

SMARTPHONE ADDICTION MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA

Hariet Rinancy^{1*}, Rima Berlian Putri²

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, STIKes Tarumanagara

*Corresponding Author : hariet.rinancy@gmail.com

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu factor yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Motivasi akan mendorong siswa untuk belajar dengan giat dan sungguh – sungguh demi meraih keberhasilan dalam pendidikannya. Ada banyak factor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan *smartphone*. Seiring dengan perkembangan informasi teknologi menjadikan *smarthphone* sebagai alat kebutuhan bagi semua orang termasuk siswa, namun penggunaan *smrtphone* yang berlebihan bisa berdampak buruk bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pendidikan kesehatan tentang *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar siswa di SMP 5 Bukittinggi. Jenis penelitian adalah *quasy eksperimen* dengan jumlah sampel 81. Teknik pengambilan sampel dengan *musltistage sampling*. Instrument yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar siswa. Data dianalisis dengan menggunakan uji *T-test*. Hasil penelitian didapatkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pendidikan kesehatan tentang *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai *p value* 0,000. Motivasi menimbulkan gairah dan semangat belajar pada siswa sehingga perlu dikendalikan factor – factor yang dapat menurunkan motivasi belajar siswa agar tujuan pendidikan nasional bisa tercapai.

Kata kunci : *Motivasi, Pendidikan kesehatan, smartphone addiction*

ABSTRACT

Learning motivation is one of the factors that determine student success in the teaching and learning process. Motivation will encourage students to study hard and seriously in order to achieve success in their education. There are many factors that affect student learning motivation, one of which is the use of smartphones. Along with the development of information technology, smartphones have become a necessary tool for everyone, including students, but excessive use of smartphones can have a negative impact on students. This study aims to see the effect of health education about smartphone addiction on students' learning motivation at SMP 5 Bukittinggi. This type of research is a quasy experiment with a total sample of 81. The sampling technique is multiple stage sampling. The instrument used is a student learning motivation questionnaire. Data were analyzed using the T-test. The results showed that there was a significant influence between health education about smartphone addiction on students' learning motivation with a p value of 0.000. Motivation creates enthusiasm and enthusiasm for learning in students so that it is necessary to control factors that can reduce student learning motivation so that national education goals can be achieved.

Keywords : *Motivation, Health education, smartphone addiction*

PENDAHULUAN

Di Indonesia 54,56% penduduk terpapar dengan internet melalui penggunaan *smartphone* (APJII, 2018). Perkembangan teknologi internet memberikan pengaruh yang sangat besar bagi masyarakat, sehingga membuat *smartphone* menjadi kebutuhan sehari – hari, bahkan mampu mempengaruhi persepsi dan pengalaman manusia yang berisiko menjadi *adiksi* (Efian, 2019). Negara di kawasan Asia Tenggara urutan pertama yang mengalami kecanduan *smartphone* adalah Filipina, di urutan kedua adalah Thailand dan Indonesia peringkat ketiga (Globalwebindex, 2019). Peningkatan akses teknologi digital dan kegiatan Online sangat berkembang pesat dan yang paling terpapar itu adalah anak remaja. Hal ini sesuai dengan hasil

penelitian dimana pengguna *smartphone* pada tahun 2015 kebanyakan remaja berumur 13 hingga 18 tahun menghabiskan waktu kurang lebih 6,5 jam untuk bermain *smartphone*. Kebiasaan remaja yang berlebihan menggunakan *smartphone* akhirnya memberi efek ke fungsi sosial, akademik dan hubungan dengan orang tua dan berisiko menjadi kecanduan *smartphone* (Sussman et al., 2017).

Seiring dengan peningkatan penggunaan internet dan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, banyak penelitian telah menunjukkan efek negatif untuk kesehatan mental akibat penggunaan internet dan *smartphone* yang berlebihan (Choi et al., 2015). Pengaruh perkembangan teknologi internet berkembang di setiap bidang, menggunakan *smartphone* seakan menjadi bagian hidup dan secara perlahan mempengaruhi persepsi dan pengalaman manusia yang berisiko menjadi adiksi (Lim, 2008). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mempunyai hubungan dengan sejumlah masalah kesehatan mental, meliputi stres dan peningkatan risiko terhadap kecemasan yang berlebihan (K. Y. Lee et al., 2014). Tahun 2018 dari 262 juta jiwa penduduk Indonesia 143,26 juta jiwa sudah terpapar internet atau sekitar 54,68% dari total penduduk Indonesia (APJII, 2018).

