

HUBUNGAN ANTARA KEBERFUNGSIAN KELUARGA DENGAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA REMAJA

Azzah Azizah As-Sahih, Sulis Mariyanti, Safitri
Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510
azzahazizahl1@gmail.com

Abstract

Smartphone users is adolescents. Adolescents have a great need to obtain affection from their families. However, there are some adolescents who find it difficult to complain and relate to their families that are not functioning effectively so that adolescents choose to fulfill their affection needs through smartphones. The purpose of this research is to find out the relationship between family functioning and smartphone addiction to adolescents and to find out effective or ineffective family functioning and addicted to high smartphone or low smartphone addiction in adolescents. This research method is non-experimental quantitative with non probability sampling technique with incidental sampling technique. Research sample of 100 adolescents using smartphones. Measuring family functioning in this study uses the family assessment device (FAD) theory with 52 valid items and reliability value (α) = 0.950. A smartphone addiction measuring instrument uses smartphone addiction scale (SAS) theory with 27 items and reliability value (α) = 0.908. The results of this study have a significant negative relationship between family functioning and smartphone addiction in adolescents (sig. P = 0.000, r = -0.560). The effectiveness of more adolescents families is ineffective (54%) and more high smartphone addiction (46%).

Keywords: *adolescents, family functioning, smartphone addiction*

Abstrak

Pengguna *smartphone* di Indonesia semakin meningkat tiap tahunnya. Salah satu pengguna *smartphone* terbanyak adalah remaja. Remaja memiliki kebutuhan yang lebih besar untuk memperoleh afeksi dari keluarganya. Namun dengan demikian, ada beberapa remaja yang menemui kesulitan untuk berkeluh kesah dan berelasi dengan keluarganya yang dirasakan tidak berfungsi efektif sehingga remaja memilih untuk memenuhi kebutuhan afeksinya melalui *smartphone*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja dan untuk mengetahui efektif atau tidak efektif keberfungsian keluarga serta kecanduan tinggi atau kecanduan *smartphone* yang rendah pada remaja. Metode penelitian ini adalah kuantitatif non eksperimental dengan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* dengan teknik *insidental sampling*. Sampel penelitian 100 remaja penggunaan *smartphone*. Alat ukur keberfungsian keluarga dalam penelitian ini menggunakan teori *family assessment device* (FAD) dengan 52 aitem valid dan nilai reliabilitas (α) = 0,950. Alat ukur kecanduan *smartphone* menggunakan teori *smartphone addiction scale* (SAS) dengan 27 aitem dan nilai reliabilitas (α) = 0,908. Hasil penelitian terdapat hubungan negatif yang signifikan antara keberfungsian keluarga dan kecanduan *smartphone* pada remaja (sig. P = 0.000, r = -0.560). Keberfungsian keluarga remaja lebih banyak yang tidak efektif (54%) dan remaja lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* tinggi (46%).

Kata kunci: *remaja, keberfungsian keluarga, kecanduan smartphone*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang berada di urutan ke empat dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia setelah China, India dan Amerika (Rahmayani, 2015). Hal ini disebabkan karena pengguna *smartphone* di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hasil statistik menunjukkan bahwa jumlah pengguna *smarthphone*

di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 86,5 jutadan akan terus meningkat hingga 2018 yang mencapai 92juta (Wahyudi, 2017). Berdasarkan data yang diperoleh dari google yang merupakan hasil rekapitulasi data dari fitur *tool Google (consumer barometer)* mengungkapkan penggunaan *smartphone* di Indonesia telah meningkat hingga 43% pada tahun 2015 dibandingkan pada tahun 2014

yang hanya mencapai 28%. Selain mempublikasikan mengenai jumlah penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia, Google bekerja sama dengan TNS *Global Market Research* melakukan survey yang difokuskan pada perilaku konsumen dalam *smartphone*-nya. Dari hasil survey menyatakan bahwa sekitar 67% pemilik *smartphone* lebih memilih *smartphone*-nya untuk berbelanja online. Selain itu *smartphone*-nya pun dimanfaatkan untuk layanan streaming, mengakses video online yang bertujuan untuk pendidikan dan hiburan.

Sejalan dengan hasil survey *Ericsson mobility report* yang juga mengungkapkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 38% yang berarti jumlah tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki jumlah pengguna *smartphone* tertinggi di Asia Tenggara, diprediksi bahwa pada tahun 2021 langganan *smartphone* menjadi 250 juta dari 100 juta yang tercatat pada tahun 2016 dan diperkirakan pula pada tahun 2018 pengguna *smartphone* akan mengalahkan telepon seluler. Adapun aplikasi yang sering diakses oleh masyarakat Indonesia melalui *smartphonanya* adalah *youtube* yang menduduki posisi pertama dan kemudian disusul *blackberrymessenger*, *Whatsapp*, *line* serta *google*. Pengguna *smartphone* yang paling banyak mengakses media sosial dan *video streaming* setiap harinya adalah kalangan milenial (Yusra, 2016).

Banyaknya media sosial yang diakses tiap harinya menunjukkan bahwa 36% pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu empat hingga delapan jam perhari pemakaiannya yang berdasarkan hasil survey kata data dan *research* pada tahun 2015 (33% pengguna akses, 2016). *Smartphone* menjadi pilihan bagi individu sebagai perangkat yang digunakan untuk mengakses internet dibandingkan perangkat lainnya seperti komputer, laptop dan tablet (APJII, 2016).

Studi yang dilakukan oleh para ahli dari Crowd DNA pada tahun 2014 dengan melibatkan 11.000 remaja dari 13 negara dan salah satunya adalah Indonesia mengemukakan salah satu fakta mengenai sikap dan kebiasaan remaja Indonesia terhadap teknologi dan internet. Remaja usia 13 hingga 15 tahun merupakan kelompok usia *hyper-connected* yang memiliki sikap yang antusias dengan kehadiran teknologi, kelompok ini juga mudah merasa khawatir dan hilang apabila tanpa media sosial yang persentasenya mencapai 71 persen dari banyaknya responden. Sementara dua kelompok lainnya pada rentang usia 16 sampai 19 tahun hanya 65 persen dan rentang usia 20 tahun juga merasakan hal yang sama (Noviadhista, 2015).

