

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN REMAJA TERHADAP PENGGUNAAN SMARTPHONE DI SMP NEGERI 1 SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN

Ratih Ayu Nidya Safitri

Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan 2019

Abstrak

Kecanduan *smartphone* merupakan suatu kondisi ketika seseorang terobsesi pada *smartphone* yang mengakibatkan terganggunya aktivitas sehari-hari dan menunjukkan pola yang mirip dengan ketergantungan zat yang perlu diwaspadai dalam kehidupan. Penelitian ini mendeskripsikan tingkat kecanduan remaja terhadap penggunaan *smartphone* di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan. Desain penelitian ini menggunakan *deskriptif*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel acak berstrata proporsional dengan jumlah sampel sebanyak 232 responden. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner tingkat kecanduan. Analisa data menggunakan Analisa univariat tingkat kecanduan remaja terhadap penggunaan *smartphone* didapatkan hasil 115 responden (49,6%) mengalami tingkat kecanduan sedang, 72 responden (31%) mengalami tingkat kecanduan rendah, 34 responden (14,7%) mengalami tingkat kecanduan tinggi, 8 responden (3,4%) mengalami tingkat kecanduan sangat rendah dan 3 responden (1,3%) mengalami tingkat kecanduan sangat tinggi. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi SMP Negeri 1 Sragi melalui program kesehatan sekolah untuk diterapkan melalui tenaga kesehatan sehingga dapat mencegah dan mengatasi kecanduan *smartphone*

Kata kunci : Tingkat Kecanduan, Remaja, Dan Smartphone

Pustaka : 30buku, 7 jurnal, skripsi

PENDAHULUAN

Perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi pada era sekarang ini menunjukkan semakin banyaknya media komunikasi yang beredar dalam masyarakat, hal ini dikarenakan semakin banyak inovasi yang diciptakan dan perubahan media

komunikasi yang sedang mewabah dalam masyarakat sekarang ini. Selain perkembangan media komunikasi yang semakin pesat, kebutuhan masyarakat terhadap media komunikasi ini semakin meningkat karena berbagai aktivitas yang dilakukan masyarakat yang berhubungan dengan media komunikasi seperti bekerja,

jual beli online, transportasi, dan lain-lain. Salah satu contoh perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang sangat berdampak pada kehidupan masyarakat adalah *smartphone* (Sutanto, 2016, h. 1)

Smartphone atau telepon seluler adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk melakukan panggilan telepon seluler dengan wilayah geografis yang sangat luas, memungkinkan untuk melakukan panggilan telepon dari ponsel satu ke ponsel yang lain, baik menggunakan kabel ataupun non-kabel ke seluruh dunia dengan menggunakan jaringan seluler yang disediakan operator seluler. Selain untuk telepon, *smartphone* juga mendukung berbagai layanan lain seperti sms, pesan multimedia, email, akses internet, pengiriman nirkabel jarak pendek (inframerah, bluetooth), aplikasi bisnis, permainan dan fotografi (Beranuy, Carbonell, Oberst, 2013, h. 908-909). Hadirnya *smartphone* merupakan salah satu kemajuan dari teknologi yang menyebabkan perubahan besar bagi kehidupan masyarakat, hal ini ditunjukkan oleh adanya pengaruh-pengaruh yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone*. Pengaruh yang ditimbulkan dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada penggunaan *smartphone* itu sendiri.

Dampak positif yang ditimbulkan dari *smartphone* dapat dirasakan pada kehidupan sosial yaitu kemudahan masyarakat dalam berkomunikasi dengan kerabat yang jaraknya sangat jauh. Dengan adanya *smartphone* membuat kita tetap bisa berkomunikasi walaupun jarak jauh, sehingga tidak diperlukan waktu yang lama untuk mendapatkan kabar dari

seseorang (Maulidar, 2017, h. 26). Selain itu, dampak positif lain yang dapat ditimbulkan adalah kemudahan seseorang untuk mendapatkan atau mencari informasi tentang suatu hal melalui *smartphone*, dan masih banyak lagi dampak positif yang lain. Selain dampak positif, terdapat dampak lain yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* yaitu dampak negatif. Dampak ini menyebabkan menurunnya tingkat kepedulian masyarakat terhadap orang-orang disekitarnya, tersebarinya konten-konten negatif yang dapat dengan mudah diakses, membuat masyarakat lebih memikirkan *smartphone* sehingga melalaikan tugas ataupun kegiatan sehari-harinya yang biasa dilakukan.

