

**UPAYA MEMINIMALISASI DAMPAK NEGATIF
PENGUNAAN SMARTPHONE (STUDI TERHADAP
MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**SAYUTI SAPUTRA FAKHRI
NIM. 411206681
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1440 H / 2019 M**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**



Pembimbing I,

[Signature]

DRS. SYUKRI SYAMAUN, M.AG
NIP. 19641231199603 1006

A R - R A N I R Y Pembimbing II,

[Signature]

TAUFIK, SE. AK., M. ED
NIP. 19770510200901 1013

11/2015

SKRIPSI

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-I Ilmu Dakwah
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Diajukan Oleh

**SAYUTI SAPUTRA FAKHRI
NIM. 411206681**

Pada Hari/Tanggal

**Kamis, 31 Januari 2019 M
25 Jumadil Awal 1440 H**

**di
Darussalam-Banda Aceh**

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,

**Drs. Syukri Syamaun, M. Ag.
NIP. 196412311996031006**

Sekretaris,

**Dra. Muhsinah, M. Ag.
NIP. 196312311992032015**

Anggota I,

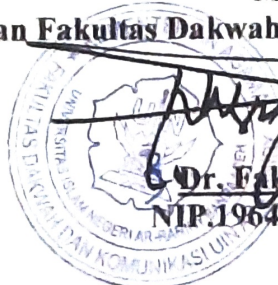
**Drs. Baharuddin AR, M. Si
NIP. 196512311993031035**

Anggota II,

**Rusnawati, S. Pd., M. Si.
NIP. 197703092009122003**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

**Dr. Fakhri, S.Sos., M.A.
NIP. 19641129 199803 1 001**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Sayuti Saputra Fakhri

NIM : 411206681

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 15 Januari 2019

Yang Menyatakan,




Sayuti Saputra Fakhri
NIM. 411206681

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menjadi tauladan bagi sekalian manusia dan alam semesta.

Berkat rahmat dan hidayah Allah penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* (Studi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi)”** dengan baik dan lancar. Dengan selesainya skripsi ini, bagi penulis merupakan sebuah titik kulminasi perjuangan yang selama ini ditempuh dalam rangka memperoleh gelar sarjana. Oleh karena itu, penulis berharap dapat terus melanjutkan perjuangan dalam hal mengembangkan diri dan menggapai cita-cita pada jenjang berikutnya.

Penulis percaya bahwa segala sesuatu yang terjadi merupakan izin dan ketetapan Allah SWT, namun penyusunan skripsi ini tidak lepas dari orang-orang di sekitar penulis yang begitu banyak memberi bantuan serta dukungan pada penulis. Untuk itulah pada kesempatan ini izinkan penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Fakhri dan Unsurmiyah Hj. M Yusuf, serta adikku Faizal Lutfia yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan moral maupun materil dalam penyusunan penelitian ini,
2. Dr. Fakhri, S. Sos., MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
3. Dr. Hendara Syahputra, M.M selaku ketua prodi jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

4. Drs. Syukri Syamaun, M. Ag selaku pembimbing I dan Taufik, SE. AK., M. Ed selaku pembimbing II yang selalu sabar dan tidak pernah lelah membimbing saya serta telah memberikan banyak ilmu kepada saya.
5. Fakhrudin, S.Ag., M.Pd selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi dan dukungan yang terbaik dan untuk seluruh dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak ilmu kepada saya.
6. Sahabat terbaik, Muhammad Azmi, Adji Prakarsa, Sayed Hafiz Al-athas, Azumar Saputra, dan Muhammad Mufti yang telah mendukung serta memberikan wejangan-wejangan motivasi untuk saya.
7. Sahabat karib Teuku Redha Tartia Tandy, Laras Rusi Oktoriani, Said Naufal Harist, Cut Irda Puspitasari, Cut Annisha Tartia Tandy, Fariz Hidayat, Wulan Sari, Teguh Kaste Jaya, Anggia Murni, Ratna chalahari, Shopia Imari, Aulia Rachmad Lubis dan Muhammad Asroel Ramadhana yang selalu memberikan semangat dalam melakukan penelitian ini.
8. Sahabat sepermainan Alief Arlidas, Abrar hidayat, Muhammad Abrar, Siti Amrina, Mastura sukma dan Chintiya Hardiyanti yang telah mendukung serta memberi motivasi terhadap penelitian ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih ada kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Banda Aceh, 28 November 2018

Penulis,

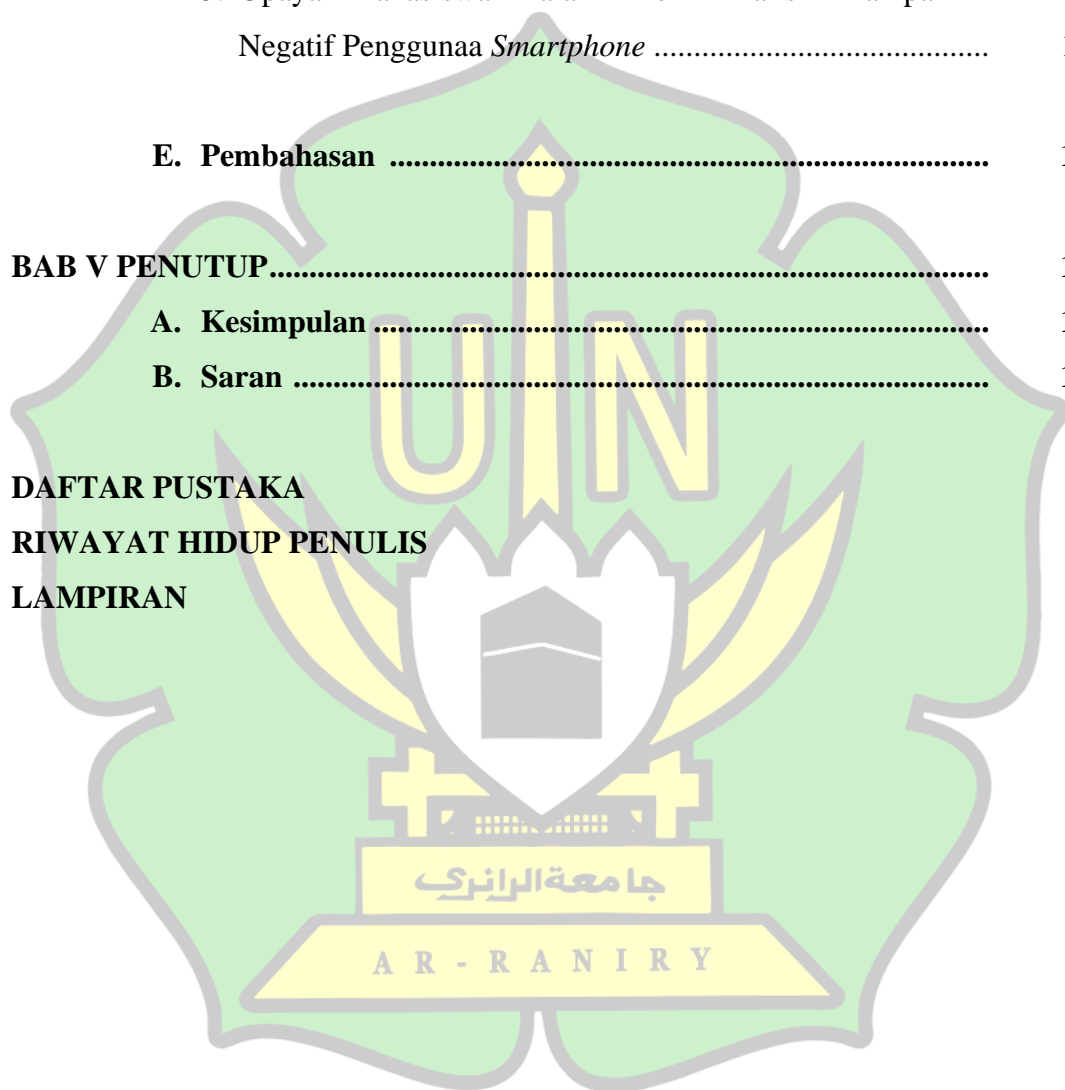
Sayuti saputra fakhri

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| PENGESAHAN PEMBIMBING | i |
| PENGESAHAN SIDANG | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| ABSTRAK | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORITIS | 9 |
| A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan | 9 |
| B. <i>Smartphone</i> | 19 |
| 1. Pengertian <i>Smartphone</i> | 19 |
| 2. Perkembangan Media Teknologi Komunikasi <i>Smartphone</i> | 23 |
| C. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> | 28 |
| 1. Dampak Positif | 28 |
| 2. Dampak Negatif..... | 30 |
| D. Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan <i>Smartphone</i> | 32 |
| E. Teori Ketergantungan Media | 35 |

| | |
|---|-----------|
| BAB III METODE PENELITIAN | 40 |
| A. Jenis dan Metode Penelitian..... | 40 |
| B. Variabel Penelitian..... | 40 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 41 |
| D. Jenis dan Sumber Data..... | 42 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 43 |
| 1. Observasi | 43 |
| 2. Angket/ kuesioner | 43 |
| F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data | 43 |
| a. Teknik Pengolahan Data..... | 44 |
| 1. Editing/ memeriksa..... | 44 |
| 2. Scoring | 44 |
| 3. Tabulasing | 44 |
| b. Teknik Analisis Data | 45 |
| G. Uji Keabsahan Data | 45 |
| 1. Uji Validitas..... | 45 |
| 2. Uji Reliabilitas | 46 |
| 3. Uji Normalitas | 46 |
| 4. Uji Signifikan..... | 47 |
| H. Instrument Angket | 48 |
| | |
| BAB VI PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN | 53 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 53 |
| B. Karakterisrik Responden | 55 |
| 1. Jenis kelamin | 56 |
| 2. Semester Responden..... | 57 |
| 3. Jurusan Responden | 58 |
| C. Deskripsi Data..... | 59 |
| 1. Kepemilikan dan Penggunaan <i>Smartphone</i> | 59 |
| 2. Dampak Negatif Penggunaan <i>Smartphone</i> | 62 |
| 3. Meminimalis Dampak Negatif Penggunaan <i>smartphone</i> | 85 |

| | |
|--|------------|
| D. Pengujian Instrumen Penelitian..... | 100 |
| 1. Hasil Uji Validitas | 100 |
| 2. Hasil Uji Reliabilitas..... | 103 |
| 3. Hasil Uji Normalitas | 104 |
| 4. hasil Uji Signifikan | 105 |
| 5. Upaya Mahasiswa Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Penggunaa <i>Smartphone</i> | 106 |
| E. Pembahasan | 109 |
| BAB V PENUTUP..... | 114 |
| A. Kesimpulan | 114 |
| B. Saran | 115 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS | |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

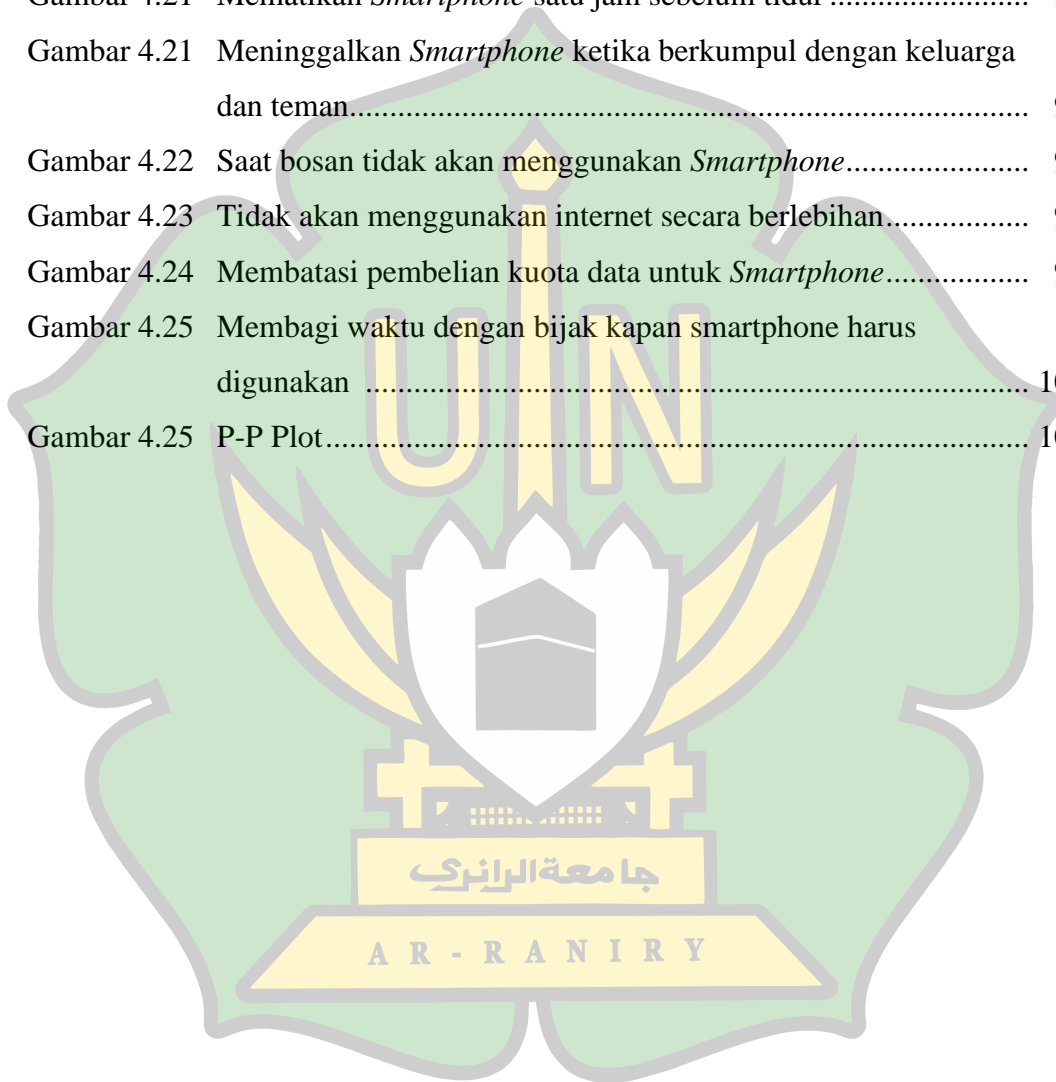
| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 1.1 | Perbandingan Penelitian Terdahulu | 17 |
| Tabel 3.1 | Skor item alternatif jawaban responden melalui model skala likert | 45 |
| Tabel 3.4 | Kisi-Kisi Instrument Angket | 48 |
| Tabel 4.1 | Jumlah Mahasiswa Aktif Semester Genap Tahun Akademik 2017/2018..... | 55 |
| Tabel 4.2 | Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin | 56 |
| Tabel 4.3 | Karakteristik Responden Berdasarkan Semester | 57 |
| Tabel 4.4 | Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan | 58 |
| Tabel 4.5 | Mulai menggunakan <i>Smartphone</i> | 59 |
| Tabel 4.6 | Intensitas penggunaan <i>Smartphone</i> dalam sehari..... | 60 |
| Tabel 4.7 | Biaya pengeluaran pembelian pulsa dan paket data untuk <i>Smartphone</i> | 61 |
| Tabel 4.8 | Aplikasi yang sering digunakan di <i>smartphone</i> | 61 |
| Tabel 4.9 | Menggunakan <i>Smartphone</i> menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya..... | 62 |
| Tabel 4.10 | Menggunakan <i>Smartphone</i> produktivitas saya dalam belajar Menurun | 64 |
| Tabel 4.11 | <i>Smartphone</i> membuat saya mengalami insomnia (susah untuk tidur)..... | 65 |
| Tabel 4.12 | Selama menggunakan <i>Smartphone</i> membuat penglihatan saya terganggu..... | 67 |
| Tabel 4.13 | Kecanggihan <i>smartphone</i> mempermudah saya dalam mengakses situs negatif | 68 |
| Tabel 4.13 | Saya kesal jika tak bisa melihat informasi dari <i>Smartphone</i> ketika saya ingin melihatnya..... | 70 |
| Tabel 4.14 | Saya gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari <i>Smartphone</i> | 71 |
| Tabel 4.15 | Saya kesal ketika kemampuan <i>Smartphone</i> saya menurun..... | 73 |
| Tabel 4.16 | Kehabisan baterai <i>Smartphone</i> membuat saya takut..... | 74 |
| Tabel 4.17 | Saat saya tak bisa mengecek <i>Smartphone</i> , saya bakal dirundung perasaan untuk segera mengeceknya..... | 76 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 4.18 <i>Smartphone</i> membuat saya jadi boros uang dalam hal pembelian paket data | 78 |
| Tabel 4.19 Menggunakan <i>smartphone</i> merusak hubungan sosial saya..... | 79 |
| Tabel 4.20 Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika sedang menggunakan <i>Smartphone</i> | 81 |
| Tabel 4.21 Saya lupa waktu ketika menggunakan <i>Smartphone</i> | 82 |
| Tabel 4.22 <i>Smartphone</i> mengurangi intraksi sosial saya | 84 |
| Tabel 4.23 Mengurangi pemakaian <i>smartphone</i> secara bertahap..... | 85 |
| Tabel 4.24 Saya akan menyibukan diri dengan kegiatan lain, seperti Berolahraga | 87 |
| Tabel 4.25 Saya akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya | 88 |
| Tabel 4.26 Menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap <i>Samrtphone</i> | 90 |
| Tabel 4.27 Mematikan <i>Smartphone</i> satu jam sebelum tidur | 91 |
| Tabel 4.28 Meninggalkan <i>Smartphone</i> ketika berkumpul dengan keluarga dan teman | 94 |
| Tabel 4.29 Saat bosan tidak akan menggunakan <i>Smartphone</i> | 94 |
| Tabel 4.30 Tidak akan menggunakan internet secara berlebihan | 96 |
| Tabel 4.31 Membatasi pembelian kuota data untuk <i>Smatphone</i> | 97 |
| Tabel 4.32 Membagi waktu dengan bijak kapan <i>Smartphone</i> harus digunakan | 99 |
| Tabel 4.33 Uji Validitas Dampak Negatif Penggunaan <i>Smartphone</i> | 101 |
| Tabel 4.34 Uji Validitas Upaya Minimalisir Dampak Negatif Penggunaan <i>Smartphone</i> | 102 |
| Tabel.4.35 Uji Realibilitas Kuesioner Dampak Negatif..... | 103 |
| Tabel.4.36 Uji Realibilitas Kuesioner upaya minimalisir | 104 |
| Tabel.4.37 Uji Normalitas | 104 |
| Tabel.4.37 Uji signifikan | 106 |
| Tabel.4.37 Upaya Minimalisir Dampak Negatif Penggunaan <i>Smartphone</i> Responden Berdasarkan Pertanyaan Kuesioner | 107 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------------|---|----|
| Gambar 4.1. | Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... | 57 |
| Gambar 4.2 | Karakteristik Responden Berdasarkan Semester | 56 |
| Gambar 4.3 | Karakteristik berdasarkan Jurusan | 58 |
| Gambar 4.4 | Grafik gambaran mengenai menggunakan <i>Smartphone</i> menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya..... | 63 |
| Gambar 4.4 | Menggunakan <i>Smartphone</i> produktivitas saya dalam belajar menurun | 65 |
| Gambar 4.5 | Menggunakan <i>Smartphone</i> membuat saya mereka mengalami <i>insomnia</i> (susah untuk tidur) | 66 |
| Gambar 4.6 | Mengenai menggunakan <i>Smartphone</i> membuat penglihatan saya terganggu | 68 |
| Gambar 4.7 | kecanggihan <i>Smartphone</i> mempermudah mereka dalam mengakses situs negatif | 69 |
| Gambar 4.8 | Saya kesal jika tak bisa melihat informasi dari <i>Smartphone</i> ketika saya ingin melihatnya | 71 |
| Gambar 4.9 | Merasa gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari <i>Smartphone</i> | 72 |
| Gambar 4.10 | Kesal ketika kemampuan <i>Smartphone</i> menurun | 74 |
| Gambar. 4.11 | Merasa takut saat kehabisan baterai <i>Smartphone</i> | 75 |
| Gambar.4.12 | Saat saya tak bisa mengecek <i>Smartphone</i> , saya bakal dirundung perasaan untuk segera mengeceknya..... | 77 |
| Gambar 4.13 | <i>Smartphone</i> membuat saya jadi boros uang dalam hal | |
| | pembelian paket data | 79 |
| Gambar 4.14 | Menggunakan <i>Smartphone</i> merusak hubungan sosial | 80 |
| Gambar 4.15 | Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang menggunakan <i>Smartphone</i> | 82 |
| Gambar 4.16 | Lupa waktu ketika menggunakan <i>Smartphone</i> | 83 |
| Gambar 4.17 | <i>Smartphone</i> mengurangi intraksi sosial saya | 85 |
| Gambar 4.18 | Mengurangi pemakaian <i>Smartphone</i> secara bertahap | 86 |
| Gambar 4.19 | Akan menyibukan diri dengan kegiatan lain, seperti | |

| | |
|--|-----|
| Berolahraga..... | 88 |
| Gambar 4.20 Saya akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya..... | 89 |
| Gambar 4.21 Menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap <i>Smartphone</i> | 91 |
| Gambar 4.21 Mematikan <i>Smartphone</i> satu jam sebelum tidur | 92 |
| Gambar 4.21 Meninggalkan <i>Smartphone</i> ketika berkumpul dengan keluarga dan teman..... | 94 |
| Gambar 4.22 Saat bosan tidak akan menggunakan <i>Smartphone</i> | 95 |
| Gambar 4.23 Tidak akan menggunakan internet secara berlebihan..... | 97 |
| Gambar 4.24 Membatasi pembelian kuota data untuk <i>Smartphone</i> | 98 |
| Gambar 4.25 Membagi waktu dengan bijak kapan <i>smartphone</i> harus digunakan | 100 |
| Gambar 4.25 P-P Plot..... | 105 |



ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *Smartphone*, yang mana teknologi ini mempunyai dampak yang positif dan juga dampak negatif bagi penggunanya sehingga harus bijak dalam menggunakan kecanggihan teknologi ini. Penelitian ini berjudul “**Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* (Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi)**”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari dampak negatif *Smartphone* terhadap upaya mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dalam meminimalisasi dampak negatif dari penggunaan *Smartphone* tersebut, dan upaya apa saja yang dilakukan dalam meminimalisasi dampak negatif dari *Smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif *deskriptif*, pengumpulan datanya menggunakan angket yang disebar kepada responden berjumlah 95 orang yang merupakan mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry. Kemudian data yang telah dikumpulkan diolah menggunakan aplikasi *SPSS* dengan menguji validitas data, realibilitas data, normalitas data dan uji signifikan. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh dampak negatif penggunaan *Smartphone* terhadap upaya mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dalam meminimalisasi dampak negatif tersebut. Adapun upaya yang dilakukan oleh mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif tersebut yaitu mengurangi pemakaian *Smartphone* secara bertahap, meninggalkan *Smartphone* saat sedang berkumpul dengan keluarga dan juga teman, mematikan *Smartphone* satu jam sebelum tidur, membatasi pembelian kuota data untuk *Smartphone*, dan menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *Smartphone* seperti, game online, dan aplikasi media sosial lainnya.

Kata Kunci: *Smartphone*, Dampak Negatif, Meminimalisasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi sudah menjadi kebutuhan pokok manusia. Teknologi merupakan sarana/alat yang dapat menjadikan pekerjaan manusia yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah. Teknologi turut berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia pada era globalisasi, ini terlihat dari hadirnya berbagai macam teknologi dalam kehidupan manusia dalam berbagai macam bidang yang dapat mempermudah pekerjaan manusia yang terlihat kompleks menjadi tampak lebih mudah dan sederhana dengan keberadaan teknologi.

Pekembangan teknologi yang pesat dapat diartikan dengan hilangnya batasan ruang dan waktu dalam skala dunia, sehingga mengakibatkan semuanya menjadi terasa dekat dan cepat karena semua informasi dapat diakses dengan mudah dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Terlepas dari berbagai manfaat yang bisa didapatkan dari perkembangan teknologi, tersimpan potensi masalah yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan pada era globalisasi saat ini.

Globalisasi merupakan suatu era yang ditandai dengan semakin berkembangnya segala aspek dalam kehidupan manusia secara menyeluruh. Selain hal tersebut, era globalisasi juga ditandai dengan semakin pesatnya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang tidak dapat

dipungkiri telah membawa banyak perubahan. Perubahan tersebut terjadi pada hampir seluruh tatanan kehidupan manusia, seperti perubahan pola pikir masyarakat, gaya hidup, hingga budaya yang berkembang, sehingga memunculkan beragam dampak dan permasalahan yang semakin kompleks pula.

Dalam era yang bebas, tanpa batas, beragam informasi dari seluruh belahan dunia dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, baik informasi yang bernilai positif maupun negatif. Hal tersebut tidak lain karena semakin pesatnya perkembangan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti yang dikemukakan oleh Fahmi A. Alatas

“Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat pada saat ini hampir tidak ada di bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung, seiring arus globalisasi dengan tuntunan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia.”¹

Potensi pengguna terbesar teknologi merupakan kalangan remaja, dan anak muda. Teknologi semakin sulit dipisahkan dari kehidupan, mulai dari kegiatan akademik hingga bermain, dan mereka tidak pernah jauh dari teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu yang berkembang

¹ Fahmi A. Alatas, *Bersama Televisi Merenda Wajah Bangsa*, (Jakarta: YPKMD, 1997), hlm. 106.

pesat, segala macam informasi sangat mudah di akses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Hampir seluruh remaja dan anak muda kecanduan teknologi seperti *smartphone* yang memiliki berbagai fitur dan desain.

Smartphone (telepon pintar) adalah salah satu hasil perkembangan pengetahuan dan teknologi yang tidak lain merupakan inovasi baru dari *handphone*. Pada dasarnya *smartphone* memiliki fungsi yang sama dengan *handphone* yaitu sebagai alat komunikasi. perbedaanya *smartphone* dibekali dengan berbagai aplikasi yang lebih lengkap dan lebih canggih, sehingga dapat memudahkan para penggunanya dalam berbagai hal. Dengan kata lain *Smartphone* adalah jenis telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, bahkan ada yang memiliki fungsi menyerupai komputer.

Dalam sebuah jurnal manajemen dan kewirausahaan menjelaskan bahwa *smartphone* adalah telepon seluler yang dilengkapi dengan *organized digital*, yang merupakan pengembangan telepon seluler dengan tambahan fitur dan fasilitas lain yang lebih cerdas. Adapun karakter indikator sebuah ponsel dapat dikatakan sebagai *smartphone* adalah memiliki *interface* (alat penghubung) dan *platform* (program) standar bagi pengembang aplikasi, mampu mengirim dan menerima *email*, menjelajah internet dan membuka *e-book*.²

Perkembangan *smartphone* tersebut dari tahun ketahun semakin meningkat, baik di negara maju maupun negara yang sedang berkembang,

² Hesti Mayasari, "Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (*smartphone*): Antara Kebutuhan dan Gaya Hidup Konsumen Di Kota Padang", Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan Dosen Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Taman Siswa Padang, Vol. 3 No 1 (januari, 2012), hlm. 98.

termasuk di Indonesia. *Smartphone* mempunyai ciri khas layar sentuh (*touch screen*) dan mempunyai layar yang lebih lebar jika dibandingkan dengan *handphone* biasa, menawarkan aplikasi seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), akses internet, *email* dan *global positioning system* (GPS). Aplikasi lainnya yaitu beragam media sosial khusus *smartphone* yang terdapat di toko aplikasi seperti di *play store* diantaranya *WhatsApp* (WA), *Wechat*, *Line*, *BBM*, *Instagram*, *Facebook* dan juga *Games*. Kelengkapan berbagai fitur tersebut mampu menarik perhatian masyarakat, terutama remaja dan anak muda baik pelajar maupun mahasiswa.

