

**KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA SISWA
DI SMA N 1 RAO KABUPATEN PASAMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
ANDINI PUTRI
NIM. 1300350/2013

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

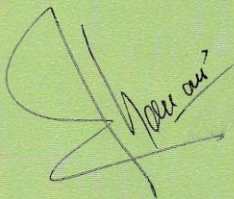
KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA SISWA DI SMA N 1 RAO KABUPATEN PASAMAN

Nama : Andini Putri
NIM : 1300350
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Januari 2018

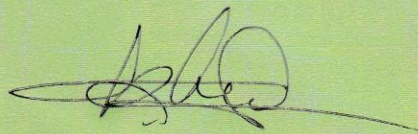
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dra. Khairani, M.Pd., Kons
NIP. 19561013 198202 2 001

Pembimbing II,



Drs. Erlamsyah, M.Pd., Kons
NIP. 19620218 198703 1 001

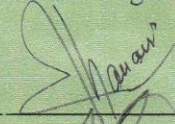
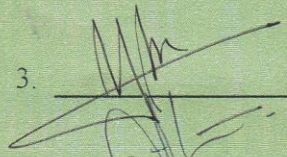
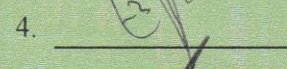
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Kecanduan *Smartphone* pada Siswa di SMA N 1 Rao
Kabupaten Pasaman
Nama : Andini Putri
NIM : 1300350
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Khairani, M.Pd., Kons.	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Erlamsyah, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota	: Dra. Yulidar Ibrahim, M.Pd., Kons.	3. 
4. Anggota	: Drs. Azrul Said, M.Pd., Kons.	4. 
5. Anggota	: Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Andini Putri
NIM/BP : 1300350/2013
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Kecanduan *Smartphone* pada Siswa di SMA N 1 Rao
Kabupaten Pasaman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Januari 2018
Saya yang menyatakan,



Andini Putri
NIM. 1300350

ABSTRAK

Andini Putri. 2018. Kecanduan *Smartphone* pada Siswa. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kecanduan *smartphone* merupakan perilaku remaja khususnya siswa yang tidak dapat mengontrol keinginan untuk menggunakan *smartphone*, sehingga cenderung berdampak negatif pada kegiatan belajar siswa. Idealnya siswa dapat menggunakan *smartphone* dengan cara yang positif dan tidak mengganggu kewajibannya sebagai seorang pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku siswa-siswa yang mengalami kecanduan *smartphone*, dilihat dari aspek (1) *inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*), (2) *anxiety and feeling lost* (kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*), (3) *withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri), dan (4) *productivity lost* (penurunan produktivitas).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa SMA N 1 Rao dengan jumlah 86 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model Likert. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kecanduan *smartphone* pada siswa dilihat dari aspek *inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*) berada pada kategori sedang, (2) kecanduan *smartphone* pada siswa dilihat dari aspek *anxiety and feeling lost* (kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*) berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah, (3) kecanduan *smartphone* pada siswa dilihat dari aspek *withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri) berada pada kategori sedang, dan (4) kecanduan *smartphone* pada siswa dilihat dari aspek *productivity lost* (penurunan produktivitas) berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan kepada guru BK di sekolah melaksanakan berbagai layanan bimbingan dan konseling dengan pemberian topik kontrol diri dalam penggunaan *smartphone*, manajemen waktu dalam penggunaan *smartphone*, memanfaatkan waktu senggang dengan hal yang positif, motivasi belajar, dan pentingnya konsentrasi saat belajar.

Kata kunci: kecanduan, *smartphone*, remaja.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “**Kecanduan *Smartphone* pada Siswa di SMA N 1 Rao Kabupaten Pasaman**” untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (BK FIP UNP). Shalawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW pucuk pimpinan umat.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Khairani, M.Pd., Kons sebagai dosen pembimbing I sekaligus pembimbing akademik, yang dengan penuh kesabaran serta kesediaan meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukan beliau, untuk membimbing, mengarahkan dan memberi dukungan peneliti dari awal proposal sampai akhir skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
2. Bapak Drs. Erlamsyah, M.Pd., Kons sebagai dosen pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran serta kesediaan meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukan beliau, untuk membimbing, mengarahkan dan memberi dukungan peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

