



Tingkat Kecanduan *Smartphone* pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid 19

Muhammad Paris Al Faridzi¹, Susanti Niman¹, FX Widiatoro¹, Tina Shinta¹

¹Program Studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santo Borromeus, Bandung Barat, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah artikel :
Diterima, Mei 30, 2022
Disetujui, Jun 16, 2022
Dipublikasikan, Jun 30, 2022

Keywords :
Addiction,
student,
pandemic,
smartphone

Abstrak

Latar Belakang : Selama pandemi Covid-19 orang melakukan semua kegiatan di dalam rumah seperti sekolah, bermain, bekerja secara online. *Smartphone* merupakan alat yang tidak bisa dihindari oleh mahasiswa selama pandemi Covid-19.

Tujuan : penelitian ini untuk mendeskripsikan gambaran tingkat kecanduan *smartphone* pada mahasiswa selama pandemi Covid-19. Kecanduan *smartphone* merupakan keterikatan perilaku terhadap *smartphone* yang menyebabkan masalah sosial seperti menarik diri, dan gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

Metode : Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 206 orang. Pengumpulan data menggunakan kuesioner baku *Smartphone Addiction Scale* (SAS) berjumlah 33 item pertanyaan dengan menggunakan google form.

Hasil : penelitian ini didapatkan bahwa sebagian besar responden 69,8% pada kategori tinggi (>78), sebagian kecil responden 27,4% pada kategori sedang (58-77) dan sangat sedikit responden 2,8% yang berada pada kategori rendah (<57). Sebagian responden 40,6% Menggunakan media sosial *WhatsApp*, sebagian responden 42,9% memainkan *game* *Mobile Legends*, hampir seluruh responden 89,6% menggunakan *e-commerce* *Shopee*.

Kesimpulan : Mahasiswa melakukan self controlling dalam penggunaan *smartphone* ke arah yang dapat meningkatkan pengembangan studi.

Abstract

Introduction : During the Covid-19 pandemic people do all activities at home such as school, play, work online. Smartphones are a tool that students cannot avoid during the Covid-19 pandemic.

Purpose : This study aims to describe the level of smartphone addiction in college students during the Covid-19 pandemic. Smartphone addiction is a behavioral attachment to smartphones that causes social problems such as withdrawal, and impaired impulse control towards a person.

Method : This study uses a quantitative research design with a number of samples using purposive sampling technique with a total sample of 206 people. Data collection using the Smartphone Addiction Scale (SAS) standard questionnaire totaling 33 questions using the google form.

Result : This study found that most of the respondents 69.8% in the high category (>78), a small proportion of respondents 27.4% in the medium category (58-77) and very few respondents 2.8% who were in the low category (<57). Some 40.6% of respondents use WhatsApp social media, some 42.9% of respondents play Mobile Legends games, almost all 89.6% of respondents use Shopee e-commerce.

Conclusion : Students carry out self-control in the use of smartphones in a direction that can improve study development.

Koresponden Penulis :

Muhammad Paris Al Faridzi
Program Studi Ners,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santo Borromeus,
Jl. Parahyangan Kav. 8 Blok. B No. 1 Kota Baru Parahyangan, Kec Padalarang, Kab. Bandung Barat,
Jawa Barat, 40553.
Email : muhammadparisalfaridzi12@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan menimbulkan kecanduan dan berakibat pada gangguan kesehatan dan social pada remaja. *Smartphone* dapat menyebabkan remaja malas bersosialisasi, dan merubah pola interaksi. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berlebihan menimbulkan gangguan pola tidur dan individu akan bersikap menyendiri (Chaidirman et al., 2019). Dampak negative yang lain yaitu menurunnya prestasi akademik remaja, meningkatkan perasaan cemas, dan memunculkan gejala depresi (Utami, 2019).

Smartphone menjadi alat yang tidak bisa dihindari. Selain dampak negatif, *smartphone* memiliki dampak positif terutama dalam proses pembelajaran. Dampak positif *smartphone* dalam pendidikan seperti mempermudah komunikasi, media hiburan, meningkatkan pengetahuan, kenyamanan dalam belajar, mempertajam kemampuan mengingat, mengatur waktu (addictiontips, 2022). *Smartphone* digunakan juga untuk mencari informasi, menghilangkan stres dengan berkomunikasi dan bermain *game* (Salehan & Neghaban, 2013). Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang sangat besar dalam penggunaan *smartphone*, terutama bagi mahasiswa.

