dampak penggunaan smartphone yang tinggi adalah gelisah sebanyak 132 siswa (51,8%) dari 255 responden. sedangkan untuk nyeri pada tangan sebanyak 130 siswa (51,0%) dari 255 responden dan juga untuk sulit berkonsentrasi sebanyak 129 siswa (50,9) dari 255 responden

B. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diperlukan bagi hasil penelitian ini bisa melanjutkan penelitian ini pada jangkauan yang lebih luas dan menambah atau meneliti menggunakan variabel-variabel lain atau factor-faktor lain dan metode penelitian yang tidak sama.

2. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Diperlukan hasil penelitian ini bisa sebagai landasan serta acuan serta sumber berita pada menyebarkan ilmu pembelajaran tentang edukasi terhadap penggunaan smartphone yang terlalu lama bagi remaja

3. Bagi Responden

Diharapkan hasil penelitian ini dapat sebagai pendoman responden pada berperilaku terhadap smartphone mereka buat mencegah terjadinya kecanduan smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- A. R. (2012). *Kesehatan Remaja, problem dan Solusinya*. Jakarta: Salemba Medika.
- Adiyanti, M.G, S. &. (2013). *Hubungna Pola Asuh Otoritatif Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Al-Barashdi, H. (2015). Smartphone Addiction Among University Undergraduates. *Journal of Scientific Research & Report*, 201-225.
- Amin, S. &. (2018). *Pola Asuh Orang Tua Motivasi Belajar Anak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bavli, O. (2018). Investigation of Smartphone Addiction Levels Among University Student. *International Journal of Cultural and Social Studies*, 326-333.
- Bianchi, A. (2015). Cyberpsychology & Behavior. *Psychological Predictors of Problem Mobile Phone use*, 39-52.
- Carbonell, X. C. (2013). The Call Phone in the Twenty-first Century: A Risk for Addiction or a Necessary Toll? *Principles of Addiction* 1. 901-909.
- Carbonell, X. U. (2018). Problematic use of the internet and smartphone in university student :20016-20017. *internationel Journal of Evironmental Reseach and Public Health*, 1-13.

- Cho, H. K. K. (2013). The smartphone addiction scale: development and validation of a short version for adolescents. *plus one journal*, volume 8, issue 12.
- Choi, S.-W. K.-J.-S.-J.-J. (2015). Comparison of Risk and Protective Factor Associated with Smartphone Addiction and Internet Addiction. *Journal of Behavioral Addiction*, 308-314.
- Donsu, J. D. (2016). *metodologi penelitian keperawatan*. Yogyakarta : pustaka baru.
- Genesty, K. (2017). Peranan Orangtua Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa SMP Negeri 20 Malang. *Journal Psychologis*, 153-169.
- Gokcearslan, S. H. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone use, self regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university student. *Computers in Human Behavior*, 639-649.
- Handriyanto. (2013). *Dampak Penggunaan Smartphone*. Jakarta: Erlangga.
- Haug, S. C. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 299-307.
- Herrero, J. (2017). Journal of Risk Research. *Smartphone Addiction: Psychosocial Correlates, Risky Attitudes and Smartphone Harm*, 1-12.
- hurlock, e. (2011). *psikologi perkembangan*. Jakarta: erlangga.
- J. J. (2013). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangan. *psikososial*.
- Jenaro, C. N.-V.-G. (2017). Problematic Internet and Cell-phone use :Psychological, Behavioral and Health Correlates. *Addiction Research and Theory*, 309-310.
- M. N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan.
- Maccoby, E. a. (2009). Contemporary Research On Parenting: The Case Of Nature And Nurture. *journal American Psychologist* , 218-232.
- Mamatha, H. (2016). Impact of gadget on emotional,maturity,reasoning. *International Journal*, volume 2 (3).
- Maria, F. (2010). *Hubungan Pola Asuh,Asih,Asah dengan Tumbuh Kembang Balita*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Masturoh, I. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Nawawi, H. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Gadjah Mada Yogyakarta.
- Noormiyanto, F. (2018). *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Anak*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta .
- notoatmojo. (2012). *metodologi penelitian kesehatan*. jakarta: rineka cipta.
- Palandeng, I. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 50-63.

- Pediatric, A. A. (2011). Policy statement-children,Adoltescents,Obesity and the media. *Pediatrics*, 201-208.
- Perry, P. &. (2012). *Fundamental of Nursing*. Jakarta: EGC.
- Prayudi, S. (2016). *Fenomena Penggunaan Smartphone di Kalangan Pelajar* . Makassar: Universitas Hasanudin.
- Primadiana, D. B., & Nihayati, H. E. (2019). Dampak Smartpone Addiction Dengan Kecemasan Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 21-28.
- Puspita, S. (2020). *Fenomena kecanduan gadget pada anak usia dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Puspitasari, N. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa di Masa Pandemi. *Jurnal Keperawatan dan Fisioterapi*, Vol 4 Edisi 1 no 22-26.
- Putra, D. A. (2017). Smartphone Sebagai Gaya Hidup. *Journal Psikologi*
- Rachmatullah, R. (2018). *Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Aanak Di Desa Cikotomas Kecamatan Cilorang Kabupataen Lebak Provinsi Banten*. FKIP Unpas..
- Santoso, T. (2014). Perilaku Kecanduan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII. *Indonesian Journal Guidance and Counseling*, 59-63.
- Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi remaja*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sawyer, W. B. (2011). *using information technology a practical introduction to computers & communication*. New York: 9 th eddition.

