



## Gambaran *Problematic Smartphone Use* Pada Remaja

Liza Marini<sup>1</sup>, Wiwin Hendriani<sup>2</sup>, Pramatia Yogi Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Doktor Fakultas Psikologi, Universtas Airlangga, Indonesia

<sup>1</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

### Info Artikel

#### Received:

07 November 2023

#### Accepted:

31 Januari 2024

#### Published:

31 Januari 2024

**Abstract.** The use of smartphones nowadays provides many benefits in various aspects of life. It's just that excessive use of smartphone can potentially lead to problematic smartphone use. The age range that experiences the most problematic smartphone use is adolescents. Problematic smartphone use is inability to control smartphone use which can lead to social problems and difficulties in performing daily activities. This research aims to determine the problematic description of smartphone use among adolescents aged 12-18 years in Indonesia, especially in Medan as well as knowing what demographic variabels contribute to the emergence of problematic smartphone use . Problematic smartphone use was measured using the Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) which was compiled by Kwon et.al and has been adapted and modified by Arthy,et al., This research is a descriptive quantitative study, which was conducted on research sample of 241 adolescents, using convenience sampling technique, by distributing the questionnaire online using google form application. The results of this study found that problematic smartphone use among adolescents was in the moderate category with 201 subjects (83%) for respondents several cities in Indonesia and 130 subjects (84%) in Medan. Several personal factors such as gender, number of smartphone checks per-day, time of smartphone use per-day, and reasons for using smartphones potentially contributing to the emergence of problematic smartphone use. Detecting problematic smartphone use is very important for adolescents as a prevention effort to avoid problematic behavior which has an impact on physical, social and emotional aspects

**Keywords:** problematic smartphone use, adolescents, Indonesia

**Abstrak.** Penggunaan smartphone di zaman sekarang ini banyak memberikan manfaat pada berbagai aspek kehidupan. Hanya saja penggunaan smartphone yang berlebihan dapat berpotensi mengalami problematic smartphone use. Adapun rentang usia yang paling banyak mengalami problematic smartphone use adalah usia remaja. Problematic smartphone use merupakan ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan smartphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran problematic smartphone use pada remaja usia 12-18 tahun di Indonesia khususnya di Medan serta mengetahui variabel demografi apa saja yang memberikan kontribusi pada kemunculan problematic smartphone use. Problematic smartphone use diukur dengan menggunakan Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) yang disusun oleh Kwon dkk dan telah diadaptasi serta dimodifikasi oleh Arthy dkk. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, yang dilakukan pada sampel penelitian berjumlah 241 remaja, melalui convenience sampling dengan penyebaran kuesioner menggunakan aplikasi google form. Hasil penelitian menemukan bahwa problematic smartphone use pada remaja berada di kategori sedang dengan jumlah 201 orang (83%) untuk responden beberapa kota di Indonesia dan 130 orang (84%) untuk responden di kota Medan. Beberapa faktor personal seperti jenis kelamin, jumlah pengecekan smartphone per-hari, waktu penggunaan smartphone per-hari, dan alasan penggunaan smartphone berpotensi memberikan kontribusi pada kemunculan problematic smartphone use. Pendeteksian problematic smartphone use ini sangat penting bagi remaja sebagai usaha pencegahan agar dapat terhindar dari perilaku bermasalah yang berdampak pada aspek fisik, sosial maupun emosional.

**Kata kunci:** problematic smartphone use, remaja, Indonesia

Copyright © 2024 The Author(s). Published by Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia.  
This is an Open Access article under the CC BY 4.0 license

\* Corresponding author: Liza Marini

E-mail: [liza.marini-2021@psikologi.unair.ac.id](mailto:liza.marini-2021@psikologi.unair.ac.id)

## Pendahuluan

*Smartphone* merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari yang memiliki kemampuan multifungsi. Kehadiran *smartphone* telah mengubah cara orang terlibat dalam kehidupan pribadi dan profesionalnya. Selain bertindak sebagai alat komunikasi, *smartphone* memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses internet dan berbagai macam aplikasi di dalamnya (Winskel dkk., 2019). Saat ini *smartphone* telah melalui banyak perubahan dan menjadi semakin canggih dengan tersedianya beragam fasilitas dan fitur yang dapat memudahkan penggunaannya sehingga membuat penggunaannya semakin meningkat (Wardani, 2016; Wijanarko, 2014).

Jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia terus bertambah secara signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2015 jumlahnya berada di angka 28,6%, lalu meningkat lagi pada tahun 2018 mencapai angka 56,2% lebih dari setengah populasi dari total penduduk Indonesia. Tahun selanjutnya di 2019, jumlah pengguna *smartphone* mencapai angka 63,3% dan diprediksi akan mencapai setidaknya 89,2% pada tahun 2025 (Pusparisa, 2020). Hal ini diperkuat oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang menyatakan bahwa pengguna *smartphone* mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89 persen dari total penduduk Indonesia pada tahun 2021 (Hanum, 2021). Begitu juga dengan hasil data Newzoo, menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan keempat dalam daftar pengguna *smartphone* terbanyak di dunia, tercatat ada 192,15 juta pengguna *smartphone* di Indonesia sepanjang tahun 2022 (Sadya, 2023). Data terkini berdasarkan hasil survei APJII di tahun 2023, diketahui bahwa penetrasi *smartphone* paling tinggi mencapai 98,20% adalah pada usia remaja yaitu 13-18 tahun (APJII, 2023).

Fakta di lapangan ini menunjukkan bahwa meningkatnya kebutuhan remaja dalam penggunaan *smartphone* tidak dapat kita pungkiri lagi. Seperti halnya hasil survey awal yang dilakukan oleh peneliti pada sejumlah remaja, mereka menyatakan bahwa *smartphone* dapat mempermudah mereka dalam mencari informasi, berkomunikasi melalui media sosial, serta dapat mengerjakan tugas dan menunjang kegiatan sekolah. Tetapi, beberapa dari mereka juga menggunakan *smartphone* bertujuan untuk mencari hiburan dengan bermain game, mendengarkan musik, sebagai penghilang rasa bosan saat sedang mengikuti proses pembelajaran ataupun saat luang waktu di rumah (Marini dkk, 2023). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Panji (2014), ia mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* didorong oleh tiga hal yaitu mengakses internet untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman, dan sebagai sarana hiburan. Inilah yang membuat remaja tidak dapat lepas dari *smartphone* dan menggunakan *smartphone* secara berlebihan, karena kita tahu bahwa masa remaja itu adalah masa pencarian identitas, membangun hubungan dengan teman sebaya, dan juga mengeksplorasi berbagai hal dari lingkungan.

