



## TINGKAT KECANDUAN SMARTPHONE SISWA SMAN 1 SARIWANGI TAHUN 2023

Ahmad Rizal Mufti\*, Amung Ma'mun, Berliana

Sekolah Pascasarjana Magister Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Correspondence: \*E-mail: [ahmad.rizalm@gmail.com](mailto:ahmad.rizalm@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research is to determine the level of smartphone addiction at SMAN 1 Sariwangi. This research uses a quantitative survey method and involves 173 respondents. Data was collected using the adaptation scale of the Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV). The results of the study show that the level of smartphone addiction among students at SMAN 1 Sariwangi in 2023 is low, with an average dependency score of 28.72, below the addiction threshold for males and females. In addition, the duration of smartphone use has a significant contribution to the level of smartphone addiction. This research provides a basis for planning interventions that can improve literacy and academic performance in schools.*

© 2024 Edusentris: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran

### ARTICLE INFO

**Article History:**

Submitted/Received: 29 Nov 2023

First Revised: 3 Jan 2024

Accepted: 10 Feb 2024

First Available online: 1 Mar 2024

Publication Date: 1 Mar 2024

**Keywords:** Bibliometrics, Digital Literacy, Elementary School

## 1. PENDAHULUAN

Melalui kebijakan Merdeka Belajar, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia berkomitmen untuk meningkatkan sistem pendidikan di negara ini. Salah satu langkah yang diambil adalah melalui implementasi Asesmen Nasional (AN) dan Rapor Pendidikan. Kedua alat ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang situasi pendidikan di Indonesia dan mendorong peningkatan kualitas Pendidikan (kemendikbud, 2023).

Rapor Pendidikan adalah sebuah platform yang mengintegrasikan berbagai jenis data pendidikan, termasuk data dari Asesmen Nasional (AN), untuk memberikan pandangan yang komprehensif tentang kondisi pendidikan di Indonesia. AN bertugas untuk mengevaluasi kualitas hasil belajar, proses belajar, dan lingkungan belajar, dan mencakup alat-alat penting seperti Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Lingkungan Belajar (Sulingjar), dan Survei Karakter. Platform Rapor Pendidikan juga berfungsi untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh satuan pendidikan dan membantu dalam merencanakan peningkatan kualitas. Rapor Pendidikan, yang diluncurkan pada Juli 2023, digunakan oleh pemerintah daerah sebagai alat untuk menilai kualitas pendidikan di wilayah mereka. Platform ini berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan kegiatan dan anggaran untuk peningkatan kualitas pendidikan, dengan berpedoman pada Standar Pelayanan Minimal (SPM) Pendidikan (kemendikbud, 2023).

Menurut laporan pendidikan Kemendikbud yang membandingkan data tahun 2022, SMAN 1 SARIWANGI telah mencapai peningkatan signifikan dalam kemampuan numerasi, menjadi indikator dengan hasil terbaik di antara semua pencapaian tahun ini. Namun, ada beberapa area yang masih perlu ditingkatkan. Kemampuan literasi, khususnya dalam aspek kompetensi membaca teks informasi, masih menjadi tantangan. Skor capaian kemampuan literasi tahun ini adalah 62,22, menunjukkan penurunan sebesar 12,5% dari skor tahun 2022 yang sebesar 71,11. Selain itu, karakter dan iklim keamanan sekolah juga mengalami penurunan, masing-masing sebesar 0,89 dan 3,93 (Kemendikbud, 2023).

Penggunaan *smartphone* selalu dijadikan aspek yang membuat penurunan kualitas peserta didik. Ada tiga alasan utama yang mendorong orang untuk menggunakan *smartphone*: mencari informasi melalui internet, menjalin hubungan dengan teman, dan sebagai media hiburan (Panji, 2014). Namun, ada juga dampak negatif yang terkait dengan penggunaan *smartphone*. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan kecanduan

*smartphone*, yang dikenal juga sebagai *smartphone* addiction (Kibona & Mgaya, 2015; Ithnain, Ghazali & Jaafar, 2018). Kecanduan *smartphone* adalah bentuk ketergantungan atau kecanduan pada *smartphone* yang dapat menyebabkan masalah sosial seperti isolasi diri dan kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, atau sebagai gangguan kontrol impuls pada individu (Kwon dkk., 2013a).

