

Deskripsi tingkat kecanduan *smartphone* berdasarkan minat sosial

Afuan Yuza Putra¹, Ifdil Ifdil², Afdal Afdal³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

e-mail: afuanyuza@gmail.com

Abstract: Smartphone addiction has recently become a phenomenon that is easy to find, the thing that causes addiction is based on the desire of individuals to obtain self-acceptance of social development. The purpose of this study is; (1) Describe the smartphone addiction level for guidance and counseling students in the year of 2015, (2) describe the conditions of social interest in guidance and counseling students in 2015. This research is a descriptive type research with quantitative methods. The population of the study were Guidance and Counseling students of the Faculty of Education, State University of Padang, in the year of 2015, there were 120 students, with a sample of 84 students. Sampling using purposive random sampling technique. The results of the study revealed that in general students experienced a condition of smartphone addiction in the moderately opium category with the condition of student social interest at the medium category level. Based on research findings, it is advisable for Counselors to be able to provide guidance at the prevention stage for students not to experience smartphone addiction and Counselors can work together with peers to handle students who are addicted to smartphones.

Keywords: smartphone addiction, social interest

Received February 01, 2019;
Revised February 05, 2019;
Accepted February 07, 2019;
Published Online February 11, 2019

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

Pendahuluan

Globalisasi merupakan sebuah proses terbentuknya suatu sistem organisasi dan komunikasi antar masyarakat yang berada di seluruh dunia yang bertujuan untuk mengikuti sistem dan kaidah-kaidah tertentu yang sama (Soermardjan, 2016). Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini semakin pesat, hal ini dibuktikan dengan banyaknya alat-alat teknologi yang semakin canggih, seperti laptop, smartphone, iPad, tablet dan masih banyak lagi. Teknologi tersebut diciptakan untuk membantu manusia yang saat

sekarang ini harus memiliki mobilitas yang tinggi. Salah satu bukti yang menunjukkan perkembangan teknologi ini adalah munculnya *smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah *device* yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi (seperti menelepon atau sms) juga di dalamnya terdapat fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA) dan berkemampuan seperti layaknya komputer (Mayasari, 2012).

Smartphone atau ponsel cerdas merupakan kombinasi dari PDA dan ponsel, namun lebih berfokus pada bagian ponselnya. *Smartphone* ini mengintegrasikan kemampuan ponsel dengan fitur komputer PDA. *Smartphone* mampu menyimpan informasi, email, dan instalasi program, seperti menggunakan *mobile-phone* dalam satu *device*. *Smartphone* biasanya berorientasi pada fitur ponsel dibanding dengan fitur PDA. Sebagian besar perangkat *mobile* yang melebihi kemampuan ponsel dapat dikategorikan sebagai *smartphone*. Banyak yang mendefinisikan *smartphone* adalah ponsel yang di dalamnya berisi inovasi *gadget* termutakhir (Chuzaimah, Mabruroh dan Dihan, 2010).

Guo, Wang dan Zhu (2016) menyatakan *smartphone* di Indonesia diprediksi meningkat dari 16% di 2014 menjadi 32% di 2015, atau naik tiga kali lipat. Mereka menggunakan *smartphone* untuk kepentingan jejaring sosial dan chatting. Temuan itu dilaporkan Ericsson Labyang melakukan riset sejak awal 2015 hingga 2016 kepada 6.600 responden di seluruh Indonesia. Temuan ini menyatakan orang yang sudah memiliki *smartphone* maupun yang belum memiliki *smartphone*, di tahun 2016 akan membeli *smartphone*. Di perkotaan, pertumbuhan naik 18% pada 2015 menjadi 32% di pedesaan angka penggunanya naik dari 15% menjadi 31% (Intana, 2016).

Indonesia merupakan negara urutan ke 11 pecandu *smartphone* di dunia, total pengguna *smartphone* di Indonesia 27 juta. Meledaknya populasi kelas menengah di Indonesia dan semakin meningkatnya pendapatan per-kapita, membuat adopsi *smartphone* semakin meningkat di tanah air. Terlebih ponsel menjadi sarana utama dalam mengakses internet (Kristo, 2013).