3. Ibu Dra. Yulidar Ibrahim, M.Pd., Kons, Bapak Drs. Azrul Said, M.Pd., Kons, dan Bapak Zadrian Ardi S.Pd., M.Pd., Kons selaku dosen penguji yang telah bersedia memberikan saran kepada peneliti untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Marjohan, M.Pd., Kons selaku Ketua Jurusan BK FIP UNP dan Ibu Dr. Syahniar, M.Pd., Kons selaku Sekretaris Jurusan BK FIP UNP, serta staf administrasi Jurusan BK FIP UNP yang telah memberikan pelayanan terbaik dalam mensukseskan penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan membantu peneliti selama menuntut ilmu di Jurusan BK FIP UNP.
6. Bapak kepala sekolah, guru, staf tata usaha, dan siswa di SMA Negeri 1 Rao Kab. Pasaman yang telah memberikan kesempatan dan bantuan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan memperoleh sejumlah informasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Ayahanda Syafrudin Kusma dan Ibunda Yenni Wardani yang selalu mencurahkan kasih sayang, perhatian, bimbingan, arahan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti demi kelancaran dan kesempurnaan dalam penyelesaian skripsi ini. Saudara peneliti Tito Africo, Yolanda, Difa Safani Putri, dan Finza Assila Aprilia yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan do'anya. Semoga seluruh keluarga peneliti selalu diberi limpahan rahmat, kesehatan, dan rezeki serta kebahagiaan oleh Allah SWT.
8. Kepada sahabat-sahabat peneliti Dina Septiani, Hanna Syahidah, Annisa Pertiwi, dan Hayatul Jannah yang telah bersedia mendengarkan dan

mendampingi dalam suka dan duka, terimakasih untuk semuanya. Semoga ikatan silaturahmi ini selalu terjalin.

9. Kepada kakak-kakak dan adik-adik kos Garuda 3 No.42, kakak Mimi, kakak Ami, kakak Nana, Ipit, kakak Iwit, dan kakak Uci yang telah bersedia mendengarkan dan memberikan semangat kepada peneliti dalam suka maupun duka. Semoga kita kelak diberikan kesuksesan.
10. Teman-teman Angkatan 2013, senior, dan junior Jurusan BK FIP UNP yang telah memberikan dukungan dan do'anya.
11. Pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu demi satu, yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat menjadi bahan kajian dalam bidang terkait.

Padang, Januari 2018

Peneliti
Andini Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Asumsi Penelitian.....	12
F. Tujuan Penelitian	13
G. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Pengertian.....	15
1. Kecanduan	15
2. <i>Smartphone</i>	15
3. Kecanduan <i>Smartphone</i>	17
B. Faktor-Faktor Mempengaruhi Kecanduan <i>Smartphone</i>	18
C. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Smartphone</i>	19
D. Fitur-Fitur pada <i>Smartphone</i>	22
E. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i>	24
F. Peran Guru Bimbingan dan Konseling.....	29
G. Penelitian Relevan.....	33
H. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian.....	36

C. Definisi Operasional.....	38
D. Jenis dan Sumber Data	39
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Hasil Penelitian	45
1. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>inability to control craving</i> (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan <i>smartphone</i>).....	46
2. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>anxiety and feeling lost</i> (kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan <i>smartphone</i>).....	48
3. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>withdrawel and escape</i> (menarik dan melarikan diri)	50
4. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>productivity lost</i> (penurunan produktivitas)	53
5. Rekapitulasi hasil penelitian kecanduan <i>smartphone</i> pada siswa	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian	57
1. Kecanduan <i>smartphone</i> pada siswa SMA N 1 Rao secara keseluruhan.....	57
2. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>inability to control craving</i> (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan <i>smartphone</i>).....	59
3. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>anxiety and feeling lost</i> (kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan <i>smartphone</i>).....	61
4. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>withdrawel and escape</i> (menarik dan melarikan diri)	62
5. Kecanduan <i>smartphone</i> pada aspek <i>productivity lost</i> (penurunan produktivitas)	64

