

SMARTPHONE ADIKSI PADA REMAJA SEBAGAI DETERMINAN PERILAKU AGRESIF

Desi Purnamasari Siregar¹, Tria Anggelina², Mutia Sultari³, Natasya Alya Putri⁴, Haris Munandar⁵, Didi Yusup⁶, Nur Aini⁷, Yurida Ajmalia⁸
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang¹⁻⁵, Universitas Sriwijaya⁶⁻⁸
Corresponding email: desid0437@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Submission : June 5, 2023
Review Process : June 6 – June 17, 2023
Revised : June 27, 2023
Accepted : June 27, 2023
Published : June 27, 2023

Keywords

Smartphone
Adiksi
Perilaku agresif
Remaja
Mahasiswa

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of smartphone addiction on aggressive behavior. The number of respondents who participated in the research were 127 students and youth aged 17-22 years. This research is a quantitative research method by filling out questionnaires that are carried out on the Google form that is distributed. The target respondents are students and youth. In this study, it can be obtained that the significant values of smartphone addiction and aggressive behavior are 0.36 and 0.53. Which means the spread of data for the two variables is normally distributed because of the requirement for a data distribution to be said to be normal if the significant value is more than 0.05. based on the research results, the smartphone addiction variable has a subject variation of 5,756 and a mean value of 42.46. Furthermore, the aggressive behavior variable has a subject variation of 6,352 with a mean of 34.97. So, it can be explained that smartphone addiction and aggressive behavior are at a moderate level.

Introduction

Kecanduan smartphone secara umum dipahami sebagai kecanduan atau kecenderungan seseorang untuk menggunakan smartphone secara terus menerus, meskipun banyak dampak negatifnya. Menurut (Hasanah et al., 2020) kecanduan smartphone merupakan salah satu penggunaan dengan waktu yang berlebihan dan berkaitan erat dengan apa yang menjadi kecanduan, yang sehingga seseorang dapat menyebabkan hilangnya kontrol diri dan munculnya kecemasan. (Anwar & Anidar, 2018) dengan meningkatnya penggunaan smartphone yang telah menjadi sebuah trend kehidupan saat ini, para setiap orang bergerak mengikuti arus zaman, termasuk menginginkan teknologi canggih seiring berkembangnya zaman. Berbagai rencana yang memenuhi dengan harga yang setara dengan kualitasnya, ditambah pula imagenya sebagai ponsel kelas atas, maka masyarakat semakin antusias untuk dapat memiliki smartphone yang semenarik mungkin. Smartphone juga dapat memberikan manfaat yang berdampak positif bagi penggunanya seperti internet yang dapat memberikan informasi dan berkomunikasi dari dunia luar. Smartphone adalah alat komunikasi utama yang sering digunakan oleh masyarakat perkotaan maupun perdesaan. Mulai dari kalangan anak kecil, pedagang dewasa, mahasiswa, serta para pelajar. Demikian pula smartphone dapat memberikan dampak negatif seperti kecanduan bagi penggunanya.

Smartphone addiction yaitu perilaku kecanduan smartphone yang dapat mengakibatkan masalah sosial bagi individu. Terdapat enam dimensi smartphone addiction 1) gangguan kehidupan sehari-hari yaitu kehilangan pekerjaan yang telah direncanakan, mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, pusing, kurangnya penglihatan, nyeri pada pergelangan tangan atau belakang leher, sulit tidur, serta lebih memahami bahwa smartphone adalah bagian penting dalam hidupnya dan menghabiskan waktu untuk menggunakan smartphone; 2) antisipasi positif yaitu gambaran bahwa menggunakan smartphone akan menimbulkan atau menciptakan perasaan gembira dan menghilangkan stress dan merasa hampa jika tidak menggunakan smartphone; 3) penarikan merupakan orang yang berperilaku tidak sabaran, memiliki kecemasan dan tidak tahan jika tidak menggunakan smartphone, terus memikirkan smartphone walaupun sedang tidak menggunakan smartphone dan akan merasa kesal ketika di ganggu orang lain disaat menggunakan smartphone; 4) hubungan berorientasi dunia maya merupakan hubungan erat seseorang dengan teman onlinenya yang didapatkan dari aplikasi smartphone daripada hubungan dengan teman yang ada disekitarnya, yang mengakibatkan akan selalu memeriksa smartphone; 5) terlalu sering digunakan merupakan penggunaan smartphone yang tidak dapat dikendalikan, individu lebih memilih untuk melakukan penelusuran menggunakan smartphone daripada meminta bantuan orang lain, serta akan selalu menyiapkan pengisian daya smartphone; 6) toleransi merupakan percobaan untuk mengontrol untuk penggunaan smartphone namun selalu gagal dalam melakukannya (Hasanah et al., 2020).