Ferguson & Perse (dalam Giles, 2003:268) menyatakan bahwa penggunaan internet melalui *smartphone* yang berlebih ditujukan lebih banyak untuk kepentingan penjalinan hubungan sosial dari pada pengumpulan informasi tentang pelajaran. Teknologi komunikasi dalam wujud ponsel merupakan fenomena yang paling unik dan menarik dalam penggunaannya tetapi dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu ponsel, juga terdapat banyak dampak negatif yang bermunculan. Bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Menurut Budyatna (dalam Ina, 2006) munculnya penggunaan ponsel dapat mempengaruhi proses yang bersifat transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun pada interaksi tatap muka

Sedangkan Simanjuntak (dalam Ina, 2006) menyatakan aspek sosial telepon selular paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan ponsel. Yaitu: terhadap semua individu yang menggunakan ponsel tersebut, terhadap interaksi-interaksi antar individu, terhadap pertemuan tatap muka, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi dan terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan-kelembagaan masyarakat.

Selain itu, dampak negatif kecanduan internet melalui *Smartphone* menurut Budhyati (2012) antara lain: (1) perkelahian sebagai akibat dari kecanduan game online yang bertema kekerasan, peperangan, terorisme, (2) perkataan yang kotor, kasar, tidak senonoh, saling mengejek antar teman yang bermula dari penulisan status di facebook, atau twitter, dan jejaring sosial lainnya, (3) penipuan, melalui media internet rentan sekali terjadi penipuan dengan memasang iklan-iklan jual beli barang dengan harga murah, (4) pemalsuan identitas, melalui jejaring sosial facebook, twitter, instagram, whatsapp dan lain-lain dengan menemukan teman yang baru dikenalnya sehingga memudahkan untuk menipu dan dapat menghindari dari tanggung jawab jika melakukan untuk menipu dan dapat menghindari dari tanggung jawab jika melakukan tindakan merugikan orang lain.

Qomariah (2009) menyatakan pengguna internet di kalangan remaja perkotaan lebih banyak ditujukan untuk aktivitas kesenangan dari pada untuk kepentingan lainnya seperti pencarian informasi, komunikasi, dan transaksi. Remaja merupakan kelompok manusia penuh potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama (Hurlock, 1980). Respon kaum remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah *smartphone* cukup tinggi. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Senada dengan hal tersebut, Erikson (dalam Santrock, 2002) mengemukakan pada masa remaja menuju dewasa, seseorang belum memiliki identitas ego, cenderung berkelompok kepada teman seusianya dan memiliki emosi yang belum labil. Pada masa tersebut, sesuai dengan usia dalam strata pendidikan yang pada mayoritasnya adalah sedang berada pada bangku perkuliahan (mahasiswa perguruan tinggi), sehingga dapat dipastikan bahwa mahasiswa merupakan salah satu occupation yang dominan aktif menggunakan media smartphone (Chiu, 2014).

Novianto (dalam Karuniawan, 2013) menyatakan aktivitas pelajar (mahasiswa) dalam penggunaan media smartphone dapat dilihat dari pemenuhan atas kebutuhan sehari-hari pada kegiatan proses belajar, seperti halnya kebutuhan informasi dalam menunjang kualitas akademik dengan mempertimbangkan relevansi dan kredibilitasnya. Proses akademis belajar mengajar melalui penggunaan fasilitas media internet merupakan bagian tetap yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan belajar mahasiswa. Oleh sebab itu sarana media internet saat ini telah dipermudah melalui proses penggunaannya yaitu dengan media smartphone.

Fasilitas kemudahan pada smartphone dapat menjadikan seorang mahasiswa tidak merasakan adanya dampak negatif dari penggunaan smartphone. Mahasiswa sebagai pengguna smartphone hanya berfikir secara sederhana, tidak peduli terhadap pengelolaan kehidupan pribadi dan kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya. Hal tersebut menjadikan seorang mahasiswa semakin sibuk dan aktif dalam penggunaan smartphone pada kehidupan perkuliahan, sehingga memungkinkan untuk munculnya kondisi penurunan kualitas dalam kehidupannya (Karuniawan, 2013)

Penggunaan smartphone dapat mempengaruhi proses interaksi yang bersifat tatap muka. Hal ini senada yang disampaikan Budyatna (dalam Ina, 2006) bahwa menggunakan ponsel dapat mengakibatkan proses interaksi yang bersifat transaksional akan mengalami penurunan kualitas. Menurut Adler (dalam Hunsen, 1977:73) menjelaskan dalam struktur kepribadian yang dimiliki oleh manusia terdapat aspek minat sosial yang digambarkan sebagai perasaan untuk berkomunitas secara fisik, sehingga dapat disimpulkan minat sosial yang dimiliki pengguna smartphone bermasalah.