C. Implikasi terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling	66
1. Layanan Informasi.....	66
2. Layanan Penguasaan Konten.....	67
3. Layanan Bimbingan Kelompok.....	67
4. Layanan Konseling Individual	68
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
KEPUSTAKAAN.....	73
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Subjek penelitian	37
Tabel 2. Skor alternatif jawaban.....	40
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen	41
Tabel 4. Kategori penskoran kecanduan <i>smartphone</i>	43
Tabel 5. Gambaran kecanduan <i>smartphone</i> pada siswa di SMA N 1 Rao secara keseluruhan.....	45
Tabel 6. Gambaran kecanduan <i>smartphone</i> berkaitan dengan aspek <i>inability to control craving</i>	46
Tabel 7. Gambaran <i>inability to control craving</i> dilihat dari ketidakmampuan mengontrol tingkah laku	47
Tabel 8. Gambaran <i>inability to control craving</i> dilihat dari ketidakmampuan mengontrol pikiran.....	47
Tabel 9. Gambaran kecanduan <i>smartphone</i> berkaitan dengan aspek <i>anxiety and feeling lost</i>	48
Tabel 10. Gambaran <i>anxiety and feeling lost</i> dilihat dari kecemasan tidak menggunakan <i>smartphone</i>	49
Tabel 11. Gambaran <i>anxiety and feeling lost</i> dilihat dari merasa kehilangan tidak menggunakan <i>smartphone</i>	50
Tabel 12. Gambaran kecanduan <i>smartphone</i> berkaitan dengan aspek <i>withdrawel and escape</i>	51
Tabel 13. Gambaran <i>withdrawel and escape</i> dilihat dari sarana untuk menghilangkan kesedihan.....	51
Tabel 14. Gambaran <i>withdrawel and escape</i> dilihat dari sarana untuk melarikan diri dari kesepian	52
Tabel 15. Gambaran kecanduan <i>smartphone</i> berkaitan dengan aspek <i>productivity lost</i>	53
Tabel 16. Gambaran <i>productivity lost</i> dilihat dari penurunan produktivitas dalam belajar.....	54

Tabel 17. Gambaran <i>productivity lost</i> dilihat dari penurunan produktivitas diluar kegiatan belajar	54
Tabel 18. Rekapitulasi hasil penelitian kecanduan <i>smartphone</i> pada siswa	55

GAMBAR

	Halaman
Gambar Kerangka Konseptual	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rekapitulasi hasil <i>judge</i> instrumen penelitian.....	77
Lampiran 2. Instrumen penelitian uji valid.....	86
Lampiran 3. Hasil uji valid	94
Lampiran 4. Instrumen penelitian	95
Lampiran 5. Kisi-kisi instrumen	97
Lampiran 6. Kategori per responden kecanduan <i>smartphone</i>	105
Lampiran 7. Kategori per item kecanduan <i>smartphone</i>	107
Lampiran 8. Tabulasi data sub variabel	109
Lampiran 9. Tabulasi data per indikator	117
Lampiran 10. Format angket data awal dan pedoman wawancara	133
Lampiran 11. Surat izin penelitian.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi turut berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia pada era globalisasi. Ini terlihat dari hadirnya berbagai macam teknologi dalam kehidupan manusia dari berbagai macam bidang yang dapat mempermudah pekerjaan manusia yang terlihat kompleks menjadi tampak lebih mudah dan sederhana dengan keberadaan teknologi.

Pengguna teknologi salah satunya adalah remaja. Menurut Kurt Lewin (dalam Elida Prayitno, 2006: 9) “remaja berada pada periode antara masa anak-anak dengan kehidupan orang dewasa.” Dimana usia remaja merupakan periode transisi, penuh dengan permasalahan dalam kehidupan batiniah remaja, yang dapat membuat remaja sangat labil jiwanya dan mudah dipengaruhi oleh rangsangan eksternal. Remaja selalu mencoba banyak hal, berusaha mencari hal yang cocok dengan dirinya. Oleh sebab itu, remaja cocok dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini.

Hal ini didukung oleh pendapat Feri Sulianta (2007: 1) “remaja memiliki ketertarikan yang luar biasa terhadap metode komunikasi yang baru sehingga remaja dikenal juga dengan istilah *digitalize kids*.” Metode ini melibatkan teknologi dan perangkat-perangkat elektronik (internet, telepon seluler, dan lain-lain) yang memperlebar jangkauan mereka dalam berkomunikasi, salah satunya yaitu *smartphone*.