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa remaja adalah yang paling banyak menggunakan *smartphone*. Remaja yang berada pada usia 13 tahun hingga 22 tahun masih cenderung labil dan mudah terpengaruh dengan lingkungannya (Santrock, 2007). Pada masa itu remaja memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan relasi sosial dengan *peer group*-nya dalam rangka menemukan jati dirinya dan sebagai bentuk penerimaan diri dari seorang remaja (Santrock, 1998). Hal itu sejalan dengan penelitian Teja dan Schonert-Reichl (2012) yang menemukan bahwa tingkat penyesuaian psikologis remaja ditentukan oleh kualitas hubungan remaja dengan *peer group*-nya. Apabila remaja telah bersosialisasi dengan baik di lingkungannya, remaja tidak lagi terpaku dengan *smartphone* nya sehingga remaja memaksimalkan waktu untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan menyelesaikan tugas perkembangannya dengan baik (Paramita dan Hidayati, 2016).

Dengan hadirnya *smartphone* membawa manfaat bagi pelajar diantaranya dapat membangun komunikasi antara peserta didik dan guru, meningkatkan prestasi akademik dan akses materi pelajaran dari internet jauh lebih mudah (Saarwar dan Soomro, 2013). Selain itu, para pengguna memfungsikan *smartphone* sebagai alat untuk mencari berbagai informasi baik itu *daily life* maupun pengalihan stress untuk bermain game dan berkomunikasi (Salehan dan Negahban, 2013). Ketersediaan fasilitas yang dimiliki dalam aplikasi jejaring sosial pada *smartphone* dapat mempermudah seseorang untuk mendapatkan pamor dan popularitas secara instan karena langsung terpublikasi dalam dunia entertain maupun dunia maya (Bian dan Leung, 2014). Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Lee, Ahn, Choi & Choi (2014) menunjukkan bahwa batas maksimal seseorang dalam menggunakan *smartphone* lebih dari enam jam perharinya, seseorang yang menggunakan *smartphone* lebih dari itu tiap harinya cenderung mengalami kecanduan *smartphone*.

Kwon *et al*, (2013) mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai suatu perilaku keterpakuan yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti perilaku menarik diri, menjadi tidak produktif dan gangguan kontrol impuls diri terhadap diri seseorang. Kwon *et al*, (2013) juga menyatakan beberapa perilaku-perilaku kecanduan yaitu ditandai oleh adanya gangguan kehidupan sehari-hari seperti kesulitan untuk berkonsentrasi saat di kelas maupun di tempat kerja, mengalami gangguan pada fisik berupa gangguan mata, nyeri dipergalangan tangan, nyeri di leher dan gangguan tidur. Selama itu, mereka yang kecanduan

smartphone berusaha menghilangkan stress dengan menggunakan *smartphone*, merasa hampa tanpa *smartphone* dan dengan *smartphone* bisa mengurangi kelelahan, merasa gelisah jika tidak memegang *smartphone*, memilih untuk menjalin hubungan dengan teman melalui *smartphone* daripada di kehidupan nyatanya dan merasa kehilangan jika tidak menggunakan *smartphone* untuk menghubungi seseorang, seringkali gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua remaja pengguna *smartphone* dapat diketahui bahwa ada remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* tinggi dan ada juga remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah. Remaja yang mengalami kecanduan tinggi terlihat dari ciri-cirinya yaitu menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga menimbulkan keluhan-keluhan seperti keluhan fisik berupa nyeri di leher, kemudian keluhan psikologis berupa cemas apabila tidak menggunakan *smartphone* dan sulit untuk mengontrol penggunaannya. Sebaliknya pada remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* rendah ditandai dengan ditandai juga dengan adanya keluhan fisik dan keluhan psikologis serta terkadang sulit untuk mengontrol penggunaan *smartphone*, namun dikarenakan keluarga subjek penuh dengan keterbukaan dan komunikasi serta pengawasan orang tua yang cukup baik sehingga *smartphone* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan aktivitas sehari-hari terutama untuk mengakses informasi dan fitur-fitur lainnya.

Adanya kecanduan *smartphone* diduga karena kurang Efektifnya keberfungsian keluarga. Sejalan dengan hasil penelitian Toda dan Ezoë (2008) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara ketergantungan telepon genggam dengan sikap dalam pola asuh orang tua. Selain itu, kesepian menjadi salah satu faktor pemicu kecanduan *smartphone*. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Bian dan Leung pada remaja di China (2014) yang menunjukkan bahwa seseorang yang mengalami kesepian atau merasa sendirian lebih sering menggunakan *smartphone*, sehingga kecenderungannya untuk mengalami kecanduan *smartphone* jauh lebih tinggi. Hal serupa juga terjadi di Indonesia yang berdasarkan hasil penelitian Subagio dan Hidayati (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kesepian dengan adiksi *smartphone* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi. Diduga adanya kesepian dalam keluarga erat kaitannya dengan keberfungsian keluarga. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Cendra (2012) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan

antara keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja di Indonesia.

Menurut Eipstein, Baldwin dan Bishop (1978) Keberfungsian keluarga adalah suatu proses interaksi dalam keluarga dan bagaimana setiap keluarga menjalankan fungsi dasarnya yaitu memberikan lingkungan yang memberikan kenyamanan dan kesejahteraan baik secara fisik, psikologis dan sosial bagi anggota keluarga. Dengan berfungsinya keluarga secara efektif membuat remaja merasakan kenyamanan, merasa terlindungi, ada teman untuk berkomunikasi, dapat mengekspresikan emosinya, merasa saling terlibat di dalam keluarga sehingga ia tidak hanya terpaku pada *smartphone*, seperti pada subjek B yang tidak terlalu terpaku pada *smartphone*-nya dengan *smartphone*-nya karena komunikasi efektif terjalin di keluarganya, segala permasalahan dibicarakan bersama-sama dan melibatkan seluruh anggota keluarga serta adanya keterbukaan antara satu dengan yang lainnya.

Sebaliknya, keluarga yang tidak berfungsi efektif membuat anggota keluarga termasuk remaja merasakan ketidaknyamanan, tidak ada tempat untuk berkeluh kesah tentang masalahnya dan mencurahkan isi hati, tidak mampu mengekspresikan emosi secara tepat dan tidak ada keterlibatan di dalam keluarga sehingga memicu keterpakuan terhadap *smartphone* dan memilih untuk lebih banyak terbuka melalui di media sosial, seperti pada subjek A yang mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggi dikarenakan tidak adanya komunikasi yang terjalin antara subjek dan orang tuanya dan akhirnya subjek memilih temannya untuk dijadikan tempat berkeluh kesah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja. Kemudian, untuk mengetahui efektif dan tidak efektif keberfungsian keluarga remaja serta untuk mengetahui tinggi rendah kecanduan *smartphone* pada remaja. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja.

Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif non-eksperimental, baik variabel keberfungsian keluarga ataupun kecanduan *smartphone* tidak ada yang dimanipulasi oleh peneliti. Data dari kedua variabel pun diperoleh berupa angka dan akan diolah dengan metode statistik. Penelitian ini juga tergolong penelitian korelasional karena ingin mengetahui

sejauh mana taraf hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja Indonesia yang berusia 13 hingga 22 tahun. Total remaja di seluruh Indonesia berjumlah 66.307.048. Hal ini berdasarkan dari data dan informasi profil kesehatan Indonesia (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia) berupa estimasi jumlah penduduk Indonesia menurut kelompok umur dan jenis kelamin.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *incidental sampling*.

Instrumen Penelitian

Instrumen keberfungsian keluarga menggunakan FAD (*Family Assessment Device*) dari Epstein, Baldwin dan Bishop (1983) yang terdiri 53 aitem sedangkan instrumen kecanduan *smartphone* menggunakan SAS (*smartphone addiction scale*) dari Kwon *et al*, (2013) yang terdiri dari 35 aitem.

Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Dari hasil uji diperoleh nilai reliabilitas keberfungsian keluarga (α) = 0,950 sedangkan untuk kecanduan *smartphone* sebesar (α) = 0,908.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini menggunakan teknik *kolmogrof-smirnov*. Dari hasil uji normalitas diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,658 ($p > 0,05$) yang berarti data terdistribusi normal. Sedangkan pada variabel kecanduan *smartphone* menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,452 yang berarti ($p > 0,05$) yang berarti data terdistribusi normal.

Kategorisasi

Keberfungsian keluarga dikategorisasikan menjadi dua kategori yaitu efektif dan tidak efektif. Pengkategorisasian menggunakan nilai *mean* dan standar deviasi (Azwar, 2016). Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa remaja yang memiliki keberfungsian keluarga efektif terdapat 46 remaja (46%) dan remaja yang memiliki keberfungsian keluarga tidak efektif sebanyak 54 (54%).

Tabel 1
Kategorisasi Keberfungsian Keluarga

Kategori	Jumlah	Persentase
Efektif	46	46%
Tidak Efektif	54	54%
Total	100	100%

Sedangkan kecanduan *smartphone* dikategorisasikan menjadi dua kategori, yaitu: kecanduan *smartphone* tinggi dan kecanduan *smartphone* rendah. Pengkategorisasian menggunakan nilai *mean*, dari tabel 2 dapat dilihat bahwa remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* tinggi 46 subjek (46%) dan kecanduan *smartphone* rendah sebanyak 54 subjek (54%).

Tabel 2
Kategorisasi Kecanduan Smartphone

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	46	46%
Rendah	54	54%
Total	100	100%

Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi *pearson product moment* untuk menguji hubungan antara variabel keberfungsian keluarga dan variabel kecanduan *smartphone*, selain itu untuk mengetahui signifikansi dari korelasi tiap-tiap pertanyaan. (Sarwono, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Responden Penelitian

1. Jenis kelamin

Tabel 4
Gambaran jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	76	76%
Perempuan	24	24%
Total	100	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jika persentase subjek perempuan lebih besar dibandingkan subjek laki-laki. Subjek perempuan menunjukkan persentase sebesar 76%, sedangkan subjek laki-laki sebesar 24% yang berarti bahwa mayoritas subjek dalam penelitian ini adalah perempuan.

2. Usia

Tabel 5
Gambaran usia

Usia	Frekuensi	Persentase
13-19 tahun	67	67%
20-22 tahun	33	33%
Total	100	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa penelitian ini didominasi oleh subjek yang memiliki rentang usia 13 hingga 19 tahun yang berjumlah 67 dengan persentase sebesar 67%, sedangkan rentang usia 20 hingga 22 tahun hanya berjumlah 33 dengan persentase 33%.

3. Penggunaan *smartphone*

Tabel 6
Gambaran penggunaan *smartphone*

Rata-rata penggunaan <i>smartphone</i>	Jumlah	Persentase (%)
3-5 jam/hari	15	15%
6-8 jam/hari	21	21%
Lebih dari 8 jam/hari	64	64%
Total	100	100%

Dari tabel di atas dapat diperoleh data bahwa jumlah pengguna *smartphone* lebih dari 8 jam per hari lebih banyak yaitu berjumlah 64 dengan persentase 64% dibandingkan dengan waktu penggunaan 3 hingga 5 jam perhari yang hanya berjumlah 15 dengan persentase 15% dan 6 hingga 8 jam per hari berjumlah 21 dengan persentase 21%.

4. Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Data ini menunjukkan intensitas penggunaan *smartphone* paling sering yang memungkinkan untuk terus di akses dan dilakukan oleh remaja antara lain *chatting*, media sosial, games, belanja online, youtube dan mengerjakan tugas sekolah ataupun kuliah.

Tabel 7
Gambaran pemanfaatan *smartphone*

Paling sering	Jumlah	Persentase (%)
<i>Chatting</i> , Media sosial	79	79%
Games, youtube, belanja online	13	13%
Mengerjakan tugas	8	8%
Total	100	100%

dapat diperoleh data bahwa subjek yang paling sering mengakses untuk keperluan *chatting* dan media sosial berjumlah lebih banyak yaitu 79 dengan persentase 79%, sedangkan untuk games, youtube dan belanja online hanya berjumlah 13 dengan persentase 13% serta untuk mengerjakan tugas memiliki jumlah paling sedikit yaitu 8 dengan persentase 8%.

5. Keluarga yang dijadikan teman curhat di rumah.

Tabel 8
Gambaran keluarga yang dijadikan teman curhat di rumah

Keluarga yang dijadikan	Jumlah	Persentase (%)
Ayah, Ibu	50	50%
Kakak, adik	18	18%
Lainnya	32	32%
Total	100	100%

Dari tabel 8 diperoleh data yang menunjukkan bahwa keluarga yang paling sering dijadikan sebagai teman curhat di rumah didominasi oleh ayah, ibu yaitu berjumlah 50 orang dengan persentase 50%.