Masalah penggunaan internet secara umum paling berhubungan dengan usia remaja dan dewasa awal (Anderson et al., 2017). Sementara itu *smartphone addiction* lebih lazim diderita oleh remaja dibanding dengan dewasa (Haug et al., 2015). Masa remaja adalah masa kritis untuk perkembangan perilaku, karena kebiasaan buruk pada remaja akan berpengaruh hingga dewasa (Santrock, 2014). Penggunaan *smartphone* pada remaja umumnya untuk memperluas pertemanan dan menjaga hubungan sosial sebagai kebutuhan remaja, untuk menjaga identitas (Turtiainen, 2015). Pada individu dengan *internet addiction* (kecanduan internet), Anderson et al. menyatakan bahwa jenis kelamin laki-laki memiliki hubungan yang signifikan dengan permainan online (Anderson et al., 2017). Efek jangka panjang penggunaan *smartphone* pada remaja akan meningkatkan risiko gangguan psikososial (Baker et al., 2013).

Setiap remaja di Indonesia berisiko untuk mengalami kecanduan *smartphone* dikarenakan pengenalan secara dini oleh orang tua dan berdasarkan kajian literatur beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak *smartphone addiction* mempengaruhi psikososial remaja, fenomena di lapangan banyak remaja yang terjaring di jam sekolah sedang berada di warung internet dan pada saat proses berajar mengajar berlangsung menggunakan *smartphone*, ini membuktikan bahwa remaja tidak bisa mengendalikan hasrat ingin bermain dengan *smartphone* (Wati & Sodik, 2018). Hal ini akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah dan motivasi belajar remaja. Dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Pentingnya motivasi belajar bagi remaja adalah untuk mengarahkan kegiatan belajar, meningkatkan semangat belajar. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Hamzah, 2011). Tingginya motivasi belajar remaja akan terlihat dari tingkah lakunya. Salah satu perilaku untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan cara memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar dan menghindari bermain *smartphone* terlalu lama. Remaja harus tahu tentang bahaya *smartphone addiction* dan bagaimana mencegah terjadinya kecanduan pada *smartphone* sehingga tidak berpengaruh buruk terhadap prestasi dan motivasi belajar remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh pendidikan kesehatan tentang *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar siswa SMP 5 Bukittinggi.

METODE

Jenis penelitian adalah *quasy eksperimen* dengan *One Group Pre Test Post Test* dimana diberikan perlakuan hanya pada satu kelompok (Dahlan, 2014). Perlakuan yang diberikan

berupa pendidikan kesehatan tentang *bahaya Smartphone Adiction*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMPN 5 kota Bukittinggi. Untuk menentukan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus Lemeshow sehingga didapat jumlah sampel 81. Teknik pengambilan sampel dengan *musltistage sampling*. Instrument yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar siswa. Data dianalisis dengan menggunakan uji *T-test* (Sugiyono, 2016).

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SMP 5 Bukittinggi pada bulan September 2020. Adapun hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut:

Karakteristik Responden

Gambaran karakteristik responden pengaruh pemberian pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP 5 Kota Bukittinggi.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (n=81)

Jenis Kelamin	f	%
Laki – laki	21	25,9
Perempuan	60	74,1
Total	81	100

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa lebih dari separuh (74,1%) responden berjenis kelamin perempuan dan sebagian kecil (25,9%) berjenis kelamin laki – laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden (74,1%) berjenis kelamin perempuan. Hal ini berarti bahwa jumlah siswa perempuan lebih banyak dari siswa laki-laki. Penelitian sebelumnya pada remaja menunjukkan bahwa jenis kelamin laki-laki lebih beresiko untuk mengalami *smartphone addiction* (Choi et al., 2015). *Smartphone addiction* akan mempengaruhi perkembangan psikososial, laki-laki umumnya menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dalam bermain *game* kadang lupa akan waktu sehingga mengganggu aktivitas lainnya seperti sekolah, kegiatan lain dan perempuan lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk komunikasi dan media social (Lim, 2008).