Selama pandemi Covid-19 orang melakukan semua kegiatan di dalam rumah seperti sekolah, bermain, bekerja dan lain-lain secara online (e-culture,2021). Hal ini berdampak pada peningkatan penggunaan Internet dan *smartphone* di Indonesia sebanyak 76,4% per Januari 2021 (e-culture,2021). Hasil survey menunjukkan bahwa mahasiswa paling banyak menggunakan *smartphone* (Diploma/S1= 93,02%, S2/S3= 100%) (e-culture,2021). Penggunaan *smartphone* yaitu <1jam=13,97%, 1-3 jam=34,51%, 3-5 jam= 26.69%, 5-10 jam =19,07%, >10 jam =5,76% (e-culture, 2021). Penggunaan *smartphone* sendiri bila lebih dari 4 jam sehari akan memperparah kecenderungan adiksi (Aljomaa et al., 2016). Kondisi ini sangat berbahaya karena dapat menyebabkan kecanduan penggunaan *smartphone* terutama pada mahasiswa.

Kecanduan *smartphone* dapat mengakibatkan perasaan stres sampai gejala adiksi (Jun, 2015 ; Lee, Chang, & Cheng, 2014; van Deursen, Bolle, Hegner, & Kommers, 2015). Dampak lainnya berkurangnya kualitas istirahat dan tidur, dan mengurangi kualitas interaksi dengan orangtuanya (Muflih, Hamzah, & Puniawan, 2017). Tingginya pemakaian *smartphone* dapat mengganggu proses pembelajaran (Kibona dan M gaya, 2015). Kecanduan *smartphone* ini sangat berbahaya bagi mahasiswa sehingga diperlukan upaya untuk pencegahan.

Faktor psikologis paling mempengaruhi kejadian kecanduan *smartphone* (64%) dibandingkan faktor sosial, situasional, media dan fasilitas (Agusta, 2016). Faktor psikologis tersebut diantaranya yaitu kontrol diri yang rendah, *sensation seeking* yang tinggi dan *self esteem* yang rendah (Agusta, 2016). Penelitian Jiang dan Zhao (2016) menemukan bahwa individu yang memiliki kontrol diri rendah lebih memungkinkan untuk menggunakan *smartphone* secara patologis.

Peneliti mendapatkan beberapa penelitian tentang tingkat kecanduan *smartphone* pada mahasiswa. Hasil penelitian yang telah ada baru memaparkan gambaran perilaku kecanduan *smartphone* pada mahasiswa tentang lama waktu penggunaan *smartphone* berdasarkan durasi dan jenis kelamin (Ferianti & Sunawan,2021) Hasil penelitian lain mengukur gambaran perilaku berdasarkan tingkat kecanduan, jenis kelamin dan tingkatan mahasiswa (Zaujatul, Syarifah & Raudhatul,2020). Berdasarkan penelitian yang telah ada, peneliti belum mendapatkan hasil yang menggambarkan jenis *game* online, jenis social media, dan publisher jurnal ilmiah yang sering digunakan oleh mahasiswa. Berdasarkan hal ini peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai gambaran tingkat kecanduan *smartphone* pada mahasiswa.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling* dengan jumlah sampel 212 mahasiswa. Kuesioner menggunakan link google form. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Smartphone Addiction Scale (SAS)* (Kwon dkk., 2013) yang dimodifikasi dan dialihkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh (Rayes, 2017). *Smartphone addiction scale (SAS)* merupakan kuesioner self-reported dengan skala Likert sebanyak 33 item.