Remaja maupun anak muda merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu untuk di manfaatkan. Secara psikologis, usia remaja adalah usia dimana individu berintegritas dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama.

Respon kaum remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan *smartphone*, ponsel pintar yang bisa melakukan apa saja sesuai dengan keinginan pengananya. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut di manfaatkan sepenuhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Smartphone* menjadi bagian yang tidak di pisahkan dari tangan manusia zaman sekarang, namun ada sisi-sisi negatif dari *smartphone* tersebut yang perlu diketahui.

Kini banyak pelajar dan mahasiswa yang menggunakan *smartphone* untuk dijadikan sebagai media untuk mengakses informasi secara mudah dan cepat. Hal

tersebut juga terjadi dikalangan mahasiswa yang dalam pengamatan peneliti adalah generasi yang peka terhadap teknologi-teknologi baru dan inovasi baru.

Pada kalangan Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry sekarang ini, banyak yang tertarik untuk menggunakan *smartphone*, selain banyak memberikan manfaat sebagai alat komunikasi, mahasiswa juga dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai alat untuk eksis di dunia maya, penggunaan *smartphone* sekarang ini sudah menjadi trend di kalangan mahasiswa. Fenomena ini dijadikan gaya hidup oleh mahasiswa, dapat dilihat dari banyaknya Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang menggunakan *smartphone* tersebut.

Menurut pengamatan penulis, dalam wilayah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, pengguna *smartphone* sudah banyak dijumpai dan hampir semua mahasiswa menggunakannya. Minat mahasiswa yang cukup tinggi terhadap pembelian *smartphone* dengan berbagai merk yang kini tengah *trend* dan menimbulkan budaya konsumtif yang tidak akan pernah habisnya dalam mengikuti perkembangan teknologi seluler.

Bedasarkan realita yang ada dalam wilayah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN AR-raniry, ketika mahasiswa sedang berkumpul bersama mahasiswa lainnya, salah seorang dari mereka tidak ikut berbincang bersama karena sibuk dengan ponsel dan mengabaikan orang-orang yang sedang kumpul bersama, hal tersebut pasti tidak menyenangkan, apalagi ketika hanya berdua dengan salah seorang teman, mereka seperti tidak dipedulikan karna lalai dengan ponselnya.

Tanpa disadari, para pecandu *smartphone* ini kehilangan kemampuan hidup bersama, juga akan semakin alergi dan menjadi anti sosial, dan juga tidak jarang pula penulis melihat mahasiswa tertawa sendiri tanpa ada sebab yang jelas, ini disebabkan karena *smartphone* menimbulkan sindrom (gila), semakin sering mahasiswa dan pelajar menggunakan *smartphone* maka semakin sering mereka menghambur-hamburkan uang untuk membeli paket data, bahkan banyak mahasiswa atau pelajar yang kecelakaan lalu lintas disebabkan oleh *smartphone*. Korps Lalu Lintas (Korlantas) Polri mencatat kasus kecelakaan dari 2014 sampai 2018 paling banyak dialami oleh kaum milenial dengan rata-rata umur 16 sampai 35 tahun. Dalam kurun waktu tersebut, jumlah korban kecelakaan mencapai 18.000 jiwa, faktor tingginya angka kecelakaan yang dialami itu karena kurangnya kesadaran masyarakat saat berkendara, bahkan maraknya penggunaan *smartphone* turut menjadi faktor masyarakat tidak fokus saat membawa kendaraan sehingga terjadi kecelakaan,³ serta ketergantungan terhadap teknologi tersebut.

Dari berbagai dampak negatif kemajuan teknologi salah satunya *smartphone* penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap upaya mahasiswa khususnya yang berada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi serta apa saja upaya untuk meminimalisasikan dampak negatif penggunaan *smartphone* tersebut.

Bedasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut. sehingga, ini telah melatarbelakangi penulis

³ <https://www.suara.com/news/2019/01/19/203826/milenial-dominasi-angka-kecelakaan-polisi-pemicunya-karena-gadget>. Diakses pada 20 januari 2019

untuk menulis dengan mengangkat judul penelitian yaitu “Upaya Meminimalisasi Dampak negatif Penggunaan *Smartphone* (studi terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry)”

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas bahwasanya *smartphone* sebagai sebuah alat teknologi yang mempermudah manusia dalam segala hal, namun dibalik kemudahan yang di berikan oleh teknologi tersebut terdapat dampak negatif. Rumusan masalah yang akan menjadi fokus kajian penelitian adalah :

1. Bagaimana dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap upaya mahasiswa di Fakultas Dakwah dan Komunikasi dalam meminimalisasi dampak negatif tersebut?
2. Apa saja upaya mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone* ?

C. Tujuan Penelitian

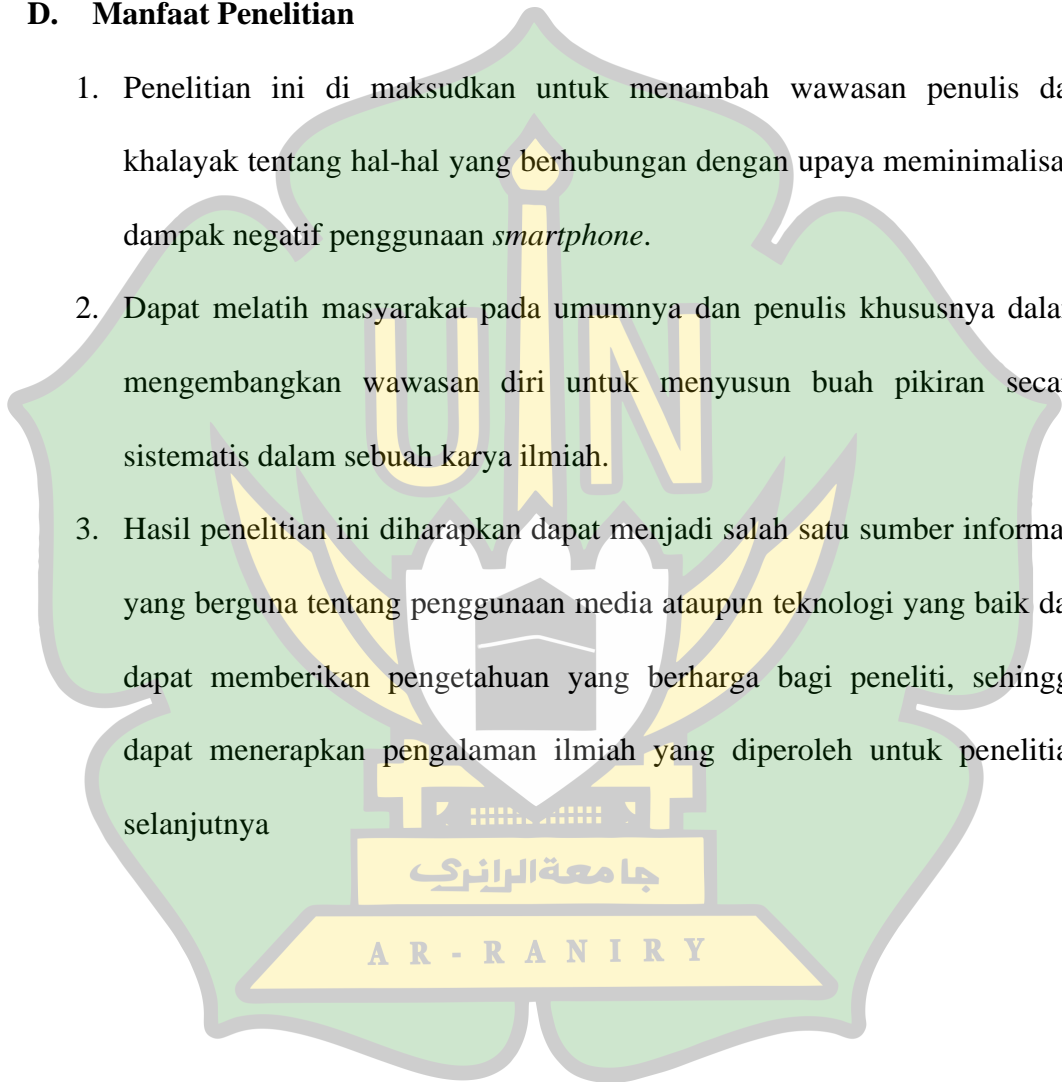
Bedasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh dari dampak negatif *smartphone* terhadap upaya mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dalam meminimalisasi dampak negatif tersebut .

2. Untuk Mengetahui apa saja upaya mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dampak meminimalisasi dampak negatif dari penggunaan *Smartphone*.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini di maksudkan untuk menambah wawasan penulis dan khalayak tentang hal-hal yang berhubungan dengan upaya meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone*.
2. Dapat melatih masyarakat pada umumnya dan penulis khususnya dalam mengembangkan wawasan diri untuk menyusun buah pikiran secara sistematis dalam sebuah karya ilmiah.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi yang berguna tentang penggunaan media ataupun teknologi yang baik dan dapat memberikan pengetahuan yang berharga bagi peneliti, sehingga dapat menerapkan pengalaman ilmiah yang diperoleh untuk penelitian selanjutnya



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu tentang penggunaan *smartphone* telah banyak dilakukan oleh kalangan akademis maupun mahasiswa, meskipun dengan ruang lingkup dan pendalaman penelitian yang berbeda, namun pada umumnya tujuan penelitian adalah sama.

Penelitian Nekie Jacom yang berjudul Peran *Smartphone* Dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prismadana (Studi Pada Karyawan Bank Prismadana Cabang Airmadidi), dalam penelitian ini peneliti menjelaskan bahwasanya Perkembangan komunikasi massa telah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi hardware seperti halnya *handphone*. Perkembangan teknologi *handphone* sangat cepat, pasaran paling konsumtif untuk pemasaran *handphone* adalah pasaran asia, lebih khususnya indonesia.

Saat ini juga sudah mulai ramai dengan teknologi *smartphone*, yaitu sejenis *handphone* yang memiliki kemampuan lebih tinggi dari *handphone* biasa. *Smartphone* juga sudah menjadi sebuah barang dengan tingkatan kebutuhan tinggi yang penting bagi sebagian orang dalam upaya menunjang produktivitas kerja mereka. Pada zaman yang modern sekarang sebagian besar orang sudah banyak yang menggunakan *smartphone* (telepon cerdas), oleh karena kegunaan *smartphone* yang lebih canggih dari *handphone* biasa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dan bagaimana peran *smartphone* tersebut bagi karyawan bank prisma dana cabang airmadidi, terlebih khusus dalam menunjang kinerja mereka di kantor dan melayani para nasabah bank. Dalam penelitian ini yang menjadi acuan adalah kegunaan, pesan apa yang disampaikan, dan bentuk komunikasi yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan *use and gratification theory*, teori ini mencoba menjelaskan tentang bagaimana audiens memilih media yang mereka inginkan. Dimana mereka merupakan audiens / khalayak yang secara aktif memilih dan memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda – beda di dalam mengkonsumsi media. Menurut para pendirinya, Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch, *uses and gratifications* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan, dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain.

Pendekatan ini secara kontras membandingkan efek dari media, dan bukan apa yang media lakukan pada pemirsanya” (kritik akan teori jarum hipodermik, dimana pemirsa merupakan objek pasif yang hanya menerima apa yang diberi media). *Uses and gratifications* untuk pertama kalinya diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam buku “*The Uses Of Mass Communications: Current Perspectives On Gratifications Research*”. Penelitian diarahkan kepada jawaban pertanyaan”apa yang dilakukan media untuk khalayak. (*what do the media do to people*).

Salah satu dari teori komunikasi massa yang populer dan sering digunakan sebagai kerangka teori dalam mengkaji realitas komunikasi massa adalah *uses and gratifications*. Pendekatan *uses and gratifications* menekankan riset komunikasi massa pada konsumen pesan atau komunikasi dan tidak begitu memperhatikan mengenai pesannya.

Penelitian Niki Jacom ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dari hasil penelitian dilapangan Secara keseluruhan karyawan pada bank prismadana saat ini menggunakan *smartphone* terlebih khusus dalam menunjang kinerja mereka sehari-hari. Selain berfungsi untuk melakukan pembicaraan telepon kegunaan *smartphone* tersebut sangat membantu dalam proses kerja di kantor, menjadi sebagai media informasi, dan penyimpanan data. Fungsi *smartphone* tersebut sebenarnya hampir sama dengan sebuah laptop, namun fisik *smartphone* lebih ringan mudah dibawa kemana saja dan kelebihanannya memiliki akses internet khusus yang sudah di set up di dalam secara internal. Sehingga tidak perlu lagi memasang modem seperti pada laptop biasa.

Kelebihan fungsi dan kegunaan inilah yang menjadikan daya tarik tersendiri dari *smartphone* tersebut, sehingga saat ini *smartphone* tersebut sangat digemari oleh masyarakat, tidak terkecuali dengan karyawan kantor atau lebih sering disebut eksekutif muda. *Smartphone* memudahkan karyawan dalam memberikan informasi kepada nasabah yang ada diluar kantor dengan mengirimkan email, ataupun pesan *blackberry messenger* tentang informasi bank prismadana.

Smartphone memudahkan dalam merangkum materi yang akan disampaikan kepada nasabah/calon nasabah berhubungan dengan informasi tentang produk bank serta fasilitasnya. Penggunaan *smartphone* lebih membantu pada proses pengiriman informasi melalui *email*, dan *bbm* serta memberikan instruksi ataupun komunikasi yang lebih efektif kaitannya dengan komunikasi internal lembaga yaitu komunikasi anatar atasan dan karyawan maupun karyawan dan rekan sesamanya.

Kaitannya dengan Pesan apa yang disampaikan dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* menjadi digemari oleh masyarakat karena efektivitas, kecepatan, dan kemudahan akses yang ditawarkannya, yang terutama sangat dibutuhkan oleh orang-orang dengan tingkat kesibukan dan ketergantungan terhadap informasi yang tinggi baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pekerjaan.

Berkaitan dengan pesan apa yang disampaikan oleh karyawan PT. Bank Prismadana cabang Airmadidi, dari hasil penelitian mendapatkan berbagai variasi jawaban informan terkait dengan salah satu fokus penelitian ini. pesan yang disampaikan lebih pada arahan untuk konsentrasi dalam bekerja, karena pekerjaan di bank sangat rentan dengan kesalahan “pesan yang disampaikan melalui *smartphone* adalah berkaitan dengan memberikan motivasi kerja kepada karyawan untuk selalu giat bekerja dan jangan melakukan kesalahan. Kemudian juga pesan yang disampaikan berkaitan dengan laporan harian, mingguan maupun bulanan dan tahunan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nickie Jacom juga mengenai pesan yang disampaikan ataupun diterima melalui *smartphone* kaitan dengan pekerjaan dan kinerja karyawan bank prismadana cabang airmadidi adalah tentang koordinasi pekerjaan. Contoh nyata adalah ketika atasan sewaktu-waktu memberikan perintah sebagai bentuk controlling kepada karyawan yang ada di kantor atau bagian lain termasuk pada masalah keamanan bank.

Dari hasil penelitian yang ditemukan dilapangan behubungan dengan bentuk komunikasi yang digunakan pada saat menggunakan *smartphone* dapat disimpulkan : Rata-rata bentuk komunikasi yang dilakukan melalui *smartphone* adalah secara langsung dengan berbicara, dan juga secara tidak langsung yaitu dengan pesan singkat pada sms, *blackberry messenger* maupun pengiriman data dengan menggunakan fasilitas *email*.¹

Dari hasil penelitian tersebut Nickie Jacom mendapatkan kesimpulan akhir penelitiannya bahwasanya *smartphone* sangat berperan dalam menunjang kinerja karyawan bank prismadana cabang airmadidi, selain itu kegunaan *smartphone* tersebut membantu memudahkan para karyawan dalam hal memberikan informasi secara internal maupun eksternal dengan pihak nasabah maupun calon nasabah, serta pesan yang digunakan pada *smartphone* oleh karyawan bank prismadana adalah *email*, *blackberry messenger* serta bentuk komunikasi yang paling sering dilakukan adalah berbicara langsung dengan rekan kerja dalam menunjang pekerjaan kantor tersebut.

¹ Neki Jocom, "Peran *Smartphone* dalam menunjang Kinerja Karyawan Bank Prismadana," Jurnal Acta Diurna, (volume 1, edisi 1, 2013), hlm. 1-22.

Chuzaimah dalam penelitiannya yang berjudul *Smartphone* antara kebutuhan dan *lifestyle* menyebutkan bahwasanya kebutuhan terhadap sarana telekomunikasi yang multifungsi kian berkembang, termasuk *smartphone*. Seiring peningkatan kebutuhan *smartphone*, aplikasi terhadap ponsel pada umumnya dan juga *smartphone* khususnya kian berkembang. Software - hardware *smartphone* juga kian beragam dengan harga yang semakin terjangkau.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi yang menjadi pertimbangan konsumen untuk melakukan pembelian *smartphone*, Chuzaimah mengungkapkan hal ini terjadi karena jumlah wanita pembeli *smartphone* ternyata tumbuh pesat dibandingkan pria. Hasil riset Nielson Mobile untuk tahun 2010 jumlah wanita pembeli *smartphone* naik 2 kali lipat mencapai 10,4 juta orang. Hal ini menunjukkan ada hubungan kuat antara peningkatan jumlah pembeli wanita dengan keluarnya *iphone* karena 1 dari 3 *iphone* yang terjual dibeli wanita.

Penelitian tersebut dilakukan dengan metode pendekatan kuantitatif deskriptif dengan responden sebanyak 200 orang, namun yang valid hanya 135 orang responden saja, penelitian dilakukan pada mahasiswa perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta dengan penyebaran kuesioner secara random. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi terhadap *smartphone* lebih dominan sebagai gaya hidup, sedangkan aspek kebutuhan dan keinginan cenderung tidak terlalu penting.²

² Chuzaimah, "*Smartphone: Antara Kebutuhan dan Lifestyle*," Jurnal Jurusan Manajemen Universitas Muhammadiyah Solo, (Seminar Nasional Informatika 2010), hlm. 312-320.

Ita Musfirowati Hanika dalam penelitiannya yang berjudul Fenomena *Phubbing* di Era Milenia (ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya), menjelaskan seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin modern, cara berkomunikasi antar individu juga mengalami perubahan. Jika era kesukuan (*tribal*) orang berkomunikasi secara lisan dan bertatap muka maka pada pada era digital seperti sekarang ini, orang tidak lagi harus bertemu dengan lawan bicara untuk menyampaikan pesan karena alat komunikasi seperti ponsel maupun *smartphone* menjadi perangkat yang mampu mengantarkan pesan tersebut dalam hitungan detik.

Dengan bentuknya yang praktis dan fungsi yang beragam, ponsel atau *smartphone* menjadi perangkat yang membuat hidup seseorang menjadi lebih mudah. Penggunaanya dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi melalui sosial media, menelpon, mendengarkan musik, membaca buku digital, hingga reservasi hotel atau belanja secara online dalam satu waktu.

Lantaran harganya yang sudah semakin terjangkau, ponsel atau *smartphone* menjadi barang yang dapat dimiliki oleh seluruh kalangan dan hal tersebut menjadikan permintaan pasar terhadap *smartphone* terus meningkat di Indonesia. Sebagai negara dengan pangsa pasar *smartphone* terbesar di Asia Tenggara, pada tahun 2013 Indonesia memiliki total penjualan *smartphone* mencapai 14,8 juta unit, sedangkan pada tahun 2014 penjualan mencapai 55 juta

unit dan diperkirakan akan terus mengalami kenaikan sekitar 10-15% pada tahun 2015.³

Kehadiran media baru seperti internet, *smartphone*, atau *gadget* tersebut seakan menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat modern terutama bagi generasi yang hidup di era tahun 1982 hingga 2000an. Bagi mereka kemudahan yang ditawarkan jauh lebih banyak daripada menyadari atas kemungkinan dampak negatif yang ditimbulkan seperti fenomena *phubbing*.

Sebagai kata baru *phubbing* merupakan sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Realitas ini tentunya tidak bisa dihindari oleh masyarakat modern yang tinggal di perkotaan sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menyebabkan seseorang bisa menjadi *phubber* dan bagaimana implikasinya terhadap komunikasi antar personal

Dalam penelitiannya Ita Musfirowati Hanika menggunakan metode *polling* untuk 50 sampel yang dianggap bisa mewakili populasi, penelitian ini dilakukan di MIKOM UNDIP. Walaupun sebagian besar responden belum mengetahui nama tersebut, tetapi mereka pernah melakukan *phubbing* karena berbagai alasan tanpa meminta izin terlebih dahulu kepada lawan bicaranya. Hal ini dilatarbelakangi oleh ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* dan menimbulkan kecemasan berlebihan jika tidak menggunakan perangkat tersebut. Temuan lain juga mengungkapkan bahwa sekalipun responden melakukan

³<http://www.merdeka.com/teknologi/pertumbuhan-penjualan-smartphone-di-indonesia-1015-persen.html>. Diakses pada 28 November 2017

phubbing ternyata mereka juga merasa terganggu jika orang lain melakukan hal serupa.⁴

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

| Item | Nama | | |
|---------------|--|---|---|
| | Nekie Jacom | Chuzaimah | Ita Musfirowati Hanika |
| Judul | Peran <i>Smartphone</i> Dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prismaadana (Studi Pada Karyawan Bank Prismaadana Cabang Airmadidi). | <i>Smartphone</i> antara Kebutuhan dan Lifestyle | Fenomena Phubbing di Era Milenia (ketergantungan seseorang pada <i>smartphone</i> terhadap lingkungannya). |
| Metode | Kualitatif | Kuantitatif | polling |
| Teori | <i>use and gratification theory</i> | <i>Consument manajemnt</i> | <i>Dependency media</i> |
| Hasil | <i>Smartphone</i> sangat berperan dalam menunjang kinerja karyawan bank prismadana cabang airmadidi, selain itu kegunaan <i>smartphone</i> tersebut membantu memudahkan para karyawan dalam hal memberikan | Hasil Penelitian ini adalah peneliti menemukan bahwa ketertarikan terhadap <i>smartphone</i> cenderung sebagai <i>lifestyle</i> dengan mengabaikan peran fungsi kebutuhan dan keinginan terkait kepemilikan | Hasil penelitian secara umum menjelaskan bahwa generasi Y yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dan Semarang juga mengalami fenomena phubbing yang disebabkan karena ketergantungan terhadap penggunaan <i>smartphone</i> yang |

⁴Ita Misfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing di Era Milenia," Jurnal Interaksi, (volume 4, No. 1, 2015), hlm. 42-45.

| | | | |
|-------------------------|--|--|--|
| | <p>informasi secara internal maupun eksternal dengan pihak nasabah maupun calon nasabah, serta pesan yang digunakan pada <i>smartphone</i> oleh karyawan bank prisma adalah email, balckberry messenger serta bentuk komunikasi yang paling sering dilakukan adalah berbicara langsung dengan rekan kerja dalam menunjang pekerjaan kantor tersebut.</p> | <p><i>smartphone</i>.</p> | <p>cukup tinggi. Ketergantungan ini disebabkan karena kemudahan yang disediakan oleh <i>smartphone</i> di setiap gerak kehidupannya untuk memudahkan berbagai kegiatan, mulai dari berkomunikasi, mencari informasi, berjualan, membeli barang secara online hingga kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri. Karena kemudahannya, secara sadar atau tidak, manusia akhirnya menjadi apatis terhadap orang lain dan semangat anti sosial pun menjadi meningkat.</p> |
| <p>Persamaan</p> | <p>Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama</p> | <p>Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama</p> | <p>Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas penggunaan</p> |

| | | | |
|------------------|---|--|--|
| | membahas penggunaan <i>smartphone</i> , dan juga metode penelitian yang dipakai kuantitatif | membahas penggunaan <i>smartphone</i> . | <i>smartphone</i> dan menggunakan teori ketergantungan media. |
| Perbedaan | penelitian ini menggunakan teori ketergantungan media dan juga membahas tentang dampak dari <i>smartphone</i> , sedangkan penelitian terdahulu menggunakan teori <i>uses and gratifications</i> | penelitian ini menggunakan teori ketergantungan media dan juga membahas tentang dampak dari <i>smartphone</i> , sedangkan penelitian terdahulu menggunakan teori kecanduan dan <i>face to face communication</i> . | Penelitian ini ingin mengetahui tentang pengaruh dampak negatif <i>smartphone</i> terhadap upaya mahasiswa dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan <i>smartphone</i> sedangkan penelitian terdahulu lebih fokus terhadap ketergantungan tanpa ada upaya mengurangi dampak dari ketergantungan <i>smartphone</i> itu sendiri. |

B. *Smartphone*

1. Pengertian *Smartphone*

Smartphone atau bisa disebut dengan telepon pintar sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi sekian orang di dunia ini, sebagai penunjang aktivitas kerja maupun sekedar *lifestyle*. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan

seperti komputer biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum.⁵

Smartphone (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing (ubicomp)* di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu *scope area*.⁶

Smartphone bukan hanya merupakan alat komunikasi praktis melainkan sangat bervariasi, tergantung pada modelnya. Seiring perkembangan teknologi, fungsi *smartphone* telah berkembang menjadi:⁷

- a. Penyimpanan informasi
- b. Pembuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- c. *Reminder* (pengingat waktu) atau *Appointment*
- d. Kalkulator
- e. Menerima dan mengirim *e-mail*
- f. Permainan (*games*)
- g. Integrasi ke peralatan lain seperti PDA (*Personal Assistant Digital*), Mp3
- h. Browsing Internet

Smartphone merupakan sebuah perangkat atau produk teknologi berupa telepon genggam atau *mobile* versi modern terbaru yang memiliki kelebihan di

⁵ Oxford University, *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Oxford: Oxford University Press, 2005), hlm. 867.

⁶ Jazi Eko Istiyanto, *Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 1.

⁷ Rina Fiati, *Akses Internet Via Ponsel*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 3.

mana spesifikasi *software* dan *hardware* lebih pintar, fungsi yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih pintar dari ponsel versi biasa dan kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.

Menurut David Wood Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, dikutip oleh Bagus & Subhan, “*Smartphone* dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: pertama, bagaimana mereka dibuat dan kedua apa yang mereka bisa lakukan.” Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini.⁸

Adapun ciri-ciri *Smartphone* adalah sebagai berikut:⁹

a. Sistem Operasi

Secara umum, *smartphone* memiliki sistem operasi yang memungkinkannya menjalankan berbagai aplikasi. IPhone Apple memiliki sistem operasi *iOS* (*iPhone Operation System*), BlackBerry menggunakan OS BlackBerry, dan dikenal pula sistem operasi lain seperti Google Android OS, WebOS HP, dan Microsoft Windows Phone.

b. Apps

Hampir semua ponsel memiliki beberapa jenis perangkat lunak, *smartphone* memiliki kemampuan yang lebih baik lagi. *Smartphone* memungkinkan penggunaannya membuat dan mengedit dokumen Microsoft Office – atau setidaknya melihat *file*. *Smartphone* juga memiliki kemampuan *download* berbagai aplikasi seperti *software* keuangan, *personal assistant*, dan

⁸ Bagus Kusuma Ardi & Subhan, “Peranan Perkembangan Aplikasi *Smartphone* Terhadap Pelayanan Perbankan di Indonesia”. Diakses 19 Oktober 2017.