6. Jumlah media sosial yang dimiliki

Tabel 9
Gambaran media sosial yang dimiliki

Jumlah media sosial	Jumlah	Persentase (%)
1-3	29	29%
4-5	19	19%
Lebih dari 5	52	52%
Total	100	100%

Dari tabel 9 diperoleh data bahwa jumlah media sosial yang dimiliki oleh subjek lebih dari 5 lebih mendominasi yaitu sebesar 52 dengan persentase 52%.

7. Jumlah *marketplace* yang dimiliki

Tabel 10
Gambaran *marketplace* yang dimiliki

Jumlah <i>market place</i>	Jmlah	Persentase (%)
Tidak ada	34	34%
1-5	61	61%
Lebih dari 5	5	5%
Total	100	100%

Berdasarkan tabel 10 di atas data menunjukkan bahwa subjek yang memiliki akun *market place* terbanyak berada pada kategori 1 hingga 5 *market place* yaitu yang berjumlah 61 dengan persentase 61%. Sedangkan yang paling sedikit adalah subjek yang memiliki lebih dari 5 akun *market place* berjumlah 5 subjek dengan persentase 5%.

8. Keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama.

Tabel 11

Gambaran keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama

Keadaan	Jumlah	Persentase (%)
Bosan, kesepian	76	76%
Mengerjakan tugas	5	5%
Lainnya	19	19%
Total	100	100%

Berdasarkan tabel 11 menunjukkan bahwa keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama karena merasa bosan dan kesepian berjumlah sebesar 76 subjek dengan persentase 76%.

Hubungan Antara Keberfungsian Keluarga dengan Kecanduan *Smartphone*

Tabel 12

Korelasi keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone*

		Total KK	Total KS
Total Keberfungsian Keluarga (KK)	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 100	- .560** .000 100
Total Kecanduan <i>smartphone</i> (KS)	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.560** 100	1 .000 100

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai sig.(p) = 0,000 menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut (p < 0,05). Koefisien korelasi sebesar -0,560 menunjukkan arah hubungan yang negatif kuat antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja yang artinya bahwa hipotesis penelitian diterima. Ada hubungan negatif antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja artinya apabila keberfungsian keluarga efektif maka remaja tidak mengalami kecanduan *smartphone*, sebaliknya apabila keberfungsian keluarga tidak efektif maka remaja mengalami kecanduan *smartphone*.

Kecanduan *Smartphone* berdasarkan data penunjang

1. Kecanduan *smartphone* berdasarkan jenis kelamin

Tabel 13

Kecanduan *smartphone* berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Rendah		Tinggi		Total	
	Jml	%	Jmlh	%	Jmlh	%
Perempuan	43	56%	33	43%	76	100%
Laki-Laki	11	46%	13	54%	24	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Berdasarkan tabel 13 dapat dilihat bahwa subjek perempuan lebih banyak mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah dibandingkan subjek laki-laki lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* tinggi. Dari hasil tes *chi-square* didapat nilai sig 0,080 (p>0,05) oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan jenis kelamin subjek.

2. Kecanduan *smartphone* berdasarkan usia

Tabel 14

Kecanduan *smartphone* berdasarkan usia

Usia	Rendah		Tinggi		Total	
	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
13-19	31	46%	36	54%	67	100%
20-22	23	70%	10	30%	33	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Berdasarkan tabel 14 di atas dapat dilihat bahwa subjek yang berada pada usia 13 hingga 19 lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* tinggi. Berbeda dengan usia 20 hingga 22 tahun lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* rendah. Hasil tes *chi-square* didapat nilai sig 0,027 (p<0,05) oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan usia subjek

3. Kecanduan *smartphone* berdasarkan rata-rata penggunaan *smartphone* dalam sehari

Tabel 15
Kecanduan *smartphone* berdasarkan rata-rata penggunaan *smartphone* dalam sehari

Rata-rata penggunaan	Rendah		Tinggi		Total	
	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
3-5jam/hari	8	53%	7	47%	15	100%
6-8jam/hari	13	62%	8	38%	21	
>8jam/hari	33	52%	31	48%	64	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Berdasarkan tabel 15 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata penggunaan *smartphone* subjek yaitu 3 hingga 5 jam per hari, 6 hingga 8 jam per hari dan lebih dari 8 jam per hari menunjukkan kecanduan *smartphone* yang rendah. Dari hasil tes *chi-square* didapatkan nilai sig 0,710 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan rata-rata penggunaan *smartphone* dalam sehari.

4. Kecanduan *smartphone* berdasarkan intensitas yang paling sering dilakukan saat menggunakan *Smartphone*

Tabel 16
Kecanduan *smartphone* berdasarkan intensitas yang paling sering dilakukan saat menggunakan *Smartphone*

Yang sering dilakukan	Rendah		Tinggi		Total	
	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
Chatting, Media sosial	43	54%	36	46%	79	100%
Games, Youtube, Belanja online	6	46%	7	54%	13	100%
Kerja tugas	5	63%	3	37%	8	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Berdasarkan tabel 16 diatas dapat dilihat bahwa subjek yang intens menggunakan *chatting*, mediasosial, dan kerja tugas lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah,

berbeda dengan games dan youtube lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* tinggi.

Dari hasil tes *chi-square* didapatkan nilai sig 0,755 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan intensitas yang paling sering dilakukan saat menggunakan *smartphone*.

5. Kecanduan *smartphone* berdasarkan keluarga yang dijadikan teman curhat di rumah

Tabel 17
Kecanduan *smartphone* berdasarkan keluarga yang dijadikan teman curhat di rumah

Teman curhat di rumah	Rendah		Tinggi		Total	
	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
Ibu, ayah	28	56%	22	44%	50	100%
Kakak, adik	13	72%	5	28%	18	100%
Lainnya	13	41%	19	59%	32	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Dari tabel 17 diatas diperoleh hasil bahwa subjek yang menjadikan ibu dan ayahnya serta kakak dan adik sebagai teman curhat di rumah lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah. Berbeda dengan lainnya lebih banyak yang mengalami kecanduan tinggi. Dari hasil tes *chi-square* didapatkan nilai sig 0,091 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan keluarga yang dijadikan sebagai teman curhat di rumah.