Kecanduan smartphone menyebabkan gangguan sosial seperti terganggunya interaksi dengan orang dan lingkungan sekitar. Orang yang takut berinteraksi online menemukan bahwa berinteraksi lebih aman ketimbang berinteraksi secara langsung. Penggunaan tersebut dapat menimbulkan kecemasan, kegelisahan, kesepian, kebingungan dan stres ketika kebutuhan smartphone tidak terpenuhi. Selain menyebabkan gangguan sosial tetapi, dapat juga meningkatkan perilaku agresif pada remaja. Neil dan Stewart (2010) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang diniatkan untuk berperilaku secara merusak diri maupun fisik yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif. tinggi kemungkinan untuk melakukan perilaku agresif. Sedangkan menurut (Rahmawati & Asyanti, 2017) faktor yang mempengaruhi perilaku agresif antara lain yaitu:

- a. Frustrasi, ialah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan.
- b. Pembelajaran agresif, dengan melalui pembelajaran sosial.
- c. Pengaruh lingkungan, situasi lingkungan yang menyakitkan, suhu udara panas, penyerangan, kerumunan orang yang dapat memicu perilaku agresif.
- d. Sistem saraf otak, mekanisme neural otak mendukung regulasi diri dalam meningkatkan kontrol diri sehingga mengurangi perilaku agresif.
- e. Faktor genetik atau keturunan.
- f. Faktor kimia dalam darah, termasuk alkohol dan obat-obatan.

Menurut Sears, Taylor & Peplau (2009), perilaku agresif pada remaja dapat disebabkan oleh beberapa faktor utama yaitu adanya agresi serta frustrasi. Serangan dan frustrasi biasanya membuat orang marah, tetapi orang yang marah tidak selalu bertindak agresif. Faktor lainnya termasuk adanya peniruan, kekerasan di media, dan kekerasan dalam musik dan video game (King 2010). Perilaku agresif terbagi menjadi dua, yaitu agresif fisik dan agresif verbal. Agresif fisik adalah bentuk tindakan yang menimbulkan rasa sakit secara fisik pada orang lain, sedangkan agresif verbal adalah bentuk komunikasi yang menimbulkan rasa sakit secara psikis pada orang yang menerimanya (Anwar & Anidar, 2018).

Menurut Uswatun Hasanah, Udi Rosida Hijrianti, dan Iswinarti (2020), Berdasarkan hasil analisis artikel penelitian, pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada remaja, kecanduan smartphone remaja menunjukkan perilaku agresif yang rata-rata berada pada tingkat sedang. Smartphone addiction menyebabkan berbagai masalah perilaku dan emosi, seperti halnya kecenderungan agresifitas dan perilaku untuk merusak diri.

(Wahidah, 2019) Salah satu aplikasi pada smartphone yang paling banyak digemari adalah game online. Efek game online dapat meningkatkan agresif. Ini bisa saja terjadi karena pengaruh permainan yang menunjukkan perilaku agresif. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, sehingga secara tanpa sadar perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja terbiasa melihat adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Surya, 2008).

Adapun konsep dasar terapi dalam mengatasi adiksi smartphone adalah dengan menerapkan aplikasi al-Quran dalam proses pembelajaran dan bimbingan kepada remaja dalam mengatasi adiksi smartphone. Bentuk terapi yang diterapkan diantaranya melakukan bimbingan membaca al-Quran digital bersama kelompok besar, penerapan bimbingan membaca al-Quran digital untuk kelompok kecil, dan menyelenggarakan pandu baca digital al-Quran secara perorangan. Selanjutnya adalah bimbingan. Bimbingan pertama meminta siswa untuk menceritakan bagaimana mereka dapat kecanduan pada smartphone, dan kemudian memberikan wawasan dan pelajaran tentang fungsi positif dari smartphone (Hs & Hidayat, 2021)