Penggunaan *smartphone* ini dirasakan lebih besar pada kehidupan remaja dengan gaya hidup yang sekarang. *Smartphone* memberikan kemudahan-kemudahan untuk mengakses informasi dengan lebih mudah sehingga remaja seolah-oleh menjadi kecanduan *smartphone* mereka (Agusta, 2015, h. 87). Remaja zaman sekarang cenderung lebih memilih untuk fokus dengan *smartphone* mereka, sehingga remaja lebih aktif dalam menggunakan sosial media dan bermain *game* dibandingkan dengan berinteraksi langsung secara nyata. Remaja yang sering menggunakan *smartphone* biasanya lebih memilih untuk mengurung diri di kamar untuk bermain *smartphone* sehingga remaja melalaikan tugas maupun aktivitas sehari-harinya seperti mengejarkan tugas sekolah dan tanggung jawab yang lain. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada remaja mengakibatkan remaja menjadi kecanduan *smartphone* atau

smartphone addiction (Meirianto, 2018, h. 10)

Kecanduan *smartphone* merupakan suatu kondisi ketika seseorang terobsesi pada *smartphone* yang mengakibatkan terganggunya aktivitas sehari-hari dan menunjukkan pola yang mirip dengan ketergantungan zat. Kecanduan *smartphone* ini memiliki banyak kesamaan pada aspek kecanduan internet sehingga dalam mempertimbangkan kriteria kecanduan *smartphone* juga harus mempertimbangkan kecanduan internet (Kwon, Kim, Cho, dan Yang, 2013, h. 1). Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak kecanduan internet oleh Hakim dan Raj (2017, h. 282) yang dilakukan di Surakarta terhadap remaja akhir usia 18 tahun sampai 21 tahun, menemukan bahwa internet memberikan dampak negatif yaitu remaja akan lebih memilih mengabaikan temannya untuk terus fokus mengakses internet meskipun teman-temannya sedang mengajak berbicara, selain itu remaja juga lebih memilih untuk mengakses internet dibandingkan dengan melakukan aktivitas bersama dengan teman, merasa terganggu ketika di ajak berbicara sehingga lebih memilih untuk mengabaikan teman-temannya dan terus melakukan aktivitas *online*-nya.

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Statista (2018) yang merupakan web statistik dunia, mengemukakan bahwa pengguna internet pada Januari 2018, jumlah pengguna *smartphone* di dunia berkisar pada 3,7 miliar pengguna. Pada Februari 2017, pengguna *smartphone* menyumbang 49,7 persen dari tampilan halaman web di seluruh dunia, dengan negarayang dijuluki *mobile-first*(*smartphone* sebagai alat yang

pertama kali digunakan oleh sebagian besar orang untuk mengakses internet) seperti Asia dan Afrika memimpin penggunaan ini. Pada data yang di keluarkan kominfo (2015) melalui website nya menjelaskan lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Cina merupakan negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia, tahun ini diperkirakan memiliki jumlah pengguna *smartphone* 574 juta jiwa. India saat ini adalah negara pengguna *smartphone* terbanyak nomor tiga di dunia dan tahun depan India bahkan diperkirakan menyalip Amerika di posisi kedua. Indonesia tak jauh berbeda dengan India. Penetrasi Internet di Indonesia pada 2014, menurut Internetlivestats berada di kisaran 17 persen, sedangkan India di angka 19 persen. Tingkat penetrasi Internet di Indonesia bahkan kalah jauh dibanding negara-negara Asia Tenggara, seperti Vietnam (43 persen), Filipina (39 persen), Malaysia (40 persen), dan Singapura (81 persen). Pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang prosentase 26,7%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, Ilyas dan Ifdil (2017, h. 116) mengenai “Tingkat kecanduan internet pada remaja awal” terhadap 240 siswa remaja awal di SMA N 7 Padang, menemukan bahwa tingkat kecanduan internet pada remaja awal secara umum pada kategori sedang dengan persentase 50%, gejala inti