Studi menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengarah pada terjadinya penggunaan *smartphone* bermasalah (*problematic smartphone use-PSU*) seperti sulit berkonsentrasi ketika sedang belajar atau bekerja, lupa mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, merasa gembira dan dapat menghilangkan stress ketika menggunakan *smartphone*, serta merasa hampa tanpa *smartphone* (Kwon dkk., 2013). Penggunaan *smartphone* secara berlebihan tidak selalu menyebabkan *PSU* jika ia masih mampu mengontrol dirinya dan tidak sampai berdampak pada performa aktivitas sehari-hari, namun berpotensi menyebabkan *PSU* (Busch & McCarthy, 2021). Kwon dkk (2013) mendefinisikan *PSU* sebagai ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari dan mungkin menunjukkan gejala seperti kecanduan. Beberapa riset terkait *PSU* telah membuktikan bahwa apabila remaja dibiarkan menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental (Barkley & Lepp, 2016). Masalah psikologis yang muncul berupa gangguan tidur, kecemasan, depresi dan tekanan emosional (Nahas dkk., 2018). Samaha (2016) menambahkan kecanduan *smartphone* pada remaja berpengaruh buruk terhadap nilai akademik remaja dan kepuasan hidup.

*PSU* dapat terjadi di berbagai kalangan usia, baik itu anak-anak, remaja ataupun dewasa. Berdasarkan penelitian Park & Park (2021) diketahui bahwa *PSU* dapat terjadi pada anak pra-sekolah usia 3-6 tahun. Penggunaan *smartphone* pada subjek di penelitian ini selama lebih dari 2 jam per hari memungkinkan terjadinya peningkatan *PSU*. Dijelaskan bahwa penggunaan *smartphone* untuk menonton acara televisi atau video sebagai hiburan pada anak usia pra-sekolah secara signifikan dapat meningkatkan kemungkinan *PSU*,

sedangkan penggunaan *smartphone* untuk pendidikan, permainan, dan jejaring sosial tidak meningkatkan terjadinya *PSU*. Lain halnya dengan penelitian Elhai dkk (2020) yang menyebutkan bahwa pada individu dewasa awal yang dalam sehari-hari merasa takut ketinggalan informasi (*nomophobia*) besar kecenderungan menimbulkan *PSU*. Sementara itu, penelitian oleh Busch dkk (2021) menyebutkan bahwa rendahnya prevalensi perilaku *PSU* terjadi di kalangan individu lanjut usia yang berusia lebih dari 60 tahun, sedangkan menurut Chan dkk (2023) usia remaja memiliki kecenderungan yang tinggi untuk dapat mengalami *PSU*.

Adanya fenomena kesenjangan *PSU* ini pada berbagai kalangan usia menjadi alasan peneliti untuk tertarik mengetahui lebih lanjut mengenai *PSU* khususnya pada remaja, karena menurut Firat dkk (2018) *PSU* merupakan masalah penting di kalangan remaja, dimana prevalensinya semakin bertambah setiap tahunnya, hal ini didukung oleh Chan dkk (2023) yang menyatakan bahwa usia remaja lebih rentan terhadap *PSU* dibandingkan usia dewasa. Generasi muda yang berusia 10-24 tahun mempunyai kecenderungan untuk mengalami masalah penggunaan *smartphone* di negara-negara Asia dan Barat. Dalam hal ini, Indonesia termasuk dalam wilayah negara di Asia (Balogun & Olatunde, 2020) dan Sumatera Utara berada pada peringkat pertama pengguna internet terbanyak di wilayah pulau Sumatera (APJII, 2023) sehingga peneliti melakukan penelitian secara umum di wilayah Indonesia dan secara khusus di Medan.

## Metode

Variabel dalam penelitian ini adalah *PSU*. Adapun definisi operasional dari *PSU* yaitu ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari. Pada penelitian ini yang menjadi karakteristik sampel penelitian antara lain, yaitu: 1) remaja usia 12-18 tahun, 2) aktif menggunakan *smartphone* dalam keseharian, dan 3) tinggal menetap di Indonesia. Total sampel dalam penelitian ini sebanyak 241 remaja yang berasal dari beberapa propinsi di Indonesia dan 154 remaja yang menetap di Kota Medan, diambil dengan teknik *convenience sampling*. Dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dalam menjangkau responden yang berbeda wilayah dengan lokasi tempat tinggal peneliti, maka peneliti melakukan pengambilan data melalui online menggunakan aplikasi *google form*. Skala yang disebarakan berupa kuesioner online (*google form*) yang dapat diakses melalui media jejaring sosial online yaitu Whatsapp, Facebook atau Instagram, dimana dengan sukarela responden mengisi skala dengan mencantumkan identitas diri (inisial) dan juga pernyataan kesediaan untuk menjadi responden. Peneliti juga meyakinkan responden bahwa jawaban yang diberikan tidak ada yang benar atau salah, jadi mereka dapat mengisi sesuai dengan kondisi yang dialami serta akan dijaga kerahasiaannya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala *Smartphone Addiction Scale- Short Version (SAS-SV)* yang dikembangkan oleh Kwon, dkk., (2013), terdiri dari 10 aitem, dalam bentuk skala *likert* yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Skala ini telah diadaptasi ke versi Bahasa Indonesia oleh Arthy dkk (2019) dan diuji cobakan pada sampel 300 remaja di Kota Medan dengan nilai reliabilitas sebesar 0,740. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, dengan analisis data yang digunakan yaitu uji deskriptif, *crosstab*, dan *chi square* dengan menggunakan SPSS *version 22 for Windows*.