Berdasarkan pada penelitian-penelitian terdahulu di atas, dapat dijelaskan bahwa Kecanduan smartphone mengarah pada gangguan sosial, seperti gangguan interaksi dengan orang dan lingkungan sekitar. Orang yang takut berinteraksi menemukan bahwa berinteraksi secara online menjadi lebih aman daripada berinteraksi secara langsung. Selain, kecemasan sosial, smartphone adiksi juga bisa memicu perilaku agresif. Pada penelitian ini, peneliti ingin menggunakan latar belakang yang lebih luas, tentang hal smartphone adiksi sebagai determinan perilaku agresif pada remaja, karena pada penelitian sebelumnya smartphone adiksi kecanduan game online sebagian besar dianggap sebagai faktor agresif remaja. sehingga peneliti di sini tertarik dengan penelitian smartphone addiction menyebabkan

perilaku agresif pada remaja. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh smartphone adiksi terhadap perilaku agresif.

(Widodo et al., 2022) Remaja yang berperilaku agresif atau tidak dapat mengutarakan kemarahannya dengan awalnya, akan menjadi tidak populer dimata teman-temannya dan dijauhi, kemudian remaja juga tidak bermain secara peraturan yang sudah ditentukan, gagal dalam mengembangkan sikap sosialnya. Dalam hal ini menyebabkan remaja mempunyai harga diri rendah.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pengisian kuisisioner. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel X (smartphone addiction) dan variabel Y (perilaku agresif). Pendekatan kuantitatif adalah metode ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu yang berdasarkan pada angka dan statistika. Cara ilmiah penelitian didasarkan pada ciri – ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis (Sugiono, 2013) Penelitian ini dilakukan di google form yang berisi total 30 item pertanyaan yang disebar. Target respondennya yaitu, mahasiswa dan remaja. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 127 orang yang berusia 17-22 tahun. Metode yang diperlukan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Jenis kuisisioner yang digunakan pada penelitian adalah terstruktur adalah kuisisioner yang alternative jawabannya telah disediakan menggunakan skala likert. Macam-macam pernyataan yang ditanyakan dalam kuisisioner ini adalah: 1) Informasi responden, 2) Kesiapan responden, 3) Pernyataan untuk responden. Sedangkan pilihan jawabannya ada 4 pilihan yaitu: 1= sangat setuju, 2= setuju 3= tidak setuju, 4= sangat tidak setuju. Analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS.

Hasil dan Diskusi

Pada penelitian ini, responden yang berpartisipasi sebanyak 127 remaja dan mahasiswa yang aktif dalam penggunaan smartphone addiction berusia 17-22 tahun. Smartphone sudah tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Adanya smartphone dapat membantu memudahkan segala aktivitas sehari-hari seperti berkomunikasi, hiburan, merekam, pemberi informasi, dan lain-lain (Hamrat et al., 2019).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Smart_Phone_Addiction	.086	127	.023	.978	127	.036
Perilaku_Agresif	.081	127	.041	.980	127	.053

Berdasarkan hasil pada Tabel 1. dapat diperoleh bahwa nilai signifikan smartphone addiction diperoleh hasil ($p=0,36$ dengan $p \geq 0,05$) dan perilaku agresif yaitu diperoleh hasil ($p=0,53$ dengan $p \geq 0,05$). Yang berarti penyebaran data untuk kedua variabel tersebut

terdistribus normal karena syarat agar sebuah distribusi data dikatakan normal jika nilai signifikannya lebih dari 0.05.

Tabel 2. Data Responden Penelitian

Kategori	responden	persentase
Jenis kelamin		
Laki laki	35	28%
Perempuan	92	72%
Total	127	100%
Usia		
17-18	44	35%
19-20	52	41%
21-22	31	24%
Total	127	100%