kecanduan internet pada remaja awal sebagian besar berada pada kategori yaitu tinggi 43% yang terdiri dari indikator *compulsive symptoms*(gejala kompulsif), *withdrawal symptoms*(gejala penarikan), dan *tolerance symptoms*(gejala toleransi), dan masalah terkait kecanduan internet pada remaja awal sebagian besar berada pada kategori sedang dengan persentase 49% terdiri dari dua indikator *interpersonal and health problem* (masalah antarpribadi & kesehatan) dan *time management problem* (masalah pengaturan waktu).

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan karena berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Pekalongan, SMP tersebut merupakan SMP dengan jumlah siswa terbanyak sehingga akan dilakukan penelitian tentang fenomena kecanduan *smartphone*. Pada tanggal 9 Mei 2019, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Sragi terhadap 20 siswa melalui metode wawancara. Wawancara dilakukan pada saat siswa pulang sekolah, hasil wawancara didapatkan bahwa siswa menggunakan *smartphone* di rumah dan di sekolah, saat di sekolah rata-rata siswa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah untuk berkomunikasi dengan orangtua, namun terdapat pula siswa yang menggunakan *smartphone* saat istirahat dan saat jam pelajaran berlangsung. Mereka biasanya menggunakan *smartphone* untuk berfoto, bermain game, menggunakan kalkulator, menghubungi orangtua dan membuka sosial media. Peraturan sekolah di SMP Negeri 1 Sragi melarang siswa mereka untuk membawa *smartphone* ke sekolah, jika hal tersebut

dilanggar maka siswa tersebut akan dikenai sanksi berupa mendapat teguran sampai *smartphone* mereka disita. Diantara siswa yang diwawancara terdapat 9 siswa pernah disita *smartphonenya* karena mereka menggunakan *smartphone* saat jam pelajaran maupun kedatangan membawa *smartphone* saat dilakukan razia *smartphone* yang dilakukan oleh pihak sekolah. Sehingga setelah melihat fenomena-fenomena mengenai *smartphone* dan melakukan studi pendahuluan terhadap remaja di SMP Negeri 1 Sragi peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan masalah kecanduan *smartphone*.”

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Terhadap Penggunaan Smartphone di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan.

Tujuan umum penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan adalah untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan remaja terhadap penggunaan *smartphone* di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan

METODE PENELITIAN

Desain penelitian dalam penelitian ini yaitu deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama yaitu untuk membuat gambaran atau mendeskripsikan tentang suatu keadaan secara objektif (Setiadi 2013, h. 64). Penelitian yang telah dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan remaja terhadap penggunaan

smartphone di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan.

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 1 Sragi sebanyak 578 siswa tahun ajaran 2018/2019

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 1 Sragi. Kelas IX tidak dijadikan sampel karena saat melakukan penelitian siswa kelas IX sudah selesai menjalankan Ujian Nasional sehingga siswa kelas IX sudah tidak mengikuti pelajaran seperti biasanya. Pada penelitian yang telah dilakukan saat responden tersebut masuk kriteria inklusi. Responden yang termasuk dalam kriteria eksklusi tidak diikutsertakan dalam penelitian ini. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportinate stratified random sampling*

Etika penelitian terdiri dari 1) *Informed Consent*, 2) *Anonimity*, 3) *Confidentiality*.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan teknik angket. Pengolahan data melalui langkah-langkah *editing, coding, processing dan cleaning* (Notoatmodjo, 2012, hh. 176-177).