6. Kecanduan *smartphone* berdasarkan jumlah media sosial yang dimiliki

Tabel 18
Kecanduan *smartphone* berdasarkan jumlah media sosial yang dimiliki

Jumlah medsos	Rendah		Tinggi		Total	
	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
1 – 3	28	50%	28	50%	56	100%
4 – 5	19	58%	14	42%	33	100%
Lebih dari 5	7	64%	4	36%	11	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Berdasarkan tabel 18 di atas dapat dilihat bahwa subjek yang memiliki media sosial dengan jumlah 4 hingga 5 dan lebih dari 5 lebih banyak yang mengalami kecanduan rendah. Berbeda dengan

subjek yang memiliki media sosial 1 hingga 3 menunjukkan angka kecanduan yang tinggi. Dari hasil tes *chi-square* didapatkan nilai sig 0,624 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan jumlah media sosial yang dimiliki.

7. Kecanduan *smartphone* berdasarkan jumlah *market place* yang dimiliki

Tabel 19
Kecanduan *smartphone* berdasarkan jumlah media sosial yang dimiliki

Jumlah MP	Rendah		Tinggi		Total	
	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
Tidak ada	20	59%	14	41%	34	100%
1-5	32	52%	29	48%	61	100%
Lebih dari 5	2	40%	3	60%	5	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Berdasarkan tabel 19 di atas diperoleh hasil bahwa subjek yang memiliki *market place* 1 hingga 5 dan tidak memiliki *market place* lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* rendah. Dibandingkan dengan subjek yang memiliki lebih dari 5 lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggi. Dari hasil tes *chi-square* didapatkan nilai sig 0,680 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan jumlah *market place* yang dimiliki.

8. Kecanduan *smartphone* berdasarkan keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama

Tabel 20
Kecanduan *smartphone* berdasarkan keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama

Keadaan yang membuat	Rendah		Tinggi		Total	
	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
Bosan, Kesenian	39	51%	37	49%	76	100%
Kerja Tugas	2	40%	3	60%	5	100%
Lainnya	13	68%	6	32%	19	100%
Total	54	54%	46	46%	100	100%

Dari tabel 20 di atas diperoleh hasil bahwa keadaan yang membuat subjek menggunakan

smartphone dalam waktu yang lama yaitu kesepian dan kebosanan serta keadaan lainnya menunjukkan jumlah kecanduan lebih rendah dibandingkan kerja tugas menunjukkan kecanduan yang tinggi. Dari hasil tes *chi-square* didapatkan nilai sig 0,332 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu lama.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dengan metode *correlation pearson product moment* diperoleh Sig. $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara keberfungsian keluarga dan kecanduan *smartphone* pada remaja. Dengan kata lain hipotesis dalam penelitian ini diterima. Adapun koefisien korelasi sebesar ($r = -0,560$) menunjukkan arah hubungan negatif cukup kuat antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja. Artinya semakin efektif keberfungsian keluarga maka akan semakin rendah kecanduan *smartphone* remaja. Sebaliknya semakin tidak efektif keberfungsian keluarga akan semakin tinggi kecanduan *smartphone*. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Chiu (2014) yang menyebutkan bahwa stresor yang berasal dari hubungan dengan keluarga dan stresor emosional secara positif memprediksikan kecanduan *smartphone*. Dengan kata lain, keluarga dapat menjadi salah satu sumber munculnya kecanduan *smartphone*.

Adapun keberfungsian keluarga menurut Eipsten, Bishop dan Levin (1978) merupakan suatu proses interaksi dalam keluarga dan bagaimana setiap keluarga menjalankan fungsi dasarnya yaitu memberikan lingkungan yang memberikan kenyamanan dan kesejahteraan baik secara fisik, psikologis dan sosial bagi anggota keluarga. Remaja yang memiliki keluarga yang berfungsi secara efektif ditandai dengan adanya perasaan nyaman dalam keluarga. Ketika remaja ingin berkeluh kesah ada keluarga yang siap sedia mendengarkan dan memberikan solusi, adanya keterbukaan di dalam keluarga dengan berdiskusi mengenai pemecahan masalah, emosi remaja akan berkembang positif karena komunikasi efektif antara keluarga, keluarga dirasakan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan baik itu fisik, afektif dan sosial.

Selain itu, keluarga yang berfungsi secara efektif dapat memberikan kasih sayang yang penuh pada remaja. Keluarga saling menunjukkan empati satu sama lain, keluarga sebagai lingkungan yang dapat melindungi remaja remaja

merasakan adanya keterikatan secara emosional seperti membutuhkan keluarganya terus-menerus sehingga remaja tidak lagi mencari afeksi di luar dari keluarga atau dalam hal ini terpaksa pada *smartphone*. Hal ini diperkuat dengan keberfungsian keluarga menurut Lubow, Beevers, Bishop dan Miller (2009) yang mengacu bagaimana seluruh anggota keluarga dapat berkomunikasi satu sama lain, melakukan pekerjaan secara bersama-sama dan saling bahu-membahu dimana hal tersebut memiliki pengaruh bagi kesehatan fisik dan emosional antar anggota keluarga.

Berbeda halnya dengan remaja yang keluarganya tidak berfungsi secara efektif dapat membuat remaja tidak terpenuhi kebutuhan afeksinya karena kurangnya komunikasi dalam keluarga, keluarga tidak menunjukkan cinta antara satu sama lain, keluarga hanya mementingkan kepentingan pribadi, tidak peduli antara satu sama lain. Keluarga tidak harmonis, kurangnya keterbukaan mengenai perasaan serta kebutuhan-kebutuhan dalam keluarga sehingga membuat remaja mencari kesenangan yang dapat memenuhi kebutuhan afeksinyadengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian oleh Hye *et al*, (2018) yang menyebutkan bahwa ketidakberfungsian keluarga dalam hal kekerasan dalam rumah tangga secara signifikan berhubungan dengan kecanduan *smartphone* di Korea Selatan. Yang artinya ketidakharmonisan dalam keluarga dan tidak efektifnya pemecahan masalah memicu kecanduan *smartphone*.