Kecanduan *smartphone* adalah masalah global yang juga berdampak di Asia. Studi yang dilakukan oleh Soni, Upadhyay, dan Jain (2017) pada 587 siswa SMA di India menemukan bahwa 53,62% dari mereka mengalami kecanduan *smartphone* tingkat tinggi dan 33,3% mengalami kecanduan tingkat rendah. Di Korea, penelitian oleh Cha dan Seo (2018) pada 1824 siswa SMA menunjukkan bahwa 30,9% dari mereka mengalami kecanduan *smartphone* tingkat tinggi dengan rata-rata penggunaan *smartphone* selama 6 jam per hari. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan jejaring sosial dan bermain game secara berlebihan adalah faktor prediktif kecanduan *smartphone*. Di Asia Tenggara, penelitian oleh Ithnain, dkk (2018) pada 396 mahasiswa di Malaysia menemukan bahwa hampir setengah dari mereka, atau 47,7%, mengalami kecanduan *smartphone* tingkat tinggi. Studi lain di Chiang Mai, Thailand pada 800 mahasiswa menunjukkan bahwa 45,8% dari mereka mengalami kecanduan *smartphone*, yang berdampak pada penurunan kesejahteraan psikologis mereka (Tangmunkongvorakul dkk., 2019).

Kecanduan *smartphone* juga menjadi masalah di Indonesia. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Tarlemba, Asrifuddin, dan Langi (2018) pada 173 siswa SMA di Manado menemukan bahwa 56,1% dari mereka mengalami kecanduan *smartphone*. Penelitian lain yang dilakukan pada 321 mahasiswa di Makassar untuk mengetahui tingkat dan tujuan penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa 81,3% dari mereka mengalami kecanduan *smartphone* dengan rata-rata penggunaan 6 jam per hari. Tujuan utama penggunaan *smartphone* adalah untuk mengakses media sosial (Lukman, 2018).

Kecanduan *smartphone* berbeda dengan kecanduan internet. Kecanduan internet biasanya terkait dengan kecanduan game dan chatting, sementara kecanduan *smartphone* lebih berkaitan dengan kecanduan terhadap aplikasi dan fitur yang ada di *smartphone*, seperti pemutar musik, kamera, media sosial, dan aplikasi edit foto (Kim, 2013). Penelitian menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* merasa bahwa *smartphone* adalah bagian penting dari hidup mereka dan merasa kosong tanpa keberadaan *smartphone*. Mereka menunjukkan perilaku seperti kesulitan berkonsentrasi saat belajar atau

bekerja, melupakan tugas yang telah direncanakan, selalu membawa pengisi daya ke mana pun mereka pergi, merasa memiliki hubungan yang lebih dekat dengan teman-teman di aplikasi *smartphone*, merasa senang dan dapat menghilangkan stres saat menggunakan *smartphone*, dan merasa hampa tanpa *smartphone* (Kwon dkk., 2013a).

Sebuah penelitian terkait kecanduan *smartphone* dilakukan oleh Lurhmann dari Universitas Stanford pada tahun 2010. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa dari 200 subjek yang menggunakan *smartphone*, semua subjek sangat aktif dalam penggunaannya dan banyak yang menganggap *smartphone* sebagai bagian integral dari gaya hidup mereka. Secara keseluruhan, 10% dari subjek sepenuhnya kecanduan *smartphone*, 34% hampir kecanduan, dan 6% mengklaim tidak kecanduan sama sekali. Selain itu, 75% dari subjek mengaku tidur dengan membawa *smartphone*, dan 69% lebih memilih untuk melupakan dompet mereka daripada meninggalkan *smartphone* mereka. Meskipun tingkat kecanduan berat tidak terlalu tinggi, 41% dari subjek merasa bahwa kehilangan *smartphone* adalah peristiwa yang tidak menyenangkan, dan 22% merasa bahwa kehilangan *smartphone* lebih buruk daripada apa pun (Hope, 2010).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai tingkat kecanduan penggunaan gawai di kalangan siswa SMAN 1 Sariwangi pada tahun 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut kecanduan gawai. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam mengatasi penurunan nilai literasi di SMAN 1 Sariwangi yang mungkin disebabkan oleh kecanduan gawai.