Penelitian ini menggunakan analisis data univariat yang menghasilkan distribusi frekuensi dalam bentuk prosentase. Analisa univariate dalam penelitian ini menghasilkan

Tingkat Kecanduan Remaja Terhadap Penggunaan Smartphone.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Tabel Karakteristik Jenis Kelamin dan Merk Smartphone Responden (n=232)

Variabel	F	%
Jenis Kelamin		
Laki – Laki	102	44
Perempuan	130	56
Merk Smartphone		
Oppo	35	15.1
Vivo	12	5.2
Xiaomi	80	34.5
Samsung	74	31.9
Asus	4	1.7
Advan	18	7.8
Lenovo	8	3.4
Iphone	1	0.4

Tabel Karakteristik Umur dan Lama Penggunaan Smartphone Responden (n=232)

Variabel	Mean	SD	Min	Max
Umur	13.41	0.744	12	15
Lama Penggunaan	31.50	19.381	1	108

2. Tingkat Kecanduan Remaja

Tabel Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Remaja Terhadap Penggunaan Smartphone di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun 2019 (n=232)

Tingkat Kecanduan	Jumlah	%
Tingkat Kecanduan Sangat Rendah	8	3.4
Tingkat Kecanduan Rendah	72	31.0
Tingkat Kecanduan Sedang	115	49.6
Tingkat Kecanduan Tinggi	34	14.7
Tingkat Kecanduan Sangat Tinggi	3	1.3
Jumlah	232	100

Tabel Distribusi Frekuensi Aspek-Aspek Kecanduan Smartphone (n=232)

No	Aspek-Aspek Kecanduan	%
1	<i>Daily Life Disturbance</i>	55.6
2	<i>Positive Anticipation</i>	58.6
3	<i>Withdrawal</i>	48.7
4	<i>Cyberspace Oriented Relationship</i>	51.2
5	<i>Overcuse</i>	56.7
6	<i>Tolerance</i>	61.8

Hasil Pembahasan

1. Gambaran Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan karakteristik Responden pada 232 responden yang di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan. didapatkan hasil karakteristik jenis kelamin anak sebagian besar 102

responden (44%) berjenis kelamin laki – laki dan 130 responden (56%) berjenis kelamin perempuan. Hasil ini sesuai dengan penelitian Muflih, dkk tahun 2017 dalam” Penggunaan *Smartphone* Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta” didapatkan hasil jenis kelamin lebih banyak perempuan sebesar 60,4% dan penggunaan *smartphone* kurang baik sebesar 58,5%.

Karakteristik Merk *Smartphone* didapatkan hasil 80 responden (34,5%) memiliki *smartphone* merk xiaomi, 74 responden (31,9%) memiliki *smartphone* merk samsung, 35 responden (15,1%) memiliki *smartphone* merk oppo, 18 responden (7,8%) memiliki *smartphone* merk advan, 12 responden (5,2%) memiliki *smartphone* merk vivo, 8 responden (3,4%) memiliki *smartphone* merk Lenovo, 4 responden (1,7%) memiliki *smartphone* merk asus, dan 1 responden (0,4%) memiliki *smartphone* merk iphone. Pada hasil penelitian dilapangan didapatkan 80 responden (34,5%) memiliki *smartphone* merk xiaomi dikarenakan harga dan spesifikasi yang di dapat dari *smartphone* tersebut murah serta

mempunyai spesifikasi yang tinggi. Hal tersebut semakin memudahkan remaja untuk mendapatkan aplikasi yang mereka sukai seperti game dan sosial media. Dengan mendapat kemudahan tersebut mengakibatkan penggunaan *smrtphone* pada remaja lebih tinggi sehingga dapat membuat remaja menjadi kecanduan *smartphone*.

Karakteristik umurmenunjukan bahwa dari 232 responden yang dilakukan penelitian memiliki rata – rata usia 13 tahun dengan usia minimal 12 dan usia maksimal 15 tahun. Sedangkan karakteristik lama penggunaan memiliki rata – rata lama penggunaan 19 bulan dengan lama penggunaan minimal 1 bulan dan lama pengunaan maksimal 108 bulan. Hasil ini sesuai dengan kejadian pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia >15tahun dengan kisaran rentang prosentase 26,7%. Hal ini sesuai dengan Hakim usia 18 tahun sampai 21 tahun, menemukan bahwa internet memberikan dampak negatif yaitu remaja akan lebih memilih mengabaikan temannya untuk terus fokus mengakses internet meskipun teman-temannya sedang mengajak

berbicara, selain itu remaja juga lebih memilih untuk mengakses internet dibandingkan dengan melakukan aktivitas (Hakim dan Raj,2017, h. 282).