## Hasil

### Deskripsi Subjek

Sampel pada penelitian ini terjaring dari beberapa provinsi di Indonesia antara lain: Sumatera Utara, Sumatera Barat, Sumsel, Bengkulu, Yogyakarta, Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan, dan Sulawesi Selatan. Berikut ini akan dijelaskan gambaran profil responden berdasarkan data demografi seperti jenis kelamin, usia, jumlah pengecekan *smartphone* per-hari, waktu penggunaan *smartphone* per-hari, lama penggunaan *smartphone*, alasan penggunaan *smartphone*, dan kepemilikan *smartphone*. Untuk data keseluruhan responden yang ada, dari berbagai provinsi di Indonesia terdiri dari remaja perempuan berjumlah sebanyak 161 orang (67%) dan remaja laki-laki berjumlah 80 orang (33%), sedangkan untuk responden yang ada di Medan berjumlah sebanyak 99 orang (64%) remaja perempuan dan 55 orang (36%) remaja laki-laki. Usia remaja dominan berada pada rentang usia 16-17 tahun. Waktu penggunaan *smartphone* pada responden di Indonesia dominan menggunakan *smartphone* selama 1-4 jam

sebanyak 83 orang (34%) dan responden yang berada di Medan dominan menggunakan *smartphone* selama > 7 jam sebesar 54 orang (35%).

Dalam melakukan pengecekan *smartphone* per hari, sebagian besar responden menyatakan mengakses *smartphone* lebih dari 10x dalam sehari, untuk responden di Indonesia berjumlah sebanyak 141 orang (59%) dan untuk responden yang berada di Medan berjumlah sebanyak 104 orang (68%). Mayoritas alasan penggunaan *smartphone* dari responden adalah sebagai hiburan (misalnya mendengarkan musik, menonton film), untuk seluruh responden di Indonesia berjumlah sebanyak 105 orang (43,6%), dan responden yang berada di Medan berjumlah sebanyak 71 orang (46%). Kepemilikan *smartphone* pada responden dominan adalah milik sendiri, untuk responden di Indonesia berjumlah sebanyak 234 orang (97,1%) dan responden yang berada di Medan berjumlah sebanyak 154 orang (100%). Sedangkan untuk lama penggunaan *smartphone* sebagian besar telah menggunakan  $\geq 5$  tahun baik untuk responden di Indonesia maupun responden di Medan. Aplikasi yang sering diakses oleh dominan responden adalah media sosial dan games. Dari hasil data demografi diketahui juga bahwa orangtua seringkali menggunakan *smartphone* saat bersama anak sejumlah 51,1% untuk responden Indonesia dan 52,6% untuk responden di Medan. Tampilan data demografi responden dapat dilihat dari tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1.  
*Kategori Data Demografi*

Kategori Data Demografi		Data Indonesia	Data Medan
Jenis Kelamin	Laki-Laki	80 (33%)	55 (36%)
	Perempuan	161 (67%)	99 (64%)
Usia	12 tahun	5 (2%)	2 (1,3%)
	13 tahun	3 (1%)	1 (0,6%)
	14 tahun	20 (8%)	4 (2,6%)
	15 tahun	45 (19%)	14 (9,1%)
	16 tahun	78 (32%)	61 (39,6%)
	17 tahun	80 (34%)	69 (44,8%)
	18 tahun	10 (4%)	3 (2%)
Jumlah Pengecekan <i>Smartphone</i> Per-hari	1-5 kali	37 (15%)	17 (11%)
	6-10 kali	63 (26%)	33 (21%)
	>10 kali	141 (59%)	104 (68%)
Waktu Penggunaan <i>Smartphone</i> Per-hari	< 1 jam	13 (6%)	8 (5%)
	1-4 jam	83 (34%)	45 (29%)
	5-7 jam	78 (32%)	47 (31%)
	> 7 jam	67 (28%)	54 (35%)
Lama Penggunaan <i>Smartphone</i>	< 1 tahun	6 (2%)	1 (0,7%)
	1-2 tahun	40 (17%)	12 (7,8%)
	3-4 tahun	74 (31%)	46 (29,8%)
	$\geq 5$ tahun	121 (50%)	95 (61,7%)
Alasan Utama Penggunaan <i>Smartphone</i>	Bosan, tidak ada kegiatan	45 (18,7%)	30 (19,5%)
	Hiburan (misal mendengarkan musik, menonton film)	105 (43,6%)	71 (46%)
	Kesepian, tidak ada teman ngobrol/curhat	28 (11,6%)	20 (13%)
	Membantu dalam mencari informasi/mengerjakan tugas	51 (21,2%)	30 (19,5%)
	Menghubungi seseorang (orangtua, teman, dan sebagainya)	12 (4,9%)	3 (2%)
Kepemilikan <i>Smartphone</i>	Sendiri	234 (97,1%)	154 (100%)
	Orang lain	7 (2,9%)	0 (0%)
Orangtua Menggunakan <i>Smartphone</i> Saat Bersama Anak	Sangat sering	20 (8,3%)	13 (8,4%)
	Sering	123 (51,1%)	81 (52,6%)
	Kadang-kadang	95 (39,4%)	58 (37,7%)
	Tidak pernah	3 (1,2%)	2 (1,3%)

Kategori Data Demografi		Data Indonesia	Data Medan
<b>Total</b>		<b>241</b>	<b>154</b>
Aplikasi yang sering diakses *(dapat memilih lebih dari 1)	Media sosial	180 (46,8%)	114 (59%)
	Games	58 (15,1%)	25 (13%)
	Layanan musik	44 (11,4%)	13 (7%)
	Video, Film	42 (10,9%)	17 (9%)
	Google search	40 (10,4%)	14 (7%)
	Lain-lain	21 (5,4%)	9 (5%)
<b>Total</b>		<b>385</b>	<b>192</b>

### Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis deskriptif, *Crosstab* dan *Chi Square*. Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui tingkat *PSU* pada remaja di Indonesia dan khususnya di Kota Medan, sedangkan uji *Crosstab* dan *Chi Square* dilakukan untuk mengetahui faktor yang berkontribusi antara data demografi seperti jenis kelamin, usia, jumlah pengecekan *smartphone* per-hari, waktu penggunaan *smartphone* per-hari, lama penggunaan *smartphone*, alasan penggunaan *smartphone* dan kepemilikan *smartphone* dengan *PSU*.

Analisis pertama yang dilakukan adalah analisis deskriptif, dimana peneliti melakukan kategorisasi *PSU* untuk mengetahui tingkat *PSU* pada responden. Dalam menjabarkan kategorisasi *PSU* pada responden, peneliti menggunakan norma yang dikemukakan oleh Azwar (2012), yaitu peneliti menggunakan skor mean 25 dan standar deviasinya 5. Berdasarkan kategorisasi *PSU*, diketahui bahwa dominan responden berada pada kategori sedang dengan jumlah 201 orang (83%) untuk responden dari beberapa propinsi di Indonesia dan 130 orang (84%) untuk responden yang tinggal di wilayah kota Medan. Tampilan norma kategorisasi dan tingkat *PSU* responden dapat dilihat dari tabel 2 dan tabel 3 dibawah ini:

Tabel 2.