Berdasarkan tabel 2. total keseluruhan responden yang berpartisipasi sebanyak 127 orang, kemudian jumlah responden terbanyak pada usia 19-20 tahun. Jumlah responden umur 17-18 yaitu 44 orang (35%), umur 19-20 yaitu 52 orang (41%), umur 21-22 yaitu 31 orang (24%). Dapat dilihat bahwa jumlah responden terbanyak ada pada usia 19-20 tahun, jumlah responden sedang pada usia 17-18 tahun, dan jumlah responden terdikit pada usia 21-22 tahun. Selanjutnya untuk jenis kelamin laki-laki terdapat 35 orang (28%) dan jenis kelamin perempuan 92 orang (72%).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Watten, Kleiven, Fostervold, Fauske, dan Volden (2008) menemukan bahwa perempuan lebih cenderung menggunakan smartphone untuk berinternet, kegiatan sosial seperti chatting dan email, sedangkan laki-laki lebih cenderung menggunakan smartphone untuk bermain game, belanja online, menonton video/film, dan aplikasi. Menurut Pawlowska dan Potembska (dalam Bolle, 2014), laki-laki umumnya menggunakan smartphone untuk kesenangan pribadi, sedangkan perempuan cenderung menggunakan smartphone untuk kesenangan sosial, dan menjaga hubungan dengan banyak orang. Perempuan lebih banyak menggunakan smartphone daripada laki-laki untuk menjaga hubungan sosial, sehingga mereka cenderung tidak dapat lepas dengan smartphone.

Menurut paska dan yan (2011) jenis aplikasi smartphone yang digunakan dapat menjadi penyebab kecanduan orang tersebut. Laki-laki dan perempuan menggunakan internet dengan cara yang berbeda, misalnya laki-laki lebih kecanduan terhadap game online, situs porno, perjudian online, sedangkan perempuan cenderung kecanduan terhadap chatting dan belanja online. Pada penelitian yang dilakukan oleh raihana (2010) menemukan

bahwa kecanduan internet lebih sering mempengaruhi perempuan daripada laki-laki (Mulyati & Frieda, 2019).

Table 3. Skor Smartphone Adicction dan Perilaku Agresif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Smart_Phone_Addiction	127	22.00	60.00	42.46	5.756
Perilaku_Agresif	127	19.00	60.00	34.97	6.352
Valid N (listwise)	127				

Berdasarkan table 3. variabel smartphone addiction memiliki variasi subjek sebesar 5.756 dan nilai mean sebesar 42.46 dengan skor tersebut dapat dikatakan bahwa responden memiliki smartphone addiction yang sedang dalam penggunaan smartphone. Selanjutnya, variabel perilaku agresif variasi subjek sebesar 6.352 dengan mean sebesar 34.97 dimana skor tersebut dapat dikatakan bahwa respnden memiliki perilaku agresif sedang.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah, Udi Rosida Hijrianti, dan Iswinarti (2020) juga menemukan hasil yang serupa yakni variabel smartphone addiction memiliki variasi subjek sebesar 17.48 dan nilai mean sebesar 102.31 dengan skor tersebut dapat dikatakan bahwa responden memiliki smartphone addiction yang sedang dalam penggunaan smartphone. Selanjutnya, variabel perilaku agresif variasi subjek sebesar 10.96 dengan mean sebesar 58.79 di mana skor tersebut dapat dikatakan bahwa responden memiliki perilaku agresif sedang.

Fenomena perilaku agresif pada remaja ini sering kali terjadi sehubungan dengan keadaan emosi remaja yang labil dan mood yang mudah sekali berubah, terkadang mereka bisa merasa sangat sedih, dan terkadang akan sangat marah. Saat remaja sedang marah, biasanya mereka sulit mengendalikan emosinya karena remaja cenderung memiliki pengendaliab diri yang kurang baik. (Pratiwi, 2016).

Dari tabel di atas terlihat bahwa smartphone addiction perilaku agresif lebih banyak penggunanya pada usia 19-20 tahun. Palsanya, kategori usia tersebut memiliki karakter yang sangat aktif dalam menggunakan smartphone dan juga lebih rentan di usia dewasa awal. Selain itu, Kibona dan M gaya (2015) mengungkapkan bahwa seseorang menjadi lebih tergantung pada masa remaja. (Maulina & Faradina, 2020). Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan Smartphone dan determinan perilaku agresif pada remaja.(Fauzi et al., 2020) Hasil menunjukkan bahwa sebgaaian besar gangguan perilaku agresif masuk dalam katagori sedang. Meningkatnya penggunaan smartphone lebih terlihat sebagai gejala kecanduan (S. Cha and Seo, 2018). Selain itu juga ada terdapat tanda kecanduan pada remaja yaitu merasa gelisah saat tidak memegang smartphone. Oleh karena itu, dianggap kebutuhan yang paling penting harus dipenuhi. Hasil lainnya menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berlebihan menimbulkan perilaku agresif dalam katagori sedang. Artinya penggunaan smartphone terlalu lama tidak terlalu menimbulkan perilaku agresif pada remaja. Haug (2015) menyatakan bahwa gejala Smartphone adiksi muncul ketika penggunaan smatphone lebih lama dari biasanya. Namun, waktu yang dihabiskan