## **2. METODE**

### ***Populasi dan Sampel***

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI dan XII di SMAN 1 Sariwangi yang sebelumnya telah menjadi objek penilaian dalam rapor sekolah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah "Unrestricted Self-Selected Survey". Teknik ini memungkinkan siapa saja untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini didasarkan pada jumlah subjek yang merespon kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa kelas XI dan XII di SMAN 1 Sariwangi.

### ***Pengukuran***

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode survei. Variabel yang diteliti adalah kecanduan smartphone. Data dikumpulkan melalui metode skala. Instrumen yang digunakan adalah Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon, dkk (2013b). Skala ini terdiri dari 10 item dan memiliki reliabilitas sebesar 0.910. Skala ini mencakup lima dimensi, yaitu: gangguan kehidupan sehari-hari, penarikan diri, hubungan berorientasi dunia maya, penggunaan berlebihan, dan toleransi. Semua item dalam SAS-SV bersifat positif. Skala penilaian menggunakan model Likert dengan 6 pilihan jawaban. Skor diberikan mulai dari 1 untuk "sangat tidak setuju" hingga 6 untuk "sangat setuju". Laki-laki dengan skor di atas 31 dan perempuan dengan skor di atas 33 dianggap memiliki risiko kecanduan smartphone yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang memiliki skor di bawah angka tersebut.

Untuk mengetahui karakteristik data maka dilakukan proses analisis univariat, crosstab dan Chi-Square dengan menggunakan program spss.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### *Hasil*

Penelitian ini melibatkan total 173 subjek, yang terdiri dari 122 perempuan dan 51 laki-laki. Dengan demikian, perempuan mencakup 70.3% dari total subjek, sementara laki-laki mencakup 29.5%.

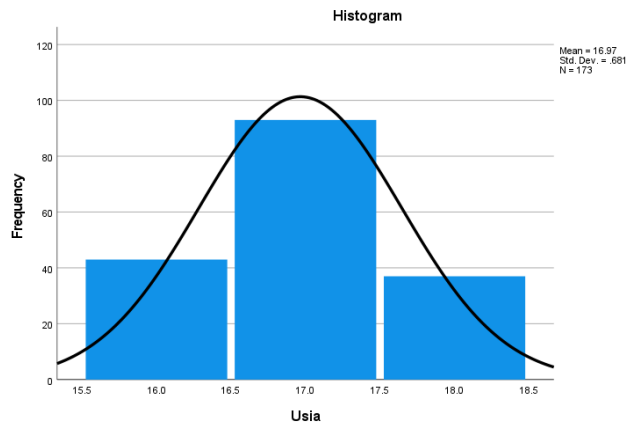
**Tabel 1.** Responden berdasarkan jenis kelamin

		jenis kelamin			
		F	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	51	29.5	29.5	29.5
	P	122	70.5	70.5	100.0
Total		173	100.0	100.0	

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa subjek penelitian berusia antara 16 hingga 18 tahun, dengan rata-rata usia sebesar 16.97 tahun dan standar deviasi sebesar 0.681. Distribusi usia subjek penelitian ini dapat dilihat dalam tabel dan histogram berikut.

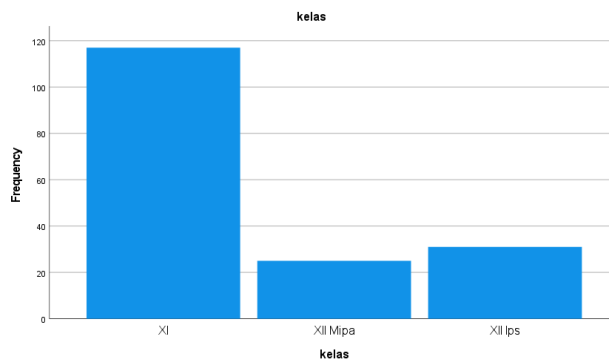
**Tabel 2.** Rentang usia responden

		Usia			
		F	%	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	43	24.9	24.9	24.9
	17	93	53.8	53.8	78.6
	18	37	21.4	21.4	100.0
Total		173	100.0	100.0	