Menurut Kwon *et al*, (2013) kecanduan *smartphone* adalah perilaku keterpakuan yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti perilaku menarik diri dan menjadi tidak produktif atau sebagai gangguan kontrol impuls diri terhadap diri seseorang. Remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggiditandai berdasarkan seluruh kriteria dalam dimensi kecanduan *smartphone* yakni adanya gangguan secara fisik yang mengganggu kehidupan sehari-hari seperti sakit pada leher, pergelangan tangan. Kemudian, merasa hampa tanpa *smartphone*, merasa gelisah apabila tidak memegang *smartphone*, memilih untuk menjalin hubungan melalui *smartphone* dibandingkan secara langsung, sulitnya untuk mengendalikan *smartphone* dan selalu gagal untuk mengendalikan penggunaannya.. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wu, Cheung, Ku dan Hung (2013) di China mengenai *Psychological risk factors of addiction to social networking sites among Chinese smartphone users*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa dewasa muda

di China cenderung mengalami kecanduan yang lebih tinggi karena menghabiskan lebih banyak waktunya untuk jejaring media sosial melalui *smartphone*, pengguna *smartphone* dapat memperoleh kepuasan dengan menjalin hubungan interpersonal dan berbagi apa yang dipikirkan dan dirasakan melalui jejaring media sosial.

Disisi lain, remaja juga kurang mampu melakukan kontak sosial secara langsung baik di dalam keluarga maupun ruang lingkup pertemanan sehingga memicu remaja untuk menarik diri dan cenderung individual. Selain itu, remaja kurang mendapatkan perhatian dan kasih sayang karena kesibukan orang tua, tidak ada komunikasi yang terjalin antar anggota keluarga dan keluarga yang tidak “akur” membuat remaja merasa sendiri atau kesepian sehingga remaja hanya percaya pada *smartphone*-nya sehingga mengalami keterpakuan pada *smartphone*-nya untuk mendapatkan kesenangan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Darcin *et al*, (2016) yang menyatakan bahwa perasaan kesepian berkorelasi tinggi terhadap resiko kecanduan *smartphone*.

Sementara itu, remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah ditandai dengan hanya ada beberapa kriteria dalam dimensi kecanduan *smartphone* yang termasuk di dalamnya diantaranya mengalami gangguan kehidupan sehari-hari seperti sulit konsentrasi, mengalami gangguan mata ringan, nyeri dipergelangan tangan. Kemudian, merasa hampa apabila tidak memegang *smartphone*, merasa gelisah apabila tidak dapat menggunakan *smartphone*, sulit untuk mengendalikan perasaannya untuk terus menggunakan *smartphone*. Selain itu, selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*. Tetapi dalam hal menjalin hubungan, remaja yang memiliki keterikatan terhadap *smartphone* rendah memiliki waktu yang lebih banyak untuk berinteraksi dengan lingkungannya sehingga kualitas hubungan remaja dapat terjalin dengan baik begitupun dengan keluarganya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Chen *et al*, (2017) bahwa hubungan keluarga yang intensif memberikan efek positif berupa faktor konstruktif terhadap beberapa risiko kesehatan perilaku. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa keluarga yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan menjalin komunikasi baik dengan remaja membuat remaja tidak beresiko mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggi.

Pembahasan selanjutnya adalah hasil dari tabulasi silang antara kecanduan *smartphone* dengan data penunjang subjek. Adapun hasil tabulasi silang antara jenis kelamin dengan kecanduan *smartphone* menunjukkan bahwa tidak hubungan jenis kelamin

dengan kecanduan *smartphone*. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Pearson dan Hussain (2016) yang menyebutkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan jenis kelamin. Dari data gambaran persentase remaja menunjukkan bahwa remaja perempuan lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah dibandingkan laki-laki lebih banyak yang mengalami kecanduan tinggi. Hal ini disebabkan karena dibandingkan laki-laki, perempuan lebih mengarah pada orientasi sosial (Lee *et al.*, 2014), sedangkan laki-laki lebih tertarik pada proses seperti judi, bermain game atau bahkan menonton film porno (Frangos, Frangos & Kiohos, 2010 dalam Van Deursen *et al.*, 2015). Selain itu, perempuan lebih mampu menampilkan kesadaran yang emosional yang lebih besar, menggunakan lebih banyak bahasa yang berkaitan dengan emosi dan menggunakan pengaturan emosi yang lebih luas daripada laki-laki (Barret, Lane, Sechrest & Schwartz, 2000 ; Hoeksema, 2012 dalam Van Deursen *et al.*, 2015).

Kemudian, tabulasi silang selanjutnya adalah antara usia dengan kecanduan *smartphone* yang menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan usia dengan kecanduan *smartphone*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Van Deursen *et al.*, (2015) yang menyebutkan bahwa usia berhubungan dengan kebiasaan dan perilaku kecanduan *smartphone*. Dari data gambaran persentase di atas usia 13 hingga 19 tahun lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggi. Diketahui bahwa usia tersebut merupakan usia sekolah dan usia awal perkuliahan yang dimana masih memiliki kontrol diri yang rendah. Hasil penelitian Kwon *et al.*, (2013) menyebutkan bahwa individu dengan pendidikan yang rendah dan siswa-siswa lebih banyak yang mengalami kecanduan karena kurangnya kontrol diri.

Seperti hasil yang diperoleh di atas, tabulasi silang antara rata-rata penggunaan *smartphone* dalam sehari dengan kecanduan *smartphone* menunjukkan tidak ada hubungan antara rata-rata penggunaan *smartphone* dengan kecanduan *smartphone* pada remaja. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Lee, Ahn, Choi dan Choi (2014) yang menyatakan bahwa batas maksimal seseorang dalam menggunakan *smartphone* lebih dari enam jam perharinya, seseorang yang menggunakan *smartphone* lebih dari itu tiap harinya cenderung mengalami kecanduan *smartphone*. Berdasarkan data gambaran subjek menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan *smartphone* baik yang 3 hingga 5 jam per hari, 6

hingga 8 jam per hari dan bahkan lebih dari 8 jam per hari lebih dominan mengarah pada kecanduan rendah. Peneliti menduga hal ini disebabkan dalam durasi tersebut remaja melakukan hal-hal produktif melalui *smartphone*-nya yang dapat menunjang potensi dirinya berbeda dengan rata-rata penggunaan *smartphone* yang masuk dalam kategorisasi tinggi, remaja mungkin saja menggunakan *smartphone* untuk mencari kenyamanan untuk bersosilasi. Namun, karena penggunaan yang tidak terkontrol membuat remaja mengalami keterpakuan terhadap *smartphone*-nya terutama dalam bermain media sosial. Adapun, prevalensi kecanduan *smartphone* yang lebih tinggi yaitu merujuk pada individu yang menjadikan media sosial sebagai fungsi yang paling pribadi. Seperti pada hasil penelitian Kwon *et al.*, (2013) dan Roberts *et al.*, (2014) yang menyebutkan bahwa SMS, penggunaan media sosial merupakan prediktor kecanduan *smartphone*.