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa SMP 5 Kota Bukittinggi sebelum (Pretest) diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction*

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa SMP 5 Kota Bukittinggi Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatann Tentang Bahaya *Smartphone Addiction* (n=81)

Motivasi Belajar	f	%
Baik	39	48,1
Kurang Baik	42	51,9
Total	81	100

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* lebih dari separuh (51,9%) responden memiliki motivasi belajar kurang baik dan kurang dari separuh (48,1%) responden memiliki motivasi belajar baik.

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* lebih dari separuh (51,9%) responden memiliki motivasi belajar kurang baik. Data motivasi belajar siswa diperoleh dari lembar kuesioner yang terdiri dari 31 pernyataan dengan menggunakan Skala Likert dengan nilai antara 1 sampai 4. Motivasi

belajar dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan atau daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka mencapai prestasi belajar yang baik (K. Y. Lee et al., 2014). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat kecanduan sehingga sibuk dengan dirinya sendiri tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya bahkan dapat mempengaruhi motivasi belajarnya. Perilaku remaja yang berisiko diantaranya penyalahgunaan alkohol, depresi, bunuh diri, perilaku seksual dan kecanduan internet (APJII, 2018). Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Turtiainen, 2015).

Motivasi belajar siswa SMP 5 Kota Bukittinggi setelah (Posttest) diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction*

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa SMP 5 Kota Bukittinggi Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Tentang Bahaya *Smartphone Addiction* (n=81)

Motivasi Belajar	f	%
Baik	44	54,3
Kurang Baik	37	45,7
Total	81	100

Berdasarkan tabel 1.3 dapat dilihat bahwa setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* lebih dari separuh (54,3%) responden memiliki motivasi belajar baik dan kurang dari separuh (45,7%) responden memiliki motivasi belajar kurang baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* lebih dari separuh (54,3%) responden memiliki motivasi belajar baik. Hal ini memperlihatkan terjadi peningkatan motivasi belajar pada siswa setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction*. Hasil penelitian Masfiah dan Putri, yang melakukan studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* didapatkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan *game online* memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga waktu belajar mereka berkurang, bahkan waktu makan, dan cara mereka berkomunikasi dengan keluarganya juga terganggu (Anderson et al., 2017). Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energy yang dimilikinya untuk belajar (Haug et al., 2015).

Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Bahaya *Smartphone Addiction* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP 5 Kota Bukittinggi

Analisa bivariat dalam penelitian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya, sehingga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh pemberian pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMP 5 Kota Bukittinggi. Hasil analisa bivariat dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4 Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Bahaya *Smartphone Addiction* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP 5 Kota Bukittinggi (n=81)

Variabel	Mean	SD	SE	P Value	N
Motivasi Belajar Siswa Pre Test	94,30	9,820	1,091	0,000	81
Motivasi Belajar Siswa Post Test	96,93	9,481	1,053		

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata - rata untuk motivasi belajar siswa sebelum diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* adalah 94,30 sementara nilai rata – rata motivasi belajar siswa sesudah diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* meningkat menjadi 96,93. Hasil statistik diperoleh p value sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi rata –rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* adalah kuat dan signifikan, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar siswa SMP 5 Kota Bukittinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada tabel 1.4 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian pendidikan kesehatan tentang bahaya *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar siswa SMP di Kota Bukittinggi. Peningkatan pengetahuan siswa tentang bahaya *smartphone addiction*, merubah pola perilaku siswa dalam menggunakan *smartphone*. Siswa akan lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* karena telah mengetahui sisi negative dari *smartphone* jika digunakan secara berlebihan apalagi sampai kecanduan/*addiction*. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi merupakan siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi, tekun dalam belajar, fokus di bidang sekolah dan juga memiliki perhatian lebih dari orang tua sebagai bentuk dukungan untuk anak sehingga ia memiliki motivasi belajar. Menurut beberapa ahli mengenai motivasi belajar. (1) menurut Asrori motivasi belajar merupakan suatu dorongan seseorang baik secara disadari ataupun tidak di sadari untuk melakukan tindakan tertentu. Yang ke- (2) motivasi belajar menurut Sudirman yaitu merupakan siswa yang memiliki jiwa ketertarikan dalam segala hal, ulet ketika mendapatkan kesulitan dan juga tekun ketika memiliki tugas yang ia dapatkan (Anderson et al., 2017)