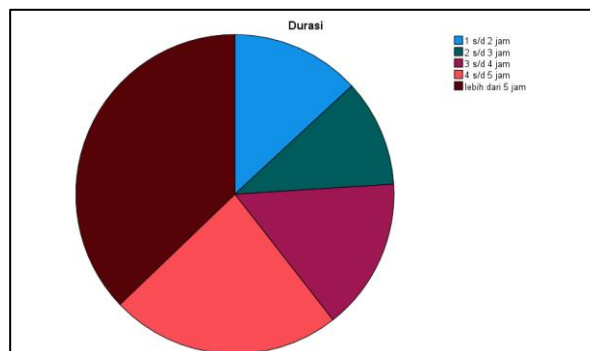
**Gambar 1** histogram rentang usia responden

Dari 173 kuesioner yang telah dikumpulkan, terdapat 117 subjek penelitian dari kelas XI, 25 subjek dari kelas XII Mipa, dan 31 subjek dari kelas XII IPS. Informasi ini dapat divisualisasikan dalam diagram berikut:



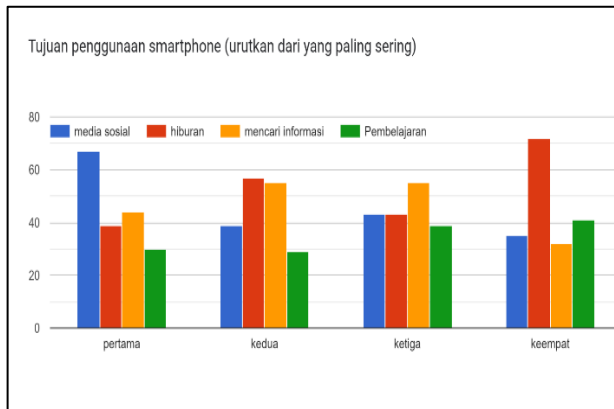
**Gambar 2** Responden berdasarkan kelas

Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh 173 subjek penelitian, penggunaan *smartphone* mereka adalah sebagai berikut: 22 orang atau 12.7% menggunakan *smartphone* antara 1 hingga 2 jam per hari, 19 orang atau 11% selama 2 hingga 3 jam, 26 orang atau 15% selama 3 hingga 4 jam, 41 orang atau 23.7% selama 4 hingga 5 jam, dan sisanya, 65 orang atau 37.6%, menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam per hari. Dengan demikian, lebih dari 50% siswa menggunakan *smartphone* mereka lebih dari 4 jam sehari. Distribusi ini dapat dilihat dalam diagram berikut:



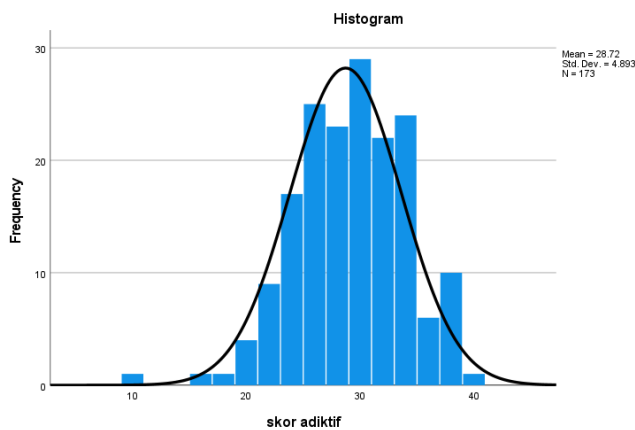
**Gambar 3** Durasi penggunaan smartphone responden

Dari data yang diperoleh, penggunaan *smartphone* oleh responden paling dominan untuk media sosial, yang menjadi pilihan pertama mereka. Hiburan menjadi pilihan kedua, diikuti oleh pencarian informasi sebagai pilihan ketiga. Meskipun penggunaan *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran masih rendah dan seringkali menjadi pilihan terakhir, ini menunjukkan potensi untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Detail lebih lanjut dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 4** Prioritas penggunaan *smartphone*

Informasi tentang tingkat ketergantungan terhadap *smartphone* dari 173 subjek penelitian telah diperoleh melalui pengisian kuesioner SAS-SV. Berikut adalah detailnya:



**Gambar 5** Skor adiktif responden

**Tabel 3** tingkat kecanduan responden

**tingkat adiktif**

			alid	Cu
			Percent	mulative
			t	Percent
				75
alid	endah 30	5.1	5.1	.1

				10
tinggi	3	4.9	4.9	0.0
total	73	00.0	00.0	

Analisis deskriptif mengenai tingkat ketergantungan terhadap *smartphone* menunjukkan bahwa mayoritas subjek, yaitu 75.1%, memiliki tingkat ketergantungan yang rendah. Sementara itu, 24.9% subjek lainnya memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi.