Selanjutnya, Adler (dalam Hunsen, 1977:73) mengemukakan manusia lahir dengan tubuh yang lemah dan kondisi yang mengarah kepada orang lain. Oleh karena itu, perasaan menyatu dengan orang lain (minat sosial) sudah menjadi sifat manusia dan merupakan standar akhir dari kesehatan psikologis. Lebih spesifik, prinsip utama dalam teori Adler bisa diuraikan dalam bentuk kerangka. Menurut Adler (dalam Feist, 2012) Ada beberapa adaptasi dari daftar yang menggambarkan pernyataan akhir dari psikologi individual, di antaranya (1) kekuatan dinamis di balik perilaku manusia adalah berjuang untuk meraih keberhasilan atau superioritas, (2) persepsi subjektif manusia membentuk perilaku dan kepribadiannya, (3) kepribadian itu menyatu dan konsistensi diri, (4) nilai dari semua aktivitas manusia harus dilihat dari sudut pandang minat sosial, (5) struktur kepribadian self-consistent berkembang menjadi gaya hidup seseorang, (6) gaya hidup dibentuk oleh daya kreatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2017 di Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, ditemukan adanya mahasiswa yang bermain smartphone dan tidak menghiraukan orang lain karena sibuk dengan membuka layanan media sosial dan game online, berbicara sendiri, tertawa sendiri saat melihat smartphone-nya, dan terdapat beberapa mahasiswa yang sedang mengakses situs porno. Lebih lanjut, juga diperoleh individu yang sedang memojokkan diri di salah satu sudut bangunan kampus dengan kondisi smartphone yang ter-charger dan sedang asik bernyanyi dengan waktu yang cukup lama.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara pada 29-30 Maret 2017 kepada lima orang mahasiswa BK FIP UNP tahun masuk 2015 yang teridentifikasi kecanduan smartphone berdasarkan rekomendasi teman sebaya bahwa individu yang teridentifikasi kecanduan smartphone cenderung akan merasa puas bisa menggunakan smartphone dengan koneksi internet dan akan merasa gelisah apabila smartphone-nya tertinggal, lowbat atau tidak terkoneksi ke internet.

Dari hasil penelitian terdahulu dan hasil wawancara serta observasi tersebut, maka menarik dan penting untuk diteliti secara ilmiah, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Deskripsi Tingkat Kecanduan Smartphone Berdasarkan Minat Sosial”.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian jenis deskriptif dengan metode kuantitatif. Populasi penelitian adalah mahasiswa Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang tahun masuk 2015 berjumlah 120 mahasiswa, sampelnya berjumlah 84 orang mahasiswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik purposive random sampling.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian disajikan dan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian yang telah diajukan sebelumnya yaitu; (1) tingkat kecanduan smartphone mahasiswa bimbingan dan konseling tahun masuk 2015, (2) kondisi struktur kepribadian mahasiswa bimbingan dan konseling tahun masuk 2015 pada aspek minat sosial.

Tingkat kecanduan *smartphone* mahasiswa bimbingan dan konseling TM 2015

Tingkat kecanduan mahasiswa BK TM 2015 dalam penggunaan *smartphone* yang berkaitan dengan minat sosial berdasarkan kriteria pengelompokan data deskriptif hasil penelitian, yaitu: (1). Kategori sangat candu terlihat pada indikator orientasi hubungan dunia maya dan penggunaan yang berlebihan, (2) kategori candu terlihat pada indikator pengguna merasa baik dan benar dan tidak adanya proses untuk menghilangkan kecanduan, (3) kategori cukup candu terlihat pada indikator mengganggu kehidupan sehari-hari, (4) kategori kurang candu terlihat pada indikator kesediaan diri terhadap ketidaksukaan. Diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Kecanduan Smartphone berdasarkan minat social (n=84)

Krite	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangatcandu	≥	1	1,1
Can	61-	2	31
Cukupcandu	41-	4	58,3
Kurangcandu	21-	8	9,5
Belumcandu	≤	0	0
Total	>81	84	100%

Dari Tabel 3 di atas terlihat bahwa kondisi kecanduan *smartphone* pada kategori sangat candu berada pada persentase 1,1% dengan frekuensi 1 orang. Kemudian kondisi kecanduan *smartphone* pada kategori candu berada pada persentase 31% dengan frekuensi 26 orang. Setelah itu kondisi kecanduan *smartphone* pada kategori cukup candu berada pada persentase 58,3% dengan frekuensi 49 orang. Selanjutnya kondisi kecanduan *smartphone* pada kategori kurang candu berada pada persentase 9,5% dengan frekuensi 8 orang. Dan yang terakhir kondisi kecanduan *smartphone* pada kategori belum candu tidak ada.