- Sofia, A. (2013). *Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya*. Jakarta : Erlangga.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistiska Dalam Penelitian Konsep Statistiska Yang Lebih Komprehensif*. Jakarta : Change Publication.
- Suyanto. (2010). *smartphone addiction*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Syifa, L. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologis pada Anak Sekolah. *Jurnal Ilmiah* , 527-533.
- Triwahyuning, I. (2019). Kecanduan Game Online Siswa SMA Negeri 1 Guruh. *Journal Psychologis*, 23-29.
- Widyastuti, Y. d. (2010). *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitrimaya.
- Wijanarko, J. &. (2016). *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wijanarko, M. (2016). *Peran, Matematika, Sains, dan Teknologi dalam Mendukung Gaya Hidup Perkotaan (Urban Lifestyle) yang Berkualitas*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Zainudin, M. (2019). Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Remaja di Desa Giring-Giring Kecamatan Bontonampo Kabupaten Gowa. *Jurnal Sosialisasi*, 68-73

Lampiran 2

ANGGARAN DANA PENELITIAN

No	Kegiatan	Biaya
1	Penyusunan proposal penelitian	Rp. 450.000,-
2	Penggandaan proposal penelitian + persiapan ujian proposal	Rp. 550.000,-
3	Pelaksanaan Penelitian (penggandaan kuesioner, biaya transportasi)	Rp. 450.000,-
4	Penyusunan Skripsi	Rp. 550.000,-
5	Pelaksanaan ujian akhir + perbaikan skripsi	Rp. 550.000,-
6	Penggandaan Skripsi	Rp. 350.000,-
	Jumlah	Rp. 2.950.000,-

Padang, 2 Januari 2022

Peneliti

Vina Reski Putri Zalmi

Lampiran 3

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada : Yth. Saudara/i

Responden Penelitian

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Saya adalah mahasiswi program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Andalas, yang akan mengadakan penelitian dengan judul: “Gambaran Kecanduan Smartphone Pada Siswa SMP Negeri 14 Padang”

Saya bermaksud melakukan pengambilan data yang dilakukan melalui pengisian kuesioner yang sudah tersedia . Jawaban yang akan Saudara/i berikan sangat membantu dalam penelitian ini. Data yang diperoleh hanya digunakan untuk penelitian, serta kerahasiaan identitas Saudara/i akan saya jaga.

Saya sangat menghargai Saudara/i untuk meluangkan waktu mengikuti wawancara untuk pengisian kuesioner ini dengan menandatangani lembar persetujuan (*Informed Consent*) yang disediakan.

Atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih. Semoga bantuan Saudara/i dapat memberikan dukungan bagi perkembangan ilmu keperawatan khususnya.

Padang, 2 Januari 2022

Peneliti

Vina Reski Putri Zalmi

Lampiran 4

**FORMAT PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Selesai dijelaskan maksud dari penelitian, saya bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh Saudari Vina Reski Putri Zalmi, mahasiswi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang dengan judul “Gambaran Kecanduan Smartphone Pada Siswa SMP Negeri 14 Padang”

Demikian persetujuan ini saya tandatangani atas dasar sukarela tanpa paksaan dari pihak siapapun.



Responden

(.....)

Lampiran 5

Kuesioner Karakteristik Responden

Nama :

Umur :

Jenis kelamin :

Anak ke :

Alamat :

Uang saku /hari :

Rp. <10.000.00

Rp. 20.000.00-30.000.00

Rp. 10.000.00-20.000.00

Rp. >30.000.00

Durasi pemakaian gadget /hari:

<2 jam

4-6 jam

3-4 jam

>6 jam

Aplikasi yang sering digunakan :

Media sosial

Game

Belajar online

Lain-lainnya

Pendidikan orang tua

Ayah :

Ibu :

Pekerjaan orang tua

Ayah :

Ibu :

Penghasilan orang tua

- Rp <2.000.000.00 Rp 4.000.000.00 - 6.000.000.00
- Rp. 2.000.000.00 - 4.000.000.00 Rp. >6.000.000.00



Lampiran 6

Tabel Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Karena penggunaan smartphone saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya				
2	Saya merasa sulit berkonsentrasi saat di kelas, mengerjakan tugas, atau bekerja disebabkan oleh penggunaan smartphone				
3	Saya merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan smartphone				
4	Saya tidak sanggup apabila saya diharuskan untuk tidak memiliki smartphone				
5	Saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang smartphone milik saya				
6	Saya berfikir tentang smartphone saya bahkan saat saya tidak menggunakannya				

7	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan smartphone meskipun saya tahu bahwa kehidupan sehari - hari saya sudah sangat terpengaruh oleh smartphone				
8	Saya memeriksa smartphone saya secara berkala sehingga saya tidak akan melewatkan percakapan orang lain di social media				
9	Saya selalu menggunakan smartphone lebih lama dari waktu yang saya rencanakan				
10	Orang-orang di sekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan smartphone secara berlebihan				