Selanjutnya adalah tabulasi silang antara intensitas yang paling sering dilakukan saat bermain *smartphone* dengan kecanduan *smartphone* menunjukkan tidak ada hubungan. Dan dari hasil tabulasi silang ini diperoleh bahwa *smartphone* yang digunakan untuk bermain *games* dan menonton youtube termasuk dalam kategori kecanduan yang tinggi. Hal ini dikarenakan karena kontrol diri remaja yang kurang terhadap penggunaan *smartphone*. Selaras dengan hasil penelitian Liu *et al.*, (2016) yang menyatakan bahwa *game smartphone* dan frekuensi penggunaan *smartphone* berkaitan dengan kecanduan *smartphone*. Dari hasil pengamatan peneliti di lapangan bahwa aktivitas yang sering dilakukan saat bermain *smartphone* tidak tetap pada satu aktivitas saja. Dalam satu waktu ada banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna *smartphone* sehingga tidak ada ukuran mutlak yang membuat pengguna menggunakan *smartphone* hanya satu aplikasi atau aktivitas. Griffiths (2012) dan Billieux (2012) menyarankan bahwa mungkin ada lebih banyak kegiatan tertentu yang menjadi penyebab kecanduan *smartphone* yang dapat dipertimbangkan oleh para peneliti dan psikolog klinis.

Selain itu, tabulasi silang antara keluarga yang dijadikan teman curhat di rumah dengan kecanduan *smartphone* menunjukkan hasil bahwa tidak terdapat hubungan antara keluarga yang dijadikan teman curhat di rumah dengan kecanduan *smartphone*. Adapun gambaran persentase data di atas menunjukkan bahwa remaja yang menjadikan kakak dan adik sebagai teman curhat di rumah lebih banyak yang mengalami kecanduan *smartphone* yang rendah. Peneliti menduga bahwa remaja lebih merasa nyaman untuk bercerita kepada kakak dan

adiknya. Tidak ada perasaan sungkan dibandingkan bercerita dengan ayah dan ibu.

Selanjutnya adalah hasil tabulasi silang antara jumlah media sosial yang dimiliki dengan kecanduan *smartphone* menunjukkan tidak terdapat hubungan antara keduanya. Adapun gambaran persentase di atas menunjukkan bahwa remaja yang memiliki media sosial berjumlah satu hingga tiga lebih dominan mengalami kecanduan tinggi dibandingkan remaja yang memiliki media sosial empat hingga lima dan bahkan lebih dari lima. Hal ini disebabkan karena dalam durasi waktu tersebut remaja hanya terfokus pada media sosial yang dianggapnya dapat menghibur dan memberikan kenyamanan dan dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadikan remaja mengalami keterpakuan untuk mengakses media sosial tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian Salehan dan Negahban (2013) yang menyebutkan bahwa aplikasi jejaring sosial secara signifikan memprediksi kecanduan *smartphone*.

Begitupula pada tabulasi silang antara jumlah *market place* dengan kecanduan *smartphone* hasilnya menunjukkan tidak terdapat hubungan antara keduanya. Pada gambaran persentase data menunjukkan bahwa remaja yang memiliki lebih dari lima *market place* lebih banyak mengalami kecanduan *smartphone* tinggi. Hal ini disebabkan karena ketidakmampuan remaja dalam mengontrol keinginannya untuk terus berbelanja melalui *market place*. Seperti pada hasil penelitian sebelumnya oleh Hye *et al.*, (2018) yang menyatakan bahwa kontrol diri dapat menjadi kemampuan bagi individu untuk mengontrol emosi, pikiran, dan perilaku untuk melawan impuls serta godaan. Selain itu kontrol diri sebagai faktor protektif terhadap perilaku berisiko remaja terutama kecanduan *smartphone*.

Adapun hasil tabulasi silang antara keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama dengan kecanduan *smartphone* menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan. Dari hasil pengamatan peneliti di lapangan, ada banyak hal yang dapat menjadi penyebab seorang remaja menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama. Tidak hanya terpaku dalam satu kondisi saja melainkan adanya faktor situasional lain yang tidak terkontrol. Pada gambaran persentase kerja tugas menunjukkan kecanduan yang tinggi dibandingkan bosan dan kesepian. Hal ini disebabkan karena *smartphone* dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan akademik remaja. Hasil penelitian Chen dalam Subagio dan Hidayati (2017) menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* pada pelajar dapat menyebabkan kesulitan untuk memperhatikan dan mengerjakan tugas apabila telah

berada di dalam kelas karena pelajar cenderung tidak dapat memisahkan fungsi *smartphone* sebagai alat pembelajaran atau bermain. Dan Selaras dengan hasil penelitian McCoy dalam Subagiyo dan Hidayati (2017) yang menyebutkan bahwa pelajar yang melakukan *multitask* dengan peralatan digital (*smartphone*, tablet dan laptop) di dalam ruang kelas menunjukkan adanya hambatan dalam memperhatikan pelajaran.

Adapun temuan peneliti dari hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah remaja yang termasuk dalam kategori kecanduan tinggi dengan kecanduan rendah memiliki jumlah yang tidak signifikan berbeda sehingga hal inilah yang menyebabkan nilai hubungannya kebanyakan tidak jauh berbeda. Masih kurangnya jumlah sampel dalam penelitian ini juga menjadi keterbatasan dalam peneliti. Selain itu, literatur mengenai kecanduan *smartphone* masih kurang dan lemah untuk menjelaskan perbedaan kecanduan tinggi dan rendah serta perbedaan antara kecanduan internet dan kecanduan *smartphone* yang masih tumpang tindih. Adapun temuan-temuan lain yang tidak terduga adalah intensitas penggunaan *smartphone* dalam waktu yang lama tidak memiliki hubungan dengan kecanduan *smartphone* terutama untuk bermain games dan menonton youtube. Selain itu, rata-rata penggunaan *smartphone* dalam sehari tidak berkaitan dengan penggunaan *smartphone*.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan *smartphone* pada remaja ((Sig.P = 0,000, $r = -0,560$). Adapun hasil tabulasi silang kecanduan *smartphone* dengan data penunjang menunjukkan bahwa terdapat hubungan usia dan kecanduan *smartphone*. Sedangkan untuk jenis kelamin, rata-rata penggunaan *smartphone* dalam sehari, yang paling sering diakses saat menggunakan *smartphone*, keluarga yang dijadikan teman curhat di rumah, jumlah media sosial yang dimiliki, jumlah *market place* yang dimiliki dan keadaan yang membuat subjek menggunakan *smartphone* dalam waktu yang lama tidak terdapat hubungan dengan kecanduan *smartphone*.