Smartphone adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), akses internet, *email*, dan *Global Positioning System* (GPS). *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti *camera*, *video*, *MP3 players*, sama seperti telepon biasa (Bakhtiar, 2013: 3). Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

Fitur-fitur *smartphone* dan harganya yang terjangkau membuat orang semakin berminat memilih *smartphone*. Hal ini terbukti dari data penjualan *smartphone* di Indonesia. Pada tahun 2014, Indonesia menempati urutan kelima seluruh dunia sebagai negara pengguna *smartphone* dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta pengguna atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel (Heriyanto, 2014: 1). Di Asia Tenggara nilai penjualan *smartphone* pada tahun 2014 mencapai Rp. 198 Triliun, meningkat 33% dari tahun sebelumnya. Jumlah unit yang terjual pun mengalami peningkatan sebesar 44% setiap tahunnya. Pertumbuhan penjualan *smartphone* di Indonesia mencapai 70% dalam 12 bulan terakhir, tertinggi di antara negara-negara di kawasan Asia Tenggara. Sebanyak 120 juta *smartphone* terjual pada bulan Agustus 2014 di kawasan Asia Tenggara, negara Singapura, Malaysia, Thailand, Filipina, Indonesia, Vietnam, dan Kamboja menjadi penggerak utama dari pertumbuhan *smartphone* di kawasan

Asia Tenggara. Indonesia memimpin sebagai negara dengan pertumbuhan penjualan paling tinggi hingga 70%, disusul Vietnam 56%, dan Thailand 44%. Sementara dalam segi valuasi, Vietnam berada di posisi puncak dengan pertumbuhan valuasi hingga 52%, Indonesia 32%, dan Thailand 31% (Erlangga, 2014: 2).

Remaja dan anak-anak memiliki porsi yang melebihi orang dewasa dalam menggunakan *smartphone*. Tujuan dan perilakunya pun berbeda, umumnya orang dewasa menggunakan *smartphone* sebagai bagian dari pekerjaan, sedangkan anak-anak dan remaja untuk mendengarkan musik, bermain *game*, dan terutama digunakan untuk mengakses internet (Feri Sulianta, 2007: 3).

Penelitian yang dilakukan oleh KOMINFO (2014: 1) dan didukung oleh UNICEF sebagai bagian dari proyek multi-negara pada program *Digital Citizenship and Safety*. Studi ini meliputi kelompok usia 10 sampai 19 tahun yaitu sebanyak 400 responden yang tersebar di seluruh negeri dan mewakili wilayah perkotaan dan perdesaan. Studi ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya adalah pengguna internet.

Dilanjutkan oleh hasil riset yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (dalam CNN Indonesia, 2016: 2) menunjukkan pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia terus meningkat dimana hasil survei data pada bulan Oktober 2016 mencatat penetrasi internet mencapai 46% atau sekitar 132,7 juta pengguna. Temuan paling mengejutkan adalah persentase pengguna internet

pada kelompok usia 10-14 tahun yang mencapai 100% dengan jumlah 768 ribu. Pada usia 20-24 tahun ditemukan 22,3 juta jiwa yang setara 82% dari total penduduk di kelompok itu. Sedangkan pada kelompok 25-29 tahun, terdapat 24 juta pengguna internet atau setara 80% total jumlah jiwa. Sebagian besar responden menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet dan sebagian besar dari mereka *online* setiap hari atau setidaknya seminggu sekali dengan menggunakan *smartphone* mereka.

Fitur-fitur dalam *smartphone* mampu menunjang berbagai aktifitas sehari-hari seorang remaja terutama seorang siswa. Fitur-fitur yang menyenangkan mampu membuat siswa lebih sering dan lebih lama berinteraksi dengan orang lain melalui *smartphone*. Hal ini senada dengan hasil studi yang dilaporkan oleh ABC News pada akhir Mei 2013. Laporan Internet *Trends* Kleiner Perkins Caufield dan Byers's menyebutkan angka yang tinggi yaitu pengguna rata-rata mengecek ponselnya 150 kali dalam sehari. Jika diakumulasikan, dalam satu minggu rata-rata orang bisa menggunakan *smartphonenya* lebih dari 1.050 kali (Kompas, 2013: 1).