menggunakan smartphone dianggap suatu hal yang wajar (Hussain Griffiths and Sheffield, 2017). Selain itu ada beberapa orang beranggapan bahwa mereka tidak juga terlalu lama memainkan smartphone. Menurut pawlowska dan potenska (dalam Bolle, 2014), laki-laki tertarik menggunakan smartphone untuk kesenangan pribadinya, sedangkan perempuan menggunakan smartphone untuk memenuhi kesenangan sosial, dan menjaga hubungan. Perempuan lebih banyak menggunakan smartphone dari laki-laki untuk menjaga hubungan sosial, sehingga hal tersebut menjadikan mereka cenderung tidak bisa lepas dengan smartphone (Rifat et al., 2022).

Simpulan

Dengan semakin meningkatnya penggunaan smartphone menjadi sebuah trend kehidupan yang saat ini, kecanduan smartphone menyebabkan gangguan sosial seperti terganggunya interaksi pada orang-orang dan lingkungan sekitar. Orang yang mengalami kecemasan dalam berinteraksi secara online menjadi cara aman untuk berinteraksi dibandingkan secara langsung. selain berdampak negatif, penggunaan smartphone juga memberikan dampak positif bagi penggunanya yaitu seperti adanya internet yang dapat memberikan informasi dan berkomunikasi dari dunia luar. Smartphone salah satu alat komunikasi yang paling sering digunakan dan diminati oleh masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berdasarkan hasil penelitian diatas smartphone addiction dan perilaku agresif ada pada tingkat sedang. smartphone addiction perilaku agresif lebih banyak penggunanya di usia 19-20 tahun. Hal ini dikarenakan kategori usia tersebut sangat aktif dalam menggunakan smartphone dan juga lebih rentan pada tahap masa perkembangan dewasa awal. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak smartphone addiction terhadap perilaku agresif.

berdasar hasil kesimpulan peneliti diatas maka saran untuk, 1) orang tua terhadap anak yang mengalami kecanduan smartphone, agar lebih aktif dalam mengetahui aktivitas anak dan lebih memberi respon baik kepada anak dengan menanyakan hal-hal kecil seperti, kenapa dan ada apa. dengan pertanyaan-pertanyaan seperti itu dapat membuat anak perlahan mengabaikan smartphone dan bisa lebih terbuka kepada orang tua. 2) peneliti lebih lanjut agar melakukan penelitian secara mendalam tentang hilangnya rasa sosialisasi remaja pada saat ini yang disebabkan oleh kecanduan smartphone. seperti, kenapa seseorang lebih senang bersosialisasi secara online dibandingkan offline.

References

- Anwar, D. F., & Anidar, J. (2018). Hubungan Antara Frustrasi Dengan Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas Ix Di Mtsn 1 Pesisir Selatan. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 4(1), 87–99.
- Fauzi, A., Apriliyanti, T. E., Khoir, M., & Hamu, A. H. (2020). Indikasi kecanduan smartphone pada remaja di surabaya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Vol*, 8(2).
- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti, I. (2020). Pengaruh smartphone addiction terhadap perilaku agresif pada remaja. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 15(2), 182–191.

- Hs, A. H., & Hidayat, B. (2021). Solusi Gangguan Smartphone Addiction Berdasarkan Pendekatan Psikologi Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 65–78.
- Maulina, S., & Faradina, S. (2020). Kecenderungan Adiksi Smartphone Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Usia. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(1), 24–37.
- Mulyati, T., & Frieda, N. R. H. (2019). Kecanduan smartphone ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 1307–1316.
- Pratiwi, S. R. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna Game Online. *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1–9.
- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). *Fenomena perilaku agresif pada remaja dan penanganan secara psikologis*.
- Rifat, M. J., Donanti, E., & Mahmud, A. (2022). Hubungan Smartphone Addiction dengan Jenis Kelamin pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Yarsi Angkatan 2020 dan Tinjauannya Menurut Islam. *Junior Medical Journal*, 1(4), 383–389.
- Wahidah, P. W. (2019). Hubungan antara kecanduan game online smartphone dengan perilaku agresif pada siswa. *Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Widodo, Y. P., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMK BHAKTI PRAJA SLAWI. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 13(1), 100–106.