Jannah, (2015) menyatakan bahwa salah satu ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yaitu ditandai dengan adanya perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dari diri siswa tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar dilihat dari perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan (Globalwebindex, 2019). Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Disamping minat dalam belajar siswa juga harus memiliki disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik (Santrock, 2014). Penelitian lain juga mendapatkan hasil yang sama bahwa penggunaan gadget berlebihan juga akan berpengaruh terhadap kecap erdasan anak. Jika anak ketergantungan dengan gadget, maka mereka akan sangat sulit menangkap pelajaran di sekolah (K. Lee et al., 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian Hudaya, yang menyatakan bahwa dilihat dari konten atau materi gadget yang sering diakses siswa sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir, perilaku siswa, dan dalam bertindak

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Rozalia, didapatkan hasil bahwa semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi siswa dapat menurun. Hal tersebut juga di dukung oleh hasil penelitian Aryati, dkk yang menyatakan jika pola pemanfaatan gadget/smartphone tidak dalam pembelajaran, maka hal tersebut berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang justru akan menurunkan prestasi belajar siswa (APJII, 2018). Bahkan menurut penelitian Zakkijudin, (2020) tentang dampak gadget pada anak usia remaja di SMPN 2 Meurebo Kecamatan Meurebo Kabupaten Aceh Barat, gadget memiliki dampak positif dan dampak negative kepada siswa. Kecanduan akan gadget dapat membuat anak menjadi lebih agresif dan sulit dikendalikan. Orang tua menjadi diabaikan ketika memerintah sesuatu pada anak karena

anak hanya berfokus pada gadget. Berkembangnya era teknologi digital di kalangan remaja atau siswa sekolah menjadi tantangan yang besar dan perhatian yang lebih bagi orangtua, guru, maupun pemerintah dalam mendampingi mereka khususnya remaja (K. Lee et al., 2019).

Hal ini juga sejalan dengan penelitian Larasati, yang menyatakan bahwa siswa yang termasuk dalam kelompok kecanduan gadget tinggi dengan hasil prestasi belajar buruk, cenderung memiliki rerata nilai dengan perbedaan yang cukup besar dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Sussman et al., 2017). Selain itu menurunnya motivasi belajar siswa dikarenakan penggunaan *smartphone* bukanlah tanpa sebab, dikarenakan kemudahan yang diberikan didalam fitur *smartphone* siswa akan senantiasa mencari jalan pintas tanpa bekerja keras. Selain itu faktor kecanduan yang disebabkan oleh berbagai fitur seperti *gamedan* aplikasi *smartphone* akan menyebabkan siswa kehilangan arah dalam proses belajar yang semuanya akan bermuara pada menurunnya motivasi belajar (Efian, 2019).

Smartphone dan internet menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan Remaja saat ini. Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan: 1) Ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet; 2) Maraknya akses dan penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja dikarenakan meningkatnya pengguna *smartphone* yang sebelumnya cenderung menggunakan personal komputer di warung internet dan laboratorium sekolah serta laptop dirumah; 3) Motivasi utama anak-anak dan remaja mengakses internet untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman lama dan baru, dan untuk hiburan; dan 4)Orangtua dan guru semakin menyadari pemanfaatan gadget dan internet sebagai sarana pendukung pendidikan dan pembelajaran anak (Hamzah, 2011).