SAS memiliki enam kriteria yaitu: gangguan kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, penarikan diri, orientasi terhadap hubungan dunia maya, penggunaan *smartphone* yang berlebihan, dan sikap toleransi. Setiap item pernyataan memiliki empat pilihan jawaban yakni Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Kecanduan tinggi (score >78), kecanduan sedang (score lebih dari 58-77) dan kecanduan rendah (score kurang dari <57). *Smartphone Addiction Scale (SAS)* memiliki nilai r dengan rentang 0,303-0,581 (Rayes, 2017). Hasil uji reliabilitas memiliki nilai cronbach alpa 0,882. Pengolahan data dan analisis data yang diproses dengan bantuan computer. Penelitian yang dilakukan telah lolos uji etik dengan nomor (025/STIKes-SB/Etik/Has./IV/2022)

3. HASIL

Tabel 1. Data Demografik (n=212)

Varibale	N	%
Usia (Mean, Standar Devisiasi)	20,05 (1,266)	
Jenis Kelamin		
Laki – laki	41	19,3
Perempuan	171	80,7
Tingkat 1	106	50
Tingkat 2	41	19,3
Tingkat 3	51	24,1
Tingkat 4	14	6,6
Sarjana Keperawatan	125	59,0
Diploma Keperawatan	26	12,3
Diploma Perkam dan Informasi Kesehatan	35	16,5
Diploma Farmasi	20	9,4
Profesi Ners	6	2,8

Hasil peneltian didapatkan data rata-rata usia responden 20,05 tahun dengan standar devisiasi 1,266. Mayoritas responden berjenis kelamin Wanita (n=171, 80,7%). Lebih dari setengah responden dari prodi sarjana keperawatan (n=125, 59,0%) dan tingkat 1 sebanyak 106 orang (50%).

Tabel 2. Skor penggunaan *smartphone* (n=212)

Kategori	N	%
Tinggi (>78)	148	69,8
Sedang (58-77)	58	27,4
Rendah (<57)	6	2,8

Hasil penelitian didapatkan data bahwa lebih dari setengah responden (n=148, 69,8%) memiliki skor adiksi penggunaan *smartphone* pada kategori tinggi (>78).

Tabel 3. Data Permainan yang Sering Digunakan, Media Sosial yang Sering Digunakan, Marketplace yang Sering Digunakan, dan Internet Untuk Mencari Jurnal (n=212)

Kategori	N	%
Permainan yang Sering Digunakan		
Among Us	28	13.2

Call Of Duty Mobile	6	2.8
Clash Of Clans	7	3.3
Clash Royale	1	.5
Cookierun Ovenbreak	23	10.8
Garena Free Fire	7	3.3
Minecraft	21	9.9
Mobile Legends	91	42.9
PUBG Mobile	23	10.8
Roblox	5	2.4
Media Sosial yang Sering Digunakan		
Facebook	3	1.4
Instagram	44	20.8
Line	1	.5
TikTok	49	23.1
Twitter	11	5.2
WhatsApp	86	40.6
YouTube	18	8.5
Marketplace yang Sering Digunakan		
Lazada	11	5.2
Shopee	190	89.6
Tokopedia	10	4.7
Zalora	1	.5

Hasil penelitian didapatkan data bahwa sebagian responden (n=91,42,9%) permainan yang sering digunakan yaitu Mobile Legends. Sebagian responden (n=86,40,6%) menggunakan *smartphone* untuk *WhatsApp*. Hampir seluruh responden (n=190,89,6%) menggunakan *smartphone* untuk mengakses Shopee.

4. PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan hasil tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* pada mahasiswa selama pandemic Covid-19. Hasil penelitian ini mendapatkan bahwa lebih dari setengah responden memiliki tingkat kecanduan r pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya bahwa tingkat kecanduan *smartphone* pada kategori tinggi (n=95,50,8%) (Purbaningrum, 2020). Persamaan hasil kedua penelitian ini dikarenakan populasinya sama pada mahasiswa dan waktu penelitian pada masa pandemi. Penggunaan *smartphone* pada mahasiswa meningkat sejak pandemik Covid-19 (Purbaningrum, 2020). Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian di Korea (Choi, et all, 2021; Serra, et all, 2019) berhubungan dengan pembelajaran secara online.

Hasil penelitian lainnya berbeda dengan penelitian ini bahwa Sebagian besar siswa kelas 8 mengalami tingkat kecanduan *smartphone* dalam kategori rendah (n=52,52%) (Juliani,dan Wulandari, 2022). Penelitian lainnya melaporkan Sebagian besar siswa SMA memiliki tingkat kecanduan rendah (n=77,51%) (Mulyati & Frieda, 2019). Rendahnya tingkat kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Mardasiswa karena padatnya kegiatan belajar dan ekstrakurikuler. Padatnya kegiatan tersebut memungkinkan siswa memiliki waktu luang yang terbatas, sehingga siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk menggunakan *smartphone* (Mulyati& Frieda, 2019).