#### Norma Kategorisasi

Kategorisasi	Rentang Nilai
Rendah	$X < (\mu - 1.0 \text{ SD})$
Sedang	$(\mu - 1.0 \text{ SD}) \leq X \leq (\mu + 1.0 \text{ SD})$
Tinggi	$X > (\mu + 1.0 \text{ SD})$

Tabel 3.

#### Tingkat *Problematic Smartphone Use* Responden

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	Data Seluruh Indonesia	Data Kota Medan
<b><i>Problematic Smartphone Use</i></b>	$x < 20$	Rendah	26 (11%)	16 (10%)
	$20 \leq x \leq 30$	Sedang	201 (83%)	130 (85%)
	$x > 30$	Tinggi	14 (6%)	8 (5%)
<b>Jumlah</b>			241	154

Analisis kedua yang dilakukan adalah menggunakan *Crosstab* dan *Chi Square* dengan menguji 7 variabel demografi untuk mengetahui adakah kontribusi antara variabel-variabel demografi dengan tingkat *PSU*, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat empat variabel demografi yang memiliki nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $p < 0,05$ ) yaitu jenis kelamin, jumlah pengecekan *smartphone* per-hari, waktu penggunaan *smartphone* per-hari, dan alasan penggunaan *smartphone*. Artinya, empat variabel tersebut memberikan kontribusi pada tingkat *PSU* remaja. Data lainnya seperti usia, lama waktu penggunaan *smartphone* dan kepemilikan *smartphone* memiliki signifikansi  $> 0,05$  ( $p > 0,05$ ) yang berarti ketiga variabel demografi ini tidak memberikan kontribusi pada tingkat *PSU* remaja. Analisis deskriptif penyebaran frekuensi data demografi untuk responden dari beberapa kota di Indonesia disajikan pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4.

*Analisis Deskriptif Penyebaran Frekuensi Data Demografi Tingkat Problematic Smartphone Use Responden di Indonesia*

Data Responden di Indonesia						
No	Deskripsi Subjek	Kategori	Tingkat <i>Problematic Smartphone Use</i>			Signifikansi
			Rendah	Sedang	Tinggi	
1	Jenis Kelamin	Laki-laki	15 (18,7%)	63 (78,7%)	2 (2,5%)	0,008*
		Perempuan	11 (6,8%)	138 (85,7%)	12 (7,5%)	
2	Usia	12 tahun	0 (0%)	5 (100%)	0 (0%)	0,295
		13 tahun	1 (33,3%)	2 (66,7%)	0 (0%)	
		14 tahun	3 (15%)	14 (70%)	3 (15%)	
		15 tahun	6 (13,3%)	38 (84,5%)	1 (2,2%)	
		16 tahun	3 (3,8%)	69 (88,5%)	6 (7,7%)	
		17 tahun	12 (15%)	65 (81,3%)	3 (3,7%)	
		18 tahun	1 (0,1%)	8 (0,8%)	1 (0,1%)	
3	Jumlah Cek <i>Smartphone</i> Per-hari	1-5 kali	7 (19%)	30 (81%)	0 (0%)	0,018*
		6-10 kali	11 (17,5%)	49 (77,8%)	3 (4,7%)	
		>10 kali	26 (18,4%)	101 (71,6%)	14 (10%)	
4	Waktu Penggunaan <i>Smartphone</i> Per-hari	< 1 jam	4 (30,7%)	9 (69,3%)	0 (0%)	0,000*
		1-4 jam	14 (16,9%)	69 (83,1%)	0 (0%)	
		5-7 jam	6 (7,7%)	70 (89,7%)	2 (2,6%)	
		> 7 jam	2 (3%)	53 (79%)	12 (18%)	
5	Lama Penggunaan <i>Smartphone</i>	< 1 tahun	1 (16,7%)	4 (66,6%)	1 (16,7%)	0,140
		1-2 tahun	7 (17,5%)	32 (80%)	1 (2,5%)	
		3-4 tahun	7 (9,5%)	66 (89,2%)	1 (1,3%)	
		≥ 5 tahun	11 (9,1%)	99 (81,8%)	11 (9,1%)	
6	Alasan Penggunaan <i>Smartphone</i>	Bosan, tidak ada kegiatan	5 (11,1%)	36 (80%)	4 (8,9%)	0,046*
		Hiburan (misal mendengarkan musik, menonton film)	8 (7,6%)	91 (86,7%)	6 (5,7%)	
		Kesepian, tidak ada teman ngobrol/curhat	0 (0%)	25 (89,3%)	3 (10,7%)	
		Membantu dalam mencari informasi/mengerjakan tugas	11 (21,6%)	39 (76,4%)	1 (2%)	
		Menghubungi seseorang (orangtua, teman, dan sebagainya)	3 (25%)	7 (58,3%)	2 (16,7%)	
7	Kepemilikan <i>Smartphone</i>	Sendiri	25 (10,7%)	195 (83,3%)	14 (6%)	0,777
		Orang lain	1 (14,3%)	6 (85,7%)	0 (0%)	

Selanjutnya, peneliti juga melakukan analisis untuk data demografi responden yang menetap di Kota Medan. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat tiga variabel demografi yang memiliki signifikansi  $<0,05$  yaitu jenis kelamin, waktu penggunaan *smartphone* per-hari, dan alasan penggunaan *smartphone*. Artinya, tiga variabel tersebut memberikan kontribusi pada *PSU* remaja. Variabel demografi lainnya seperti usia, jumlah cek *smartphone* per-hari, lama penggunaan *smartphone* dan kepemilikan *smartphone* memiliki signifikansi  $>0,05$  yang berarti variabel ini tidak memberikan kontribusi pada *PSU* remaja. Tabel analisis deskriptif frekuensi data demografi responden di Medan disajikan pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5.