Sedangkan karakteristik lama penggunaan memiliki rata – rata lama penggunaan 19 bulan dan lama penggunaan yaitu 108 bulan atau 9 tahun (Sejak Tk). Berdasarkan penelitian yang dilakukan M, Hafiz tahun 2017 dalam “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini “ mendapatkan hasil bahwa penggunaan gadgetmemiliki dampak positif dan negatif. Dampak dari penggunaan gadget dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak – anak di usia dini. Dampak positif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi anak di usia dini penggunaan gadget hanya untuk hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar anak di usia dini. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari

pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak – anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget tersebut dapat menjadi kebiasaan anak dalam menggunakan gadget sejak dini dan dapat mempengaruhi pertumbuhan anak karena dampak negatif tersebut.

2. Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Terhadap Penggunaan Smartphone di SMP Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan

Hasil dari penelitian, diperoleh data sebagian besar responden 115 responden (49,6%) mengalami tingkat kecanduan sedang, 72 responden (31%) mengalami tingkat kecanduan rendah, 34 responden (14,7%) mengalami tingkat kecanduan tinggi, 8 responden (3,4%) mengalami tingkat kecanduan sangat rendah dan 3 responden (1,3%) mengalami tingkat kecanduan sangat tinggi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Muflih, dkk tahun 2017 dalam “Penggunaan *Smartphone* Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta” didapatkan hasil tingkat

ketergantungan dengan *Smartphone* didapatkan hasil tinggi sebesar 45,9%

Hasil ini juga sesuai dengan Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, Ilyas dan Ifdil (2017, h. 116) mengenai “Tingkat kecanduan internet pada remaja awal” terhadap 240 siswa remaja awal di SMA N 7 Padang, menemukan bahwa tingkat kecanduan internet pada remaja awal secara umum pada kategori sedang dengan persentase 50%, gejala inti kecanduan kecanduan internet pada remaja awal sebagian besar berada pada kategori yaitu tinggi 43% yang terdiri dari indikator *compulsive symptoms* (gejala kompulsif), *withdrawal symptoms* (gejala penarikan), dan *tolerance symptoms* (gejala toleransi), dan masalah terkait kecanduan internet pada remaja awal sebagian besar berada pada kategori sedang dengan persentase 49% terdiri dari dua indikator *interpersonal and health problem* (masalah antarpribadi & kesehatan) dan *time management problem* (masalah pengaturan waktu).

Tingkat kecanduan biasanya berhubungan dengan kebiasaan pemakaian *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, tingkat kecanduan sedang ini biasanya dapat

mengakibatkan gangguan pada kehidupan sehari-hari mencakup hilangnya fokus saat bekerja ataupun belajar, gangguan tidur, gangguan pada mata, nyeri pada pergelangan tangan. Pada kecanduan ini seseorang sudah cenderung tidak bisa terlepas oleh *smartphone* nya dan selalu membawa kemana-mana. Seseorang yang mengalami kecanduan ringan akan lebih waspada, sehingga persepsinya terhadap *smartphone* dan ketergantungan nya tidak terlalu terobsesi pada kehidupannya. Contohnya responden yang sudah terbiasa tidak memakai *smartphone* maka hal tersebut tidak berpengaruh penting jika tidak membawa *smartphone*. Semakin seseorang mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* maka kecanduan tersebut dapat menjadi lebih tinggi, oleh sebab itu perlunya kemampuan diri untuk membuat coping yang baik serta keyakinan pada diri responden yang nantinya akan menurunkan kecanduan terhadap *smartphone*. (Sari, Ilyas dan Ildil, 2017, h. 116)

Kecanduan akan menjadi tinggi disaat seseorang sudah mengalami rasa gelisah saat tidak menggunakan *smartphone*, menjadi tidak sabar, cepat

emosi dan saat menggunakan *smartphone* merasa marah atau terganggu saat ada orang lain yang mengajak berbicara sehingga seseorang mengalami perhatian yang selektif, namun tidak dapat melakukan sesuatu yang terarah. Kecanduan pada tahap ini responden sudah tidak memikirkan bagaimana responden memakai *smartphone* dan tidak memikirkan masalah – masalah lain yang ada pada hidupnya. Dampak pada tahap ini respon individu dalam penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol, lebih memilih untuk informasi melalui *smartphone* dibandingkan dengan bertanya kepada orang lain, selalu membawa pengisi daya *smartphone* untuk berjaga-jaga agar *smartphone* selalu aktif dan berniat menggunakan *smartphone* kembali saat berhenti menggunakan *smartphone*, sehingga lebih mementingkan *smartphone* dibanding yang lain. (Hakim dan Aliffatullah Alyu, 2017, h. 282).