Berdasarkan paparan hasil penelitian pada kondisi kecanduan *smartphone* mahasiswa BK FIP UNP TM 2015 yang pada umumnya berada pada kategori tingkat cukup candu. Hal ini harus dipahami bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tingkat kecanduan *smartphone* mahasiswa. Sesuai dengan pendapat Kwon, et al (2013) ada beberapa kriteria ataupun ciri pecandu *smartphone* seperti Daily-life disturbance, Positive anticipation, Withdrawal, Cyberspace, Overuse, Tolerance.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menyebutkan bahwa 84 mahasiswa BK FIP UNP TM 2015 teridentifikasi kecanduan *smartphone*. Dengan jabaran per indikator, (1) Mengganggu kehidupan sehari-hari berada pada tingkat cukup candu dengan rata-rata skor 13,7, (2) Pengguna merasa baik dan benar berada pada tingkat cukup candu dengan rata-rata skor 26,7, (3) Tidak adanya proses untuk menghilangkan kecanduan berada pada tingkat cukup candu dengan rata-rata skor 14,8, (4) Penggunaan yang berlebihan berada pada tingkat cukup candu dengan rata-rata skor 8,3, (5) Orientasi pada dunia berada pada tingkat cukup candu dengan rata-rata skor 14,9, (6) Kesediaan diri terhadap ketidaksukaan berada pada tingkat candu dengan rata-rata skor 9,6.

Ferguson & Perse (Giles 2003) mengemukakan bahwa penggunaan smartphone yang berlebih ditujukan lebih banyak untuk kepentingan penjalinan hubungan sosial dari pada pengumpulan informasi tentang pelajaran. Hasil penelitian ini ditemukan pada indikator kelima yakni orientasi pada dunia maya. Dua hal ini mengarahkan pandangan yang sama bahwa mahasiswa yang kecanduan smartphone menginginkan adanya interaksi yang terjalin melalui smartphone.

Karuniawan (2013) mengemukakan bahwa seorang mahasiswa semakin sibuk dan aktif dalam penggunaan smartphone pada kehidupan perkuliahan, sehingga memungkinkan untuk munculnya kondisi penurunan kualitas dalam kehidupannya. Sesuai dengan hasil penelitian ini ditemukan pada indikator keempat yakni penggunaan yang berlebihan. Dua hal ini mengarahkan pandangan yang sama bahwa mahasiswa yang kecanduan smartphone akan mengalami penurunan kualitas di dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan smartphone pada mahasiswa berada pada kategori cukup candu dengan skor tertinggi berada pada indikator keenam dengan rata-rata skor 9,6. Bimbingan kelompok merupakan salah satu cara untuk dapat meningkatkan asertivitas siswa. Dengan bimbingan kelompok guru bimbingan dan konseling akan dapat memberikan bimbingan secara terstruktur. Apabila kegiatan ini dilakukan dengan baik dan sesuai prosedur, maka siswa akan dapat memahami topik yang dibahas dengan baik, salah satunya topik tentang mencegah penyalahgunaan narkoba. Salah satu tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2012) dalam Firman, F. (2018b) yaitu berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Pada bimbingan kelompok yang dilaksanakan, anggota kelompok dapat melatih kemampuannya untuk mengkomunikasikan hak-haknya untuk menyampaikan pendapat sebagai upaya untuk meningkatkan asertivitas siswa.

Kondisi struktur kepribadian mahasiswa bimbingan dan konseling TM 2015 pada aspek minat sosial.

Gambaran struktur kepribadian mahasiswa BK TM 2015 dengan berdasarkan tingkat minat sosial dari rentang lima dimulai dengan sangat rendah hingga sangat tinggi. kriteria pengelompokan data deskriptif hasil penelitian, diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Gambaran Minat Sosial mahasiswa BK TM 2015 (n=84)

Krite	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	27	32,1
Tin	41	49
Seda	12	14,3
Rend	4	5
Sangat Rendah	0	0
Total	84	100%