**Tabel 4 Analisis Deskriptif Penyebaran Frekuensi Data Demografi Tingkat *Smartphone Addiction***

No	Deskripsi Subjek	D Kategori	Tingkat Smartphone Addiction	
			Rendah (n)	Tinggi (p)
1	usia	6	30 (69.8%)	3 (30.2%)
2		7	30 (75.3%)	3 (24.7%)
3		8	30 (81.1%)	3 (18.9%)
4	jenis Kelamin	laki-	30 (80.4%)	3 (19.6%)
5		perempuan	30 (73%)	3 (27%)



			3
		8 0	
	K	7 (74.4%)	0 (25.6%)
elas	I		
	II	2 (84%)	4 (16%)
	Mipa		
		2 (68.8%)	9 (29%)
	II Ips		
	D s/d 2	8 (81.8%)	1 (18.2%)
urasi	jam		
	s/d 3	6 (84.2%)	1 (15.8%)
	jam		
	s/d 4	9 (73.1%)	1 (26.9%)
	jam		
	s/d 5	6 (87.8%)	3 (12.2%)
	jam		
	ebih dari 5	4 (63.1%)	4 (36.9%)
	jam		

\* $p < 0.05$

Analisis menunjukkan bahwa subjek berusia 18 tahun memiliki tingkat ketergantungan *smartphone* rendah tertinggi, sementara subjek berusia 16 tahun memiliki tingkat ketergantungan tinggi tertinggi. Perempuan cenderung memiliki tingkat ketergantungan tinggi, sedangkan laki-laki memiliki tingkat ketergantungan rendah. Subjek dari kelas XII Mipa umumnya memiliki tingkat ketergantungan rendah, sementara subjek dari kelas XII IPS memiliki tingkat ketergantungan tinggi. Subjek yang menggunakan *smartphone* selama 4-5 jam memiliki tingkat ketergantungan rendah tertinggi, sementara subjek yang menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam memiliki tingkat ketergantungan tinggi tertinggi.

Analisis data telah dilakukan dengan metode Crosstab dan Chi Square pada empat variabel demografi untuk mengetahui kontribusi mereka terhadap tingkat ketergantungan *smartphone*. Hasilnya menunjukkan bahwa usia, jenis kelamin, dan kelas, yang memiliki nilai signifikansi lebih dari 0.05 ( $p > 0.050$ ), tidak memberikan kontribusi signifikan. Sebaliknya,

variabel durasi penggunaan *smartphone*, dengan nilai signifikansi kurang dari 0.05 ( $p < 0.050$ ), memberikan kontribusi yang signifikan terhadap tingkat ketergantungan *smartphone*.

Analisis menunjukkan bahwa subjek berusia 18 tahun memiliki tingkat ketergantungan *smartphone* rendah tertinggi, sementara subjek berusia 16 tahun memiliki tingkat ketergantungan tinggi tertinggi. Perempuan cenderung memiliki tingkat ketergantungan tinggi, sedangkan laki-laki memiliki tingkat ketergantungan rendah. Subjek dari kelas XII Mipa umumnya memiliki tingkat ketergantungan rendah, sementara subjek dari kelas XII IPS memiliki tingkat ketergantungan tinggi. Subjek yang menggunakan *smartphone* selama 4-5 jam memiliki tingkat ketergantungan rendah tertinggi, sementara subjek yang menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam memiliki tingkat ketergantungan tinggi tertinggi.

Analisis data telah dilakukan dengan metode Crosstab dan Chi Square pada empat variabel demografi untuk mengetahui kontribusi mereka terhadap tingkat ketergantungan *smartphone*. Hasilnya menunjukkan bahwa usia, jenis kelamin, dan kelas, yang memiliki nilai signifikansi lebih dari 0.05 ( $p > 0.050$ ), tidak memberikan kontribusi signifikan. Sebaliknya, variabel durasi penggunaan *smartphone*, dengan nilai signifikansi kurang dari 0.05 ( $p < 0.050$ ), memberikan kontribusi yang signifikan terhadap tingkat ketergantungan *smartphone*.