Dilanjutkan survei Nielsen (dalam Kompas, 2014: 1) yang berjudul “*Nielsen on Device Meter*” pada akhir 2013 mengungkap bahwa penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* selama 189 menit per hari atau lebih dari 3 jam. Selama 189 menit itu terungkap data sebagai berikut :

- a) 69 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan baik melalui SMS dan mengirim *e-mail*.

- b) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan menikmati konten multimedia berupa audio dan/atau video.
- c) 38 menit dihabiskan untuk menjelajahi dan menguasai aplikasi yang baru di-*download*.
- d) 37 menit dihabiskan untuk berselancar di internet.

Peneliti dari University of Oxford (dalam Irna Putriansyah, 2017: 2) yang meneliti sebanyak 120.115 responden berusia 15 tahun diamati oleh peneliti untuk keperluan studi ini. Mereka mengamati kegiatan para remaja tersebut, mulai dari menonton TV, bermain komputer dan *game*, menggunakan komputer untuk internet hingga memakai *smartphone* untuk bermain media sosial. Hasilnya, 99,9% responden mengaku melakukan lebih dari satu aktivitas dan menggunakan lebih dari satu perangkat dalam kesehariannya, meskipun *smartphone* dilaporkan sebagai *gadget* yang paling populer digunakan. Peneliti memperhitungkan, durasi ideal untuk melakukan aktivitas *online* dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini remaja tidak hanya memiliki kemampuan dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja.

Penggunaan *smartphone* diatas 6 jam sehari merupakan salah satu tolak ukur bahwa *smartphone* sudah menjadi bagian hidup seseorang di mana kemungkinan orang menjadi ketergantungan atau kecanduan sangat tinggi. Waktu sebanyak ini menurut *survey* justru lebih banyak dihabiskan untuk *chat*,

mengupdate status, berbalas *twit*, dan media sosial lainnya, lalu setelah itu waktu dipergunakan untuk mengambil foto dan kemungkinan disebarkan lagi melalui media sosial. Ternyata hanya sebagian kecil waktu saja yang dipergunakan untuk cek *email*, *browsing* mencari informasi dan untuk belajar (Vincentia, 2014: 19).

Menurut informasi yang dilansir laman *Press Examiner* (dalam Liputan6.com, 2015: 1) kecanduan menggunakan *smartphone* secara berlebih disebut dalam istilah *nomophobia*, yakni semacam gangguan yang terjadi ketika penggunaanya khawatir saat ia tidak memegang *smartphonenya*. Benua Asia memiliki jumlah pecandu *smartphone* terbanyak dan diprediksi akan terus meningkat. Survei terkini yang dilakukan *Science Direct* mengungkapkan 25% dari pengguna *smartphone* yang mayoritas remaja di Asia mengidap *nomophobia*. Lebih lanjut, survei tersebut menjelaskan 72% diantara anak-anak berusia 11-12 tahun di Korea Selatan menghabiskan waktunya 5,4 jam sehari untuk menggunakan *smartphone*. Jumlah ini belum digabungkan dengan total penggunaan *smartphone* oleh remaja di berbagai negara lain di Asia, termasuk Indonesia yang rupanya memiliki tingkat penggunaan *smartphone* tertinggi.

Smartphone tentunya memiliki dampak positif dan dampak negatif yang mengancam perkembangan masa remaja terutama siswa. Dampak positifnya siswa dapat berkomunikasi dengan bantuan koneksi internet, selain itu mereka dapat memperoleh berbagai informasi khususnya untuk mencari tugas-tugas sekolah. Sedangkan dampak negatifnya menurut Nikmah (2012: 3) “terdapat

efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa, rawan tindak kejahatan, mengalami penurunan konsentrasi saat belajar, *smartphone* juga bisa mengakibatkan pemborosan, karena menambah pengeluaran untuk pulsa atau pembelian paket data, penyalahgunaan fitur internet, dan menurunkan mental belajar siswa.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang guru BK pada tanggal 4 Mei 2017 diperoleh informasi bahwa hampir seluruh siswa di SMA N 1 Rao telah memiliki *smartphone*, hal ini juga didukung dengan penyebaran angket sebagai data awal kepada seluruh siswa pada tanggal 5 dan 6 Mei 2017 dan didapatkan informasi bahwa ada beberapa siswa telah menggunakan *smartphone* sejak berumur 11-14 tahun, siswa rata-rata menggunakan *smartphone* mereka lebih dari 3 sampai 6 jam dan bahkan ada siswa yang menggunakan *smartphonanya* lebih dari 11-12 jam seharinya.