KESIMPULAN

Hasil penelitian didapatkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pendidikan kesehatan tentang *smartphone addiction* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai *p value* 0,000. Motivasi menimbulkan gairah dan semangat belajar pada siswa sehingga perlu dikendalikan factor – factor yang dapat menurunkan motivasi belajar siswa agar tujuan pendidikan nasional bisa tercapai. Perlu kerjasama antara orangtua dan guru dalam mengawasi siswa menggunakan *smartphone*. Guru dan orang tua diminta membantu siswa untuk tetap menjaga motivasi belajar siswa baik. Karena motivasi belajar adalah hal penting yang menentukan keberhasilan seorang siswa dalam pendidikannya. Ibrahim tahun 2019 menyatakan bahwa guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran, fungsi dan tanggungjawab yang senantiasa diemban dalam setiap aktivitasnya sebagai pendidik. Guru harus memiliki emosional yang stabil, kejujuran yang tinggi serta memiliki pengetahuan yang luas dan harus menguasai teori/ praktik pendidikan, mengerti dan menguasai kurikulum serta metode pendidikan. Selain itu, guru harus mampu bersikap objektif dan profesional ketika menghadapi seluruh siswanya di sekolah tanpa terkecuali.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan pembuatan artikel ini. Terimakasih kepada instansi terkait yang telah menjebatani proses penelitian ini dan Terimakasih buat DIKTI atas Dana Hibah yang diberikan untuk penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, E. L., Steen, E., & Stavropoulos, V. (2017). Internet Use and problematic Internet Use: A Systematic Review of Longitudinal Research Trends in Adolescence and Emergent Adulthood. *International Journal Adolesc Youth*, 22, 430–454. <https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1227716>
- APJII. (2018). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://www.apjii.or.id/survei>
- Baker, K. D., Den, M. L., Graham, M. B., & Richardson, R. (2013). Neurobiology Of Learning and Memory A Window of Vulnerability :Impaired Fear Extinction in Adolescence Neurology and Memory. *Journal NLM*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.nlm.2013.10.009>
- Choi, W. S., Kim, D. J., Ahn, H., Choi, J. E., & Song, Y. W. (2015). Comparison of Risk and Protective Factors Associated With Smartphone Addiction and Internet Addiction. *Behavior Addiction*, 4, 308–314. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.043>
- Dahlan, S. M. (2014). *Besar Sampel Dalam Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*. Epidemiologi Indonesia.
- Efian, E. (2019). *Hubungan Smartphone Addiction dengan Gangguan Psikososial Pada Remaja di Sekolah Menengah Atas Kota Sungai Penuh Tahun 2019*. Universitas Andalas.
- Globalwebindex. (2019). *The latest Social Media Trends to Know in 2019*. <https://www.globalwebindex.com/reports/social>
- Hamzah, B. U. (2011). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Haug, S., Castro, P. R., Kwon, M., Filler, A., Kowatch, T., & Scaub, P. M. (2015). Smartphone Use and Smartphone Addiction Among Young People In Switzerland. *Journal Behavior Addiction*, 4, 299–307. <https://doi.org/10.1557/2006.4.2015.037>
- Jannah, N. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Jurnal UNP*, 119.
- Lee, K., Bejerano, L. L., Han, M., & Soek, H. (2019). This Study Was FundedBy The 2015 Basic Research Program In Science and Mihwa Han. *Archives of Psychiatric Nursing*.
- Lee, K. Y., Chang, T. C., Lin, Y., & Cheng, H. Z. (2014). The dark Side of Smartphone Usage : Psychological Traits, Compulsive behavior and Technostress. *Comput Hum Behav*, 31, 373–383. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.047>
- Lim, F. (2008). *Filsafat Teknologi*. Kanisius.
- Santrock, W. J. (2014). *Adolescence* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabet.
- Sussman, J. C., Harper, M. j, Sthal, L. J., & Weigle, P. (2017). Internet and Video Game

Addictions Child and Adolescent Psychiatry Clinics of NA. *Child and Adolescent Psychiatry*, 10(15). <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>

Turtiainen, J. (2015). *Mobile Communication As A Social Stage*. 6, 319–339. <https://doi.org/10.1177/1461444804042518>

Wati, N. R., & Sodik, A. M. (2018). Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Anak Sekolah. *OSF*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ex5ch>

Zakkiyudin, D. (2020). Dampak Gadget Pada Anak Usia Remaja di SMP 2 Muerebo Kec. Muerebo Kab. Aceh Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darma Bakti Teuku Umar*, 2.