⁹ Jazi Eko Istiyanto, *Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 10.

banyak lagi. *Smartphone* mungkin juga dilengkapi dengan Global Positioning System (GPS) dan kemampuan *editing photo* serta pemutar musik.

c. *Web Access*

Smartphone dapat mengakses internet pada kecepatan yang lebih tinggi, berkat pertumbuhan *Fourth Generation Technology* (4G) dan jaringan data *Third Generation Technology* (3G), serta penambahan dukungan *Wireless Fidelity* (Wi-Fi) untuk banyak perangkat elektronik digital portabel (*handset*).

d. *Keyboard QWERTY/Touchscreen*

Smartphone umumnya sudah dilengkapi dengan *keyboard QWERTY*. *Keyboard QWERTY* bisa berbentuk fisik maupun virtual (diketik melalui layar sentuh).

e. *Messaging*

Semua ponsel dapat mengirim dan menerima pesan teks, tapi yang membuat *smartphone* lebih unggul adalah kemampuannya menangani *e-mail*. Sebuah *smartphone* dapat disinkronisasi dengan akun *e-mail* sehingga mampu meningkatkan produktivitas kerja.

Jadi dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *smartphone* adalah sebuah alat komunikasi yang memiliki sistem operasi untuk menjalankannya seperti IOS (iPhone Operation System), OS Blackberry, Google Android, WebOS HP, dan Microsoft Windows Phone yang mempunyai kemampuan seperti komputer seperti *apps*, *web acces* dengan *keyboard qwerty*/layar sentuh untuk menjalankan fitur-fitur canggih yang telah ditanamkan

di dalam ponsel tersebut sehingga seseorang dengan mudah berkomunikasi tanpa mengenal batas jarak dan waktu.

2. Perkembangan Media Teknologi Komunikasi *Smartphone*

Cellphone (telepon genggam atau telepon seluler) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama ponsel tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (Base Tranceiver Station) dan MSC (Mobile Switching Center) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil.

Ponsel merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik. Dalam pemakaian ponsel, besarnya tagihan bergantung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkauan (SLJJ) percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat tiga hal penting mengenai biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan ponsel, yaitu biaya airtime, biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian. Semakin maraknya penggunaan ponsel saat ini, muncul ide untuk menciptakan kebergantungan pemilik ponsel tersebut pada kartu telepon Prabayar (voucher).

Perkembangan produk kartu Prabayar dalam waktu yang singkat dapat menyaingi penggunaan sistem abonemen (pascabayar). Salah satu yang paling menarik pada Prabayar adalah layanan transfer pulsa. Layanan ini menyediakan solusi bagi para pengguna Prabayar yang membutuhkan pulsa dalam waktu cepat atau berada dalam keadaan darurat serta kesulitan mencari pulsa isi ulang.

Perkembangan handphone tidak hanya sampai dalam tahap tersebut, bahkan pada saat ini perkembangan handphone sudah masuk pada tahapan generasi IV, dan pada saat ini di kalangan masyarakat banyak yang menggunakan jenis handphonegenerasi III. Generasi ini disebut juga 3G yang memungkinkan operator jaringan untuk memberi pengguna mereka jangkauan yang lebih luas, termasuk internet sebaik video call berteknologi tinggi.

Dalam 3G terdapat 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu Enhance Datarates for GSM Evolution (EDGE), Wideband-CDMA, dan CDMA 2000. Kelemahan dari generasi 3G ini adalah biaya yang relatif lebih tinggi, dan kurangnya cakupan jaringan karena masih barunya teknologi ini. Tapi yang menarik pada generasi ini adalah mulai dimasukkannya sistem operasi pada ponsel sehingga membuat fitur ponsel semakin lengkap bahkan mendekati fungsi PC. Sistem operasi yang digunakan antara lain Symbian, Android, Windows mobile, RIM Blackberry, dan IOS.¹⁰

Smartphone pertama dinamakan Simon, dirancang oleh IBM pada tahun 1992 dan dipamerkan sebagai produk tahun itu di COMDEX, sebuah pameran komputer di Las Vegas, Nevada. *Smartphone* tersebut dipasarkan ke publik pada tahun 1993. Tidak hanya menjadi telepon genggam, *smartphone* tersebut juga memiliki kalender, buku telepon, jam dunia, tempat pencatat, surat *e-mail*, kemampuan mengirim dan menerima faks dan permainan.

¹⁰ Subarkah, AW, *Cara baru menikmati hiburan televisi*, (Jakarta :Kompas, 2014) hlm. 6.

Telepon canggih tersebut tidak mempunyai tombol-tombol, melainkan para pengguna layar sentuh untuk memilih nomor telepon dengan jari atau membuat *faksimile* dan memo dengan tongkat *stylus*. Teks dimasukkan dengan papan ketik ‘prediksi’ yang unik di layar. Bagi standar masa kini, Simon merupakan produk tingkat rendah, tetapi fitur-fiturnya pada saat itu sangatlah canggih.¹¹

Nokia *Communicator* merupakan ponsel cerdas pertama Nokia, dimulai dengan Nokia 9000, pada tahun 1996. Ponsel cerdas yang serupa dengan komputer tangan yang unik ini adalah hasil dari usaha penggabungan model PDA buatan HewlettPackard yang sukses dan mahal dengan telepon Nokia yang laris pada waktu itu. Nokia 9210 merupakan komunikator berlayar warna pertama dan juga merupakan ponsel cerdas sejati yang menggunakan sistem operasi

. Komunikator 9500 menjadi komunikator berkamera dan ber-WiFi pertama. Komunikator 9300 memiliki perubahan dalam bentuk yang lebih kecil dan komunikator yang terbaru E90 menyertakan *Global Positioning System* (GPS). Meskipun Nokia 9120 dapat diargumentasikan sebagai ponsel cerdas sejati pertama dengan sistem operasi, Nokia tetap menyebutnya sebagai komunikator.

Pada tahun 2008, android didukung oleh Google, bersama pengusaha piranti keras dan lunak yang terkemuka lainnya seperti Intel, HTC, ARM, Motorola dan eBay, yang kemudian membentuk Open Handset Alliance. Telepon pertama yang menggunakan Android OS adalah HTC Dream, keluran dari T-

¹¹ Bagus Kusuma Ardi & Subhan, “Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone Terhadap Pelayanan Perbankan di Indonesia”. Diakses Oktober 2017.

Mobile sebagai generasi pertama. Fitur telepon penuh, layar sentuh secara utuh, papan ketik QWERTY, dan bola jalur untuk informasi menavigasikan halaman web, piranti lunak dengan aplikasi Google, seperti Maps, Calendar, dan Gmail, juga Google's Chrome Lite dan aplikasi pihak ketiga juga tersedia lewat Android Market, ada yang gratis ataupun dengan biaya.¹²

Satu dasawarsa berlalu, teknologi *mobile* seperti Personal Digital Assitant (PDA), telepon seluler bersistem operasi Symbian, dan komputer tablet berbasis Windows. Tetapi seluruh *gadget* tersebut bukanlah perangkat *mobile* yang sesungguhnya, karena belum terealisasinya teknologi khusus untuk *mobile* seperti efesisensi konsumsi listrik, maupun nirkabel berkecepatan tinggi. Pada sisi sistem operasi, juga adanya ketidakcocokan *Operation System* (OS) berbasis Personal Computer (PC) diterapkan ke perangkat *mobile*, dengan sistem antarmuka tidak didesain untuk akses layar sentuh sesungguhnya (harus menggunakan *stylus*).¹³

Dari beberapa faktor keterbatasan perangkat *mobile* generasi pertama tersebut, maka dikembangkanlah *smartphone* dan komputer tablet generasi baru untuk memenuhi kebutuhan. Dari berbagai masalah dan keterbatasan dari perangkat *mobile* generasi sebelumnya, kemudian sejumlah perusahaan teknologi informasi terkemuka bekerja sama dengan perusahaan elektronika menciptakan sistem operasi baru dikhususkan untuk perangkat *mobile*, disertai dukungan paket

¹² Neki Jocom, "Peran Smartphone dalam menunjang Kinerja Karyawan Bank Prisma Dana," Jurnal Acta Diurna, (volume 1, edisi 1, 2013), hlm. 7-8.

¹³ Jazi Eko Istiyanto, Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 2.

tool *Software Development Kit* (SDK) agar aplikasi lainnya dapat dikembangkan oleh pihak ketiga (Android Development Documentation, 2010 dan Meier, 2010).

Beberapa perusahaan tersebut diantaranya: *Apple Inc.* dengan produk terbarunya *iPhone 4* menggunakan sistem operasi *iOs 4*. Nokia sebagai pengembang sistem operasi *Symbian S40, S60*, dan *MeeGo* untuk sejumlah tipe Nokia. Google sebagai pengembang sistem operasi Android, *Microsoft Inc* yang mengembangkan *windows Mobile 7* dalam ponsel Samsung Omnia 7.¹⁴

Fitur teknologi saat ini terus berkembang sejalan dengan pangsa pasar ponsel. Fitur pada ponsel antara lain adalah *Voice Mail, Caller ID, Memory, Numeric paging* dan *text messaging (SMS), Tones, Locking dan unlocking, Call waiting, Call forwarding, Three-way calling, Calling history*, dan *One-touch emergency dialing*. Selain itu, terdapat fitur tambahan yang hanya dapat ditemukan dalam ponsel jenis terbaru.

Profile fasilitas itu adalah kamera, akses internet, kirim *e-mail, wallpaper, mobile karaoke* dan juga *world clock II*¹⁵. Keunggulan ponsel saat ini adalah kemampuannya menyediakan fasilitas internet, sehingga seseorang dapat memanfaatkan fasilitas browsing dari ponsel.¹⁶Jumlah produksi ponsel sudah mencapai 6,6 juta dengan investasi infrastruktur yang sangat agresif oleh berbagai operator. Pada tahun 2006 nilai investasi ponsel mencapai lebih dari US \$ 2,5 miliar dengan berbagai ekspansi. Data lain mencatat bahwa sampai dengan 30

¹⁴ Jazi Eko Istiyanto, *Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 3.

¹⁵ Rina Fiati, *Akses Internet Internet Via Ponsel*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 6.

¹⁶ *Ibid.* Hlm. 4.

Juni 2009, pengguna internet di Indonesia mencapai 25 juta orang atau 10,4% dari populasi 240.271.522 jiwa, dengan pertumbuhan 1.150% sejak tahun 2000.¹⁷

Telepon seluler/*handphone* sebagai salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang paling banyak dimiliki masyarakat. Dari hasil penelitian “Pengaruh TIK terhadap Peningkatan Sosial, Ekonomi, dan Budaya Masyarakat” tercatat 539 responden yang menyatakan memiliki telepon seluler, 201 di antaranya memiliki *handphone* lebih dari 1 buah.¹⁸

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi informasi berkembang pesat sehingga diciptakannya *smartphone* sebagai alat komunikasi yang awalnya hanya mempunyai kemampuan mengirim pesan singkat (SMS) sampai menjadi sebuah alat yang mampu melakukan komunikasi langsung bertatap muka tanpa harus bertemu.

C. Dampak Penggunaan *Smartphone*

1. Dampak Positif

Setiap teknologi yang diciptakan pasti mempunyai dampak, maupun manfaat untuk mempermudah manusia dalam melakukan segala pekerjaan, salah satunya teknologi *smartphone*, adapun dampak positif dari *smartphone* sebagai berikut :

- a) Mudah mendapatkan informasi baik untuk kehidupan pribadi dan professional, seperti informasi kesehatan, rekreasi, hobi, pengembangan pribadi, rohani, sosial, sains, teknologi, perdagangan, saham, komoditas,

¹⁷ S. Arifanto, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa, 2013), hlm. 210.

¹⁸ S. Arifanto, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan...*, hlm. 216.

berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, serta berbagai forum komunikasi.¹⁹

b) Mempermudah komunikasi, contohnya dalam bidang usaha dapat memperluas hubungan atau relasi, lebih mengenal pelanggan, menerima persepsi atau umpan balik dari pelanggan atau konsumen, memelihara tingkat kepuasan konsumen/perusahaan, meningkatkan efektivitas hubungan konsumen atau pelanggan, dan dapat menjalin hubungan yang lebih baik lagi antara perusahaan dan pelanggan.²⁰

c) Suatu pembelajaran telah bergeser pada apa yang disebut dengan *Mobile Learning*. Model pembelajaran ini menuntun pada upaya adopsi setiap langkah perubahan dan perkembangan teknologi komunikasi, khususnya *mobile phone*. Dengan memasyarakatnya *smartphone* hingga ke desa-desa maka segala bentuk dan proses komunikasi dapat dilakukan termasuk dalam penyelenggaraan pembelajaran.²¹

d) Mencari informasi (berita) yang berskala nasional maupun internasional. Dengan *smartphone* yang difasilitasi internet, orang bisa mendapat segala informasi baik yang menyangkut soal komputer atau teknologi informasi, maupun soal sosial budaya dan politik. Bahkan, sampai

¹⁹ M. Masrur, *Internet Supermudah Untuk Siapa Saja*, Cet I (Yogyakarta: Bookmarks, 2009), hlm. 4.

²⁰ S. Arifanto, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa, 2013), hlm. 240.

²¹ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 84.

informasi yang menyangkut masalah keluarga, perawatan anak, hobi, dan lain sebagainya.²²

- e) *Smartphone* mempermudah aktivitas berkirim *e-mail*, *chatting*, berbelanja *online*, hingga berselancar di internet bisa dilakukan bersamaan, kapan saja, dan di mana saja.

2. Dampak Negatif

Tanpa disadari kemudahan yang diberikan oleh teknologi *smartphone* memiliki dampak negatif bagi penggunaannya. Beberapa hal yang berakibat negatif dari penggunaan *smartphone* menurut diberitakan kompas.com :²³

a) Menimbulkan kecanduan

Kesenangan yang timbul ketika menerima *e-mail*, SMS, atau pesan ditengarai akan menimbulkan kesenangan tersendiri bagi para pengguna *smartphone*. Penelitian dari Rutgers University menyebutkan, untuk menyembuhkan pecandu *smartphone*, terapi yang digunakan sama seperti terapi untuk pecandu narkoba. Hasil survei yang dilakukan oleh the Headmasters' and Headmistresses' Conference (HMC) dan kerjasama dengan Digital Awareness UK (DAUK), sebanyak 45% dari 2.750 remaja mengaku mengecek ponsel mereka sebelum tidur malam. Survei juga menunjukkan, 68% remaja yang sering menggunakan ponsel sebelum tidur, mengalami masalah belajar di sekolah. Dalam survei ini, memang 94% remaja mengecek media sosial mereka sebelum pergi tidur. Mereka

²² Toni Setiawan, *Internet Untuk Anak*, (Yogyakarta: A Plus Books, 2009), hlm. 19.

mengaku penasaran dengan apa yang terjadi jika tidak memeriksa media sosial seperti *Whatsapp*, *Snapchat*, dan *Youtube*.²⁴

b) Mengganggu tidur

Cukup banyak penelitian yang menyebutkan dampak buruk kurangnya waktu tidur, mulai dari kurangnya produktivitas kerja, naiknya jumlah kecelakaan, sampai tubuh jadi mudah diserang penyakit salah satu faktornya disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

c) Mengurangi Produktivitas

Penelitian yang dilakukan tim dari MIT Sloan School of Management tahun 2007 menunjukkan penggunaan BlackBerry memiliki dampak negatif di lingkungan kerja, seperti tidak terpenuhinya batas waktu untuk bekerja akibat konsentrasi yang terbagi antara pekerjaan dan *smartphone*.

d) Merusak Otak

Beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan radiasi ponsel bisa memicu tumor otak dan insomnia. Terlalu sering menatap ponsel juga bisa menyebabkan rasa mual dan sakit kepala.

e) Membahayakan mata

Terlalu lama memperhatikan teks berukuran kecil di layar ponsel bisa menyebabkan sakit kepala, penglihatan kabur, dan mata kering.

²⁴<http://health.kompas.com/read/2016/10/10/170700423/dampak.buruk.ponsel.bagi.rema.ja.dan.cara.mengatasinya>. Di akses 27 Oktober 2017.

f) *Handphone* berkembang ke arah disfungsi sosial

Penggunaan *handphone* dapat merusak sendi-sendi hubungan sosial masyarakat. Contohnya seperti *handphone* dipakai sebagai alat pemantik bom yang dapat meneror masyarakat.²⁵

g) Mengurangi interaksi sosial secara langsung dengan orang di sekitar.

Hasil survei yang dilakukan oleh YouGov memperlihatkan bahwa situs jejaring sosial *facebook* yang bisa didapatkan dalam *smartphone* menjauhkan orang dari lingkungan sosialnya, mengurangi penggunaan SMS, telepon, radio, bermain *game*, bahkan menonton televisi.²⁶

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* selain memiliki dampak positif seperti bermanfaat dan dapat mempermudah seseorang dalam melakukan komunikasi, *smartphone* juga memiliki dampak-dampak negatif terhadap seseorang dalam melakukan hubungan sosial di dalam kehidupannya.

D. Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

Arus globalisasi memang menjadi hantaran kuat bagi setiap individu, tanpa bekal yang cukup termasuk nilai-nilai moral dan budi pekerti, globalisasi akan menjadi badai yang dapat merusak kehidupan manusia dan ditambah kemajuan teknologi yang sangat pesat, salah satunya teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi seperti *smartphone* sangat tergantung pada

²⁵ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Cet ke 4 (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 363.

²⁶ S. Arifanto, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa, 2013), hlm. 451.

pemakainya, bagaimana cara dalam menggunakan teknologi ini. Namun semestinya harus ada kesadaran pada pemakainya, bahwasanya dibalik kecanggihan yang diberikan oleh teknologi tersebut terdapat dampak negatif maupun efek bagi pemakainya.

Tak sedikit orang yang terbiasa dengan perasaan gundah gulana karna tidak memiliki ponsel dalam waktu singkat. Para ilmuwan sekarang percaya bahwa mereka mengerti mengapa hal ini terjadi. Kecemasan berpisah dengan *smartphone* ini bukan tentang tidak dapat melakukan panggilan, namun berakar pada fakta bahwa *smartphone* merupakan tempat penyimpanan kenangan, sebuah penelitian baru telah ditemukan.

Bagi banyak orang yang sering menggunakan Facebook, Instagram dan Twitter adalah bagian dari bagaimana mereka mengalami kehidupan dengan ekstensi akting dari keberadaan mereka, itu sebabnya mengapa tanpa ponsel mereka merasa seperti kehilangan anggota badan. Sebuah studi dari Sungkyun University dan City University of Hongkong menemukan kondisi ini dan dikenal sebagai *nomophobia*, gejalanya seperti tidak bisa mematikan *smartphone*, selalu memeriksa *smartphone* tersebut, terus-menerus mengisi baterai dan membawa *smartphone* kemana pun hingga ke kamar mandi.

Peneliti yang dipimpin oleh Dr Kim Ki joon ini dipublikasikan di *Cyberpsychology Behavior and Sosial Networking*, para ilmuwan mensurvei 300 siswa di Korea Selatan, peneliti menemukan siswa yang memiliki tingkat *nomophobia* yang sangat tinggi. ketergantungan pada *smartphone* cenderung terus

meningkat seiring kemajuan teknologi terus membuat *smartphone* semakin menarik dan sangat diperlukan dengan menambahkan berbagai fitur nyaman dan canggih yang memudahkan komunikasi dimana-mana.²⁷

Ketergantungan dapat di tanggulangi atau diminimalisasikan dengan adanya bantuan dari lingkungan dan orang-orang sekitar kita, yang dapat menyadarkan pengguna *addict* tersebut dengan menawarkan kegiatan yang lebih menarik lainnya dibandingkan hanya sibuk dengan *smartphone*, dan juga kasadaran dari pemakainya. Adapun cara mengatasinya :

1. Kurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap.

Ponsel dan *smartphone* tetaplah benda yang sangat berguna sehingga tidak mungkin untuk menggunakannya sama sekali. Bahkan tidak tiba-tiba tidak menggunakan *smartphone* yang semula kecanduan bisa lebih merusak secara psikologis. Untuk melawan kecanduan sebaiknya mematikan *smartphone* beberapa menit sehari, kemudian lebih lama pada hari berikutnya.

2. Tahu tempat menggunakan *smartphone*

Seseorang harus tahu dan menyadari kapan harus tidak menggunakan *smartphone*. Seperti saat berkendara, karena bisa merusak konsentrasi dan berujung kecelakaan, atau mungkin pada acara-acara resmi, meeting atau pertemuan penting.

²⁷ <http://techno.okezone.com/read/2017/08/16/56/1757425/ngeri-ini-dampak-jika-anda-ketergantungan-bermain-smarphone>. Diakses pada 30 mei 2018.

3. Perbanyak bicara secara langsung

Perbincangan didunia nyata tak dapat digantikan dengan obrolan via ponsel maupun *smartphone* hanya dengan cara mengirim pesan atau chatting. Bertatap muka memeberi lebih banyak pemahaman terhadap apa yang dirasakan lawan bicara dan bagaimana respon yang tepat. Komunikasi dengan banyak melibatkan bahasa tubuh dan hubungan yang nyata tak akan terjadi hanya percakapan via ponsel maupun *smartphone*.

4. Ukurlah pemakaian *smartphone*

Seorang pengguna *smartphone* mungkin tidak menyadari betapa banyak waktu yang mereka pakai untuk menggunakan *smartphone* dan apa saja yang mereka lewatkan. Padahal momen hanya terjadi di dunia nyata, seperti serunya berbincang dan bercanda gurau dengan orang-orang terdekat.

E. Teori Ketergantungan Media

Dependency Theory (teori ketergantungan), dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur pada tahun 1976, mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecendrungan terjadinya suatu efek media massa. Teori ini pada dasarnya merupakan suatu pendekatan struktur sosial yang berangkat dari gagasan mengenai suatu sifat masyarakat modern (masyarakat massa), di mana media massa dapat dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting

dalam proses pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial.

Dependency Theory (teori ketergantungan) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Oleh karena itu, seharusnya ada hubungan langsung antara jumlah ketergantungan secara umum dengan tingkat pengaruh atau kekuatan media di setiap waktu.²⁸

Derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variable kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka. Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. Jika kita bergantung pada banyak sumber selain media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit.

²⁸Sendjaja, Djuarsa, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002), hlm.202.

Dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia semakin rumit dan berubah semakin cepat, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti respon terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita untuk santai dan bertahan, tetapi juga kita pada akhirnya tahu sebagian besar dunia melalui media tersebut.

Semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan, sehingga semakin besar kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih pada media, akan paling terpengaruh .

Teori Ketergantungan mengusulkan hubungan yang integral antara penonton atau pengguna, media dan sistem sosial yang lebih luas. Teori ini memprediksi seseorang tergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan tertentu, seperti teori Penggunaan dan Gratifikasi, tapi tidak bergantung pada semua media yang sama. Dua faktor yang mempengaruhi tingkat ketergantungan media yaitu: Pertama, seseorang akan menjadi lebih tergantung pada media yang memenuhi sekian banyak kebutuhannya dari pada media yang hanya menyediakan sebahagian kecil kebutuhan tersebut. Sumber kedua dari ketergantungan adalah stabilitas sosial, ketika perubahan sosial dan konflik lembaga tinggi, memaksa seseorang untuk mengevaluasi kembali dan membuat pilihan baru.

Pada saat seperti itu ketergantungan seseorang pada media untuk informasi akan meningkat. Dilain waktu, kondisi yang lebih stabil mengakibatkan ketergantungan seseorang pada media dapat menurun. Kebutuhan seseorang tidak selalu bersifat pribadi tetapi mungkin dibentuk oleh budaya atau oleh kondisi sosial.

Pemikiran terpenting dari teori ini adalah bahwa dalam masyarakat modern, audience menjadi tergantung pada media massa sebagai sumber informasi bagi pengetahuan tentang, dan orientasi kepada apa yang terjadi dalam masyarakatnya. Jenis dan tingkat ketergantungan akan dipengaruhi oleh jumlah kondisi struktural, meskipun kondisi terpenting terutama berkaitan dengan tingkat perubahan, konfliknya atau tidak stabilnya masyarakat tersebut, dan berkaitan dengan apa yang dilakukan media yang pada dasarnya melayani berbagai fungsi informasi. Dengan demikian, teori ini menjelaskan saling hubungan antara tiga perangkat variabel utama dan menentukan jenis, efek tertentu sebagai hasil interaksi antara ketiga variabel tersebut.

Ball-Rokeach dan DeFleur mengemukakan, bahwa ketiga komponen yaitu audience, sistem media dan sistem sosial, saling berhubungan satu dengan lainnya, meskipun sifat hubungan ini berbeda antara masyarakat satu dengan masyarakat lainnya. Setiap komponen dapat pula memiliki cara yang beragam yang secara langsung berkaitan dengan perbedaan efek yang terjadi. Seperti misalnya sistem sosial akan berbeda-beda sesuai dengan tingkat stabilitasnya. adakalanya sistem sosial yang stabil akan mengalami masamasa krisis.

Sistem sosial yang telah mapan dapat mengalami tantangan legitimasi dan ketahanannya secara mendasar. Dalam kondisi semacam ini akan muncul kecenderungan untuk mendefinisikan hal-hal baru, menyesuaikan sikap, menegaskan kembali nilai-nilai baru, yang kesemuanya menstimulasi proses pertukaran informasi. Audience akan memiliki hubungan yang beragam dengan sistem sosial dan perubahan-perubahan yang terjadi. Sejumlah kelompok mungkin mampu bertahan sementara lainnya akan lenyap. Demikian pula dengan keragaman ketergantungan pada media massa sebagai informasi dan panduan.

Pada umumnya kelompok elite pada masyarakat akan memiliki lebih banyak kendala terhadap media, lebih banyak akses ke dalamnya, dan tidak terlalu tergantung pada media jika dibandingkan dengan masyarakat kebanyakan. Sementara kelompok elite cenderung untuk memiliki akses kepada sumber informasi lain yang lebih cakap dan kompeten, non-elite terpaksa tergantung pada media masa atau sumber informasi perorangan yang biasanya kurang memadai. Media massa beragam dalam hal kualitas, persebaran, realibilitas, dan otoritas. Untuk kondisi tertentu atau dalam masyarakat tertentu media massa akan lebih berperan dalam memberikan informasi sosial politik dibandingkan dalam kondisi atau masyarakat lainnya. Selain itu, terdapat pula keragaman fungsi dari media massa untuk memenuhi berbagai kepentingan, selera, kebutuhan, dan sebagainya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

B. Variabel Penelitian

Menurut Anas Sudijono, dalam bukunya *Pengantar Statistik Pendidikan*, mengartikan “kata variabel berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau “gejala yang dapat diubahubah”.²

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet, 21, (Bandung: Alfabeta. 2014), hlm.200.

² Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009), hlm. 36.

Suharsimi Arikunto dalam bukunya *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, menegaskan bahwa: “Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.³

Dalam penelitaian ini terdapat dua variabel antara lain yaitu:

- 1) Variabel dampak negatif penggunaan merupakan variabel X sebagai variabel bebas.
- 2) Variabel mahasiswa yang meminimalisasikan dampak negatif *smartphone* merupakan variabel Y sebagai variabel terikat.

C. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini ± berjumlah 2169 orang berdasarkan jumlah mahasiswa yang ada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, dan sampel penelitian ini peneliti mengambil 95 orang dengan menggunakan teknik pengambilan sampel probability sampling yaitu random sampling. Random sampling diambil secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi, jadi setiap populasi memungkinkan untuk menjadi sampel dalam penelitian ini. Pengambilan sampel ditentukan berdasarkan rumus Slovin⁴ yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Dimana :

n : Jumlah Sampel

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. X (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992), hlm. 161.

⁴ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan penelitian Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 65.

N : Jumlah Populasi

e : batas toleransi kesalahan (0,1)

Maka :

$$n = \frac{2169}{1 + 2169(0,1)^2}$$

$$n = \frac{2169}{1 + 22}$$

$$n = \frac{2169}{23}$$

$$n = 95$$

Jadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 95 orang.

D. Jenis dan Sumber Data

Dalam melaksanakan penelitian ini, diperlukan data yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan pembahasan dan analisis. Menurut Amirin data adalah segala keterangan (informasi) mengenai seluruh hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian.⁵ Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif adalah data data informasi yang berupa simbol: angka atau bilangan. Berdasarkan simbol-simbol angka tersebut, perhitungan secara kuantitatif dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang berlaku umum di dalam suatu parameter.

Sumber data yang digunakan yaitu data primer adalah data yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data primer didapatkan dari mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry. Dan juga menggunakan sumber data sekunder yang diperoleh

⁵ Tatang M Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1986), hlm. 30.

dari sumber yang sudah ada, baik dari jurnal ilmiah maupun dari penelitian terdahulu.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata sebagai alat bantu utamanya selain panca indera lainnya, seperti : telinga, penciuman, perasa (mulut) dan peraba. Jadi yang dimaksud dengan metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan. Metode observasi ini peneliti gunakan untuk mengetahui tentang gambaran mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

2. Angket/ Kuisisioner

Angket atau kuisisioner yaitu jumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dan hal-hal yang diketahui. Kuisisioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti.⁶

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang telah terkumpul diolah terlebih dahulu melalui langkah-langkah sebagai berikut:

⁶Cholid Narbuka dan Abu Ahmad, *Metodelogi Penelitian*, Cet VI (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), hlm. 76.

a. Teknik Pengolahan Data

1). Editing / memeriksa

Hal ini dilakukan setelah semua data yang telah terkumpul melalui cara angket/kuesioner atau instrumen lainnya. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah memeriksa kembali semua kuesioner tersebut satu persatu. Hal tersebut dilakukan dengan maksud mengoreksi, apakah setiap kuesioner telah terisi sesuai petunjuk sebelumnya.

2). Scoring

Pemberian skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket/kuesioner, dengan memperhatikan jenis data yang ada sehingga tidak terjadi kesalahan terhadap butir pertanyaan yang tidak layak diberi skor.

3). Tabulasi

Perhitungan terhadap hasil skor yang telah ada. Tabulasing ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dalam setiap item yang penulis kemukakan.⁷

b. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan lengkap tahap berikutnya adalah tahap analisis data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan tabel skala likert.⁸

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet, X (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992), hlm. 161.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,... hlm.285.

Tabel 3.1
Skor item alternatif jawaban responden melalui model skala likert

| No | Keterangan | Score |
|----|---------------------|-------|
| 1. | Sangat tidak setuju | 1 |
| 2. | Tidak setuju | 2 |
| 3. | Netral | 3 |
| 4. | Setuju | 4 |
| 5. | Sangat setuju | 5 |

G. Uji keabsahan Data

1. Uji Validitas

Validitas konstruk dapat dinilai dari validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen adalah sejauh mana skala berkorelasi positif dengan ukuran lain yang saling membangun. Semua langkah-langkah ini tidak perlu diperoleh dengan menggunakan teknik skala konvensional. Validitas diskriminan adalah mengukur sejauh mana konstruksi yang tidak berkorelasi dengan perbedaan lain dari yang seharusnya dilakukan, menunjukkan kurangnya hubungan antara konstruksi yang berbeda.

Analisis faktor paling sering digunakan dalam memastikan validitas konstruk, dimana validitas konvergen dapat dilihat pada muatan faktor yang cukup besar (> 0.7), dan pemilihan metode varimax dapat memastikan bahwa diantara konstruk berbeda secara signifikan (validitas diskriminan). Menurut analisis faktor yang sudah dijalankan validitas konstruk dapat dipertanggungjawabkan secara metodologi, logis dan teoritis. Pengujian validitas

data menggunakan rumus *pearson product moment* yang dihitung menggunakan software SPSS 22.0 *for windows*.

2. Uji Reliabilitas

Kehandalan (*reliability*) suatu pengukuran menunjukkan sejauh mana pengukuran tersebut tanpa bias (bebas kesalahan – *error free*) dan karena itu menjamin pengukuran yang konsisten lintas waktu dan lintas beragam item dalam instrumen. Dengan kata lain, kehandalan suatu pengukuran merupakan indikasi mengenai stabilitas dan konsistensi dimana instrumen mengukur konsep dan membantu menilai ketepatan sebuah pengukuran.

Dalam pengujian keandalan ini digunakan tes konsistensi internal yaitu system pengujian terhadap kelompok tertentu, kemudian dihitung skornya dan diuji konsistensinya terhadap berbagai item yang ada dalam kelompok tersebut. Untuk maksud itu digunakan metode *cronbach alpha* yang biasa digunakan untuk menguji keandalan dengan menggunakan skala Likert.

Nilai koefisien *alpha* atau *cronbach alpha* dapat bervariasi dari 0 hingga 1. Bila nilai α ini $< 0,1$ atau kurang memberikan indikasi bahwa dari alat ukur tersebut kurang keandalannya. Penelitian ini menggunakan nilai koefisien minimum 0,1 untuk menentukan keandalan (*reliabilitas*) hasil pengukuran.⁹ Pengujian reabilitas data menggunakan software SPSS 22.0 *for windows*.

3. Uji normalitas

Uji Normalitas merupakan uji yang sering dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data parametrik. Uji normalitas dilakukan untuk

⁹ Saifuddin Azwar, "Reabilitas dan Validitas". (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2012), Hlm.7

mengecek apakah data penelitian yang dipakai berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara untuk menguji normalitas distribusi data, salah satunya menggunakan statistik P-P Plot. Analisis P-P plot merupakan analisis plot grafik probabilitas secara umum yang digunakan untuk menetapkan apakah distribusi suatu variabel tertentu sesuai dengan variabel yang telah ditetapkan.

4. Uji signifikan

1. Uji Simultan (uji f)

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Hipotesis nol (H_0) yang hendak diuji adalah apakah semua parameter dalam model sama dengan nol atau $H_0 : \beta_1 = \beta_2 = \dots = \beta_k = 0$ yang artinya adalah apakah semua variabel independen bukan merupakan penjelas yang signifikan terhadap variabel dependen. Hipotesis alternatifnya (H_a), tidak semua parameter simultan dengan nol, atau $H_0 : \beta_1 \beta_2 \dots \beta_k \neq 0$ yang artinya semua variabel independen secara simultan merupakan penjelas yang signifikan terhadap variabel dependen. Kriteria pengujian :

- 1). Jika tingkat signifikansi $F > 0,1$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- 2). Jika tingkat signifikansi $F < 0,1$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji F berdasarkan nilai signifikansi hasil dari output SPSS :

- 1). Jika nilai signifikansi $< 0,1$ maka variabel independent secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependent.
- 2). Jika nilai signifikasnsi > 0.1 maka variabel independent secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap variabel dependent.¹⁰

Dalam proses pengolahan data, penulis mempergunakan aplikasi komputer dengan program SPSS untuk mempermudah dan mempercepat pengolahan data.

H. Instrumen Angket

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Angket

| No | Variabel | Aspek | Indikator | Butir Soal | Jumlah |
|----|-----------------------------------|--|--|-------------|--------|
| 1. | Alat komunikasi <i>Smartphone</i> | Kepemilikan dan penggunaan <i>smartphone</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Sejak kapan anda menggunakan <i>smartphone</i>? • Berapa jam intensitas penggunaan <i>smartphone</i> anda jika diakumulasikan pemakaiannya dalam sehari? • Berapa jumlah pengeluaran anda dalam sebulan, untuk pembelian pulsa maupun paket data | 1, 2, 3, 4, | 4 |

¹⁰ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis multivariate Dengan Program SPSS*, Cetakan IV, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 2005), hlm. 45

| | | | | | |
|--|--|----------------------------------|--|--|----|
| | | | <p>untuk <i>smartphone</i> yang anda gunakan?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi apa saja yang sering anda gunakan di <i>smartphone</i>?. | | |
| | | Dampak negatif <i>smartphone</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>smartphone</i> menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya • Menggunakan <i>Smartphone</i> produktivitas saya dalam belajar menurun. • <i>Smartphone</i> membuat saya mengalami insomnia (susah untuk tidur) • Selama menggunakan <i>Smartphone</i> membuat penglihatan saya terganggu. • Kecanggihan <i>smartphone</i> mempermudah saya dalam mengakses situs negatif. • Saya kesal jika tak bisa melihat informasi dari | 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, | 15 |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | <p><i>smartphone</i> ketika saya ingin melihatnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saya gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari <i>smartphone</i>. • Saya kesal ketika kemampuan <i>smartphone</i> saya menurun. • Kehabisan baterai <i>smartphone</i> membuat saya takut. • Saat saya tak bisa mengecek <i>smartphone</i>, saya bakal dirundung perasaan untuk segera mengeceknya. • <i>Smartphone</i> membuat saya jadi boros uang dalam hal pembelian paket data. • Menggunakan <i>smartphone</i> merusak hubungan sosial saya. • Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika sedang menggunakan <i>smartphone</i>. • Saya lupa waktu ketika | |
|--|--|--|---|--|

| | | | | | |
|---|---|-------------------------------|--|-------------------------------|----|
| | | | <p>menggunakan <i>smartphone</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Smartphone</i> mengurangi intraksi sosial saya. | | |
| 2 | Meminimalisasikan dampak negatif penggunaan <i>smartphone</i> | Meminimalisasi dampak negatif | <ul style="list-style-type: none"> • Saya akan mengurangi pemakaian <i>smartphone</i> secara bertahap. • Saya akan menyibukan diri dengan kegiatan lain, seperti berolahraga. • Saya akan lebih banyak berinteraksi di dunia nyata daripada dunia maya. • Saya akan menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap <i>smartphone</i> seperti, game online, dan aplikasi medsos lainnya. • Saya akan mematikan <i>smartphone</i> satu jam sebelum saya tidur. • Saya akan meninggalkan <i>smartphone</i> saat sedang | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 | 10 |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | <p>berkumpul bersama keluarga dan juga teman.</p> <ul style="list-style-type: none">• Saat bosan saya tidak akan menggunakan <i>smartphone</i>.• saya tidak akan menggunakan internet secara berlebihan.• Membatasi pembelian kuota data untuk <i>smartphone</i>.• Saya akan membagi waktu dengan bijak kapan saya harus menggunakan <i>smartphone</i>. | | |
|--|--|--|--|--|--|



BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Fakultas Dakwah dan Komunikasi adalah salah satu Fakultas yang terdapat di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang didirikan pada tahun 1968. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry secara resmi berdiri berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Fakultas Dakwah dan Komunikasi mempunyai empat jurusan utama yakni Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI), Manajemen Dakwah (MD), dan Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI).

Adapun Visi dan Misi Fakultas Dakwah dan Komunikasi adalah sebagai berikut:¹

1. Visi

Menjadi Fakultas yang unggul dalam pengembangan Ilmu Dakwah dan Komunikasi serta Ilmu-ilmu Sosial berbasis keislaman.

2. Misi

- a. Menciptakan sarjana yang memiliki kompetensi akademik, profesional, dan berakhlak mulia.

¹UIN Ar-Raniry, *Panduan Akademik Tahun Akademik 2016-2017*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2016), hlm.145.

- b. Mengembangkan riset dalam bidang ilmu dakwah dan ilmu-ilmu sosial berbasis keislaman.
- c. Menstransformasikan nilai-nilai ilmu pengetahuan untuk mencerdaskan masyarakat dalam memperkuat Syariat Islam menuju masyarakat yang maju dan mandiri.

Tujuan didirikannya Fakultas Dakwah dan Komunikasi adalah sebagai berikut:²

- a. Mendidik mahasiswa menjadi sarjana yang memiliki kompetensi akademik, profesional dan berakhlak mulia.
- b. Mendidik dan menyiapkan sarjana yang terampil dalam mengembangkan penelitian bidang ilmu dakwah dan ilmu-ilmu sosial berbasis keislaman.

Berakhlak mulia dan pengetahuan ilmu-ilmu sosial yang dimiliki oleh mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi dapat mengaplikasikannya di dalam kehidupan sehari-hari mulai dari lingkungan perkuliahan sampai masyarakat.

Mengenai struktur Organisasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry saat ini adalah sebagai berikut:³

1. Dekan : Dr. Fakhri, S.sos., MA
2. Wakil Dekan I : Drs. Yusri, M.LIS
3. Wakil Dekan II : Zainuddin T, M.Si
4. Wakil Dekan III : Dr. T. lembong Misbah, MA
5. Ketua Jurusan/Prodi KPI : Dr. Hendra Syahputra, M.M
6. Ketua Jurusan/Prodi BKI : Drs. Umar Latif, MA

² UIN Ar-Raniry, *Panduan Akademik Tahun...*, hlm. 145.

³ *Ibid.* Hlm. 20.

7. Ketua Jurusan/Prodi MD : Dr. Jailani, M.si
8. Ketua Jurusan/Prodi PMI : Rasyidah, MA

Adapun jumlah mahasiswa aktif tahun ajaran 2017/2018, sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah Mahasiswa Aktif Semester Genap Tahun Akademik
2017/2018

| PRODI/ ANGKATAN | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | JUMLAH |
|----------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| KPI | 17 | 78 | 116 | 121 | 99 | 127 | 150 | 691 |
| BKI | 17 | 30 | 113 | 149 | 107 | 116 | 141 | 673 |
| MD | 11 | 26 | 94 | 123 | 72 | 93 | 95 | 514 |
| PMI | 8 | 13 | 52 | 55 | 44 | 51 | 68 | 291 |
| JUMLAH | 53 | 147 | 375 | 448 | 322 | 387 | 454 | 2169 |

Sumber: Data akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi

B. Karakteristik Responden

Statistika deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar-raniry. Pada bagian karakteristik responden terdapat beberapa data diri pribadi yang harus diisi oleh responden mengenai jenis kelamin, semester, dan jurusan. Adapun deskripsi

mengenai karakteristik responden dalam penelitian ini akan di bahas sebagai berikut.

1. Jenis Kelamin Responden

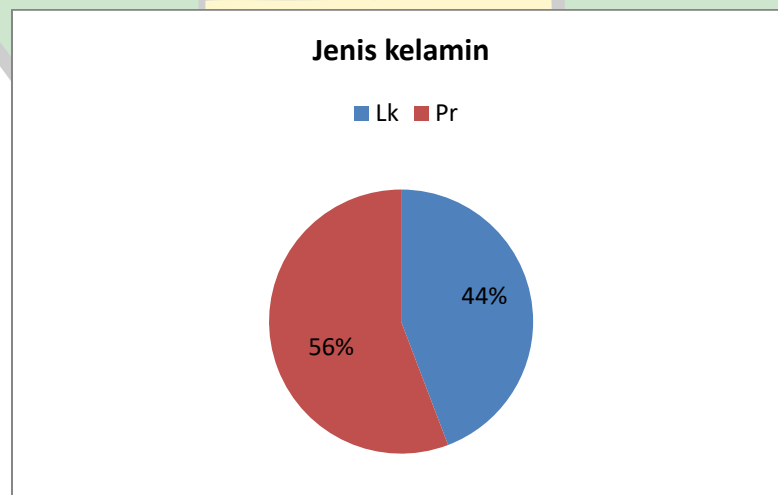
Dalam penelitian ini responden yang di ambil yaitu mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar-raniry. Adapun responden berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut.

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin

| No | Jenis Kelamin | Frekuensi |
|----|---------------|-----------|
| 1 | Laki-laki | 42 |
| 2 | Perempuan | 53 |

Bedasarkan tabel diatas jumlah responden laki-laki 42 orang dan perempuan 53 orang. Gambaran responden bedasarkan jenis kelamin ditampilkan pada gambar 4.1

Gambar 4.1.
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Berdasarkan karakteristik jenis kelamin responden pada diagram diatas, terlihat bahwa responden yang mendominasi dari jenis kelamin perempuan.

2. Semester Responden

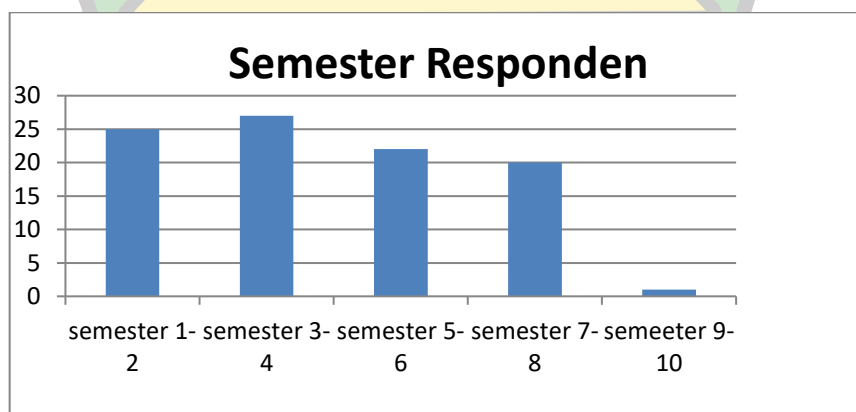
Responden yang diambil dalam penelitian ini dimulai dari mahasiswa semester 1-10. Adapun karakteristik responden berdasarkan semester sebagai berikut.

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Semester

| NO | Semester | Jumlah Responden |
|----|---------------|---------------------------|
| 1 | Semester 1-2 | 25 Orang Responden |
| 2 | Semester 3-4 | 27 Orang Responden |
| 3 | Semester 5-6 | 22 Orang Responden |
| 4 | Semester 7-8 | 20 Orang Responden |
| 5 | Semester 9-10 | 1 Orang Responden |
| | Total | 95 orang responden |

Berdasarkan tabel diatas, gambaran responden berdasarkan semester ditampilkan pada gambar 4.2

Gambar 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Semester



3. Jurusan Responden

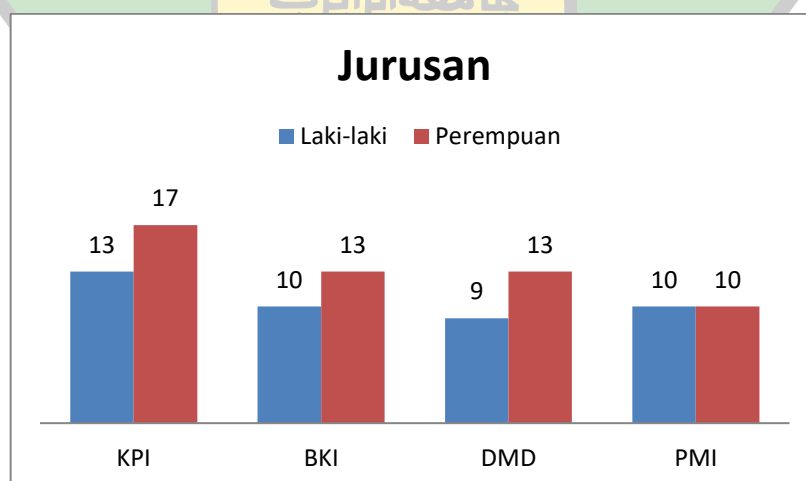
Responden yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Dakwah dan komunikasi dari jurusan KPI, BKI, DMD, PMI. Adapun karakteristik responden berdasarkan jurusan sebagai berikut.

Tabel 4.4
Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

| NO | Jurusan | Jenis kelamin | |
|----|---------|--------------------|--------------------|
| | | Laki-laki | Perempuan |
| 1 | KPI | 13 Orang Responden | 17 Orang Responden |
| 2 | BKI | 10 Orang Responden | 13 Orang Responden |
| 3 | DMD | 9 Orang Responden | 13 Orang Responden |
| 4 | PMI | 10 Orang Responden | 10 Orang Responden |

Berdasarkan tabel diatas, gambaran responden berdasarkan jurusan ditampilkan pada gambar 4.3

Gambar 4.3
Karakteristik berdasarkan Jurusan



C. Deskripsi Data

Telah penulis kemukakan pada bab sebelumnya salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket yang telah disebarakan kepada para siswa. Angket yang telah disebarakan pada mahasiswa yaitu sebanyak 95 angket yang telah dipilih secara acak. Kemudian data yang telah diperoleh dari angket tersebut diolah dalam bentuk spss.

Hasil angket kemudian dimasukkan ke dalam tabulasi yang merupakan persentase dari data-data instrumen pengumpulan data (angket) menjadi tabel angka-angka dalam persentase yang dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini:

1. Kepemilikan dan Penggunaan *Smartphone*

Tabel 4.5
Mulai menggunakan *Smartphone*

| No | Alternatif jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|--|-----------|------------|
| 1 | Sebelum kuliah | 61 | 65% |
| 2 | Semester 1-2 | 33 | 34% |
| 3 | Semester 3-4 | 1 | 1% |
| 4 | Semester 5 ke atas | - | - |
| 5 | Belum pernah menggunakan <i>smartphone</i> | - | - |
| Jumlah | | 95 | 100% |

Tabel diatas menunjukkan bahwa (65%) mahasiswa sudah menggunakan *smartphone* sejak sebelum masuk ke keperguruan tinggi, (34%) mahasisiwa menyatakan mulai menggunakan *smartphone* semenjak semester 1 dan 2, dan

(1%) mahasiswa menyatakan mulai menggunakan *smartphone* semenjak semester 3-4.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata mahasiswa sudah mulai menggunakan *smartphone* sebelum masuk ke perguruan tinggi.

Tabel 4.6
Intensitas penggunaan *smartphone* dalam sehari

| No | Alternatif jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|------------------------|-----------|------------|
| 1 | 30 menit- 1 jam/hari | 21 | 23% |
| 2 | 1-2 jam/ hari | 18 | 19% |
| 3 | 3-4 jam/ hari | 24 | 25% |
| 4 | 5-6 jam/ hari | 26 | 27% |
| 5 | Lebih dari 6 jam/ hari | 6 | 6% |
| Jumlah | | 95 | 100% |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (23%) mahasiswa menyatakan dalam sehari bisa menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* 30 menit-1 jam/ 5-6 jam/hari, (19%) 1-2 jam/ hari, (25%) 3-4 jam/ hari, (27%) 5-6 jam/ hari, dan (6%) lebih dari 6 jam/ hari.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata mahasiswa dalam sehari bisa menghabiskan waktu penggunaan *smartphone* 3-4 jam / hari, dan 5-6 jam / hari.

Tabel 4.7
Biaya pengeluaran pembelian pulsa dan paket data untuk *smartphone*

| No | Alternatif jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------------|-----------|------------|
| 1 | <Rp. 25.000/ bulan | 10 | 11% |
| 2 | Rp. 25.000-50.000/ bulan | 29 | 31% |
| 3 | Rp. 50.000-75.000/ bulan | 35 | 36% |
| 4 | Rp. 75.000-100.000/ bulan | 18 | 19% |
| 5 | >Rp. 100.000/ bulan | 3 | 3% |
| Jumlah | | 95 | 100% |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (10%) mahasiswa menyatakan dalam sebulan bisa mengeluarkan uang <Rp.25.000 perbulan untuk pembelian pulsa dan paket data *smartphone*, (31%) Rp. 25.000-50.000 perbulan, (36%) Rp. 50.000-75.000 perbulan, (19%) Rp. 75.000-100.000 perbulan, dan (3%) lebih dari Rp. 100.00 perbulan.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata mahasiswa dalam sebulan bisa mengeluarkan uang Rp.50.000-75.000 untuk pembelian pulsa dan juga paket data *smartphone* mereka.

Tabel 4.8
Aplikasi yang sering digunakan di *smartphone*

| No | Alternatif jawaban | Frekuensi | Persentase |
|----|--------------------|-----------|------------|
| 1 | Instagram | 40 | 42% |
| 2 | Facebook | 11 | 12% |
| 3 | Twitter | 20 | 21% |

| | | | |
|---------------|------------------------|----|------|
| 4 | Line, Whatsapp, BBM | 20 | 21% |
| 5 | Hanya sekedar browsing | 4 | 4% |
| Jumlah | | 95 | 100% |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (42%) mahasiswa menyatakan sering menggunakan aplikasi instagram, (12%) sering menggunakan facebook, (21%) sering menggunakan twitter, (21%) sering menggunakan aplikasi chatting Line, Whatsapp, BBM, dan (4%) hanya sekedar browsing internet.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa sering menggunakan aplikasi instagram yang ada pada *smartphone* mereka, dan juga sosial media serta aplikasi chatting lainnya.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

Tabel 4.9
Menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | sangat tidak setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 5,3 |
| | tidak setuju | 22 | 23,2 | 23,2 | 28,4 |
| | netral | 26 | 27,4 | 27,4 | 55,8 |
| | setuju | 33 | 34,7 | 34,7 | 90,5 |
| | sangat setuju | 9 | 9,5 | 9,5 | 100,0 |
| | Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

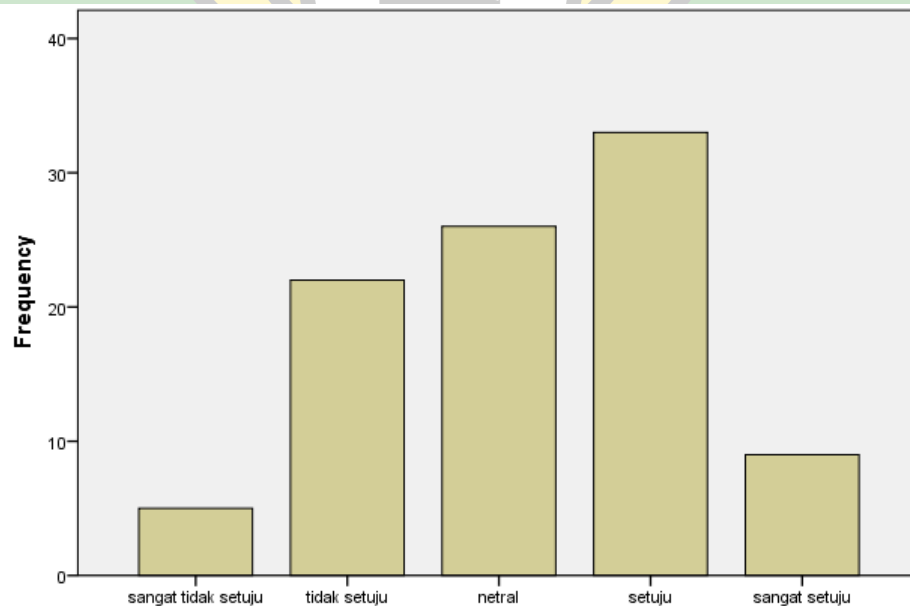
Tabel di atas menunjukkan bahwa (5,3%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus

menggunakannya, (23,2%) mahasiswa menyatakan tidak setuju menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya, (27,4%) mahasiswa menyatakan netral menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya, (34,7%) mahasiswa menyatakan setuju menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya, (9,5%) mahasiswa lainnya mengatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya.

Gambar 4.4
Grafik gambaran mengenai menggunakan *smartphone* menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 34,7%.