Alasan siswa menggunakan *smartphone* pun beragam, ada siswa yang menggunakan *smartphone* mereka karena dapat mempermudah komunikasi dengan teman dan orang tua, untuk *browsing* materi pembelajaran, mengerjakan tugas maupun untuk kepentingan hiburan seperti media sosial, *games*, maupun yang lainnya, dan ada siswa menggunakan *smartphone* mereka hanya ingin mengikuti *trend* atau untuk menjadi lebih aktif di media sosial (*facebook*, *twitter*, *instagram*, *blackberry messenger*, dan lain-lain) sehingga siswa tersebut lebih memilih untuk membeli paket data dari pada membeli keperluan penting lainnya.

Sebagian siswa belum bisa membagi waktu yang tepat dalam menggunakan *smartphone* antara belajar dan kepentingan hiburan semata. Berdasarkan hasil pengumpulan data angket awal ada siswa yang lebih senang dan asyik menggunakan *smarthon*nya dari pada mengulang pelajaran. Ini juga terlihat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru BK sebagian siswa berani menggunakan *smartphone* mereka untuk kepentingan hiburan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga mengganggu jam pembelajaran. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran kimia bahwa guru tersebut pernah mendapati siswa sedang menggunakan *smartphon*nya saat jam pembelajaran siswa tampak asyik dengan *smartphon*nya sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan, gurupun langsung mengambil *smartphone* siswa tersebut.

Selain hal diatas, juga terungkap siswa susah untuk lepas dan berpisah dengan *smartphon*nya jika *smartphone* mereka tinggal atau mati siswa merasa kehilangan, cemas, dan siswa akan kesal ketika ada hal yang penting namun *smartphone* mereka mati dan tidak bisa digunakan. Menurut salah seorang siswa banyak teman-temannya yang bersifat individualis. Saat bercerita banyak siswa sibuk dengan *smartphon*nya. Saat berkumpul dan bersama-sama banyak temannya yang sibuk bermain dengan *smartphone*. Saat siswa berbincang dengan temannya ia merasa diabaikan karena temannya sibuk bermain dengan *smartphone* mereka.

Berdasarkan fenomena dan hasil penelitian serta data awal yang telah dipaparkan sebelumnya menggambarkan banyaknya dampak negatif dari kecanduan *smartphone* bagi siswa, dimana siswa tidak mampu memanfaatkan dan membagi waktunya dalam menggunakan *smartphone*, sehingga menimbulkan dampak negatif bagi siswa seperti terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa, rawan tindak kejahatan, mengalami penurunan konsentrasi saat belajar, *smartphone* juga bisa mengakibatkan pemborosan, penyalahgunaan fitur internet, dan menurunkan prestasi belajar siswa (Analisa, 2016: 29). Hal tersebut mengungkapkan banyaknya siswa yang kecanduan dengan *smartphone* mereka, kecanduan terhadap *smartphone* ini dapat cegah, dikurangi dan dientaskan melalui layanan bimbingan dan konseling.

Bimbingan dan konseling sebagai profesi diwujudkan dalam bentuk pelayanan untuk membantu individu ataupun kelompok agar mereka terlepas dari permasalahan yang mengganggu dalam kehidupan kesehariannya maupun dalam kaitannya dengan pengembangan dirinya dari waktu ke waktu, bantuan yang bermakna sosial karena secara langsung dapat menyumbang kepada meningkatnya kesejahteraan anggota masyarakat termasuk dalamnya siswa (Prayitno dkk, 2002: 40). Hal ini sesuai dengan tujuan bimbingan dan konseling agar individu yang dibimbing memiliki kemampuan atau kecakapan melihat dan menemukan masalahnya dan mampu atau cakap memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya serta mampu menyesuaikan diri secara efektif dengan lingkungannya (Tohirin, 2007: 36).