*Analisis Deskriptif Penyebaran Frekuensi Data Demografi Tingkat Problematic Smartphone Use*

## Responden di Medan

Data Responden di Medan						
No	Deskripsi Subjek	Kategori	Tingkat <i>Problematic Smartphone Use</i>			Signifikansi
			Rendah	Sedang	Tinggi	
1	Jenis Kelamin	Laki-laki	10 (18,2%)	44 (80%)	1 (1,8%)	0,029*
		Perempuan	6 (6,1%)	86 (86,9%)	7 (7%)	
2	Usia	12 tahun	0 (0%)	2 (100%)	0 (0%)	0,105
		13 tahun	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)	
		14 tahun	1 (25%)	3 (75%)	0 (0%)	
		15 tahun	1 (7,1%)	11 (78,6%)	2 (14,3%)	
		16 tahun	2 (3,3%)	53 (86,9%)	6 (9,8%)	
		17 tahun	12 (17,4%)	56 (81,2%)	1 (1,4%)	
		18 tahun	0 (0%)	2 (66,7%)	1 (33,3%)	
3	Jumlah Cek <i>Smartphone</i> Per-hari	1-5 kali	4 (23,6%)	13 (76,4%)	0 (0%)	0,063
		6-10 kali	6 (18,2%)	26 (78,8%)	1 (3%)	
		> 10 kali	6 (5,8%)	91 (87,5%)	7 (6,7%)	
4	Waktu Penggunaan <i>Smartphone</i> Per-hari	< 1 jam	3 (37,5%)	5 (62,5%)	0 (0%)	0,001*
		1-4 jam	8 (17,8%)	37 (82,2%)	0 (0%)	
		5-7 jam	3 (6,4%)	43 (91,5%)	1 (2,1%)	
		> 7 jam	2 (3,7%)	45 (83,3%)	7 (13%)	
5	Lamanya penggunaan <i>Smartphone</i>	< 1 tahun	0 (0%)	1 (100%)	0 (0%)	0,415
		1-2 tahun	2 (16,7%)	10 (83,3%)	0 (0%)	
		3-4 tahun	4 (8,7%)	42 (91,3%)	0 (0%)	
		≥ 5 tahun	10 (10,5%)	77 (81,1%)	8 (8,4%)	
6	Alasan Penggunaan <i>Smartphone</i>	Bosan, tidak ada kegiatan	4 (13,3%)	24 (80%)	2 (6,7%)	0,005*
		Hiburan (misal mendengarkan musik, menonton film)	3 (4,2%)	64 (90,1%)	4 (5,7%)	
		Kesepian, tidak ada teman ngobrol/curhat	0 (0%)	19 (95%)	1 (5%)	
		Membantu dalam mencari informasi/mengerjakan tugas	7 (23,3%)	22 (73,4%)	1 (3,3%)	
		Menghubungi seseorang (orangtua, teman, dan sebagainya)	1 (33,3%)	2 (66,7%)	0 (0%)	
7	Kepemilikan <i>Smartphone</i>	Sendiri	16 (10,4%)	127 (82,5%)	11 (7,1%)	0,829
		Orang lain	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis deskriptif pada tiap-tiap aitem pernyataan skala SAS-SV, hal ini dikarenakan skala ini merupakan skala unidimensional sehingga tidak dapat dianalisis berdasarkan subskala atau aspek dimensinya. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi *PSU* ditinjau dari masing-masing aitem. Tabel 6 berikut akan menyajikan 10 aitem pernyataan dari skala SAS-SV versi Bahasa Indonesia (Arthy dkk, 2019), disertai analisis deskriptif frekuensi jawaban responden pada setiap aitem pernyataan.

Tabel 6.

*Analisis Deskriptif Frekuensi Penyebaran Jawaban Responden Pada Tiap Aitem Skala SAS-SV Versi Bahasa Indonesia*

*Gambaran Problematic Smartphone Use Pada Remaja*

No	Wilayah	Aitem	SS	S	TS	STS	Total
1	Medan	Kehilangan rencana kerja disebabkan oleh penggunaan <i>smartphone</i>	3 (2%)	46 (29,8%)	77 (50%)	28 (18,2%)	154
	Indonesia		7 (2,9%)	62 (25,7%)	132 (54,8%)	40 (16,6%)	241
2	Medan	Kesulitan konsentrasi di kelas, sedang melakukan tugas atau sedang bekerja disebabkan penggunaan <i>smartphone</i>	6 (3,8%)	41 (26,7%)	80 (52%)	27 (17,5%)	154
	Indonesia		8 (3,3%)	67 (27,8%)	129 (53,5%)	37 (15,4%)	241
3	Medan	Merasa nyeri di pergelangan tangan atau bagian belakan leher selama menggunakan <i>smartphone</i>	19 (12,3%)	73* (47,4%)	43 (28%)	19 (12,3%)	154
	Indonesia		23 (9,5%)	110* (45,6%)	77 (32%)	31 (12,9%)	241
4	Medan	Tidak bisa tahan karena tidak memiliki <i>smartphone</i>	10 (6,5%)	61 (39,6%)	62 (40,3%)	21 (13,6%)	154
	Indonesia		14 (5,8%)	93 (38,6%)	107 (44,4%)	27 (11,2%)	241
5	Medan	Merasa tidak sabaran dan resah saat saya tidak memegang <i>smartphone</i> saya	4 (2,6%)	70 (45,5%)	66 (42,8%)	14 (9,1%)	154
	Indonesia		13 (5,4%)	92 (38,2%)	114 (47,3%)	22 (9,1%)	241
6	Medan	Memikirkan <i>smartphone</i> saya walau saya sedang tidak menggunakannya	3 (1,9%)	56 (36,4%)	79 (51,3%)	16 (10,4%)	154
	Indonesia		8 (3,3%)	78 (32,4%)	131 (54,3%)	24 (10%)	241
7	Medan	Saya tidak akan berhenti menggunakan <i>smartphone</i> saya walaupun kehidupan harian saya telah terpengaruh karenanya	5 (3,3%)	66 (42,9%)	72 (46,7%)	11 (7,1%)	154
	Indonesia		7 (2,9%)	96 (39,8%)	120 (49,8%)	18 (7,5%)	241
8	Medan	Mengecek secara konstan <i>smartphone</i> saya sehingga tidak ketinggalan percakapan di Twitter atau Facebook	22 (14,3%)	75* (48,7%)	48 (31,2%)	9 (5,8%)	154
	Indonesia		29 (12%)	108* (44,8%)	88 (36,5%)	16 (6,6%)	241
9	Medan	Menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya inginkan	19 (12,3%)	94 (61%)*	36 (23,4%)	5 (3,3%)	154
	Indonesia		26 (10,8%)	137* (56,9%)	68 (28,2%)	10 (4,1%)	241
10	Medan	Orang-orang disekitar saya mengatakan bahwa saya menggunakan <i>smartphone</i> terlalu sering	10 (6,5%)	58 (37,7%)	60 (38,9%)	26 (16,9%)	154
	Indonesia		13 (5,4%)	82 (34,1%)	109 (45,2%)	37 (15,3%)	241