Tabel 4.10
Menggunakan Smartphone produktivitas saya dalam belajar menurun

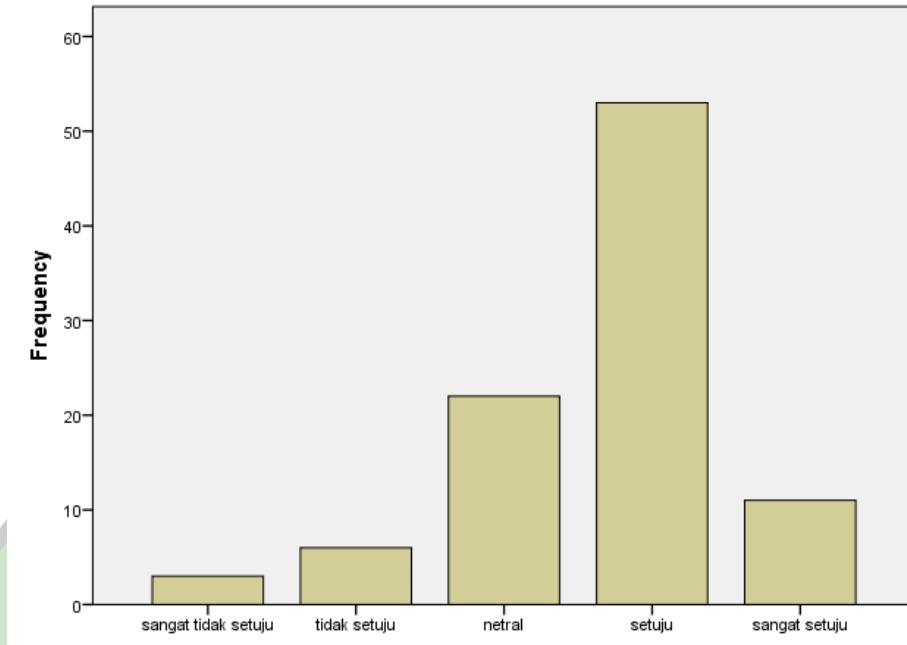
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 6 | 6,3 | 6,3 | 9,5 |
| netral | 22 | 23,2 | 23,2 | 32,6 |
| setuju | 53 | 55,8 | 55,8 | 88,4 |
| sangat setuju | 11 | 11,6 | 11,6 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju menggunakan *smartphone* produktivitas mereka dalam belajar menurun, (6,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju menggunakan *smartphone* produktivitas mereka dalam belajar menurun, (23,2%) mahasiswa menyatakan netral menggunakan *smartphone* produktivitas mereka dalam belajar menurun, (55,8%) mahasiswa menyatakan setuju menggunakan *smartphone* produktivitas mereka dalam belajar menurun, dan (11,6%) mahasiswa menyatakan sangat setuju menggunakan *smartphone* produktivitas mereka dalam belajar menurun.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan *smartphone* produktivitas mereka dalam belajar menurun.\

Berikut adalah gambaran grafik mengenai menggunakan *smartphone* produktivitas saya dalam belajar menurun.

Gambar 4.4
Menggunakan *Smartphone* produktivitas saya dalam belajar menurun.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 55,8%.

Tabel 4.11
***Smartphone* membuat saya mengalami insomnia (susah untuk tidur)**

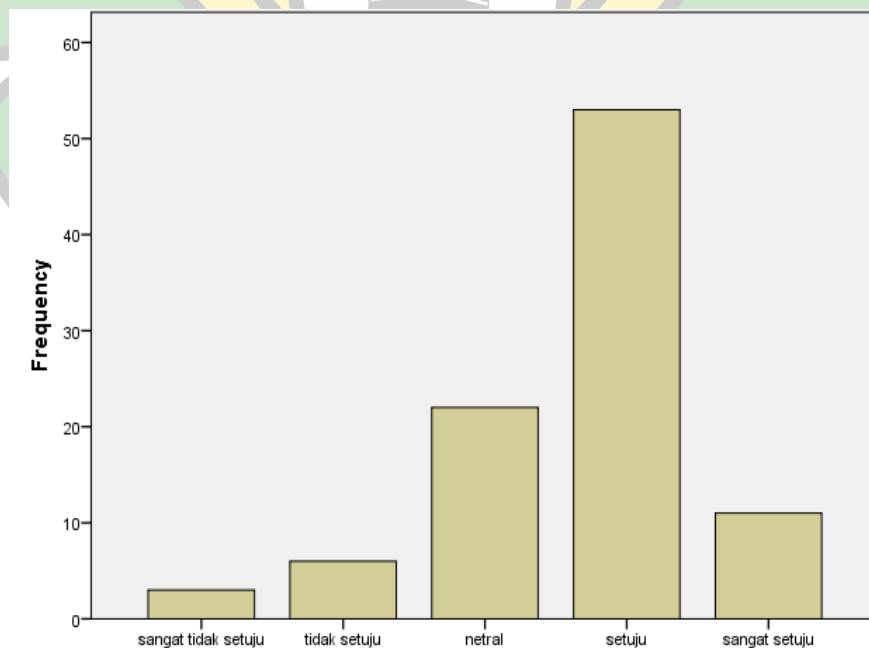
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 6 | 6,3 | 6,3 | 9,5 |
| netral | 17 | 17,9 | 17,9 | 27,4 |
| setuju | 55 | 57,9 | 57,9 | 85,3 |
| sangat setuju | 14 | 14,7 | 14,7 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju *smartphone* membuat mereka mengalami insomnia (susah untuk tidur), (6,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju *smartphone* membuat mereka mengalami insomnia (susah untuk tidur), (17,9%) mahasiswa menyatakan netral *smartphone* membuat mereka mengalami insomnia (susah untuk tidur), (57,9%) mahasiswa menyatakan setuju *smartphone* membuat mereka mengalami insomnia (susah untuk tidur), (14,7%) lainnya menyatakan sangat setuju.

Berdasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa *smartphone* membuat mereka mengalami insomnia (susah untuk tidur).

Berikut adalah gambaran grafik mengenai menggunakan *smartphone* membuat mereka mengalami insomnia (susah untuk tidur).

Gambar 4.5
Menggunakan *smartphone* membuat saya mereka mengalami insomnia (susah untuk tidur)



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 57,9%.

Tabel 4.12
Selama menggunakan *Smartphone* membuat penglihatan saya terganggu.

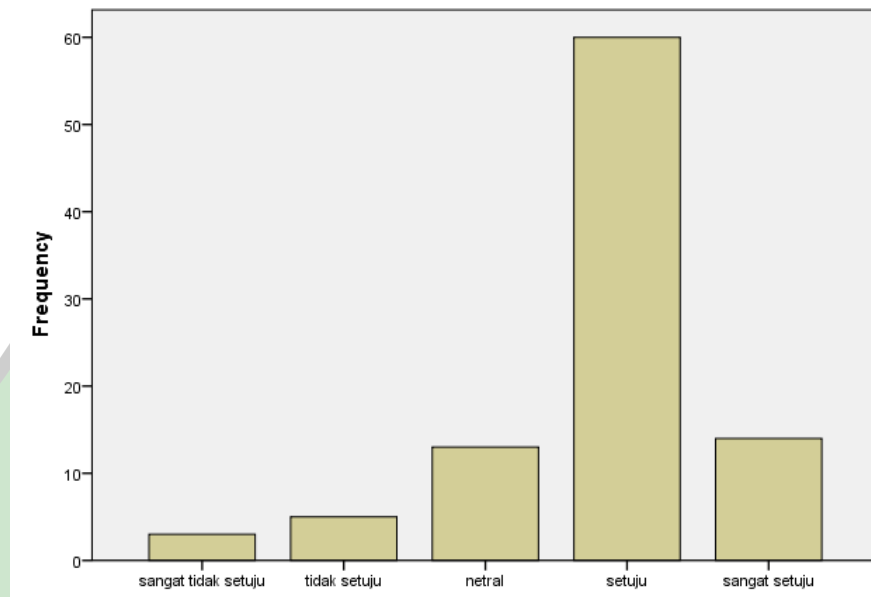
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 8,4 |
| netral | 13 | 13,7 | 13,7 | 22,1 |
| setuju | 60 | 63,2 | 63,2 | 85,3 |
| sangat setuju | 14 | 14,7 | 14,7 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju Selama menggunakan *Smartphone* membuat penglihatan mereka terganggu, (5,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju menggunakan *Smartphone* membuat penglihatan mereka terganggu, (13,7%) mahasiswa menyatakan netral menggunakan *Smartphone* membuat penglihatan mereka terganggu, (63,2%) mahasiswa menyatakan setuju menggunakan *Smartphone* membuat penglihatan mereka terganggu, dan (14,7%) mahasiswa lainnya menyatakan sangat setuju .

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa menggunakan *Smartphone* membuat penglihatan mereka terganggu.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai menggunakan *Smartphone* membuat penglihatan mereka terganggu.

Gambar 4.6
Mengenai menggunakan Smartphone membuat penglihatan saya terganggu



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 63,2%.

Tabel 4.13
Kecanggihan *smartphone* mempermudah saya dalam mengakses situs negatif.

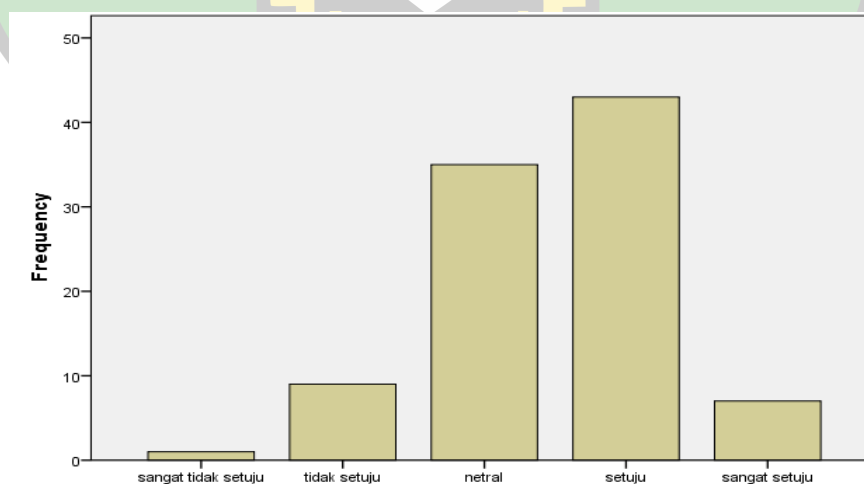
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| tidak setuju | 9 | 9,5 | 9,5 | 10,5 |
| netral | 35 | 36,8 | 36,8 | 47,4 |
| setuju | 43 | 45,3 | 45,3 | 92,6 |
| sangat setuju | 7 | 7,4 | 7,4 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (1,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju kecanggihan *smartphone* mempermudah mereka dalam mengakses situs negatif, (9,5%) mahasiswa menyatakan tidak setuju kecanggihan *smartphone* mempermudah dalam mengakses situs negatif, (36,8%) mahasiswa menyatakan netral jika kecanggihan *smartphone* mempermudah dalam mengakses situs negatif, (45,3%) mahasiswa menyatakan setuju jika kecanggihan *smartphone* mempermudah dalam mengakses situs negatif, (7,4%) lainnya mahasiswa menyatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju kecanggihan *smartphone* mempermudah mereka dalam mengakses situs negatif.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai kecanggihan *smartphone* mempermudah mereka dalam mengakses situs negatif.

Gambar 4.7
kecanggihan *smartphone* mempermudah mereka dalam mengakses situs negatif.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 45,3%.

Tabel 4.13
Saya kesal jika tak bisa melihat informasi dari *smartphone* ketika saya ingin melihatnya.

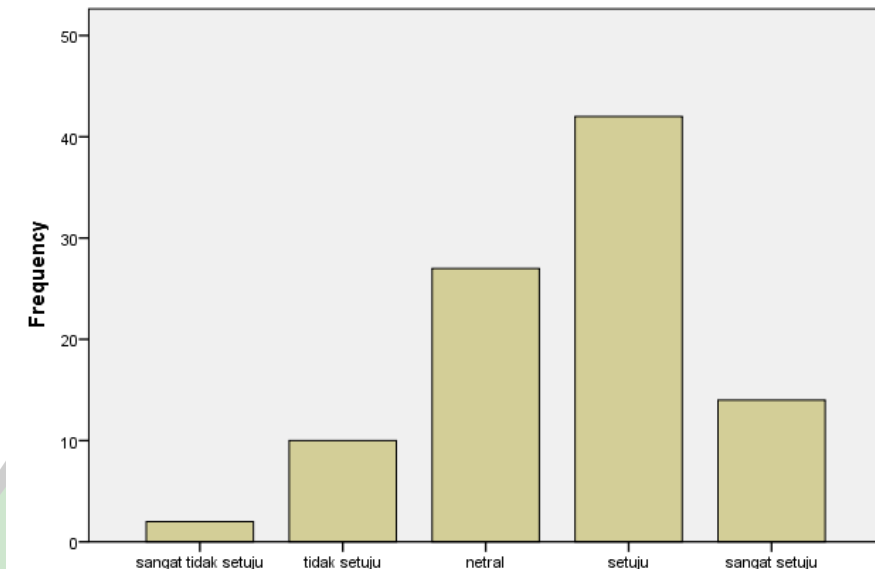
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 2,1 |
| tidak setuju | 10 | 10,5 | 10,5 | 12,6 |
| netral | 27 | 28,4 | 28,4 | 41,1 |
| setuju | 42 | 44,2 | 44,2 | 85,3 |
| sangat setuju | 14 | 14,7 | 14,7 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (2,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, mereka merasa kesal jika tidak bisa melihat informasi dari *smartphone*, (10%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, mereka merasa kesal jika tidak bisa melihat informasi dari *smartphone*, (28,4%) mahasiswa menyatakan netral, (44,2%) mahasiswa menyatakan setuju bahwasanya mereka merasa kesal jika tidak bisa melihat informasi dari *smartphone*, dan (14,7%) mahasiswa lainnya menyatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju bahwasanya mereka merasa kesal jika tak bisa melihat informasi dari *smartphone* ketika ingin melihatnya.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mereka merasa kesal jika tidak bisa melihat informasi dari *smartphone*.

Gambar 4.8
Saya kesal jika tak bisa melihat informasi dari *smartphone* ketika saya ingin melihatnya



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 44,2%.

Tabel 4.14
Saya gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari *smartphone*.

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 2,1 |
| netral | 17 | 17,9 | 17,9 | 20,0 |
| setuju | 57 | 60,0 | 60,0 | 80,0 |
| sangat setuju | 19 | 20,0 | 20,0 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

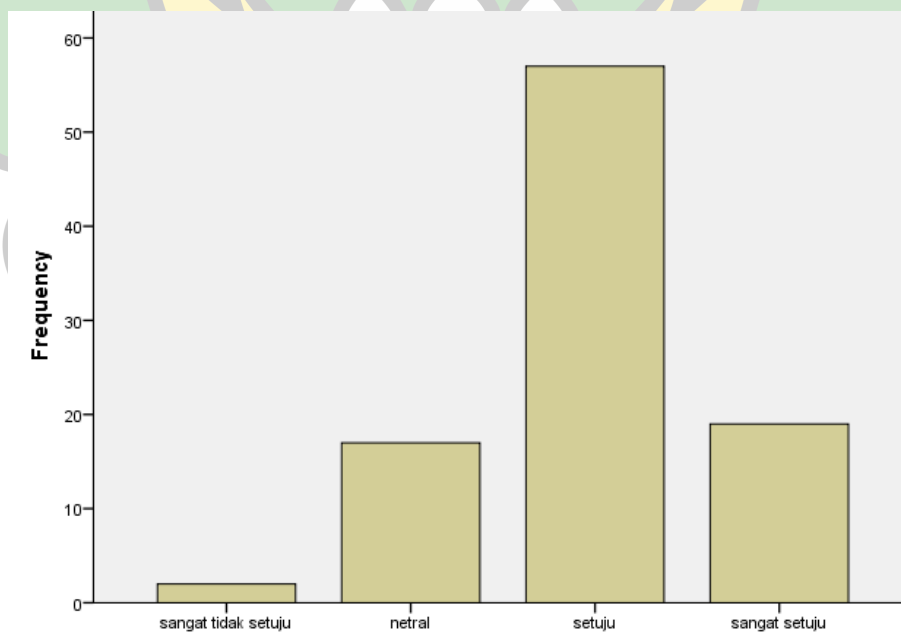
Tabel di atas menunjukkan bahwa (2,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, mereka merasa gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari

smartphone, (0%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, (17,9%) mahasiswa menyatakan netral, (60%) mahasiswa menyatakan setuju jika mereka merasa gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari *smartphone*, (20%) mahasiswa menyatakan sangat setuju jika mereka merasa gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari *smartphone*.

Berdasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa mereka merasa gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari *smartphone*.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mahasiswa merasa gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari *smartphone*.

Gambar 4.9
merasa gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari *smartphone*.



Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 60%.

Tabel 4.15
Saya kesal ketika kemampuan *smartphone* saya menurun.

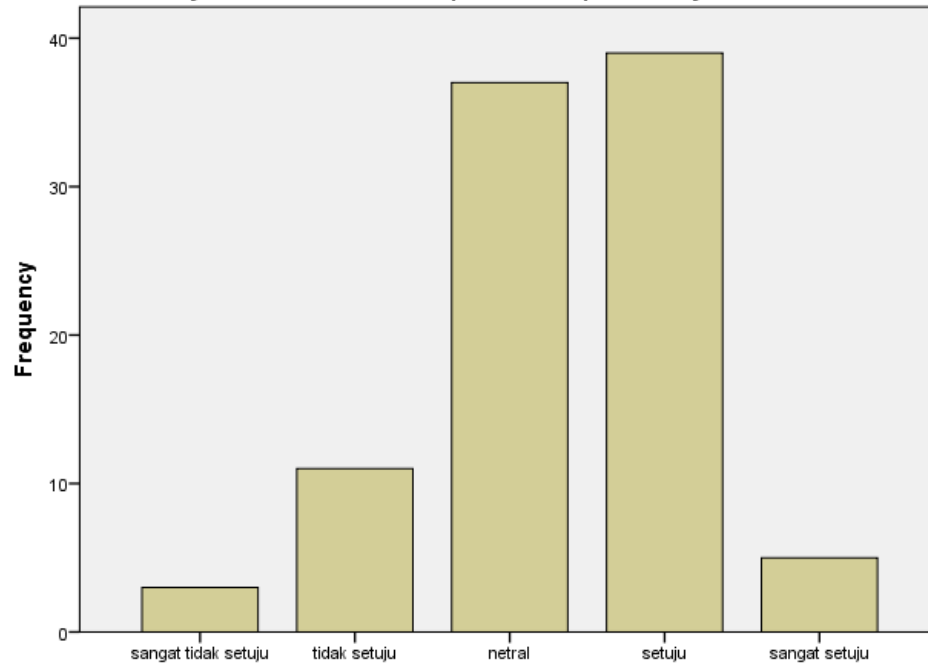
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 11 | 11,6 | 11,6 | 14,7 |
| netral | 37 | 38,9 | 38,9 | 53,7 |
| setuju | 39 | 41,1 | 41,1 | 94,7 |
| sangat setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, mereka kesal ketika kemampuan *smartphone* menurun, (11,6%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, mereka kesal ketika kemampuan *smartphone* menurun, (38,9%) mahasiswa menyatakan netral, (41,1%) mahasiswa menyatakan setuju jika mereka kesal ketika kemampuan *smartphone* menurun, (5,3%) mahasiswa menyatakan sangat setuju jika bahwasanya mereka kesal ketika kemampuan *smartphone* menurun.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa mereka kesal ketika kemampuan *smartphone* menurun dan juga sebagiannya hanya bersikap netral ketika kemampuan *smartphone* menurun.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mahasiswa yang kesal ketika kemampuan *smartphone* menurun.

Gambar 4.10
kesal ketika kemampuan *smartphone* menurun



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 41,1%

Tabel 4.16
Kehabisan baterai *smartphone* membuat saya takut.

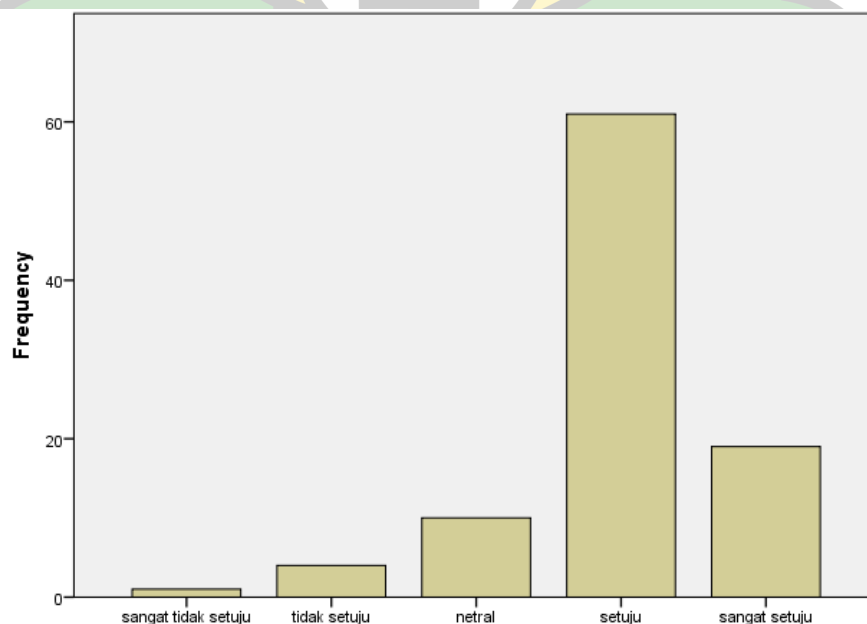
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| tidak setuju | 4 | 4,2 | 4,2 | 5,3 |
| netral | 10 | 10,5 | 10,5 | 15,8 |
| setuju | 61 | 64,2 | 64,2 | 80,0 |
| sangat setuju | 19 | 20,0 | 20,0 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (1,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, kehabisan baterai *smartphone* membuat mereka takut, (4,2%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, kehabisan baterai *smartphone* membuat mereka takut, (10,5%) mahasiswa menyatakan netral, (64,2%) mahasiswa menyatakan setuju kehabisan baterai *smartphone* membuat mereka takut, (20%) mahasiswa menyatakan sangat setuju kehabisan baterai *smartphone* membuat mereka takut.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju jika kehabisan baterai *smartphone* membuat mereka takut.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mahasiswa yang merasa takut saat kehabisan baterai *smartphone*.

Gambar. 4.11
Merasa takut saat kehabisan baterai *smartphone*.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 64,2%

Tabel 4.17
Saat saya tak bisa mengecek *smartphone*, saya bakal dirundung perasaan untuk segera mengeceknya.

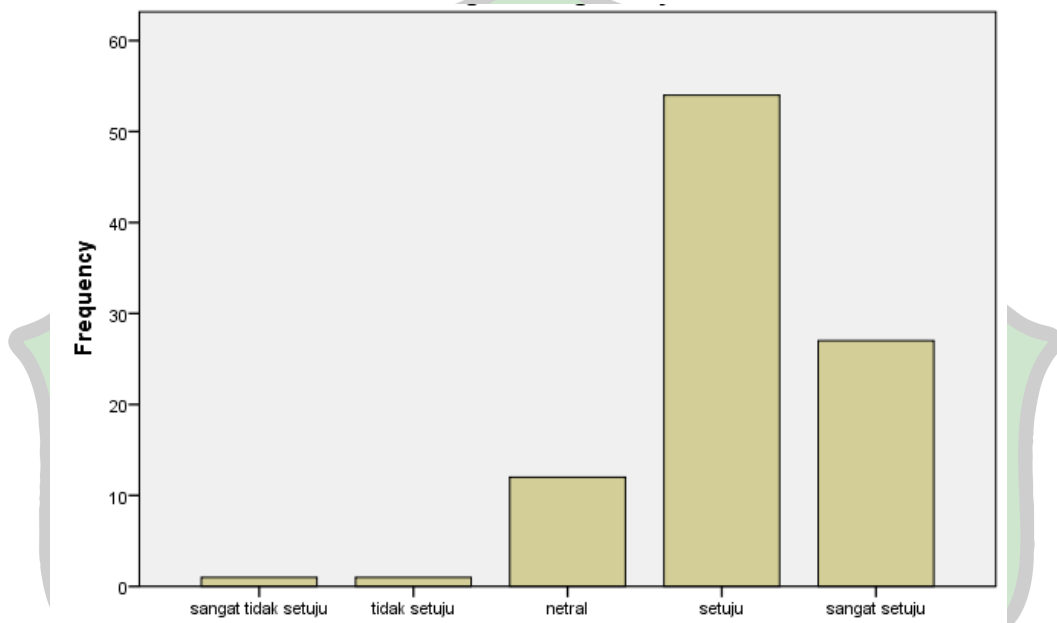
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 2,1 |
| netral | 12 | 12,6 | 12,6 | 14,7 |
| setuju | 54 | 56,8 | 56,8 | 71,6 |
| sangat setuju | 27 | 28,4 | 28,4 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (1,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa mereka dirundung perasaan untuk segera mengecek *smartphone*, (1,1%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, bahwa mereka dirundung perasaan untuk segera mengecek *smartphone*, (12,6%) mahasiswa menyatakan netral, (56,8%) mahasiswa menyatakan setuju bahwa mereka dirundung perasaan untuk segera mengecek *smartphone*, (28,4%) mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka dirundung perasaan untuk segera mengecek *smartphone*.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju bahwa mereka dirundung perasaan untuk segera mengecek *smartphone*.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mahasiswa saat tak bisa mengecek *smartphone*, mereka bakal dirundung perasaan untuk segera mengeceknya.

Gambar.4.12
Saat saya tak bisa mengecek *smartphone*, saya bakal dirundung perasaan untuk segera mengeceknya.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 56,8%.

A R - R A N I R Y

Tabel 4.18
***Smartphone* membuat saya jadi boros uang dalam hal pembelian paket data.**

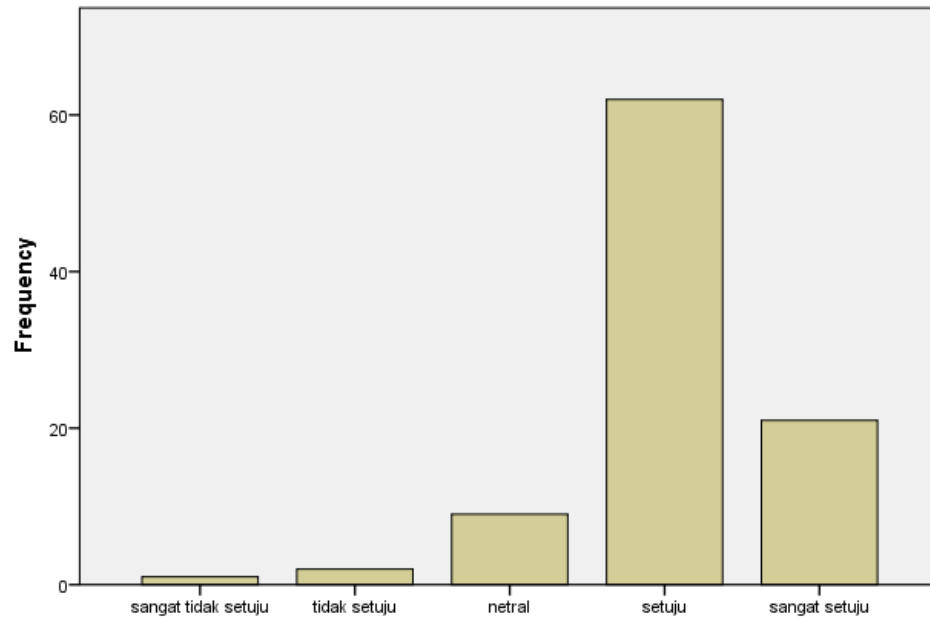
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 3,2 |
| netral | 9 | 9,5 | 9,5 | 12,6 |
| setuju | 62 | 65,3 | 65,3 | 77,9 |
| sangat setuju | 21 | 22,1 | 22,1 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (1,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa *Smartphone* membuat mereka jadi boros uang dalam hal pembelian paket data, (2,1%) mahasiswa menyatakan tidak setuju *Smartphone* membuat mereka jadi boros uang dalam hal pembelian paket data, (9,5%) mahasiswa menyatakan netral, (65,3%) mahasiswa menyatakan setuju bahwa *Smartphone* membuat mereka jadi boros uang dalam hal pembelian paket data, (22,1%) mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa *Smartphone* membuat mereka jadi boros uang dalam hal pembelian paket data.

Berdasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa mereka setuju *Smartphone* membuat mereka jadi boros uang dalam hal pembelian paket data.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai *Smartphone* membuat mereka jadi boros uang dalam hal pembelian paket data.

Gambar 4.13
Smartphone membuat saya jadi boros uang dalam hal pembelian paket data.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 65,3%.

Tabel 4.19
Menggunakan smartphone merusak hubungan sosial saya

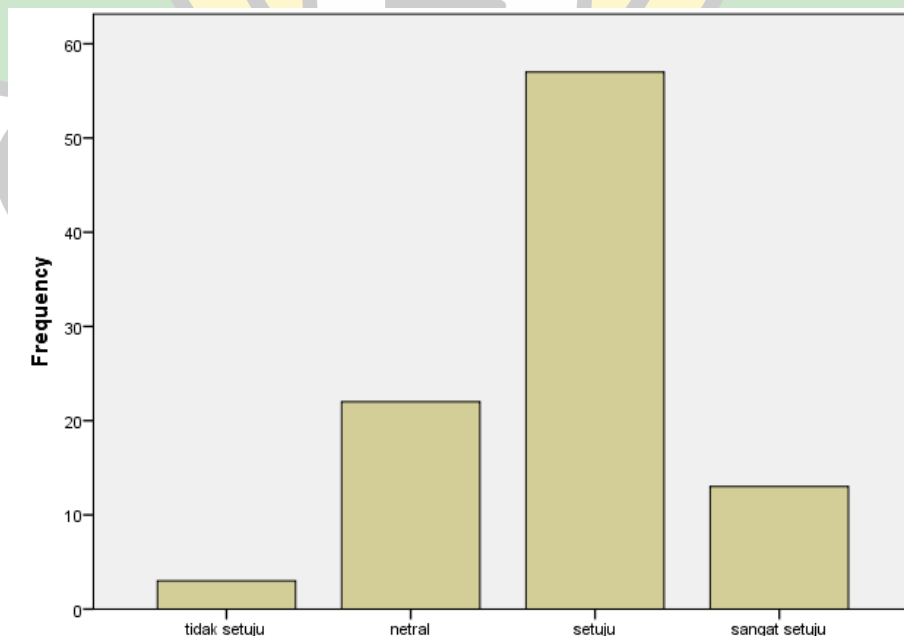
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| netral | 22 | 23,2 | 23,2 | 26,3 |
| setuju | 57 | 60,0 | 60,0 | 86,3 |
| sangat setuju | 13 | 13,7 | 13,7 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, bahwa menggunakan *smartphone* merusak hubungan sosial mereka, (23,2%) mahasiswa menyatakan netral, (60,0%) mahasiswa menyatakan setuju bahwa menggunakan *smartphone* merusak hubungan sosial mereka, (13,7%) mahasiswa menyatakan sangat setuju menggunakan *smartphone* merusak hubungan sosial mereka.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa mereka setuju menggunakan *smartphone* merusak hubungan sosial.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai menggunakan *smartphone* merusak hubungan sosial.

Gambar 4.14
Menggunakan *smartphone* merusak hubungan sosial.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 60%.

Tabel 4.20
Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika sedang menggunakan *smartphone*.

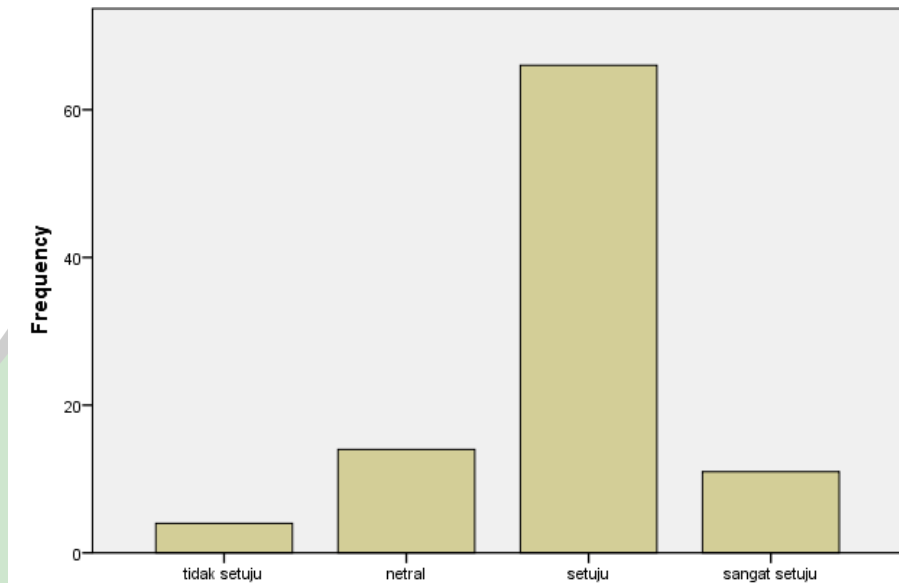
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid tidak setuju | 4 | 4,2 | 4,2 | 4,2 |
| netral | 14 | 14,7 | 14,7 | 18,9 |
| setuju | 66 | 69,5 | 69,5 | 88,4 |
| sangat setuju | 11 | 11,6 | 11,6 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (4,2%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, bahwa mereka merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang menggunakan *smartphone*, (14,7%) mahasiswa menyatakan netral, bahwa mereka merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang menggunakan *smartphone*, (69,5%) mahasiswa menyatakan setuju bahwa mereka merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika sedang menggunakan *smartphone*, dan (11,6%) mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang menggunakan *smartphone*.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa mereka menyatakan setuju bahwa mereka merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang menggunakan *smartphone*.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mahasiswa yang merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang menggunakan *smartphone*.

Gambar 4.15
Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang menggunakan *smartphone*.



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 69,5%.

Tabel 4.21
Saya lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*

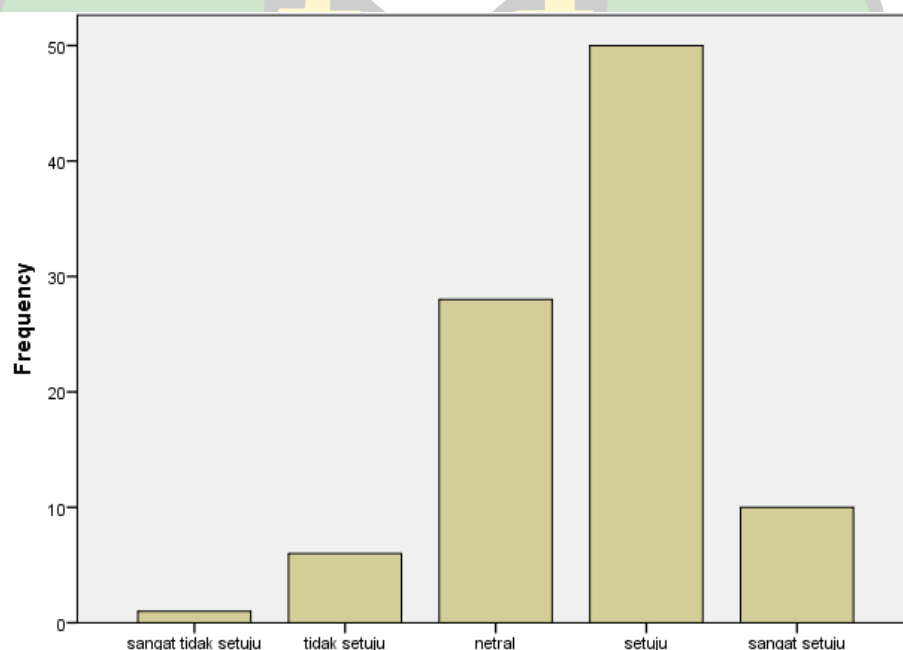
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| tidak setuju | 6 | 6,3 | 6,3 | 7,4 |
| netral | 28 | 29,5 | 29,5 | 36,8 |
| setuju | 50 | 52,6 | 52,6 | 89,5 |
| sangat setuju | 10 | 10,5 | 10,5 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (1,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa mereka lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*, (6,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*, (29,5%) mahasiswa menyatakan netral, (52,6%) mahasiswa menyatakan setuju bahwa mereka lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*, dan (10,5%) mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa mereka setuju bahwa mereka lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*, namun sebagian mahasiswa setuju bahwa mereka lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mahasiswa yang lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*.

Gambar 4.16
lupa waktu ketika menggunakan *smartphone*



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 52,6%.

Tabel 4.22
***Smartphone* mengurangi intraksi sosial saya**

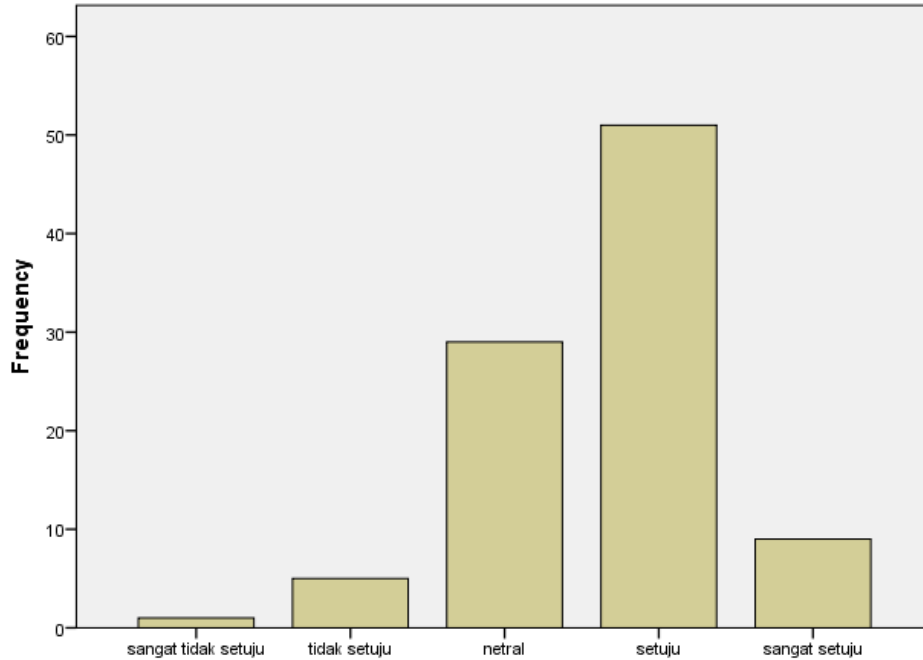
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| tidak setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 6,3 |
| netral | 29 | 30,5 | 30,5 | 36,8 |
| setuju | 51 | 53,7 | 53,7 | 90,5 |
| sangat setuju | 9 | 9,5 | 9,5 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (1,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa *Smartphone* mengurangi intraksi sosial mereka (5,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju bahwa *Smartphone* mengurangi intraksi sosial mereka, (30,5%) mahasiswa menyatakan netral, (53,7%) mahasiswa menyatakan setuju bahwa *Smartphone* mengurangi intraksi sosial mereka, dan (9,5%) mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa *Smartphone* mengurangi intraksi sosial mereka.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa mereka setuju bahwa *Smartphone* mengurangi intraksi sosial mereka.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai *Smartphone* mengurangi intraksi sosial saya.

Gambar 4.17
Smartphone mengurangi intraksi sosial saya



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 53,7%

3. Meminimalisirkan dampak negatif penggunaan *smartphone*

Tabel 4.23
Mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap

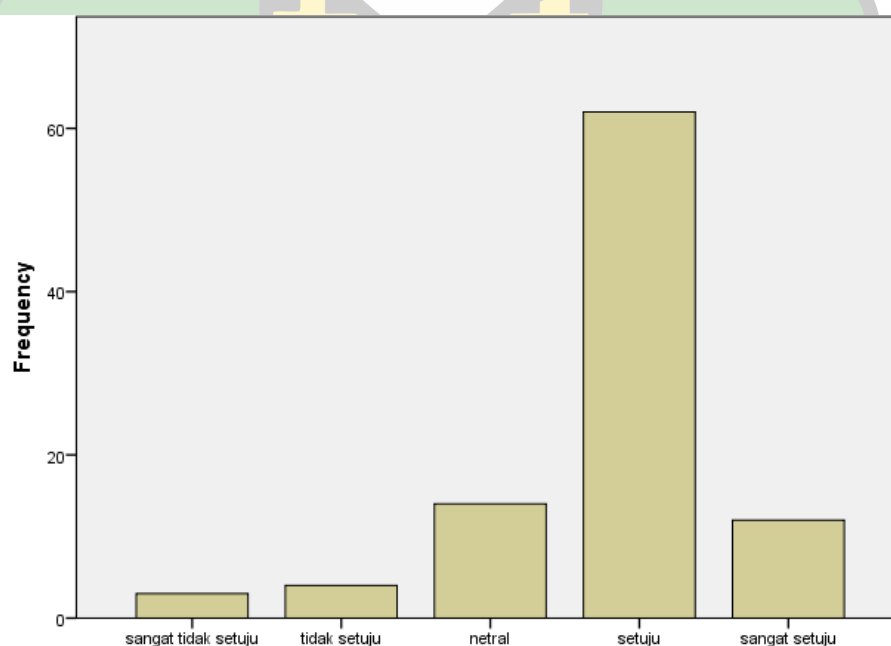
| | AR - R A N I R Y | Valid | Cumulative |
|---------------------------|------------------|---------|------------|
| | Frequency | Percent | Percent |
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 4 | 4,2 | 7,4 |
| netral | 14 | 14,7 | 22,1 |
| setuju | 62 | 65,3 | 87,4 |
| sangat setuju | 12 | 12,6 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa mereka akan mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap, (4,2%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, bahwa mereka akan mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap (14,7%) mahasiswa menyatakan netral, (65,3%) mahasiswa menyatakan setuju, bahwa mereka akan mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap, dan (12,6%) mahasiswa menyatakan sangat setuju, bahwa mereka akan mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju bahwa mereka mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap untuk meminimasirkan dampak negatif.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap.

Gambar 4.18
Mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 65,3%.

Tabel 4.24
Saya akan menyibukkan diri dengan kegiatan lain, seperti berolahraga

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 8,4 |
| netral | 22 | 23,2 | 23,2 | 31,6 |
| setuju | 46 | 48,4 | 48,4 | 80,0 |
| sangat setuju | 19 | 20,0 | 20,0 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

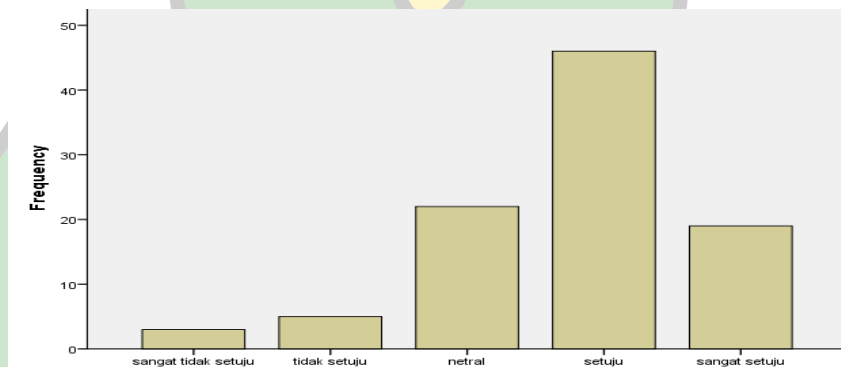
Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa mereka akan menyibukkan diri dengan kegiatan lain untuk mengurangi dampak negatif penggunaan pemakaian *smartphone* secara bertahap, (5,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju menyibukkan diri dengan kegiatan lain untuk mengurangi dampak negatif penggunaan pemakaian *smartphone* secara bertahap (23,2%) mahasiswa menyatakan netral, (48,4%) mahasiswa setuju akan menyibukkan diri dengan kegiatan lain untuk mengurangi dampak negatif penggunaan pemakaian *smartphone* secara bertahap, dan (20%) mahasiswa mengatakan sangat setuju akan menyibukkan diri dengan kegiatan lain untuk mengurangi dampak negatif penggunaan pemakaian *smartphone* secara bertahap.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju mereka akan menyibukkan diri dengan kegiatan

lain untuk mengurangi dampak negatif penggunaan pemakaian *smartphone* secara bertahap.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai menyibukkan diri dengan kegiatan lain untuk mengurangi dampak negatif penggunaan pemakaian *smartphone*.

Gambar 4.19
Akan menyibukkan diri dengan kegiatan lain, seperti berolahraga



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 48,4%.

Tabel 4.25
Saya akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 2,1 |
| tidak setuju | 7 | 7,4 | 7,4 | 9,5 |
| Netral | 35 | 36,8 | 36,8 | 46,3 |
| Setuju | 39 | 41,1 | 41,1 | 87,4 |
| sangat setuju | 12 | 12,6 | 12,6 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

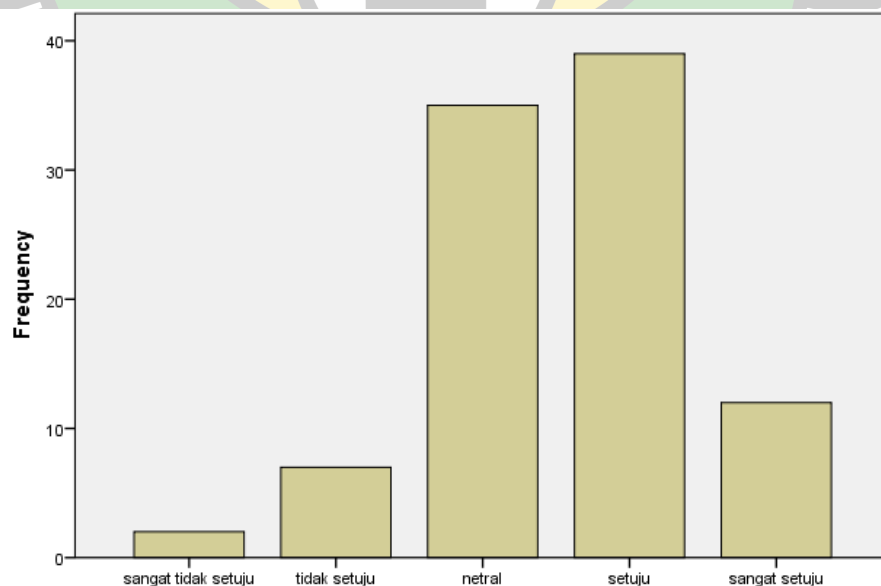
Tabel di atas menunjukkan bahwa (2,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa mereka akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya, (7,4%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, bahwa mereka akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya, (36,8%) mahasiswa menyatakan netral, (41,1%) mahasiswa menyatakan setuju, bahwa mereka akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya, dan (12,6%) mahasiswa mengatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju bahwa mereka akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya.

Gambar 4.20

Saya akan lebih banyak berinteraksi didunia nyata daripada dunia maya



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 41,1%.

Tabel 4.26
Menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *samrtphone*

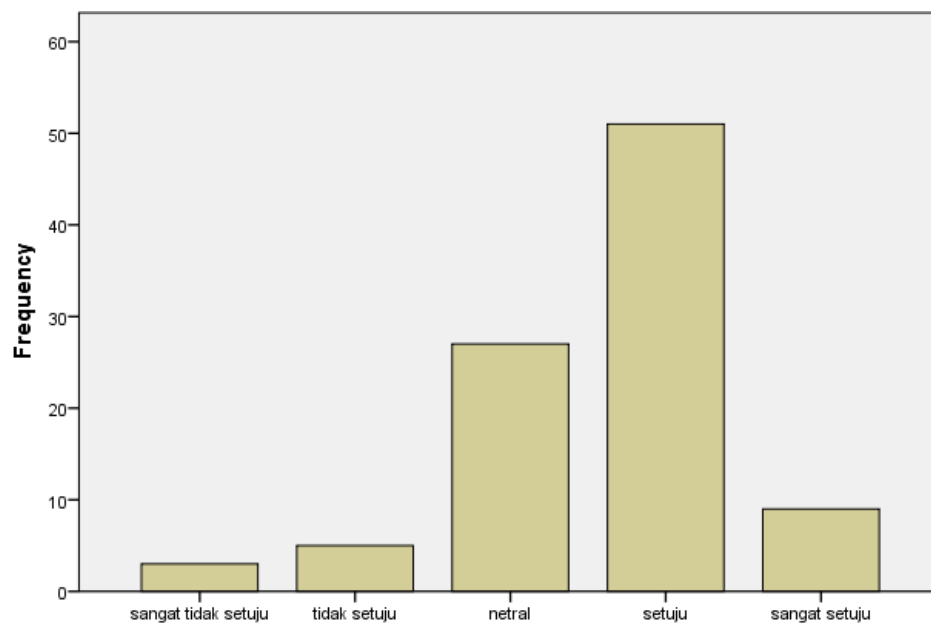
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 8,4 |
| netral | 27 | 28,4 | 28,4 | 36,8 |
| setuju | 51 | 53,7 | 53,7 | 90,5 |
| sangat setuju | 9 | 9,5 | 9,5 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, bahwa menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *samrtphone*, (5,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, bahwa menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *samrtphone*, (28,4%) mahasiswa menyatakan netral, (53,7%) mahasiswa menyatakan setuju, bahwa menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *samrtphone*, dan (9,5%) mahasiswa menyatakan sangat setuju, bahwa menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *samrtphone*.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju bahwa menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *samrtphone*.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *smartphone*.

Gambar 4.21
Menghapus aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *smartphone*



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 53,7%.

Tabel 4.27
Mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur

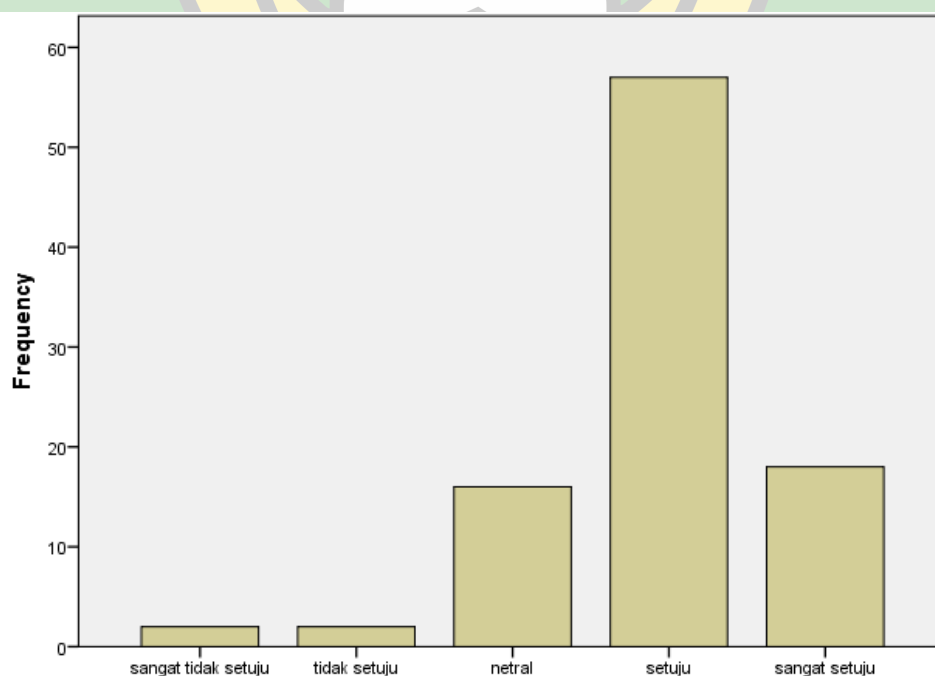
| | Valid Frequency | Valid Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------------|---------------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 2,1 |
| tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 4,2 |
| netral | 16 | 16,8 | 16,8 | 21,1 |
| setuju | 57 | 60,0 | 60,0 | 81,1 |
| sangat setuju | 18 | 18,9 | 18,9 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (2,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur, (2,1%) mahasiswa menyatakan tidak setuju mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur, (16,8%) mahasiswa menyatakan netral, (60%) mahasiswa menyatakan setuju mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur, dan (18,9%) mahasiswa menyatakan sangat setuju.

Berdasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju akan mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur demi mengurangi kecanduan terhadap *smartphone*.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur.

Gambar 4.21
Mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 60%.

Tabel 4.28
Meninggalkan *smartphone* ketika berkumpul dengan keluarga dan teman

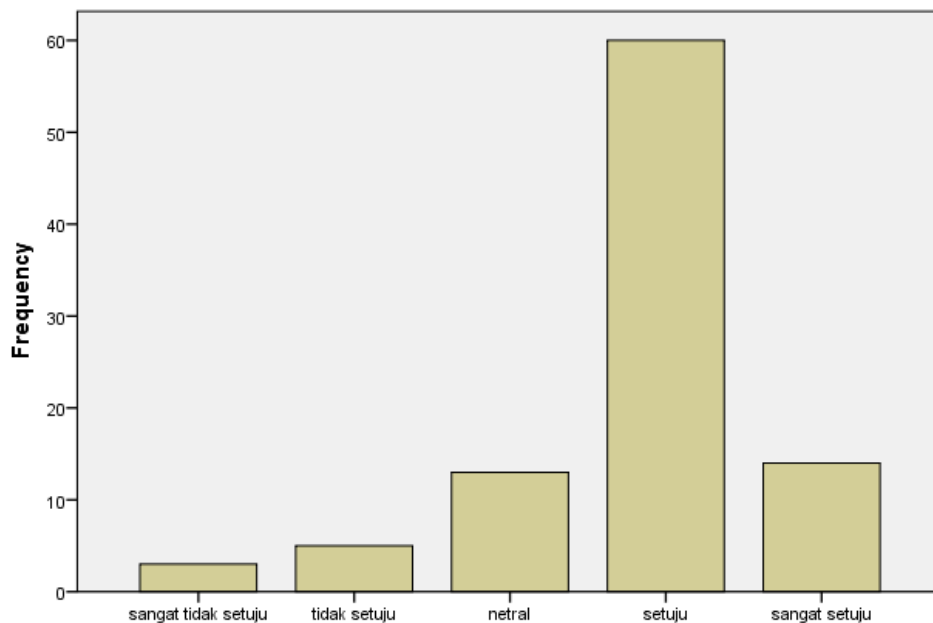
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 8,4 |
| netral | 13 | 13,7 | 13,7 | 22,1 |
| setuju | 60 | 63,2 | 63,2 | 85,3 |
| sangat setuju | 14 | 14,7 | 14,7 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju meninggalkan *smartphone* ketika berkumpul dengan keluarga dan teman, (5,3%) mahasiswa menyatakan tidak setuju meninggalkan *smartphone* ketika berkumpul dengan keluarga dan teman, (13,7%) mahasiswa menyatakan netral, (63,2%) mahasiswa menyatakan setuju meninggalkan *smartphone* ketika berkumpul dengan keluarga dan teman, dan (14,7%) mahasiswa menyatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju meninggalkan *smartphone* ketika berkumpul dengan keluarga dan teman.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai meninggalkan *smartphone* ketika berkumpul dengan keluarga dan teman.