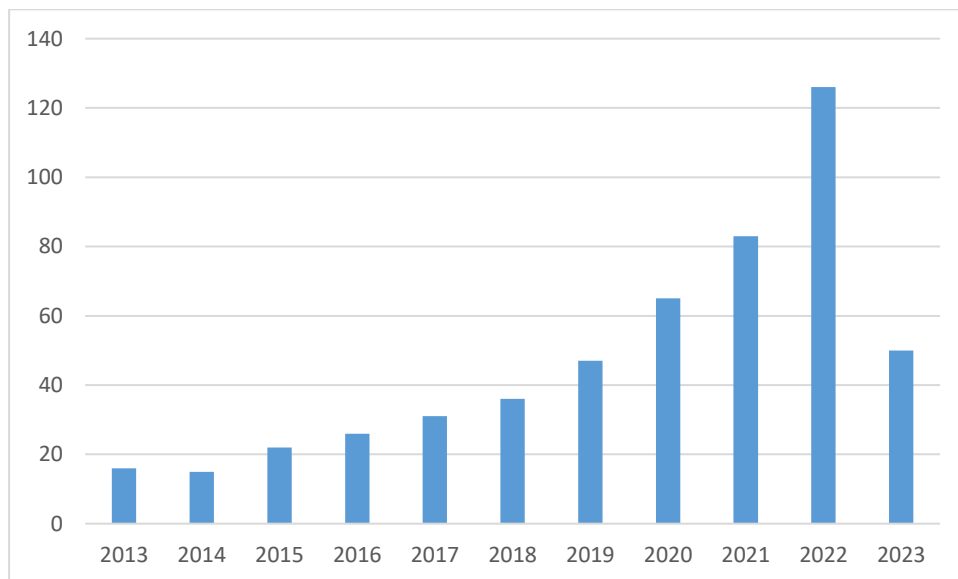


Figure 1. Publication Tren

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketergantungan *smartphone* pada siswa SMAN 1 Sariwangi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa berada pada tingkat ketergantungan *smartphone* yang tinggi. Meskipun demikian, pihak sekolah perlu waspada untuk mencegah dominasi siswa yang memiliki tingkat ketergantungan *smartphone* tinggi. Hal ini dikarenakan nilai rata-rata tes adalah 28.72, yang berarti hanya sedikit lagi untuk masuk ke dalam kategori tinggi, yaitu 31 untuk laki-laki dan 33 untuk perempuan. Meski penelitian ini menunjukkan tingkat kecanduan yang rendah, namun proporsi siswa SMAN 1 Sariwangi dengan tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi ternyata lebih besar dibandingkan dengan studi lain.

Berdasarkan jenis kelamin, persentase subjek dengan tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi lebih banyak pada perempuan dibandingkan laki-laki. Hal ini dipengaruhi oleh tujuan penggunaan *smartphone* yang didominasi untuk media sosial. Dari pengamatan di lapangan, perempuan lebih banyak menggunakan media sosial, sementara laki-laki lebih sering menggunakan *smartphone* untuk hiburan dan bermain game. Faktor ini juga mempengaruhi tingkat kecanduan *smartphone* di SMAN 1 Sariwangi. Laki-laki cenderung kurang memiliki kontrol diri terhadap penggunaan teknologi, sedangkan perempuan lebih mungkin untuk mengenali penggunaan *smartphone* mereka yang bermasalah atau berlebihan. Oleh karena itu, perempuan akan berusaha untuk mengurangi atau menghentikan penggunaannya lebih dari laki-laki. Sehingga, dibandingkan dengan perempuan, laki-laki cenderung mengembangkan ketergantungan yang berlebihan pada *smartphone* dan mereka cenderung menjadi pengguna yang lebih bermasalah (Lee, Chang, Lin & Cheng, 2014).

Berdasarkan variabel kelas, persentase tertinggi kecanduan *smartphone* tinggi terdapat pada kelas XII IPS, sementara persentase tertinggi kecanduan *smartphone* rendah ditemukan pada kelas XII MIPA. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh cara siswa memanfaatkan *smartphone* mereka. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas XII IPS cenderung menggunakan *smartphone* mereka untuk hiburan dan bermain game. Penggunaan *smartphone* oleh pelajar dan mahasiswa umumnya didominasi oleh kegiatan belajar, mengakses internet, mengerjakan tugas, menonton video, dan bermain game. Hal ini membuat mereka lebih terikat dengan penggunaan *smartphone* dibandingkan dengan kelompok lainnya (Tamura, Nishida, Tsuji, & Sakakibara, 2017).