Dari tabel 6 di atas, dapat diketahui bahwa responden di Indonesia mulai merasakan beberapa dampak pada fisik, sosial dan emosional terkait *PSU* ataupun penggunaan *smartphone* yang berlebihan antara lain berupa nyeri/pegal di pergelangan tangan atau belakang leher ketika menggunakan *smartphone* sejumlah 55,2%, terus-menerus mengecek *smartphone* saya agar tidak ketinggalan chat, status, atau unggahan orang lain di media sosial sejumlah 56,9%, serta menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang diniatkan sejumlah 67,6%. Begitu juga untuk responden di Kota Medan mulai merasakan nyeri/pegal di pergelangan tangan atau belakang leher ketika menggunakan *smartphone* sejumlah 59%, terus-menerus mengecek *smartphone* saya agar tidak ketinggalan chat, status, atau unggahan orang lain di media sosial sejumlah 63%, serta menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang diniatkan sejumlah 73%.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui dominan responden di Indonesia mengalami *PSU* berada pada kategori sedang (*moderate*) sejumlah 201 orang (83%) begitu juga untuk responden di Kota Medan mengalami *PSU* berada pada kategori sedang (*moderate*) berjumlah 130 orang (85%). Hal ini sejalan dengan penelitian



Taufik dkk (2021) yang menyebutkan bahwa remaja di masa SMA berada pada kategori *PSU* tingkat sedang dengan jumlah 426 orang (71%).

Remaja adalah masa dimana terjadi banyak perubahan atau disebut sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan fisik, biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Papalia & Feldman, 2014). Remaja lebih rentan mengalami *PSU* daripada orang dewasa, karena mereka sedang dalam masa pencarian identitas diri dan seringkali menggunakan *smartphone* terutama untuk hiburan serta berinteraksi dengan teman sebaya sedangkan kemampuan pengendalian diri mereka belum berkembang maksimal pada usia tersebut (Chun, 2018; Lopez-Fernandez dkk., 2014) Penggunaan *smartphone* pada remaja terkadang dilakukan sebagai pelarian dalam menghadapi masalah dan penyelesaian masalah dengan melakukan hal-hal yang dianggap menyenangkan (Aydin & Sari, 2011; Chiu, 2014; Van Deursen, Bolle, Hegner, & Kommers, 2015 dalam Fathya dkk., 2020). Hal itu disebabkan karena melalui *smartphone* remaja dapat mengakses berbagai aplikasi untuk dijadikan pilihan dalam menghadapi masalah. Saat remaja memiliki tingkat yang rendah dalam mengontrol penggunaan *smartphone*, maka dapat mengalami perilaku *PSU* (Fathya dkk., 2020).

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa jenis kelamin (laki-laki dan perempuan) memberikan kontribusi pada *PSU* remaja usia 12 sampai 18 tahun yang tinggal di Indonesia dan Kota Medan dengan masing-masing nilai signifikansi sebesar 0.008 dan 0.029 atau signifikansi <0.05. Hal ini sejalan dengan penelitian Haro dkk (2022) yang menyebutkan bahwa jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan pada *PSU*. Penggunaan *smartphone* diperkirakan akan bermasalah berdasarkan jenis kelamin laki-laki, ekstroverti tinggi dan kepribadian dengan kesadaran rendah. Penelitian ini dilakukan pada generasi muda di Nigeria (Balogun & Olatunde, 2020). Sedangkan penelitian lain menyatakan bahwa adiksi *smartphone* lebih banyak ditemukan di kalangan remaja perempuan (Lee & Lee, 2017). Adanya perbedaan hasil penelitian tersebut dapat disebabkan oleh jumlah sampel, alat penelitian yang digunakan, dan tempat tinggal subjek yang berbeda secara budaya, sosial, dan sebagainya.

Pada penelitian ini diketahui bahwa waktu penggunaan *smartphone* berkontribusi pada kemunculan *PSU*, baik itu responden di Indonesia dan di Kota Medan dengan masing-masing nilai signifikansi yaitu 0.000 dan 0.001 atau signifikansi <0.05. Selain itu, jumlah pengecekan *smartphone* pada responden yang ada di Indonesia juga memberikan kontribusi pada *PSU* dengan nilai signifikansi sebesar 0.018 <0.05. Menurut Busch & McCarthy (2021), durasi penggunaan *smartphone* menunjukkan hubungan yang signifikan ketika memprediksi *PSU*. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan termasuk frekuensi dan durasi memberikan kontribusi pada *PSU*. Frekuensi penggunaan *smartphone* pada penelitian tersebut yaitu >68.4 kali per-hari dan durasi selama 4.6 jam per-hari (Lin dkk, 2015 ; Lin dkk 2017a dalam Ryding & Kuss, 2020). Sejalan dengan hasil dalam penelitian ini, dimana durasi dalam penggunaan *smartphone* per-hari untuk responden di Indonesia yaitu sebanyak 83 orang (34%) menggunakan selama 1-4 jam dan 78 orang (32%) menggunakan 5-7 jam, sedangkan pada responden yang tinggal di Kota Medan dominan menggunakan *smartphone* selama >7 jam sebanyak 54 orang (35%).

Dari hasil penelitian juga diketahui alasan penggunaan *smartphone* pada keseluruhan responden di Indonesia maupun di Kota Medan memberikan kontribusi pada *PSU* dengan signifikansi masing-masing sebesar 0.046 dan 0.005 < 0.05. Hasil penelitian ini didukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sullivan & George (2023), menyatakan bahwa bahwa motif penggunaan *smartphone* mungkin menjadi faktor kunci yang mendasari masalah *PSU*. Motif didefinisikan sebagai alasan mengapa seseorang terlibat dalam suatu perilaku, yang mencerminkan kebutuhan dan keinginan yang ingin mereka puaskan (Cox & Klinger, 2004; Rubin, 2002; Sundar & Limperos, 2013 dalam Sullivan & George 2023). Beberapa motif penggunaan *smartphone* yaitu untuk pengaturan suasana hati, peningkatan, identitas diri/konformitas, menghabiskan waktu, bersosialisasi, dan keamanan umumnya dikaitkan secara positif dengan *PSU* (Sullivan & George, 2023). Pada penelitian ini, dominan responden memiliki alasan menggunakan *smartphone* yaitu untuk hiburan, seperti mendengarkan musik dan menonton film sebesar 105 orang (43,6%) untuk responden di Indonesia dan 71 orang (46%) untuk responden di Kota Medan.