Pada hasil penelitian didapatkan hasil aspek *smartphone addiction* yang didapatkan hasil terdapat 61,8% responden memiliki aspek *tolerance* yang ditemukan yang menunjukkan sudah ada usaha untuk

mengontrol diri untuk tidak menggunakan *smartphone* namun selalu gagal saat mencoba untuk mengontrol kebiasaan tersebut, dalam aspek ini responden sudah mulai untuk dapat mengontrol diri walaupun masih gagal setidaknya sudah ada keinginan untuk menjadi lebih baik. Aspek kedua ditemukan 58,6 % responden memiliki aspek *positive anticipation* pada aspek ini responden senang, percaya diri, dapat menghilangkan stress, dan merasa bebas saat menggunakan *smartphone*, pada aspek ini *smartphone* dapat memberikan hal yang positif terdapat penggunaannya. Aspek ketiga didapatkan 56,7% responden memiliki aspek *overcuse*, pada aspek ini responden lebih memilih mencari informasi lewat *smartphone* dibandingkan dengan bertanya kepada oranglain. Aspek keempat didapatkan 55,6% responden memiliki aspek *daily life disturbance*, pada aspek ini responden melalaikan pekerjaan sehari-harinya dan sampai merasa kelelahan karena kurang tidur akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Aspek kelima didapatkan 51,2% responden memiliki aspek *cyberspace oriented relationship*, pada aspek ini responden lebih senang dan lebih dekat dengan

teman-teman di *smartphone* dari pada teman didunia nyata. Aspek keenam didapatkan 48,7% responden memiliki aspek *Withdrawal*, pada aspek ini responden merasakan ketergantungan terhadap *smartphone* seperti responden menjadi tidak sabar dan gelisah saat tidak menggunakan *smartphone*, merasa kesal ketika ada yang mengganggu saat menggunakan *smartphone* bahkan sampai membawa *smartphone* saat terburu-buru ke toilet. Hasil ini sesuai dengan penelitian penelitian Muflih, dkk tahun 2017 yang dapat disimpulkan hasil tertinggi pada aspek *smartphone addiction* dan aspek *tolerance* dalam mempengaruhi kecanduan *smartphone*,

3. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dialami peneliti yaitu terkait dengan waktu penelitian, karena saat penelitian waktu yang diambil adalah minggu terakhir sebelum libur kenaikan kelas sehingga pada waktu tersebut siswa SMP Negeri 1 Sragi tidak semua siswa berangkat sekolah dan tidak semua siswa berada di kelas masing-masing. Hal tersebut dikarenakan adanya kegiatan akhir semester seperti remedial dan lomba olahraga.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden karakteristik umur menunjukkan bahwa dari 232 responden yang dilakukan penelitian memiliki rata – rata usia 13 tahun , karakteristik lama penggunaan memiliki rata – rata lama penggunaan 19 bulan, Karakteristik Merk Smartphone didapatkan hasil 80 responden (34,5%) memiliki smartphone merk xiaomi, Karakteristik jenis kelamin anak sebagian besar 102 responden (44%) berjenis kelamin laki – laki
2. Gambaran tingkat kecanduan remaja terhadap penggunaan smartphone di smp negeri 1 sragi kabupaten pekalongandidapatkan hasil 115 responden (49,6%) mengalami tingkat kecanduan sedang, 72 responde (31%) mengalami tingkat kecanduan rendah, 34 responden (14,7%) mengalami tingkat kecanduan tinggi, 8 responden (3,4%) mengalami tingkat kecanduan sangat rendah dan 3 responden (1,3%) mengalami tingkat kecanduan sangat

tinggi. Aspek-aspek kecanduan *smartphone*, diperoleh hasil bahwa aspek tertinggi yaitu *tolerance* (toleransi) sebesar 61,8%, *Positive Anticipation* (pengaruh positif) 58,6%, *Overcuse* (penggunaan berlebihan) 56,7%, *Daily Life Disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari) 55,6%, *Cyberspace Oriented Relationship* (hubungan dunia maya) 51,2%, dan *Withdrawal* (menarik diri) 48,7%.