Hasil penelitian ini juga didapatkan bahwa 40.6% mahasiswa menggunakan *WhatsApp*. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya bahwa sebagian besar dari responden menggunakan media sosial *WhatsApp* (n=72,65,3%) (Aprilia, Sriati, Hendrawati, 2020). Peningkatan penggunaan social media: *WhatsApp* dikarenakan beberapa hal seperti dibawah ini (Pustikayasa, 2019): (1) Pendidik dan peserta didik bisa bertanya jawab atau berdiskusi; (2) Pendidik dapat lebih berkreasi dalam memberikan materi maupun tugas tambahan kepada peserta didik; (3) Peserta didik dengan mudah bisa mengirim balik hasil pekerjaan, baik berupa komentar langsung, gambar, video atau soft files lainnya yang berhubungan dengan pembelajaran; (4) Metode pembelajaran menjadi ramah lingkungan karena tidak lagi menggunakan hard copy; (5) *WhatsApp* dapat menjadi salah satu solusi pendidik untuk menyampaikan materi tambahan sebagai bahan pembelajaran di luar kelas. Berdasarkan analisa data

mahasiswa menggunakan *WhatsApp* sebagai media komunikasi menyampaikan pesan dan panggilan telepon, kemudahan untuk membuat grup juga adanya fitur emoticon dan stiker.

Peningkatan penggunaan media sosial dan berpotensi negative dari *WhatsApp* dikarenakan beberapa hal seperti dibawah ini (Siregar, Musawaris,2021): (1) Siswa sering tidak dapat mengontrol waktu yang dihabiskan untuk berkirim pesan; (2) Siswa yang menggunakan *WhatsApp* mungkin mengabaikan pekerjaan rumah mereka dan kurang disiplin daripadamurid lain; (3) Hasil negatif seperti ketidak mampuan berkonsentrasi, keterampilan belajar dan produktivitas berkurang dapat terjadi pada siswa yang kurang tidur karena aktif menggunakan *WhatsApp*; (4) Penggunaan aplikasi *WhatsApp* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Peneliti mendapatkan ungkapan dari responden terkait peningkatan penggunaan *WhatsApp* : kerap ditegur saat mengobrol karena buka *WhatsApp*, Gelisah saat pesan belum dibalas, Hal pertama yang dilakukan pada saat bangun tidur membuka *WhatsApp*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 42.9% responden bermain *game* *Mobil Legends*. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya bahwa sebagian besar dari responden memainkan *game* *smartphone* *Mobile Legends* (n=50,66%) (Rif'ah, 2022). Menurut Weinstein (Pande & Marhen, 2015) menyatakan kecanduan *game* online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game* online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Ada empat komponen yang mengkategorikan siswa yang kecanduan *game* online, diantaranya:

a) *Compulsion* (Kompulsif atau Dorongan untuk Melakukan Secara Terus Menerus).

Siswa terus-menerus bermain *game* online dikarenakan adanya keinginan untuk menyelesaikan tantangan pada setiap tingkatan permainan dengan tujuan memperoleh rank tertinggi. Agar keinginan yang kita capai itu berhasil tentu adanya dorongan dan minat (Yasmitika, Y., Sin, T. H., 2015).

b) *Withdrawl* (Pendarikan Diri)

Siswa yang kecanduan *game* online *Mobile Legends* tidak bisa menarik dirinya untuk berhenti bermain *game* online karena adanya keterikatan atau kebiasaan untuk melakukan hal itu. Siswa mengisi waktu luangnya hanya untuk bermain *game* *Mobile Legend*, hal ini disebabkan oleh ketertarikan mereka yang begitu kuat untuk bermain *game* online sehingga sulit untuk meninggalkan permainan tersebut. Disini Kharisma (Kharisma et al., 2020) mengatakan seseorang yang sering bermain *game* online akan memiliki keterikatan dengan *game* yang dimainkan.

c) *Tolerance* (Toleransi)

Tolerance yaitu lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* (Xu et al., 2012). Siswa yang kecanduan bermain *game* online akan sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, bahkan ia bisa lupa dengan waktu karena terlalu asyik bermain *game* online.

d) *Interpersonal and Health Related Problems* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan).