Berdasarkan literatur dinyatakan bahwa laki-laki dan perempuan akan memilih aplikasi yang berbeda dalam penggunaan *smartphone* yang menjadikan mereka mengalami *problematic smartphone use*. Pada

perempuan, mereka lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial atau pesan teks sedangkan anak laki-laki lebih tertarik pada video game, berbagi media, dan penelusuran internet (Fischer-Grote dkk 2019). Terbukti dari hasil penelitian ini diketahui bahwa dominan responden di Indonesia menggunakan aplikasi media sosial sejumlah 180 orang (46,8%) dengan mayoritas penggunaannya adalah perempuan yaitu sebanyak 136 orang (76%). Begitu juga untuk responden yang tinggal di Kota Medan, dominan mengakses media sosial sebesar 114 orang (59%) dengan mayoritas penggunaannya adalah perempuan juga yaitu sebanyak 84 orang (74%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media sosial lebih banyak diakses oleh responden perempuan dibandingkan laki-laki.

Pada remaja, perilaku *PSU* dapat mengganggu kesehatan mental dan perilaku, sehingga mempengaruhi kinerja akademik, hubungan interpersonal, serta mengurangi waktu yang dihabiskan untuk aktivitas fisik (Pereira dkk., 2020). *Smartphone* yang digunakan secara berlebihan akan berdampak mengalami gangguan pola tidur, menarik diri dari lingkungan sosial, kecemasan, dan penurunan minat belajar (Nahas dkk.,2018). Beberapa dampak fisik juga dapat terjadi seperti nyeri pada leher, punggung bagian punggung bawah dan bahu (Maharani dkk., 2019). Hal ini terbukti dari hasil penelitian dimana melalui analisis deskriptif persentase jawaban responden dapat disimpulkan bahwa responden di Indonesia mulai merasakan nyeri/pegal di pergelangan tangan atau belakang leher ketika menggunakan *smartphone* sejumlah 55,2%, terus-menerus mengecek *smartphone* saya agar tidak ketinggalan chat, status, atau unggahan orang lain di media sosial sejumlah 56,9%, serta menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang diniatkan sejumlah 67,6%. Begitu juga untuk responden di Kota Medan mulai merasakan nyeri/pegal di pergelangan tangan atau belakang leher ketika menggunakan *smartphone* sejumlah 59%, terus-menerus mengecek *smartphone* saya agar tidak ketinggalan chat, status, atau unggahan orang lain di media sosial sejumlah 63%, serta menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang diniatkan sejumlah 73%.

Review terbaru menunjukkan bahwa orang tua yang menggunakan *smartphone* selama interaksi orang tua-anak akan mengurangi kualitas interaksi dan akan menyebabkan anak terluka (Kildare & Middlemiss, 2017). Waktu yang dihabiskan ibu dengan remaja ternyata juga memiliki hubungan signifikan dengan *PSU* pada remaja, dikatakan bahwa *PSU* pada remaja merupakan akibat dari perilaku *PSU* oleh ibu (Bae & Nam, 2023). Dari hasil data demografi diketahui bahwa orangtua seringkali menggunakan *smartphone* saat bersama anak sejumlah 51,1% untuk responden Indonesia dan 52,6% untuk responden di Medan, sehingga perilaku terkait penggunaan *smartphone* pada orang tua sangat penting untuk diperhatikan pada penelitian lanjutan dengan menyertakan variabel-variabel lain yang berasal dari faktor internal ataupun eksternal remaja itu sendiri seperti kontrol diri, regulasi diri, *parental phubbing*, *parental & peer attachment* dan lain-lain.

## Kesimpulan

Dalam penelitian ini, diketahui bahwa dominan responden mengalami *PSU* berada pada tingkat sedang (*moderate*). Ada beberapa variabel demografi yang memberikan kontribusi pada *PSU* remaja di Indonesia antara lain jenis kelamin, jumlah pengecekan *smartphone* per-hari, waktu penggunaan *smartphone* per-hari, dan alasan penggunaan *smartphone*. Sedangkan untuk responden yang tinggal menetap di Sumatera Utara (Kota Medan), variabel demografi yang memberikan kontribusi pada *PSU* antara lain jenis kelamin, waktu penggunaan *smartphone* per-hari, dan alasan penggunaan *smartphone*. Sebagian besar responden diketahui sudah mulai mengalami keluhan pada aspek fisik dan mental akibat dari *PSU* antara lain mulai merasakan nyeri/pegal di pergelangan tangan atau belakang leher ketika menggunakan *smartphone*, terus-menerus mengecek *smartphone* saya agar tidak ketinggalan chat, status, atau unggahan orang lain di media sosial, serta menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang diniatkan sehingga harus terus diwaspadai agar tidak berdampak pada produktivitas remaja dalam keseharian dan dapat menggunakan *smartphone* secara lebih bijak tanpa adanya perilaku ketergantungan.

Penelitian ini memerlukan kajian yang lebih mendalam lagi, karena hasil penelitian yang peneliti lakukan belum dapat menggambarkan *PSU* remaja di Indonesia. Hal ini disebabkan karena responden yang terlibat dalam penelitian ini hanya berasal dari 12 provinsi dengan jumlah yang tidak proporsional, sedangkan keseluruhan provinsi yang ada di Indonesia yaitu 38 provinsi, sehingga untuk peneliti selanjutnya diharapkan

dapat menjangkau sampel lebih banyak lagi dan mewakili seluruh provinsi di Indonesia agar dapat merepresentasikan remaja yang ada Indonesia secara menyeluruh.