Guru BK di sekolah memiliki peran sangat besar dalam membantu siswa agar terhindar dan mengurangi kecanduan *smartphone* pada siswa. Implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling di sekolah adalah memberikan pemahaman kepada siswa akan bahaya dan pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dengan memberikan berbagai layanan bimbingan dan konseling.

Oleh karena itu, melalui layanan bimbingan dan konseling diharapkan setiap siswa dapat berkembang dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya melalui cara-cara yang positif, sehingga dapat memanfaatkan dan menggunakan *smartphone* sebaik mungkin.

Berdasarkan fenomena-fenomena dan hasil penelitian sebelumnya, peneliti ingin melihat bagaimana “kecanduan *smartphone* pada siswa di SMA N 1 Rao”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Ada siswa menggunakan *smartphonenya* lebih dari 6 jam dan bahkan ada siswa yang menggunakan *smartphonenya* lebih dari 11-12 jam sehari.
2. Ada siswa yang lebih senang dan asyik menggunakan *smartphonenya* daripada mengulang pelajaran.
3. Ada siswa yang diam-diam bermain *smartphone* disaat jam pelajaran berlangsung.
4. Ada siswa merasa kehilangan dan cemas jika tidak membawa *smartphone*.

5. Ada siswa yang lebih senang dan asyik menggunakan *smartphonenya* sehingga tidak menghiraukan orang di sekitarnya.
6. Ada siswa menggunakan *smartphone* hanya ingin mengikuti *trend* atau untuk menjadi lebih aktif di media sosial (*facebook, twitter, instagram, blackberry messenger*, dan lain-lain).
7. Ada siswa yang lebih memilih untuk membeli paket data daripada membeli keperluan penting lainnya.
8. Adanya dampak negatif penggunaan *smartphone* seperti efek radiasi yang mempengaruhi kesehatan siswa, rawannya kejahatan, penurunan konsentrasi saat belajar, penyalahgunaan fitur internet, dan menurunkan mental belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Mengingat begitu banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka peneliti membatasi penelitian ini pada kecanduan *smartphone* pada siswa yang dibatasi empat aspek, yaitu:

1. *Inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*)
2. *Anxiety and feeling lost* (kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*)
3. *Withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri)
4. *Productivity lost* (penurunan produktivitas)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kecanduan *smartphone* dilihat dari aspek *inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*)?
2. Bagaimana kecanduan *smartphone* dilihat dari aspek *anxiety and feeling lost* (kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*)?
3. Bagaimana kecanduan *smartphone* dilihat dari aspek *withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri)?
4. Bagaimana kecanduan *smartphone* dilihat dari aspek *productivity lost* (penurunan produktivitas)?

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini berpijak pada beberapa asumsi yaitu:

1. Individu yang banyak menghabiskan waktunya menggunakan *smartphone* memiliki kecenderungan untuk kecanduan *smartphone*.
2. Kecanduan *smartphone* pada siswa dapat mengganggu kewajiban siswa sebagai seorang pelajar.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku siswa-siswa yang mengalami kecanduan *smartphone*, dilihat dari aspek:

1. *Inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*).
2. *Anxiety and feeling lost* (kecemasan dan kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*).
3. *Withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri).
4. *Productivity lost* (penurunan produktivitas).

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan mengenai kecanduan *smartphone* pada siswa serta memperkaya hasil penelitian yang telah ada.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru BK

Sebagai bahan layanan dalam upaya pencegahan dan mengurangi kecanduan *smartphone* pada siswa.

b. Bagi siswa

Sebagai bahan pertimbangan bagi siswa untuk bisa mengantisipasi serta waspada agar tidak mengalami kecanduan *smartphone* dan siswa memahami ciri-ciri dan dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku kecanduan *smartphone*.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk memperbaiki dengan memperhatikan pola penggunaan *smartphone* pada siswa di sekolah, sehingga meminimalisir kecanduan *smartphone* pada siswa.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kecanduan *smartphone* pada siswa.