Siswa yang kecanduan *game* online kontra sosialnya tidak akan bagus, karena ia kurang beradaptasi dengan lingkungan, ia hanya sibuk dengan kesendiriannya untuk bermain *game* online, sehingga membuat siswa kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan (Inarta & Aziz, 2019).

Alasan seseorang bermain *game* *Mobile Legends* karena: mengisi waktu luang, menghilangkan rasa bosan, mudah untuk dimainkan dan banyak fitur, mendapat banyak teman (Yogatama, Kharisma, Fanani, 2019). Berdasarkan analisa data mahasiswa menggunakan *Mobile Legends* sebagai media hiburan, menemukan teman bermain baru untuk bersosialisasi, dan melatih kerjasama dalam sebuah team. Lupa waktu karena sering bermain *Mobile Legends*, Konsumtif membeli item *Mobile Legends*, dan Masalah kesehatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 89.6% responden menggunakan *shoppe*. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa *marketplace* yang sering digunakan yaitu *Shopee* (Lantang, Goni & Suwu, 2022). Banyaknya orang menggunakan *Shopee* dalam belanja online dikarenakan:

a) Pengaruh sosial

Menurut Gharaibeh et al. (2018) adanya rekomendasi dan ajakan atau pengaruh dari orang lain, teman kelompok dan keluarga mampu mempengaruhi seseorang untuk turut menggunakannya.

b) Gaya Hidup

Gaya hidup memberikan gambaran individu ketika berinteraksi dengan lingkungan. Gaya hidup dapat berubah tergantung pada keinginan individu atau perkembangan zaman (Pulungan & Febriaty, 2018).

- c) Familiaritas
Familiaritas berkaitan dengan effort expectancy, karena familiaritas menyebabkan pengguna mudah untuk menggunakan teknologi dan memahami prosedur dan fungsi dari fitur yang diberikan. Pemahaman terkait sebuah teknologi tersebut dapat berasal dari pengalaman yang didapat dari penggunaan yang membuat seseorang merasa familiar menggunakannya sehingga timbul kepercayaan dan minat untuk menggunakannya (Usman & Lizam, 2016).
- d) Penggunaan fitur SpayLater
Dengan diperkenalkannya inovasi teknologipembayaran secara kredit mendorong kemampuan konsumen untuk memaksimalkan keputusan konsumsi dengan memberikan pengguna akses yang aman dan cepat (Warsame & Abdalla, 2020).
- e) Perilaku Konsumtif
Selain mengarah pada tindakan boros menurut Pulungan dan Febriaty (2018) perilaku konsumtif membuat seseorang cenderung bersifat materialistic, tidak dapat berpikir secara rasionalitas dan memiliki hasrat yang besar untuk memiliki benda-benda yang diinginkan tanpa memperhatikan kebutuhannya, sehingga perilaku ini dapat memberikan dampak pada pembentukan kepribadian seseorang yang merasa tidak cukup dengan apa yang dimilikinya saat ini dan mendorong individu untuk memenuhi standar kebutuhan yang lebih tinggi.

Banyaknya orang menggunakan Shopee dalam belanja online dikarenakan harganya lebih murah dibandingkan toko konvensional (Krismanita, Wiska & Purwanto, 2022). Kualitas produk pada Shopee berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli konsumen. Hal ini disebabkan berbagai macam produk yang dibutuhkan konsumen tersedia di Shopee. Kepercayaan konsumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli pada Shopee, karena konsumen merasa percaya dengan adanya bukti-bukti transaksi, dan identitas toko yang jelas (Krismanita, Wiska & Purwanto, 2022). Berdasarkan analisa data mahasiswa menggunakan Shopee dikarenakan banyak flash sale yang menarik, terdapat cash back pada setiap pembelian, dan juga gratis ongkir. Pembelian impulsive, Rasa bahagia setelah belanja, belanja Untuk menghilangkan rasa emosi.