2. Saran

1. Bagi profesi keperawatan
Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi profesi keperawatan untuk menginformasikan mengenai tingkat kecanduan remaja terhadap *smartphone*
2. Bagi Institusi Pendidikan SMP Negeri 1`Sragi
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi SMP Negeri 1`Sragi melalui program kesehatan sekolah untuk diterapkan melalui tenaga kesehatan sehingga dapat mencegah dan mengatasi kecanduan *smartphone*.
3. Bagi peneliti lain
Diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis dengan menambahkan sample yang lain.

Sampel yang belum ada dipenelitian ini yaitu kelas XII dan membandingkan kecanduan smartphone tiap tingkatan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). "Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan *Smartphone* Pada Siswa Di Smk Negeri 1 Kalasan Yogyakarta", *Jurnal Psikologi*, hh. 94
- Beranuy, Carbonell, Oberst. (2013). "The Cell Phone in the Twenty-First Century: A Risk for Addiction or a Necessary Tool?", hh. 908-909
- Dharma, K.K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan (Pedoman Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian)*. Jakarta : CV. Trans Info Media
- Hastono, S. P. (2016). *Analisis Data Pada Bidang Kesehatan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Isgiyanto, Awal. (2015). *Teknik Pengambilan Sample pada Penelitian Non-Eksperimental*. Yogyakarta: Mitran Cendekia
- Jahja, Yudrik. (2011). *Prikologi Perkembangan*. Jakarta: Pranada Media Grup
- Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia. (2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia, update 2 Oktober 2015, dilihat 4 Maret 2019, <https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media>
- Kwon, M, Dai, J.K, Hyun, C, dan Soo, Y. (2013). "The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents", *Journal of Psychiatry*, hh. 1-7
- Maulidar, Sri. (2017). "Pengaruh Penggunaan Smartphone Dalam Gaya Hidup Modern Terhadap Komunikasi Interpersonal Kalangan Pemuda Di Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh", *Jurnal Komunikasi*, hh. 26
- Meirianto, M.T. (2018). "Hubungan Kecanduan *Smartphone* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja", *Jurnal Psikologi*, hh. 1-12
- Muflih, M,Hamzah, H, Wayan, A.P. (2017). "Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta", *Jurnal Keperawatan*
- Notoatmodjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Priyatna, Andri. (2012). "Parenting di Dunia Digital". Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Raj, A.A, Siti, H.N. (2017). "Dampak Kecanduan Internet", *Jurnal Psikologi*, hh. 282-283
- Retari, L.R. (2016). "Hubungan Antara Tingkat Adiksi Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Pengguna *Smartphone* Di Smp N 10 Tegal", *Jurnal Keperawatan*, hh. 2-24
- Sari, A.P, Ilyas, A,dan Ifdil, I. (2017). "Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal", *Volume 3 No 2, Jurnal Pendidikan Indonesia*, hh. 116

Sastroasmoro, S. (2014). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Klinis Edisi Ke-5*. Jakarta: Agung Seto

Statista. (2014). *Distribution of Internet Users Worldwide as of June 2014, By Age Group*, dilihat pada 5 Februari 2019 dari
<<http://www.statista.com/statistic/272365/age-distribution-of-internet-users-worldwide>>

Statista. (2017). *Mobile Internet Usage Worldwide*, dilihat pada 24 Januari 2019 dari
<<http://www.statista.com/topics/779/mobile-internet/>>

Sutanto, B.K. (2016). "Perbedaan *Smartphone Addiction* Antara Mahasiswa Laki-Laki Dan Perempuan Di Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana", *Jurnal Psikologi*, hh. 1-7

Tapehe, Yusuf. (2016). *Statistika dan Rencana Percobaan*. Jakarta: EGC