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa 32,1% mahasiswa berada pada kriteria minat social sangat tinggi, dengan frekuensi 27 orang. Selanjutnya diketahui bahwa 49% mahasiswa berada pada kriteria minat sosial tinggi, dengan frekuensi 41 orang. Setelah itu diketahui bahwa 14,2% mahasiswa berada pada kriteria minat sosial sedang, dengan frekuensi 12 orang. Kemudian diketahui bahwa 5% mahasiswa berada pada kriteria minat sosial rendah, dengan frekuensi 4 orang. Terakhir mahasiswa yang berada pada kriteria minat sosial sangat rendah tidak ada. Selanjutnya secara rinci deskripsi minat sosial mahasiswa BK TM 2015 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Gambaran rata-rata (Mean) dan persentase (%) Minat Sosial mahasiswa BK FIP UNP TM 2015

Sub Variabel	Ideal	Tertinggi	Terendah	Skor Total	Rata-rata	Sd	Ket.
Minat Sosial	14	14	4	850	10.1	2.3	Sedang

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa gambaran minat sosial mahasiswa BK FIP UNP TM 2015 secara keseluruhan dengan skor tertinggi yang dicapai mahasiswa yaitu sebesar 14, dan skor terendah berada pada

nilai 4, skor total mencapai 850, dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 10,1 dan standar deviasi pada nilai 2,3 sehingga dapat diinterpretasikan kondisi minat sosial mahasiswa BK FIP UNP TM 2015 pada umumnya berada pada tingkat kategori sedang.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Adler (dalam Feist, 2012) mengemukakan bahwa minat sosial sebagai sikap keterikatan dengan umat manusia secara umum maupun sebagai empati untuk setiap anggota masyarakat. Minat sosial termanifestasikan dalam bentuk kerja sama dengan orang lain untuk kemajuan sosial dari pada keuntungan pribadi.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menyebutkan bahwa mahasiswa BK FIP UNP TM 2015 mengalami kondisi minat sosial yang berbeda namun bertujuan sama, yakni untuk bekerja sama dengan orang lain. Sesuai dengan jabaran per indikator, (1) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori sangat tinggi dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori candu dengan jumlah 6 orang, (2) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori sangat tinggi dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori cukup candu dengan jumlah 17 orang, (3) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori sangat tinggi dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori kurang candu dengan jumlah 4 orang, (4) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori tinggi dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori sangat candu dengan jumlah 1 orang, (5) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori tinggi dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori candu dengan jumlah 14 orang, (6) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori tinggi dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori cukup candu dengan jumlah 22 orang, (7) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori tinggi dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori kurang candu dengan jumlah 4 orang, (8) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori sedang dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori candu dengan jumlah 4 orang, (9) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori sedang dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori cukup candu dengan jumlah 8 orang, (10) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori rendah dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori candu dengan jumlah 2 orang, (11) kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori rendah dan mengalami kecanduan smartphone pada kategori cukup candu dengan jumlah 2 orang dan, (12) tidak ditemukan kondisi minat sosial mahasiswa pada kategori sangat rendah.

Dwijo Seputro Heriawan (dalam Herry, 2010) mengemukakan rincian pokok teori Adler mengenai kepribadian yang normal/sehat adalah sebagai berikut : 1) Satu-satunya kekuatan dinamik yang melatarbelakangi aktivitas manusia adalah perjuangan untuk sukses atau menjadi superior; 2) Persepsi subjektif individu membentuk tingkahlaku dan kepribadian; 3) Semua fenomena psikologis disatukan didalam diri individu dalam bentuk self; 4) Manfaat dari aktivitas manusia harus dilihat dari sudut pandang minat social; 5) Semua potensi manusia dikembangkan sesuai dengan gaya hidup dari self. Gaya hidup dikembangkan melalui kreatif individu.

Senada dengan hasil penelitian ini yang menyebutkan bahwa mahasiswa yang memiliki kondisi minat sosial sangat tinggi mengalami kecanduan smartphone sebanyak 32,14%, mahasiswa yang memiliki kondisi minat sosial tinggi mengalami kecanduan smartphone sebanyak 49%, mahasiswa yang memiliki kondisi minat sosial sedang mengalami kecanduan smartphone sebanyak 14,3%, mahasiswa yang memiliki kondisi minat sosial rendah sebanyak 5%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat sosial mahasiswa yang mengalami kecanduan smartphone cenderung tinggi, hal ini bisa terjadi karena mahasiswa lebih merasa mendapatkan penerimaan diri dari aktifitas penggunaan smartphone tersebut, memilih untuk menggunakan smartphone disaat waktu luang agar waktunya terasa lebih bermanfaat, mengakses informasi dari koneksi internet, bermain game online dan berinteraksi lebih mendalam dengan teman sebaya melalui media sosial. Namun sebaliknya, mahasiswa yang memiliki minat sosial rendah tidak teridentifikasi mengalami kecanduan smartphone. Hal ini bisa terjadi karena mahasiswa dengan minat sosial yang rendah tidak menyesuaikan diri dengan perkembangan sosial dan tuntutan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