Daftar Pustaka

- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Penetrasi dan perilaku pengguna jasa internet Indonesia. (2016). *Asosiasi Penyelenggara*

- Jasa Internet Indonesia (APJII)*. Diambil dari <https://apjii.or.id/>.
- Bian, M., & Leung, L. (2014). Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital. *Journal social science computer review*. doi:10.1177/0894439314528779.
- Billieux, J., Van der Linden, M., & Rochat, L. (2008) The role of impulsivity in actual and problematic use of the mobile phone. *Applied Cognitive Psychology*, 22(9), 1195-1210. Doi:10.1002/acp.v22:9
- Cendra, A. (2012). Hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja Indonesia. (Skripsi online). Diambil dari : <http://lib.ui.ac.id/>.
- Chen, E., Petrides, K., Tillmann, T. (2017). Childhood close family relationship and health. *American Psychologist*, 72, 555-556
- Chiu, Shao-I. (2014). The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student : a mediation model of learning self-efficacy and social efficacy. *Computer In Human Behavior*, 34, 49-57.
- Darcin, A.E., Kose, S., Noyan, C.O., Nurmedov, S., Yilmaz, O., & Dilbaz, N. (2016). Smartphone addiction and its relationship with social anxiety and loneliness. *Journal Behavior And Information Technology*. doi: dx.doi.org/10.1080/0144929X.2016.1158319.
- Eipstein, N.B., Baldwin, L.M., & Bishop, D.S. (1983). The mcmaster family asesment device. *Journal Of Marital And Famil Therapy*, 9(2), 171-180. doi: 10.1111/j.1752-0606.1983.tb01497.x
- Eipstein, N.B., Bishop, D.S., & Levin, S. (1978). The mcmaster model of family functioning. *Journal Of Marriage And Family Counseling*, 4(4), 19-31. Doi: 10.1111/j.1752-0606.1978.tb00537.x
- Griffiths, M.D. (2012). Facebook addiction: Concerns, criticism, and recomendations – A
- Hye Jin, K., Jin Young, M., Kyoung Bok, M., Tae Jin, L., & Seunghyun, Y. (2018). Relationship among family environment, self-control, friendship quality, and adolescents's smartphone addiction in South Korea : Findings from nationwide data. *Research article*. doi:10.1371/journal.pone.0190896
- Kwon, M., Lee, J.-Y., Won, W.-Y., Park, J.-W., Min, J. A., Hahn, C., . . . Kim, D. -J. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLos One*. 8(2). doi:10.1371/journal.pone.0056936
- Lee, H., Ahn, H., Choi., & Choi, W. (2014). The SAMS: smartphone addiction management systems and verification. *Journal Media System*, 38(1), 1-10. Doi: 10.1007/s10916-013-0001-1
- Lee, Y., Chang, C., Lin, Y., & Cheng, Z. (2014). The dark side of smartphone usage: psychological traits, compulsive behaviour and technostress. *Computer in Human Behavior*, 31, 373-383.
- Mariyanti, S., & Safitri, S. (2017). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Pelanggan Jasa Ojek Online Go-Jek. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 15
- Noviadhista, U.F. (2015, 22 Juli). Remaja Indonesia berusia 13-15 tahun paling antusias dengan teknologi. *Techno*. Diambil dari <http://techno.id>.
- Pearson, C. & Hussain, Z. (2016). Smartphone addiction and associated psychological factors. *The Turkish Journal on addictions*, 3, 193-207. doi: 10.15805/addicta.2016.3.0103
- Paramita, T., & Hidayati, F. (2016). Smartphone addiction ditinjau dari alienasi pada mahasiswa SMAN 2 Majalengka. *Jurnal Empati*, 5 (4), 858-862
- Rahmayani, I. (2015, 02 Oktober). Indoesia raksasa teknologi digital Asia. *Kominfo*. Diambil dari <http://kominfo.go.id>.
- Santrock, J.W. (2007). *Remaja, edisi sebelas*. Jakarta : PT.Erlangga.
- Sarwaar, M. & Soomro, T.R. (2013) Impact of smartphone's society. *European Journal of Scientific Research*, 98(2), 216-226.

- Salehan, M. & Negahban, A. (2013). Social networking on smartphones: when mobile phones become addictive. *Computers in Human Behavior*, 29, 2632-2639. Doi: 10.1016/j.chb.2013.07.003
- Subagio, A.W., & Hidayati, F. (2017). Hubungan antara kesepiandengan adiksi smartphone pada siswa SMA negeri 2 Bekasi. *Jurnal Empati*, 6(1), 27-33.
- Teja, Z., & Schonert-Reichl, K.A. (2012). Peer relations of chinese adolescent newcomers: of peer group integration and friendship quality to psychological and school adjustment. *International migration and integration*, 14, 535-556. Doi:10.1007/s12134-012-0253-5
- Van Deursen, A.J.A.M., Bolle, C.L., Hegner, S.M., & Kommers, P.A.M. (2015). Modelling habitual and addictive smartphone behavior The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age and gender. *Computer in Human Behavior* 45, 411-420. doi:10.1016/j.chb.2014.12.039
- Wahyudi, A. (2017, 24 Januari). Indonesia, raksasa teknologi digital Asia. *Katadata news and research*. Diambil dari <http://www.databoks.katadata.co.id/>.
- Wu, Anise.A.M., Cheung, Vivi.I., Ku, Lisbeth., Hung, Eva.P.W. (2013). Psychological risk factors of addiction to social networking sites among Chinese smartphone users. *Journal of Behavioral Addictions*, 2 (3), 160-166. Doi:10.1556/JBA.2.2013.006
- Yusra, Y. (2016, 17 Juni). Ericsson : pengguna smartphone di Indonesia kini capai 38 persen. *DailySocialid*. Diambil dari <http://www.dailysocial.id>.