Gambar 4.21
Meninggalkan *smartphone* ketika berkumpul dengan keluarga dan teman



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 63,2%.

Tabel 4.29
Saat bosan tidak akan menggunakan *smartphone*

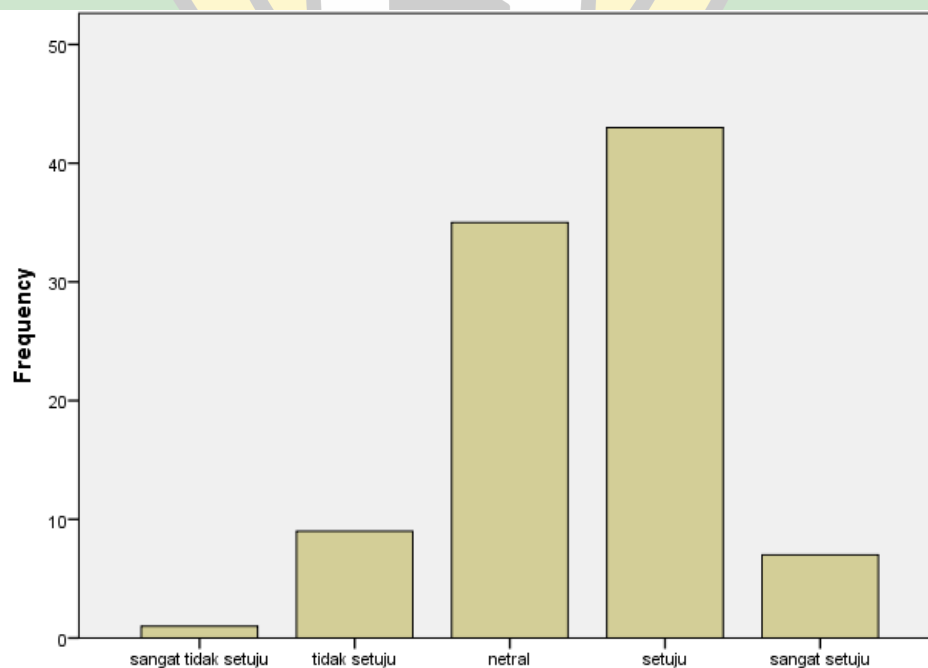
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| tidak setuju | 9 | 9,5 | 9,5 | 10,5 |
| netral | 35 | 36,8 | 36,8 | 47,4 |
| setuju | 43 | 45,3 | 45,3 | 92,6 |
| sangat setuju | 7 | 7,4 | 7,4 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (1,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, saat bosan mereka tidak akan menggunakan *smartphone*, (9,5%) mahasiswa menyatakan tidak setuju saat bosan mereka tidak akan menggunakan *smartphone*, (36,8%) mahasiswa menyatakan netral, (45,3%) mahasiswa menyatakan setuju saat bosan mereka tidak akan menggunakan *smartphone*, dan (7,4%) menyatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju saat bosan mereka tidak akan menggunakan *smartphone* demi meminimalisir dampak negatif dari *smartphone* tersebut.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai saat bosan tidak akan menggunakan *smartphone*.

Gambar 4.22
Saat bosan tidak akan menggunakan *smartphone*



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 45,3%.

Tabel 4.30
Tidak akan menggunakan internet secara berlebihan

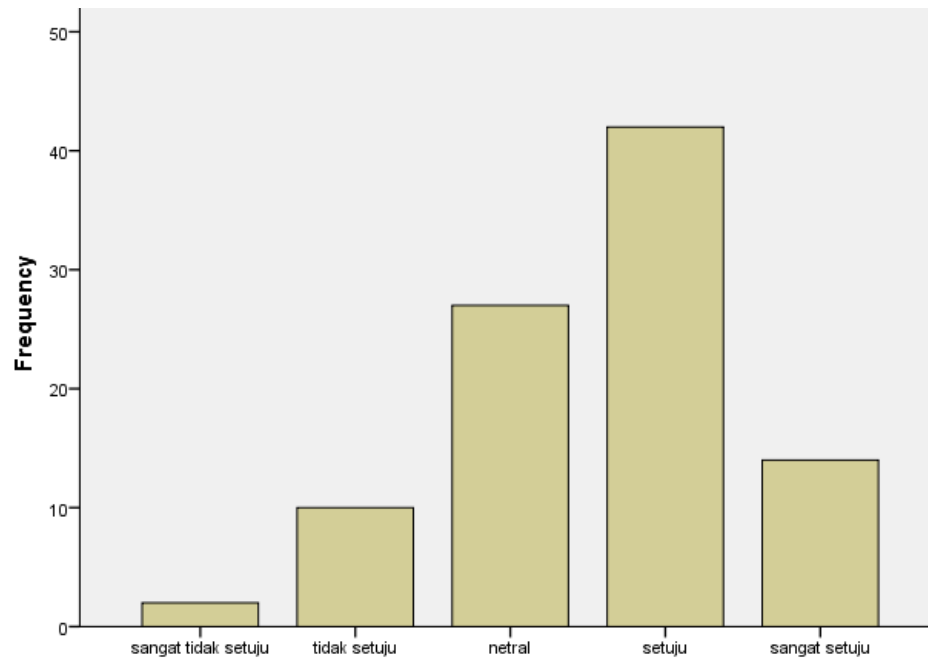
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 2,1 |
| tidak setuju | 10 | 10,5 | 10,5 | 12,6 |
| netral | 27 | 28,4 | 28,4 | 41,1 |
| setuju | 42 | 44,2 | 44,2 | 85,3 |
| sangat setuju | 14 | 14,7 | 14,7 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (2,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, mereka tidak akan menggunakan internet secara berlebihan, (10,5%) mahasiswa menyatakan tidak setuju mereka tidak akan menggunakan internet secara berlebihan, (28,4%) mahasiswa menyatakan netral, (44,2%) mahasiswa menyatakan setuju mereka tidak akan menggunakan internet secara berlebihan, dan (14,7%) mahasiswa menyatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju mereka tidak akan menggunakan internet secara berlebihan.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai tidak akan menggunakan internet secara berlebihan.

Gambar 4.23
Tidak akan menggunakan internet secara berlebihan



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 44,2%.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai tidak akan menggunakan internet secara berlebihan.

Tabel 4.31
Membatasi pembelian kuota data untuk *smatphone*

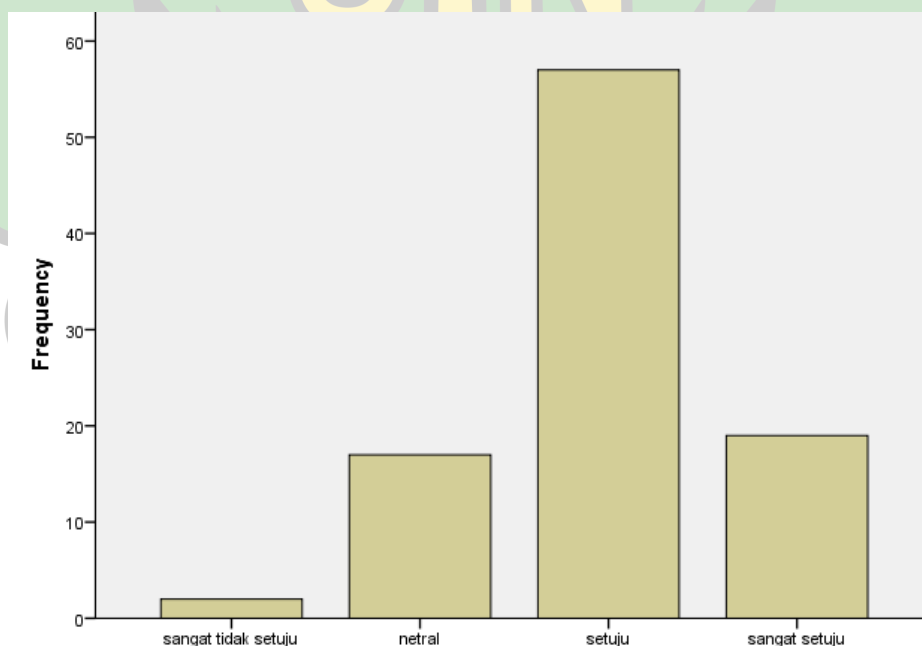
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 2 | 2,1 | 2,1 | 2,1 |
| netral | 17 | 17,9 | 17,9 | 20,0 |
| setuju | 57 | 60,0 | 60,0 | 80,0 |
| sangat setuju | 19 | 20,0 | 20,0 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (2,1%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*, (17,9%) mahasiswa menyatakan netral, (60%) mahasiswa menyatakan setuju membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*, dan (20%) menyatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa setuju membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*, namun ada juga yang bersikap netral.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*.

Gambar 4.24
Membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 60%.

Tabel 4.32
Membagi waktu dengan bijak kapan *smartphone* harus digunakan

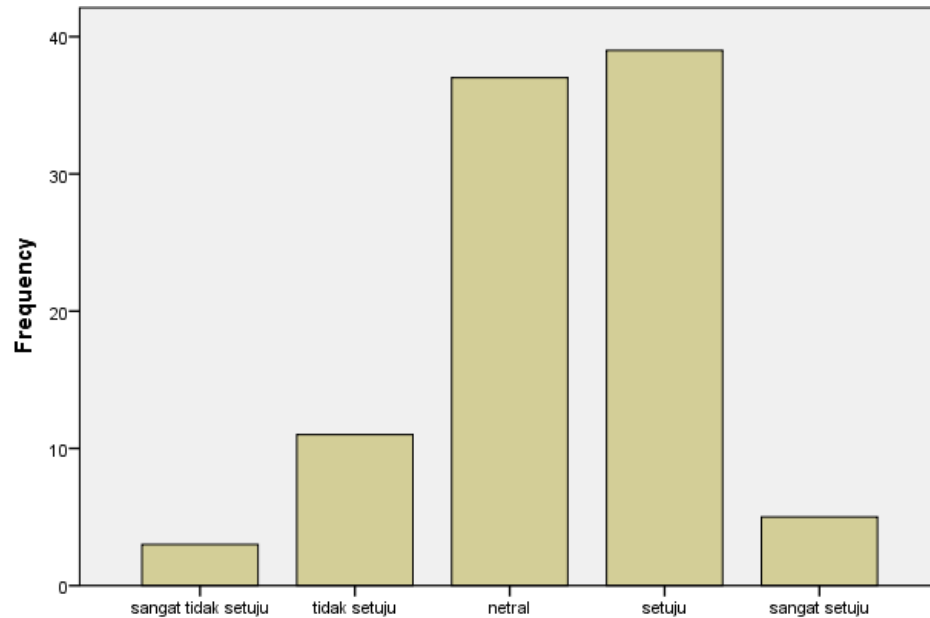
| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid sangat tidak setuju | 3 | 3,2 | 3,2 | 3,2 |
| tidak setuju | 11 | 11,6 | 11,6 | 14,7 |
| netral | 37 | 38,9 | 38,9 | 53,7 |
| setuju | 39 | 41,1 | 41,1 | 94,7 |
| sangat setuju | 5 | 5,3 | 5,3 | 100,0 |
| Total | 95 | 100,0 | 100,0 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa (3,2%) mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, untuk membagi waktu dengan bijak kapan *smartphone* harus digunakan, (11,6%) mahasiswa menyatakan tidak setuju, untuk membagi waktu dengan bijak kapan *smartphone* harus digunakan, dan (38,9%) mahasiswa menyatakan netral, (41,1%) mahasiswa setuju untuk membagi waktu dengan bijak kapan *smartphone* harus digunakan, dan (5,3%) mahasiswa menyatakan sangat setuju.

Bedasarkan jawaban responden tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kebanyakan mahasiswa sangat setuju untuk membagi waktu dengan bijak kapan *smartphone* harus digunakan.

Berikut adalah gambaran grafik mengenai membagi waktu dengan bijak kapan *smartphone* harus digunakan.

Gambar 4.25
Membagi waktu dengan bijak kapan *smartphone* harus digunakan



Bedasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa pada pertanyaan yang ada pada kuesioner ini frekuensi yang paling banyak menjawab adalah setuju sebanyak 41,1%

D. Pengujian Instrumen Penelitian

Pengujian instrument merupakan bagian terpenting dalam penelitian. Dengan instrument yang valid dan reliable dalam pengumpulan data, diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliable. Jadi instrument yang telah teruji validitas dan reabilitasnya akan menjadi penentu syarat untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

1. Hasil Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang dipergunakan untuk mengukur dapat mengukur apa yang ingin diukur. Adapun caranya adalah

dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item pertanyaan dengan skor total individu.

Perhitungan validitas dilakukan dengan tabulasi menggunakan *Microsoft Excel* dan diolah melalui SPSS versi 22.0 dengan 25 item soal yang diujicobakan pada 95 responden, yang dikelompokkan menjadi 2 bagian variabel:

- a. Dampak negatif penggunaan *smartphone*,
- b. Upaya meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone*.

Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu sebesar 0.169 untuk $df=95-2 = 93$; $\alpha = 0.1$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pertanyaan tersebut dianggap valid dan begitu pun sebaliknya.

Tabel 4.33
Uji Validitas Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

| Butir | r hitung | r tabel | Keterangan |
|-------|----------|---------|------------|
| 1 | 0.384 | 0.169 | Valid |
| 2 | 0.484 | 0.169 | Valid |
| 3 | 0.488 | 0.169 | Valid |
| 4 | 0.236 | 0.169 | Valid |
| 5 | 0.170 | 0.169 | Valid |
| 6 | 0.272 | 0.169 | Valid |
| 7 | 0.395 | 0.169 | Valid |
| 8 | 0.415 | 0.169 | valid |
| 9 | 0.298 | 0.169 | valid |
| 10 | 0.422 | 0.169 | valid |

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 11 | 0.486 | 0.169 | valid |
| 12 | 0.357 | 0.169 | valid |
| 13 | 0.515 | 0.169 | valid |
| 14 | 0.548 | 0.169 | valid |
| 15 | 1 | 0.169 | valid |

Berdasarkan pengolahan data dengan menggunakan aplikasi SPSS, maka dapat dilihat bahwa seluruh butir pertanyaan untuk variabel Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* menunjukkan hasil yang valid. Hal ini dikarenakan nilai korelasi r hitung menunjukkan hasil positif dan nilai r hitung setiap butir pertanyaan untuk variable ini lebih besar dari nilai r tabel, dimana nilai r tabel bernilai sebesar 0.169.

Tabel 4.34
Uji Validitas Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

| Butir | r hitung | r tabel | keterangan |
|-------|----------|---------|------------|
| 1 | 0.578 | 0.169 | Valid |
| 2 | 0.435 | 0.169 | Valid |
| 3 | 0.407 | 0.169 | Valid |
| 4 | 0.479 | 0.169 | Valid |
| 5 | 0.288 | 0.169 | Valid |
| 6 | 0.297 | 0.169 | Valid |
| 7 | 0.219 | 0.169 | Valid |
| 8 | 0.314 | 0.169 | Valid |

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 9 | 0.280 | 0.169 | Valid |
| 10 | 1 | 0.169 | Valid |

Berdasarkan pengolahan data dengan menggunakan aplikasi SPSS, maka dapat dilihat bahwa seluruh butir pertanyaan untuk variabel Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*, menunjukkan hasil yang valid. Hal ini dikarenakan nilai korelasi rhitung menunjukkan hasil positif dan nilai rhitung setiap butir pertanyaan untuk variable ini lebih besar dari nilai rtabel, dimana nilai rtabel bernilai sebesar 0.169

2. Hasil Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini peneliti menguji Realibilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS yang ditampilkan sebagai berikut.

1. Uji Realibilitas Kuesioner Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*.

Tabel.4.35
Uji Realibilitas Kuesioner

| <i>Cronbach's Alpha</i> | N of Items |
|-------------------------|------------|
| 0.866 | 15 |

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, diketahui angka *cronbach alpha* sebesar 0.866. jadi angka tersebut lebih besar dibandingkan rtabel yaitu 0.169 yang berarti secara keseluruhan kuesioner penelitian ini realibilitas.

2. Uji Realibilitas Kuesioner Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*.

Tabel.4.36
Uji Realibilitas Kuesioner

| <i>Cronbach's Alpha</i> | N of Items |
|-------------------------|------------|
| 0.798 | 10 |

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, diketahui angka *cronbach alpha* sebesar 0.798. jadi angka tersebut lebih besar dibandingkan rtabel yaitu 0.169 yang berarti secara keseluruhan kuesioner penelitian ini realibilitas.

3. Hasil Uji Normalitas

Pada penelitian ini peneliti menguji normalits dengan menggunakan aplikasi SPSS yang ditampilkan sebagai berikut:

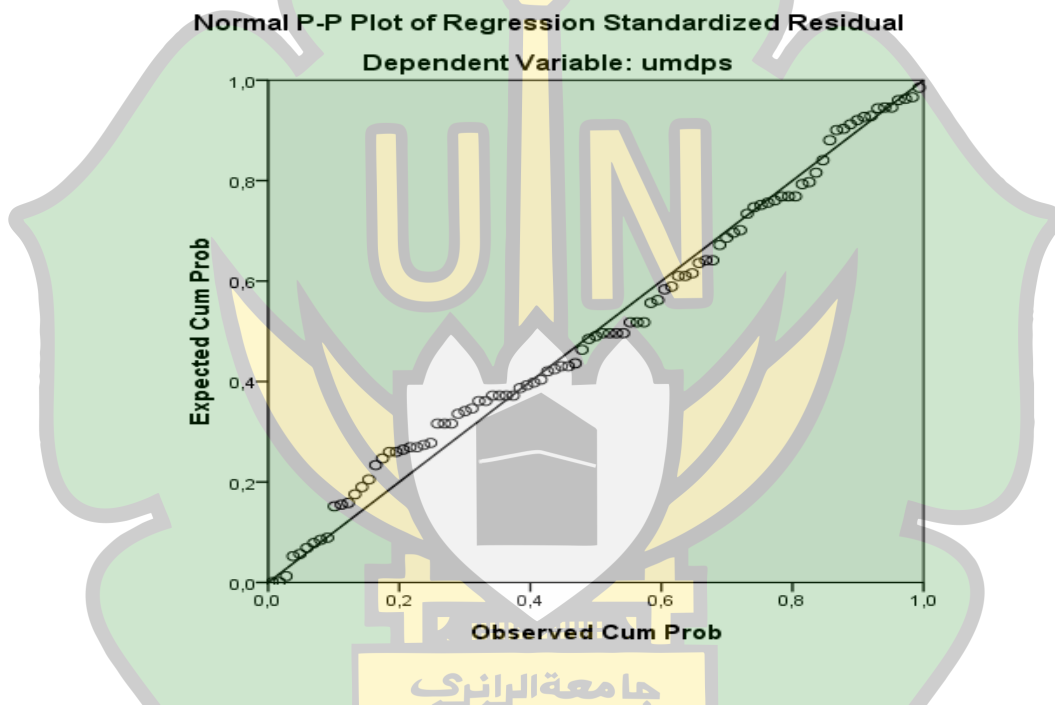
Tabel.4.37
Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|---|----------------|-----------------------|
| | | Standardized Residual |
| N | | 95 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | ,99466663 |
| | | |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,080 |
| | Positive | ,061 |
| | Negative | -,080 |
| Test Statistic | | ,080 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,163 ^c |
| a. Test distribution is Normal. | | |
| b. Calculated from data. | | |
| c. Lilliefors Significance Correction. | | |

Bedasarkan output diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0.163 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0.1, sehingga dapat disimpulkan data yang diuji berdistribusi normal.

Peneliti juga melakukan pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan normal P-P Plot, seperti pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.26
P-P Plot



Dari plot diatas, terlihat bahwa data menyebar disekitar garis regresi, hal ini mengindikasikan bahwa data data yang diuji telah menyebar normal atau dengan kata lain asumsi normalitas telah terpenuhi.

4. Uji Signifikan

Pada penelitian ini peneliti menguji signifikan dengan menggunakan aplikasi SPSS yang ditampilkan sebagai berikut :

Tabel.4.37
Uji signifikan

| Model | | Coefficients ^a | | | | | | |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|---------------------------------|-------------|
| | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | 90,0% Confidence Interval for B | |
| | | B | Std. Error | Beta | | | Lower Bound | Upper Bound |
| 1 | (Constant) | ,283 | ,208 | | 1,363 | ,176 | -,062 | ,629 |
| | dn | ,911 | ,055 | ,863 | 16,487 | ,000 | ,819 | 1,003 |

a. Dependent Variable: umdps

Bedasarkan tabel uji signifikan diatas hasil dari pengujian menggunakan SPSS menunjukan nilai sig sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0.1 yang artinya variabel dampak negatif penggunaan *smartphone* mempengaruhi terhadap upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone*.

5. Upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone*

Hasil penyebaran kuesioner yang disebar kepada 95 responden yang merupakan mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar-Raniry dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone* berdasarkan pertanyaan yang ada pada kuesioner, maka dapat dilihat upaya mereka dalam meminimalisasi dampak tersebut dengan melihat jumlah responden yang menjawab pertanyaan pada tabel berikut.

Tabel.4.37
Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* Responden
Bedasarkan Pertanyaan Kuesioner

| No | Daftar Pertanyaan | Jumlah Responden Yang Menjawab | | | | | Total Responden |
|-------------------|--|--------------------------------|--------------|--------------|-------------|-------------|-----------------|
| | | SS | S | N | TS | STS | |
| 1 | Saya akan mengurangi pemakaian <i>smartphone</i> secara bertahap. | 12 | 62 | 14 | 4 | 3 | 95 responden |
| 2 | Saya akan menyibukan diri dengan kegiatan lain, seperti berolahraga. | 19 | 46 | 22 | 5 | 3 | 95 responden |
| 3 | Saya akan lebih banyak berinteraksi di dunia nyata daripada dunia maya. | 12 | 39 | 35 | 7 | 2 | 95 responden |
| 4 | Saya akan menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap <i>smartphone</i> seperti, game online, dan aplikasi medsos lainnya. | 9 | 51 | 27 | 5 | 3 | 95 responden |
| 5 | Saya akan mematikan <i>smartphone</i> satu jam sebelum saya tidur. | 18 | 57 | 16 | 2 | 2 | 95 responden |
| 6 | Saya akan meninggalkan <i>smartphone</i> saat sedang berkumpul bersama keluarga dan juga teman. | 14 | 60 | 13 | 5 | 3 | 95 responden |
| 7 | Saat bosan saya tidak akan menggunakan <i>smartphone</i> . | 7 | 43 | 35 | 9 | 1 | 95 responden |
| 8 | saya tidak akan menggunakan internet secara berlebihan. | 14 | 42 | 27 | 10 | 2 | 95 responden |
| 9 | Membatasi pembelian kuota data untuk <i>smartphone</i> . | 19 | 57 | 17 | 0 | 2 | 95 responden |
| 10 | Saya akan membagi waktu dengan bijak kapan saya harus menggunakan <i>smartphone</i> . | 5 | 39 | 37 | 11 | 3 | 95 responden |
| Persentase | | 12,9% | 49,6% | 24,3% | 5,8% | 2,4% | 100% |

Pada tabel diatas dapat dilihat jumlah responden yang memang berupaya dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone* berdasarkan

pertanyaan pada kuesioner, hampir setengah responden menjawab setuju dengan porolehan persentase 49,6%, 24,3% responden menjawab netral, 12,9% responden menjawab sangat setuju, 5,8% menjawab tidak setuju dan 2,4% menjawab sangat tidak setuju.

Peneliti mengambil jumlah responden yang lebih dominan menjawab pertanyaan pada kuesioner yaitu diatas 50 responden, yang mana mereka setuju dengan pertanyaan (Saya akan mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap) 62 responden, 60 responden menjawab setuju pada pertanyaan (Saya akan meninggalkan *smartphone* saat sedang berkumpul bersama keluarga dan juga teman), 57 responden menjawab setuju pada pertanyaan (Saya akan mematikan *smartphone* satu jam sebelum saya tidur), 57 responden menjawab setuju pada pertanyaan (Membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*) dan 51 responden menjawab setuju pada pertanyaan (Saya akan menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *smartphone* seperti, game online, dan aplikasi medsos lainnya).

Bedasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone* sebagai berikut.

- a. Mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap.
- b. Meninggalkan *smartphone* saat sedang berkumpul bersama keluarga dan juga teman.
- c. Mematikan *smartphone* satu jam sebelum saya tidur.
- d. Membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*

- e. Menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *smartphone* seperti, game online, dan aplikasi medisosia lainnya.

E. Pembahasan

Pada penelitian ini dilakukan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan hasil analisis data yang di peroleh peneliti. Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan oleh peneliti, bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* berpengaruh kepada upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone* tersebut.

Hasil ini didapatkan dari pengujian data menggunakan SPSS, melakukan olah data dengan menguji validitas yang hasilnya semua data valid, kemudian uji realibilitas yang menunjukkan semua data kuesioner realibel, serta uji normalitas data yang diuji berdistribusi normal, berdasarkan hasil dari nilai signifikansi normalitas sebesar 0.163 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0.1. dan uji signifikan yang pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar 0.169 untuk $df=95-2 = 93$; $\alpha = 0.1$, menunjukkan nilai sig sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0.1 yang artinya dampak negatif penggunaan *smartphone* mempengaruhi terhadap upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone*. Dengan kata lain semakin tinggi dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, maka semakin tinggi upaya mahasiswa dalam meminimalisasikan dampak negatif dari *smartphone*.

Dalam *Dependency Theory* menyebutkan bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin

memiliki pengaruh kepada orang tersebut, dan tentunya media tersebut memiliki efek terhadap penggunanya. *Smartphone* merupakan sebuah media yang memberikan kemudahan dan mampu memberikan informasi, sehingga si pengguna menjadi ketergantungan terhadap *smartphone* yang memenuhi sekian banyak kebutuhannya dari pada media lain yang hanya menyediakan sebahagian kecil kebutuhan tersebut.

Pada saat seperti itu ketergantungan seseorang pada *smartphone* akan meningkat. Namun di lain waktu, kondisi yang lebih stabil mengakibatkan ketergantungan seseorang pada *smartphone* dapat menurun, ini karena efek atau dampak negatif yang di timbulkan oleh *smartphone* tersebut, sehingga para pengguna berupaya untuk menurunkan ketergantungan mereka terhadap *smartphone* yang menimbulkan dampak negatif.

Sedangkan upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif *smartphone* berdasarkan jawaban dari pertanyaan kuesioner sebagai berikut.

1. Mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap.

Mengurangi pemakaian *smartphone* secara langsung tidaklah mudah bagi pengguna yang sudah sangat ketergantungan terhadap *smartphone*. Namun untuk mengurangi pemakaainya alangkah baiknya mengurangi secara bertahap misal, para pengguna ini biasanya menggunakan *smartphone* dalam sehari 8 jam, maka dihari berikutnya bisa mengurangi intensitas penggunaannya menjadi 6 jam dalam sehari, demikian selanjutnya sehingga ketergantungan terhadap *smartphone* bisa berkurang secara perlahan. Hal lainnya dapat dilakukan dengan cara menggunakan *smartphone* sesuai kebutuhan dan keperluan saja. Misalkan untuk

mengakses situs berita online, media sosial secukupnya, dan menentukan waktu-waktu tertentu untuk hiburan (game).