Tingkat kecanduan responden berada pada kategori tinggi pada hasil studi saat ini dengan jumlah 69,8%. Berdasarkan hasil analisa didapatkan bahwa responden juga menggunakan smartphone untuk kegiatan seperti bermain game, media sosial dan mengunjungi marketplace. Kelebihan penelitian yang dilakukan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah memberikan data terkait distribusi frekuensi dari jenis game yang dimainkan, media sosial dan marketplace yang sering digunakan. Keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan adalah belum menganalisa hubungan antar variabel.

5. KESIMPULAN

Selama pandemi covid 19 lama waktu penggunaan *smartphone* berada pada kategori tinggi (n=148, 69,8%) Penggunaan *smartphone* terbanyak diluar pembelajaran digunakan untuk bermain *game* (n=91,42,9%) Mobile Legends ,bermedia sosial (n=86,40,6%) *WhatsApp* dan membuka *e-commerce Shopee* (n=190,89,6%)

DAFTAR PUSTAKA

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *CHRONOLOGIA*, 2(1), 30-35.
- AFRIYUZALYA, R., Mardhiyah, S. A., & Purnamasari, A. (2018). *HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA SISWA KELAS 2 DI SMA NEGERI 3 PALEMBANG* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Amboro, K. (2019). Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Sejarah. *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(2), 90-106.
- AMELIA, V. H. I. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Fitur Spaylater Pada Aplikasi Shopee Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Konsumtif.
- Amna, Z., Faradina, S., & Mufidah, R. (2020). GAMBARAN KECENDERUNGAN ADIKSI PENGGUNAAN PONSEL CERDAS PADA MAHASISWA. *Seurune: Jurnal Psikologi Unsyiah*, 3(2), 101-112.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130.

- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asih, L. S. (2018). *HUBUNGAN PENGGUNAAN SMARTPHONE INTENSITAS TINGGI DENGAN PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL DI SMA AL FALAH KOTA SURABAYA* (Doctoral dissertation, Universitas Merdeka).
- Bachtiar, F., Kamilia Fithri, N., Amalia, R., Kharin Herbawani, C., & Wahyu Ismiyasa, S. (2020). Edukasi Mengenai Dampak Penggunaan *Smartphone* Sebagai Upaya Pencegahan Gangguan Muskuloskeletal Pada Remaja. *Jurnal Abdimas Unwahas*, 5(1), 28-32.
- Choi, J., Park, Y., Kim, H. E., Song, J., Lee, D., Lee, E., ... & Lee, Y. (2021). Daily life changes and life satisfaction among Korean school-aged children in the COVID-19 pandemic. *International journal of environmental research and public health*, 18(6), 3324.
- Dita, D. R. (2016). *STUDI DESKRIPTIIF: GAMBARAN KECANDUAN GADGET (SMARTPHONE) PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN* (Doctoral dissertation, Universitas Widya Dharma).
- Fahyuni, E. F., Romadlon, D. A., Hadi, N., Haris, M. I., & Kholifah, N. (2020). Model aplikasi cybercounseling Islami berbasis website meningkatkan self-regulated learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 93-104.
- Ferianti, F., & Sunawan, S. (2021). Hubungan Depresi dan Pilihan Aplikasi *Smartphone* dengan Kecanduan *Smartphone* Pada Siswa SMA. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(1), 54-65.
- Fitria, R., Jazuli, M. F., & Fadlol, M. A. (2022). Penggunaan Media *WhatsApp* Dalam Pembelajaran Sejarah Islam Indonesia Selama Pandemi Covid-19 (Mahasiswa Semester Dua Prodi Akidah Dan Filsafat Islam). *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(1).
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503. <https://e-culture.id/2021/06/13/764-individu-menggunakan-smartphone/>
<https://www.addictiontips.net/phone-addiction/positive-effects-of-mobile-phones-on-students/>
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA KELAS 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30-40
- Karcy, A. M. (2017). Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. *Unpublished undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Krismanita, E. (2022). Pengaruh Harga, Kualitas Produk, dan Kepercayaan terhadap Minat Beli Konsumen pada *E-commerce* Shopee. *Jurnal Revolusi Indonesia*, 2(2), 128-142.
- Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). Menumbuhkan kemandirian siswa selama pembelajaran daring sebagai dampak Covid-19 di sd. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1).
- Kwon M, Lee JY, Won WY, Park JW, Min JA, dkk. (2013). Pengembangan dan Validasi Skala Kecanduan *Smartphone* (SAS) . *PloS one* 8 2 : e56936.
- Lantang, A. A., Goni, S. Y., & Suwu, E. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Shopee Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Popareng Kecamatan Tatapaan Kabupaten Minahasa Selatan. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, 2(2).
- Larasati, L. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Penggunaan *Smartphone* pada Remaja Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Puluhan Tengah. *Indonesian Journal of Nursing Research (IJNR)*, 4(1), 1-11.
- Latania, F. *Pengaruh Motif Penggunaan Google Scholar terhadap Kepuasan Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dalam Memperoleh Informasi* (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Malhotra, Naresh K., and David F. Birks. 2012. *Marketing Research: An Applied Approach 3rd European Edition*. Harlow, England: Prentice-Hall.
- Maretha Mudiarni, M. (2018). Hubungan antara Kontrol Diri dan *Smartphone addiction* pada Mahasiswa.