Dari perspektif durasi penggunaan *smartphone*, persentase tertinggi kecanduan *smartphone* tinggi terdapat pada kelompok yang menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam, sementara persentase terendah ada pada kelompok yang menggunakan *smartphone* antara 4 hingga 5 jam. Penelitian yang dilakukan oleh Lin, Chiang, Lin, Ko, Lee, dan Lin (2016) serta Liu, Lin, Pan dan Lin (2016) menjelaskan bahwa kecanduan *smartphone* tidak selalu berkaitan dengan durasi penggunaan *smartphone*. Namun, penelitian lain menunjukkan bahwa individu yang lebih sering memeriksa *smartphone* mereka dan menggunakan *smartphone* dalam durasi yang lebih lama memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *smartphone* (Haug, Castro, Kwon, Filler, Kowatsch, & Schaub, 2016; Lin, Lin, Lee, & Lin, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* yang tinggi dapat menjadi indikasi awal kecanduan *smartphone*, meskipun bukan menjadi penyebab utama.

Variabel durasi penggunaan *smartphone* menunjukkan hasil  $p = 0.040$ . Hasil ini menunjukkan adanya kontribusi signifikan antara durasi penggunaan *smartphone* dan tingkat kecanduan *smartphone*. Sementara itu, pada uji Chi-Square, variabel demografi seperti usia, jenis kelamin, dan kelas memiliki nilai  $p > 0.05$ . Hal ini berarti variabel demografi tersebut tidak memberikan kontribusi signifikan terhadap tingkat kecanduan *smartphone*.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, kami menyadari adanya beberapa batasan dan kekurangan. Salah satunya adalah kategorisasi hasil penelitian yang hanya berfokus pada tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi dan rendah. Selain itu, karena penelitian ini

bersifat kuantitatif, kami tidak dapat menggali lebih dalam interaksi antara variabel demografi dengan tingkat kecanduan *smartphone*.

#### 4. CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan *smartphone* pada siswa SMAN 1 Sariwangi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *smartphone* pada siswa SMAN 1 Sariwangi secara umum rendah, dengan nilai rata-rata 28.72. Namun, nilai tersebut mendekati ambang batas kecanduan tinggi, yaitu 31 untuk laki-laki dan 33 untuk perempuan, yang dapat mengkategorikan mereka dalam kecanduan *smartphone* tinggi. Lebih dari setengah responden menggunakan *smartphone* lebih dari 4 jam sehari, yang dapat mendorong siswa SMAN 1 Sariwangi ke dalam kategori tingkat kecanduan *smartphone* tinggi. Hasil uji Chi-Square juga menunjukkan hasil yang signifikan bagi durasi penggunaan *smartphone* terhadap tingkat kecanduan *smartphone*, meskipun pengguna *smartphone* antara 4 hingga 5 jam memperoleh persentase tertinggi dalam kecanduan *smartphone*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan utama penggunaan *smartphone* oleh siswa SMAN 1 Sariwangi adalah untuk media sosial, sementara pembelajaran menjadi tujuan yang kurang diprioritaskan. Fenomena ini dapat dilihat sebagai ancaman atau peluang bagi sekolah untuk meningkatkan literasi pendidikan. Meski durasi penggunaan *smartphone* yang tinggi dalam bidang media sosial masih menjaga SMAN 1 Sariwangi dalam kategori kecanduan rendah, hal ini bisa berubah jika penggunaan *smartphone* didominasi untuk hiburan dan bermain game. Namun, jika sekolah dapat mengarahkan penggunaan *smartphone* yang tinggi ini untuk tujuan pembelajaran atau pencarian informasi yang mendukung pembelajaran, hal ini dapat menjadi alat untuk meningkatkan nilai raport pendidikan sekolah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang berharga bagi SMAN 1 Sariwangi dalam merencanakan tindakan yang tepat untuk meningkatkan nilai raport literasi yang saat ini menurun