References

- Anna, L. K. (2010). Waspadai Efek Buruk Smartphone. (Online) Kompas:<http://m.kompas.com/news/read/2010/06/18/14191253/waspadai-efek-buruk-smartphone>. Diakses 20 Maret 2017
- Budhyati, A. MZ. (2012). Pengaruh internet terhadap kenakalan remaja. Prosiding seminar nasional aplikasi sains & teknologi (SNAST) periode III ISSN: 1979-911X. Yogyakarta, 3 Maret 2016
- Chaplin, J.P. (2008). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Chiu, Shao-I. (2014). The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: A meditation model of learning self efficacy. *Computers in Human Behavior*, 34, (2014) 49-57.
- Chuzaimah, Mabruroh, Dihan. F.N. (2010). Smartphone: Antara kebutuhan dan E-Lifestyle. Seminar Nasional Informatika ISSN: 1997-2328. UPN "Veteran" Yogyakarta.
- Elster, Jon. (1999). *Addiction Entries and exits*. New York: Rusel Sage Foundation. Feist, J. Feist, G. J. (2012). *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika
- Guo, Chuanxiong, Wang, Helen J, Zhu, Wenwu. (2016). (Online) Smartphone attacks and defences. Microsoft research asia. Diakses 20 Maret 2017
- Hunsen, J.C., Richard R. S & Richard W. (1977). *Counseling: Theory and Process*. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Herry seputro. (2010). Rincian Teori Adler. (Online) Artikel rincian pokok teori Adler mengenai kepribadian. herryseputro.guru-indonesia.net. Diakses 19 Maret 2017
- Intana, lila. (2016). Tahun ini pengguna smartphone naik 3 kali lipat. (Online) SWA: <http://swa.co.id/tnologi/tahun-ini-pengguna-smartphone-naik-tiga-kali-lipat>. diakses 20 Maret 2017
- Juju, dominikus & Studio, matamaya. (2009). *Kumpulan Aplikasi Windows Mobile*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Karuniawan, A., & Cahyati, I.Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan smartphone Addiction pada mahasiswa pengguna smartphone. *Jurnal psikologi klinis dan kesehatan mental*, 2 (1).
- Kristo, Fino Yurio. (2013). Ini dia negara paling kecanduan smartphone. (Online) <http://m.detik.com/inet/read/2013/04/05/103617/22122/ini-dia-negara-paling-kecanduan-smartpone>. diakses 20 Maret 2017
- Kwon, Min et al. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *Jurnal Penelitian. Plos One. Volume 8 Issues 2*.
- Mayasari, Hesti. (2012). Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smartphone). *Jurnal Manajemen dan kewirausahaan Fakultas Ekonomi Universitas Tamansiswa*. 3 (1).
- Pamungkas, H. W. (2014). Interkasi Orangtua dengan Anak dalam Menghadapi Teknologi Komunikasi Internet (Studi SMA Rahdi Usman). *Jurnal Tesis PMIS Untan-Prodi Sosiologi- 2014 Pontianak: Tanjung Pura*
- Prayitno. (1998). *Konseling Pancawaskita*. Padang : BK FIP IKIP Padang
- Qomariah, A. N. (2009). Perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja perkotaan. *Tahun 1 nomor 1* 2009. (Online) <http://palimpsest.fisip.unair.ac.id/images/pdf/astutik.pdf> palimpsest jurnal ilmu informasi dan perpustakaan. Diakses 20 Maret 2017
- Santrock, J.W. (2002). *Life span development: perkembangan masa hidup*. Edisi ke-5. Jakarta: Erlangga.
- Surya, Mohamad. (2003). *Teori-Teori Konseling*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy
- Taufik. (2009). *Model-model Konseling*. Padang : BK FIP UNP
- Yuwanto, L. (2013). Pengembangan Alat Ukur Blackberry Addiction. *Jurnal proceeding PESSAT*. Bandung. 8-9 Oktober 2013. Vol. 05 Oktober 2013. ISSM:1858-2559.
- Zheng, Pei and Ni, Lionel. (2006). *Smartphone And Next Generation Mobile Computing*. San Fransisco: Elsevier