- Mulyati, T., & Frieda, N. R. H. (2019). Kecanduan *smartphone* ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 1307-1316.
- NOVIANTI PURBANINGRUM, R. I. E. S. K. A., Trimawarti, T., & Aniroh, U. (2020). *HUBUNGAN KECANDUAN SMARTPHONE DENGAN NOMOPHOBIA PADA MAHASISWA SI KEPERAWATAN UNIVERSITAS NGUDI WALUYO* (Doctoral dissertation, Universitas Ngudi Waluyo)
- Panggabean, E. C., & Hadiyanto, S. (2021). Pola Pemanfaatan Aplikasi Media Belajar dan Kualitas Interaksi Pembelajaran Online Mahasiswa Institut Agama Kristen Negeri Tarutung. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(1), 164-173.
- Putra, N., & Syarkowi, A. (2021). Perbandingan Kepuasan Siswa terhadap Pembelajaran Fisika Sistem Online dengan Menggunakan *Smartphone* dan Laptop. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 487-498.
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup *WhatsApp* sebagai media pembelajaran. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62.
- Rafika, A. S., Putri, H. Y., & Widiarti, F. D. (2017). Analisis Mesin Pencarian *Google scholar* sebagai Sumber Baru untuk Kutipan. *Journal Cerita*, 3(2), 193-205.
- Rayes, T. A. (2017). *HUBUNGAN KEPERCAYAAN DIRI DENGAN KECENDERUNGAN SMARTPHONE ADDICTION PADAREMAJA* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Rifah, D. (2022). Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(1), 825-837.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Serra, G., Scalzo, L. L., Giuffrè, M., Ferrara, P., & Corsello, G. (2021). Smartphone use and addiction during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic: cohort study on 184 Italian children and adolescents. *Italian Journal of Pediatrics*, 47(1), 1-10.
- Siregar, J. J., & Musawaris, R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Komunikasi *Whatsapp* Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(12), 2258-2268.
- Subjantoro, D. K. (2019). *HUBUNGAN KECANDUAN SMARTPHONE DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA SI KEPERAWATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)
- Sukma, D. M. (2019). *Hubungan Stres Akademik Dengan Kecenderungan Smartphone Addiction Pada Mahasiswa Psikologi Mercu Buana Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Surahman, A., Wartono, T., Kristianti, L. S., Putri, L. L., & Nuraldy, H. L. (2020). Menumbuhkan Motivasi Bekerja dan Cara Mengatur Keuangan Selama Masa PSBB COVID 19. *Jurnal Abdi Masyarakat Humanis*, 1(2).
- Susanti, A. D., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. (2018). Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(10).
- Syafrina, A. E., & Nurfajri, G. (2021). Penggunaan Media Komunikasi *Smartphone* dalam Kegiatan Belajar Mengajar Mahasiswa FIKOM UBHARA Jaya di Masa Pandemi. *Communicator Sphere*, 1(2), 58-68.
- Utami, A. N. (2019). Dampak negatif adiksi penggunaan *smartphone* terhadap aspek-aspek akademik personal remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1-14.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.