## Referensi

- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan smartphone pada siswa di SMK negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 86–96. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/1021/909>
- Arthy, C.C., Effendy, E., Amin, M.M., Loebis, B., Camellia, V & Husada, M.S. (2019). Indonesian version of addiction rating scale of smartphone usage adapted from Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) in junior high school. *Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(19), 3235-3239
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). <https://apjii.or.id/content/read/39/559/Hasil-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2020). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). <https://survei.apjii.or.id/survei>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bae, E. J., & Nam, S. H. (2023). How mothers' problematic smartphone use affects adolescents' problematic smartphone use: Mediating roles of time mothers spend with adolescents and adolescents' self-esteem. *Psychology Research and Behavior Management*, 16, 885–892. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S401515>
- Balogun, F. M., & Olatunde, O. E. (2020). Prevalence and predictors of problematic smartphone use among pre-varsity young people in Ibadan, Nigeria. *Pan African Medical Journal*, 36, 1–13. <https://doi.org/10.11604/pamj.2020.36.285.18858>
- Barkley, J. E. and Lepp, A. (2016). Mobile phone use among college students is a sedentary leisure behavior which may interfere with exercise. *Computers in Human Behavior*. 56, 29–33.
- Busch, P. A., Hausvik, G. I., Ropstad, O. K., & Pettersen, D. (2021). Smartphone usage among older adults. *Computers in Human Behavior*, 121, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106783>
- Busch, P. A., & McCarthy, S. (2021). Antecedents and consequences of problematic smartphone use: A systematic literature review of an emerging research area. *Computers in Human Behavior*, 114, 1–47. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106414>
- Chan, S. J., Yeo, K. J., & Handayani, L. (2023). Types of smartphone usage and problematic smartphone use among adolescents: A review of literature. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2), 563–570. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.22909>
- Chun, J. S. (2018). Conceptualizing effective interventions for smartphone addiction among Korean female adolescents. *Children and Youth Services Review*, 84, 35–39. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.11.013>
- Elhai, J. D., Yang, H., Fang, J., Bai, X., & Hall, B. J. (2020). Depression and anxiety symptoms are related to problematic smartphone use severity in chinese young adults: fear of missing out as a mediator. *Addictive Behaviors*, 101, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.020>
- Fathya, R., Sari, K., & Mawarpury, M. (2020). Tingkat smartphone addiction pada penduduk di kota Banda Aceh. *Jurnal Psikologi*, 16(2), 202–215. <https://doi.org/10.24014/jp.v14i2.9794>
- Fischer-Grote, L., Kothgassner, O. D., & Felnhöfer, A. (2019). Risk factors for problematic smartphone use in children and adolescents: A review of existing literature. *Neuropsychiatrie*. 33(4), 179–190. <https://doi.org/10.1007/s40211-019-00319-8>
- Fırat, S., Gül, H., Sertçelik, M., Gül, A., Gürel, Y., & Kılıç, B. G. (2018). The relationship between problematic smartphone use and psychiatric symptoms among adolescents who applied to psychiatry clinics. *Psychiatry Research*, 270, 97–103. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.09.015>

- Hanum, Z. (2021). *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. Media Indonesia (online). <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Haro, B., Beranuy, M., Vega, M. A., Calvo, F., & Carbonell, X. (2022). Problematic smartphone use and gender differences in vocational education and training. *Education XXI*, 25(2), 271–290. <https://doi.org/10.5944/educxx1.31492>
- Kildare, C. A., & Middlemiss, W. (2017). Impact of parents mobile device use on parent-child interaction: A literature review. *Computers in Human Behavior*, 75, 579–593. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.003>
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). 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, H., Kim, J. W., & Choi, T. Y. (2017). Risk factors for smartphone addiction in Korean adolescents: Smartphone use patterns. *J Korean Med Sci*, 32(10), 1674–1679. doi:10.3346/jkms.2017.32.10.1674
- Lopez-Fernandez, O., Honrubia-Serrano, L., Freixa-Blanxart, M., & Gibson, W. (2014). Prevalence of problematic mobile phone use in British adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(2), 91–98. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0260>
- Maharani, D. P., Dewi, A. A. N. T. N., & Dewi, N. N. A. (2019). Pengaruh durasi penggunaan dan tingkat kecanduan smartphone terhadap kejadian forward shoulder posture pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Negeri 2 Denpasar. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*, 7(2), 32–35
- Marini, L., Hendriani, W., & Wulandari, P. Y. (2023). Optimizing the role of the family in prevention teen smartphone addiction through psychoeducation smartphone addiction to parents. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 930–941. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.15217>
- Nahas, M., Hlais, S., Saberian, C., & Antoun, J. (2018). Problematic smartphone use among lebanese adults aged 18–65 years using MPPUS-10. *Computers in Human Behavior*, 87, 348–353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.009>
- Panji, A. (2014). *Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia*. Kompas. <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia>
- Papalia, E. D., & Feldman, R. T. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia : Experience Human Development*. Salemba Humanika
- Park, J. H., & Park, M. (2021). Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children. *PLOS ONE*, 16(3), 1–12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0244276>
- Pereira, F. S., Bevilacqua, G. G., Coimbra, D. R., & Andrade, A. (2020). Impact of problematic smartphone use on mental health of adolescent students: Association with mood, symptoms of depression, and physical activity. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(9), 619–626. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0257>
- Pusparisa, Y. (2020). *Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>
- Ryding, F. C., & Kuss, D. J. (2020). Passive objective measures in the assessment of problematic smartphone use: A systematic review. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 1–18. <https://doi.org/10.1016/J.ABREP.2020.100257>
- Sadya, S. (2023). *Pengguna Smartphone Indonesia Terbesar Keempat Dunia pada 2022*. Data Indonesia. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>
- Samaha, M. and Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in HumanBehavior*, 57, 321–325.

- Sullivan, B. M., & George, A. M. (2023). The association of motives with problematic smartphone use: A systematic review. *Journal of Psychosocial Research and Cyberspace*, 17(1), 1–34. <https://doi.org/10.5817/CP2023-1-2>
- Taufik, J. R., Tiatri, S., & Allida, V. B. (2021). Problematic smartphone use and problematic internet use: The two faces of technological addiction. *Proceedings of the 1st Tarumanagara International Conference on Medicine and Health (TICMIH 2021)*, 2017–2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/ahsr.k.211130.037>
- Wardani, A. S. (2016). *Menilik Perkembangan Smartphone dari Masa ke Masa*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/tekno/read/2669811/menilik-perkembangan-smartphone-dari-masa-ke-masa>
- Wijanarko, K. S. (2014). Pengaruh nilai pelanggan terhadap kepuasan serta dampaknya terhadap loyalitas menggunakan smartphone Samsung Galaxy Series di Kota Palu. *E-Journal Katalogis*, 2(7), 34–36