#### 5. REFERENCE

- Cha, S-S., & Seo, B-K. (2018). "Smartphone Use and Smartphone Addiction in Middle School Students in Korea: Prevalence, Social Networking Service, and Game Use." *Health Psychology Open*, 1-15. DOI: <https://doi.org/10.1177/205510291875504>
- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, S., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). "Smartphone Use and Smartphone Addiction Among Young People in Switzerland." *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. DOI: <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- Hope, D. (2010, March 8). "iPhone Addictive, Survey Reveals." *Live Science*. Diakses pada tanggal 27 Maret 2019 dari <https://www.livescience.com/6175-iphone-addictive-survey-reveals.html>

- Ithnain, N., Ghazali, S. E., & Jaafar, N. (2018). "Relationship Between Smartphone Addiction with Anxiety and Depression Among Undergraduate Students in Malaysia." *International Journal of Health Sciences & Research*, 8(1), 163-171.
- Kemendikbud. (2023). "Rapor Pendidikan." Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses 22 Desember 2023 dari <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>
- Kibona, L., & Mgya, G. (2015). "Smartphones' Effects on Academic Performance of Higher Learning Students." *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST)*, 2(4), 777-784.
- Kim, H. (2013). "Exercise Rehabilitation for Smartphone Addiction." *Journal of Exercise Rehabilitation*, 9(6), 500-505.
- Kwon, M., Lee, J-Y., Won, W-Y., Park, J-W., Min, J-A., Hanh, C., ... Kim, D-J. (2013a). "Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS)." *PLoS ONE*, 8(2), 1-7.
- Kwon, M., Kim, D-J., Cho, H., & Yang, S. (2013b). "The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents." *PLoS ONE*, 8(12), 1-7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lee, Y-K., Chang, C-T., Lin, Y., & Cheng Z-H. (2014). The dark side of smartphone usage: Psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers in Human Behavior*, 31, 373-383.
- Lee, H., Kim, J. W., & Choi, T. Y. (2017). Risk factor for smartphone addiction in Korean adolescents: smartphone use patterns. *J Korean Med Sci*, 32, 1674-1679. DOI: <https://doi.org/10.3346/>
- Lin, Y-H., Chiang, C-L., Lin, P-H., Ko, C-H., Lee, Y-H., & Lin, S-H. (2016). "Proposed Diagnostic Criteria for Smartphone Addiction." *PLoS ONE*, 11(11), 1-11.
- Liu, C-H., Lin, S-H., Pan Y-C., & Lin, Y-H. (2016). Smartphone gaming and frequent use pattern associated with smartphone addiction. *Medicine*, 95(28), 1-4.
- Lukman. (2018). "Penggunaan dan Adiksi Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2015 dan 2016." Skripsi. Diakses dari [http://digilib.unhas.ac.id/uploaded\\_files/temporary/DigitalCollection/ZGE2MzA%20czYTdjODdlODYwNjA2Mzk2MjUyOA==.pdf](http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/ZGE2MzA%20czYTdjODdlODYwNjA2Mzk2MjUyOA==.pdf)
- Panji, A. (2014). "Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia." Kompas.com. Diakses pada 7 Oktober 2018 dari <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia>.
- Soni, R., Upadhyay, R., & Jain, M. (2017). "Prevalence of Smartphone Addiction, Sleep Quality and Associated Behavior Problems in Adolescents." *International Journal*

*of Research in Medical Sciences*, 5(2), 512-519. DOI:

<http://dx.doi.org/10.18203/2320-6012.ijrms20170141>

Tamura, H., Nishida, T., Tsuji, A., & Sakakibara, H. (2017). Association between excessive use of mobile phone and insomnia and depression among Japanese adolescents. *Int J Environ Res Public Health*, 14(701). DOI:

<https://doi.org/10.3390/ijerph14070701>

Tangmunkongvorakul, A., Musumari, P. M., Thongpibul, K., Srithanaviboonchai, K., Techasrivichien, T., Suguimoto, S. P., ... Kihara, M. (2019). "Association of Excessive Smartphone Use with Psychological Well-being Among University Students in Chiang Mai, Thailand." *PLoS ONE*, 14(1), e0210294. DOI:

<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0210294>

Tarlemba, F., Asrifuddin, A., & Langi, F. L. F. G. (2018). "Hubungan Tingkat Stress dan Smartphone Addiction dengan Gangguan Kualitas Tidur pada Remaja di SMA Negeri 9 Binsus Manado." *Jurnal Kesmas*, 7(5).