2. Meninggalkan *smartphone* saat sedang berkumpul bersama keluarga dan juga teman.

Ketika berkumpul dengan keluarga dan teman setidaknya para pengguna *smartphone* tidak menggunakannya, sudah seharusnya mereka berinteraksi dengan orang sekeliling tanpa *smartphone*. Ketika berkumpul menggunakan *smartphone*, bisa saja merusak suasana atau bahkan merusak hubungan dengan keluarga ataupun dengan teman. Menyedihkan jika masing-masing anggota keluarga lebih sibuk sendiri sehingga jarang ada interaksi antara orang tua dan anak, atau bersama saudara dan juga teman.

3. Mematikan *smartphone* satu jam sebelum tidur.

Smartphone memang menjadi "mainan" baru orang dewasa, apalagi jika dipenuhi pelbagai aplikasi media sosial. Memainkan gadget kini bahkan sudah menggeser kebiasaan membaca buku sebelum tidur. Kebiasaan itu ternyata bisa berdampak buruk bagi kesehatan. Menurut Dokter Daniel Siegel, menggunakan *smartphone* sebelum tidur dapat membuat mata terus terjaga. Cahaya yang dipancarkan oleh layar *smartphone* akan mengirim pesan ke otak untuk tidak memproduksi melatonin karena belum waktunya tidur.⁴

Semakin banyak menggunakan *smartphone*, maka waktu tidur semakin berkurang. Berkurangnya waktu tidur membuat sel glial sekitar neuron tidak mampu membersihkan sisa-sisa racun di otak. Selain itu, kurang tidur juga

⁴<https://lifestyle.kompas.com/read/2016/06/11/140000223/Matikan.Gadget.Anda.Satu.Jam.Sebelum.Tidur>. Diakses 12 desember 2018

mengganggu produksi insulin. Kebiasaan menggunakan *smartphone* sebelum tidur sangat memengaruhi waktu tidur, kurang tidur dalam jangka panjang bisa menurunkan kesehatan tubuh, maka dari itu matikan semua gadget setidaknya satu jam sebelum tidur.

4. Membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*

Membatasi pembelian kuota data dapat menghemat pengeluaran mahasiswa dalam pembelian kuota data untuk *smartphone*. Selain menghemat pengeluaran mahasiswa, membatasi pembelian kuota juga dapat meminimalisir dampak negatif dikarenakan dengan minimnya kuota data yang ada para mahasiswa akan jarang mengakses *smartphone*. Namun tidak menjamin membatasi pembelian kuota dapat meminimalisasikan dampak negatif penggunaan *smartphone*, karena berdasarkan fenomena yang dilihat di lapangan banyak mahasiswa yang menghabiskan waktu di warung kopi atau *caffee* hanya untuk mendapatkan akses internet secara gratis tanpa biaya dengan menggunakan *wifi*.

5. Menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *smartphone*.

Smartphone memang memiliki fungsi yang sangat membantu bagi kehidupan manusia dan tidak bisa dipungkiri jika *smartphone* telah menjadi bagian dari hidup. Sayangnya, kebutuhan manusia akan *smartphone* bisa menyebabkan kecanduan yang dapat menimbulkan banyak dampak mulai fisik hingga mental. Wajar ketika para penggunanya berpikir kalau aplikasi media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, adalah aplikasi yang wajib miliki.

Namun terkadang penggunaan aplikasi media sosial hanya akan menambah rasa ketergantungan dan kecanduan pada *smartphone* tanpa sedikit pun manfaat yang didapat. Maka alangkah lebih baik menghapus atau menurangi pemakaiannya aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *smartphone* tersebut.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan yang berjudul, Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* (Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry). Akhirnya penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Dampak negatif penggunaan *smartphone* mempengaruhi terhadap upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* tersebut. Dengan kata lain semakin tinggi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* tersebut, maka akan semakin tinggi juga upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif dari *smartphone*.
2. Upaya mahasiswa dalam meminimalisasi dampak negatif *smartphone* berdasarkan jawaban dari pertanyaan kuesioner sebagai berikut.
 - 1). Mengurangi pemakaian *smartphone* secara bertahap.
 - 2). Meninggalkan *smartphone* saat sedang berkumpul bersama keluarga dan juga teman.
 - 3). Mematikan *smartphone* satu jam sebelum saya tidur.
 - 4). Membatasi pembelian kuota data untuk *smartphone*
 - 5). Menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap *smartphone* seperti, game online, dan aplikasi medsos lainnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti merekomendasikan pada :

1. Mahasiswa yang menggunakan *smartphone*-nya sebaiknya dapat mengontrol waktu dan tempat penggunaan *smartphone* saat menggunakannya. tidak mengurangi rasa tanggung jawab dan kebersamaan yang dimiliki. Mahasiswa pengguna *smartphone* sebaiknya tetap mengutamakan tugas-tugas utamanya yakni manusia sebagai makhluk sosial yang menjaga hubungan silaturahmi dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan menggunakan *smartphone*-nya secara bijak.
2. Bagi Fakultas dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan-kebijakan terhadap penggunaan *smartphone* pada mahasiswa saat berada di lingkungan kampus seperti ketika perkuliahan sedang berlangsung.
3. Bagi masyarakat seperti orang tua memberikan anak-anaknya alat teknologi dan informasi baik *smartphone* maupun yang lainnya pada saat mereka benar-benar sudah mampu untuk mengerti dan menggunakannya dengan bijak.

Daftar pustaka

A. Buku

Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009).

Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Cet ke 4 (Jakarta: Kencana, 2009).

Cholid Narbuka dan Abu Ahmad, *Metodelogi Penelitian*, Cet VI (Jakarta : Bumi Aksara, 2004).

Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

Defleur, M.L., dan S. Ball Rokeach, *Theories of Mass Communication*, 3th ed, (New York: David McKay, 1975).

Fahmi A. Alatas, *Bersama Televisi Merenda Wajah Bangsa*, (Jakarta: YPKMD, 1997).

Jazi Eko Istiyanto, *Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

M. Masrur, *Internet Supermudah Untuk Siapa Saja*, Cet I (Yogyakarta: Bookmarks, 2009).

Oxford University, *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (Oxford: Oxford University Press, 2005).

Rina Fiati, *Akses Internet Via Ponsel*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005).

Ronny Kountur, *Metode Untuk Penulisan Skripsi & Tesis*, Cet ke I (Jakarta: CV.Taruna Grafika 2003).

Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan penelitian Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2005).

Subarkah, AW, *Cara baru menikmati hiburan televisi*, (Jakarta :Kompas, 2014) .

S. Arifanto, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa, 2013).

Sendjaja, Djuarsa, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002).

Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Cet. IX, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1995).

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet, 21, (Bandung: Alfabeta. 2014).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. X (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet, X (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992).

Toni Setiawan, *Internet Untuk Anak*, (Yogyakarta: A Plus Books, 2009).

Tatang M Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1986).

B. Website

<http://www.merdeka.com/teknologi/pertumbuhan-penjualan-smartphone-di-indonesia-1015-persen.html>. Diakses pada 28 November 2017

<http://health.kompas.com/read/2016/10/10/170700423/dampak.buruk.ponsel.bagi.remaja.dan.cara.mengatasinya>. Di akses 27 Oktober 2017

<http://techno.okezone.com/read/2017/08/16/56/1757425/ngeri-ini-dampak-jika-anda-ketergantungan-bermain-smarphone>.Diakses pada 30 mei 2018.

<https://www.suara.com/news/2019/01/19/203826/milenial-dominasi-angka-kecelakaan-polisi-pemicunya-karena-gadget>. Diakses pada 20 januari 2019

<https://lifestyle.kompas.com/read/2016/06/11/140000223/Matikan.Gadget.Anda.Satu.Jam.Sebelum.Tidur>. Diakses 12 desember 2018

C. Jurnal

Bagus Kusuma Ardi & Subhan, “*Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone Terhadap Pelayanan Perbankan di Indonesia*”,(volume 5. No. 2, 2015)

Chuzaimah, “*Smartphone: Antara Kebutuhan dan Lifestyle*,” Jurnal Jurusan Manajemen Universitas Muhammadiyah Solo, (Seminar Nasional Informatika 2010)

Hesti Mayasari, “*Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (smartphone): Antara Kebutuhan dan Gaya Hidup Konsumen Di Kota Padang*”, Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan Dosen Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Taman Siswa Padang, Vol. 3 No 1 (januari, 2012)

Ita Misfirowati Hanika, “*Fenomena Phubbing di Era Milenia*,” Jurnal Interaksi, (volume 4, No. 1, 2015)

Nekie Jocom, “*Peran Smartphone dalam menunjang Kinerja Karyawan Bank Prisma Dana*,” Jurnal Acta Diurna, (volume 1, edisi 1, 2013)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Sayuti Saputra Fakhri
2. Tempat / Tgl. Lahir : Blang Cut / 29 September 1994
Kecamatan Meurah Mulia Kabupaten/Kota Aceh Utara
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. NIM / Jurusan : 411206681 / Komunikasi dan Penyiaran Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Jl. Mujair Lr. Kelapa No.17 Bandar Baru Kuta Alam
 - a. Kecamatan : Syiah Kuala
 - b. Kabupaten : Kota Banda Aceh
 - c. Propinsi : Aceh
8. Email : sayutisaputrafakhri42@gmail.com

Riwayat Pendidikan

9. MI/SD/Sederajat SDN 1 Meurah Mulia Tahun Lulus 2006
10. MTs/SMP/Sederajat MTsN Lhokseumawe Tahun Lulus 2009
11. MA/SMA/Sederajat MAN Lhokseumawe Tahun Lulus 2012
12. Diploma Tahun Lulus -

Orang Tua/Wali

13. Nama ayah : Fakri
14. Nama Ibu : Unsurmiyah
15. Pekerjaan Orang Tua : PNS
16. Alamat Orang Tua : Desa Blang Cut
 - a. Kecamatan : Meurah Mulia
 - b. Kabupaten : Aceh utara
 - c. Propinsi : Aceh

Banda Aceh, 29 November 2018

Peneliti,

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y
Sayuti Saputra Fakhri

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.146/Un.08/FDK/KP.00.4/01/2019

Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Ganjil Tahun Akademik 2018/2019

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi,
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional,
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen,
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil,
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry,
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry,
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry,
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2018, Tanggal 5 Desember 2017

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Drs. Syukri Syamaun, M. Ag (Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Taufik, SE. Ak., M. Ed (Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KCU Skripsi:

Nama : Sayuti Saputra Fakhri

NIM/Jurusan : 411206681/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Judul : *Upaya Minimalisasi Dampak Negatif Penggunaan Smartphone (Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry)*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2018;
- Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini
- Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 14 Januari 2019 M
8 Jumadil Awal 1440 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7552548, www.dakwah.arraniry.ac.id

Nomor : B.3647/Un.08/FDK.I/PP.00.9/07/2018

Banda Aceh, 24 Juli 2018

Lamp :-

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada

Yth, **Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry**

Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama /Nim : **Sayuti Saputra Fakhri / 411206681**

Semester/Jurusan : XII / Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Alamat sekarang : Jl. Mujair Lr. Kelapa No. 17 Bandar Baru Kuta Alam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "*Upaya Minimalisasi Dampak Negatif Penggunaan Smartphone (Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry).*"

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

AR - RANIRY

Wassalam
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7552548, www.dakwah. arraniry.ac.id

Nomor : B.2765/Un.08/FDK.I/PP.00.9/01/2019

Banda Aceh, 16 Januari 2019

Lamp : -

Hal : **Telah Melakukan Penelitian Ilmiah**

Kepada
Yth, **Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sehubungan dengan surat Nomor : B.3647/Un.08/FDK.I/PP.00.9/07/2018,
tanggal 24 Juli 2018, tentang Penelitian Ilmiah Mahasiswa atas nama saudara/i:

Nama /Nim : **Sayuti Saputra Fakhri / 411206681**
Semester/Jurusan : **XII / Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)**
Alamat sekarang : **Jl. Mujair Lr. Kelapa No. 17 Bandar Baru Kuta Alam**

telah melakukan penelitian ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :
"Upaya Minimalisasi Dampak Negatif Penggunaan Smartphone (Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry)."

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

AR - RANIRY

Wassalam
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,



Kuesioner

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja dampak negatif penggunaan *smartphone* dan bagaimana upaya mahasiswa dalam meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *smartphone* tersebut, sesuai dengan judul penelitian :

“Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* (Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry)”

Peran responden sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, semua data yang responden isi sepenuhnya tanggung jawab peneliti dan rahasia.

Tertanda

Penulis

No. Responden:.....(diisi oleh peneliti)

Nama :

Jenis kelamin : 1 Laki-laki 2 Perempuan

Semester :

Jurusan :

Petunjuk pengisian :

- Responden diharapkan mengisi pertanyaan sesuai dengan petunjuk pengisian dan keadaan yang dirasakan sebenar-benarnya.

- Berikan tanda checklist (√) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara/I dengan ketentuan sebagai berikut :
 1. Sangat setuju = SS
 2. Setuju = S
 3. Netral = N
 4. Tidak setuju = TS
 5. Sangat tidak setuju = STS
- Bila saudara/I ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada checklist (√) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda checklist pada jawaban yang dianggap benar.

A. Kepemilikan dan penggunaan *smartphone*

1. Sejak kapan anda menggunakan *smartphone*?
 - a. Sebelum kuliah
 - b. semester 1-2
 - c. semester 3-4
 - d. semester 5 ke atas
 - e. belum pernah menggunakan *smartphone*
2. Berapa jam intensitas penggunaan *smartphone* anda jika diakumulasikan pemakaiannya dalam sehari?
 - a. 30menit-1jam/hari
 - b. 1-2 jam/hari
 - c. 3-4 jam/hari
 - d. 5-6 jam/hari
 - e. Lebih dari 6 jam
3. Berapa jumlah pengeluaran anda dalam sebulan, untuk pembelian pulsa maupun paket data untuk *smartphone* yang anda gunakan?
 - a. < Rp. 25.000/bulan
 - b. Rp. 25.000-50.000/bulan
 - c. Rp. 50.000-75.000/bulan
 - d. Rp. 75.000-100.000/bulan
 - e. > Rp.100.000/bulan
4. Aplikasi apa yang sering anda gunakan di *smartphone*?
 - a. Instagram
 - b. Facebook
 - c. Twitter
 - d. Line, Whatsapp, BBM,
 - e. Hanya sekedar browsing

Dampak negatif penggunaan *smartphone*

| No | Daftar Pertanyaan | Alternatif Jawaban | | | | |
|----|---|--------------------|---|---|----|-----|
| | | SS | S | N | TS | STS |
| 1 | Menggunakan <i>smartphone</i> menimbulkan kecanduan untuk terus menggunakannya. | | | | | |
| 2 | Menggunakan <i>Smartphone</i> produktivitas saya dalam belajar menurun. | | | | | |
| 3 | <i>Smartphone</i> membuat saya mengalami insomnia (susah untuk tidur) | | | | | |
| 4 | Selama menggunakan <i>Smartphone</i> membuat penglihatan saya terganggu. | | | | | |
| 5 | Kecanggihan <i>smartphone</i> mempermudah saya dalam mengakses situs negatif. | | | | | |
| 6 | Saya kesal jika tak bisa melihat informasi dari <i>smartphone</i> ketika saya ingin melihatnya. | | | | | |
| 7 | Saya gugup ketika tidak bisa mengakses berita dari <i>smartphone</i> . | | | | | |
| 8 | Saya kesal ketika kemampuan <i>smartphone</i> saya menurun. | | | | | |
| 9 | Kehabisan baterai <i>smartphone</i> membuat saya takut. | | | | | |
| 10 | Saat saya tak bisa mengecek <i>smartphone</i> , saya bakal dirundung perasaan untuk segera mengeceknya. | | | | | |
| 11 | <i>Smartphone</i> membuat saya jadi boros uang dalam hal pembelian paket data. | | | | | |
| 12 | Menggunakan <i>smartphone</i> merusak hubungan sosial saya. | | | | | |
| 13 | Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika sedang menggunakan <i>smartphone</i> . | | | | | |
| 14 | Saya lupa waktu ketika menggunakan <i>smartphone</i> . | | | | | |
| 15 | <i>Smartphone</i> mengurangi intraksi sosial saya. | | | | | |

B. Meminimalisasi dampak negatif penggunaan *smartphone*

| No | Daftar Pertanyaan | Alternatif Jawaban | | | | |
|----|--|--------------------|---|---|----|-----|
| | | SS | S | N | TS | STS |
| 1 | Saya akan mengurangi pemakaian <i>smartphone</i> secara bertahap. | | | | | |
| 2 | Saya akan menyibukan diri dengan kegiatan lain, seperti berolahraga. | | | | | |
| 3 | Saya akan lebih banyak berinteraksi di dunia nyata daripada dunia maya. | | | | | |
| 4 | Saya akan menghapus aplikasi-aplikasi yang membuat kecanduan terhadap <i>smartphone</i> seperti, game online, dan aplikasi medsos lainnya. | | | | | |
| 5 | Saya akan mematikan <i>smartphone</i> satu jam sebelum saya tidur. | | | | | |
| 6 | Saya akan meninggalkan <i>smartphone</i> saat sedang berkumpul bersama keluarga dan juga teman. | | | | | |
| 7 | Saat bosan saya tidak akan menggunakan <i>smartphone</i> . | | | | | |
| 8 | saya tidak akan menggunakan internet secara berlebihan. | | | | | |
| 9 | Membatasi pembelian kuota data untuk <i>smartphone</i> . | | | | | |
| 10 | Saya akan membagi waktu dengan bijak kapan saya harus menggunakan <i>smartphone</i> . | | | | | |

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Butir Soal Variabel Dampak Negatif *Smartphone*

| No. Responden | Item pertanyaan | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 2 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 |
| 3 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 4 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 5 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 6 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 7 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 |
| 8 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 9 | 1,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 10 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 |
| 11 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 |
| 12 | 2,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 13 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 14 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 15 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 16 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 17 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 18 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 19 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 |
| 20 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 21 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 |
| 22 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 23 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 24 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 4,00 | 2,00 | 1,00 | 1,00 |
| 24 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 26 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 27 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 28 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 |
| 29 | 2,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 1,00 | 2,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 |
| 30 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 31 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 32 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 33 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | |
| 34 | 2,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | |
| 35 | 2,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 36 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 37 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 1,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | |
| 38 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 39 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 2,00 | |
| 40 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | |
| 41 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | |
| 42 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | |
| 43 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 44 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 45 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 1,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 46 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 47 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | |
| 48 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 49 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 50 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | |
| 51 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | |
| 52 | 2,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | |
| 53 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 54 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | |
| 56 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | |
| 57 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 58 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | |
| 59 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | |
| 60 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 61 | 1,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 62 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | |
| 63 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 64 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 65 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | |
| 66 | 2,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 5,00 | 2,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | |
| 67 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | |
| 68 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | |
| 69 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 70 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 71 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 72 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 73 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 |
| 74 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 75 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 2,00 | 2,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 76 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 |
| 77 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 78 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 79 | 3,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 1,00 | 3,00 | 5,00 | 5,00 | 2,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 |
| 80 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 81 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 82 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 |
| 83 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 84 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 85 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 86 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 |
| 87 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 88 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 |
| 89 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 |
| 90 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 1,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 |
| 91 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 92 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 93 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 94 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 95 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 2,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |



Butir Soal Variabel Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

| No. Reseponden | Item Pertanyaan | | | | | | | | | |
|-------------------|-----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 2 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 |
| 3 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 4 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 5 | 5,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 6 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 |
| 7 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 8 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 |
| 9 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 10 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 11 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 12 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 13 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 14 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 |
| 15 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 16 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 17 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 2,00 |
| 18 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 19 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 20 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 21 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 |
| 22 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 23 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 24 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 1,00 | 4,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 | 1,00 |
| 25 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 26 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 |
| 27 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 28 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 2,00 |
| 29 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 1,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 1,00 | 2,00 |
| 30 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 |
| 31 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 32 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 33 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 5,00 | 5,00 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 |
| 34 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 |
| 35 | 1,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 |
| 36 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 |
| 37 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 1,00 | 3,00 | 3,00 |
| 38 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 |
| 39 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 40 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 |
| 41 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 42 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 43 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 44 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 45 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 1,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 |
| 46 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 47 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 48 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 | 4,00 | 3,00 |
| 49 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 50 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 |
| 51 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 |
| 52 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 |
| 53 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 2,00 |
| 54 | 2,00 | 4,00 | 3,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| 55 | 3,00 | 1,00 | 1,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 |
| 56 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 |
| 57 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 58 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 |
| 59 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 |
| 60 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 |
| 61 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 |
| 62 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 |
| 63 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 |
| 64 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 65 | 5,00 | 1,00 | 1,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 2,00 | 5,00 | 3,00 |
| 66 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 2,00 | 3,00 | 3,00 | 2,00 | 4,00 | 2,00 |
| 67 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 3,00 |
| 68 | 2,00 | 3,00 | 2,00 | 1,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 2,00 | 3,00 | 2,00 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 69 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 5,00 | 3,00 |
| 70 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 |
| 71 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 72 | 5,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 4,00 |
| 73 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 74 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 2,00 | 2,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 |
| 75 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 76 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 |
| 77 | 1,00 | 1,00 | 2,00 | 2,00 | 1,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 2,00 |
| 78 | 3,00 | 2,00 | 2,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 1,00 |
| 79 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 80 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 81 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 82 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 5,00 | 3,00 |
| 83 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 84 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 85 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 86 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 4,00 | 3,00 |
| 87 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 |
| 88 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 4,00 |
| 89 | 1,00 | 5,00 | 4,00 | 1,00 | 2,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 1,00 |
| 90 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| 91 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 |
| 92 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 |
| 93 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 |
| 94 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 5,00 | 2,00 |
| 95 | 4,00 | 5,00 | 4,00 | 5,00 | 5,00 | 1,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 5,00 |

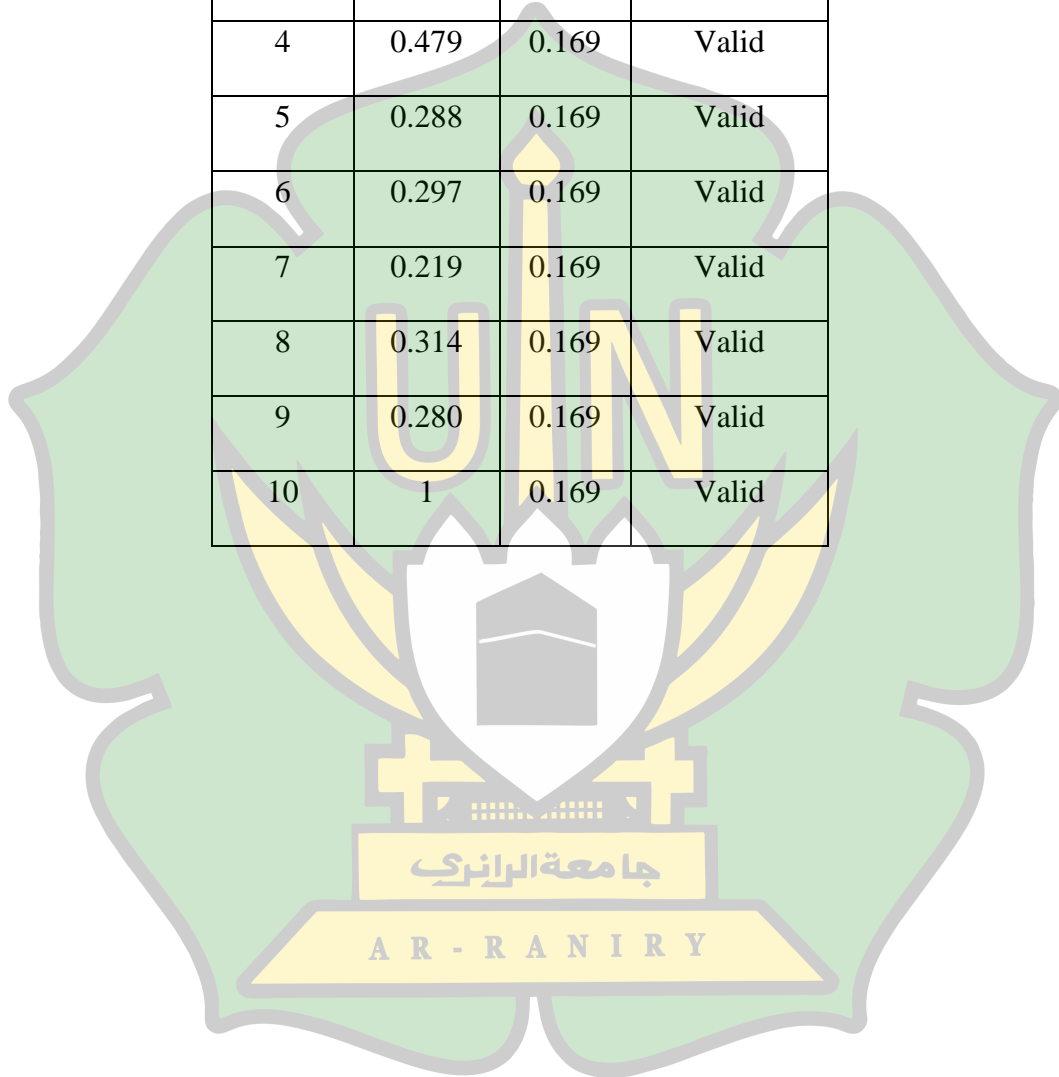


Hasil Uji Validitas Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

| Butir | r hitung | r tabel | Keterangan |
|-------|----------|---------|------------|
| 1 | 0.384 | 0.169 | Valid |
| 2 | 0.484 | 0.169 | Valid |
| 3 | 0.488 | 0.169 | Valid |
| 4 | 0.236 | 0.169 | Valid |
| 5 | 0.170 | 0.169 | Valid |
| 6 | 0.272 | 0.169 | Valid |
| 7 | 0.395 | 0.169 | Valid |
| 8 | 0.415 | 0.169 | valid |
| 9 | 0.298 | 0.169 | valid |
| 10 | 0.422 | 0.169 | valid |
| 11 | 0.486 | 0.169 | valid |
| 12 | 0.357 | 0.169 | valid |
| 13 | 0.515 | 0.169 | valid |
| 14 | 0.548 | 0.169 | valid |
| 15 | 0.415 | 0.169 | valid |

Hasil Uji Validitas Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*

| Butir | r hitung | r tabel | keterangan |
|-------|----------|---------|------------|
| 1 | 0.578 | 0.169 | Valid |
| 2 | 0.435 | 0.169 | Valid |
| 3 | 0.407 | 0.169 | Valid |
| 4 | 0.479 | 0.169 | Valid |
| 5 | 0.288 | 0.169 | Valid |
| 6 | 0.297 | 0.169 | Valid |
| 7 | 0.219 | 0.169 | Valid |
| 8 | 0.314 | 0.169 | Valid |
| 9 | 0.280 | 0.169 | Valid |
| 10 | 1 | 0.169 | Valid |



Hasil Uji Realibilitas Kuesioner Dampak Negatif *Smartphone*

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 95 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 95 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,866 | 15 |

Hasil Uji Realibilitas Kuesioner Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone*.

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 95 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 95 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,798 | 10 |

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Standardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-----------------------|
| N | | 95 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | ,99466663 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,080 |
| | Positive | ,061 |
| | Negative | -,080 |
| Test Statistic | | ,080 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,163 ^c |

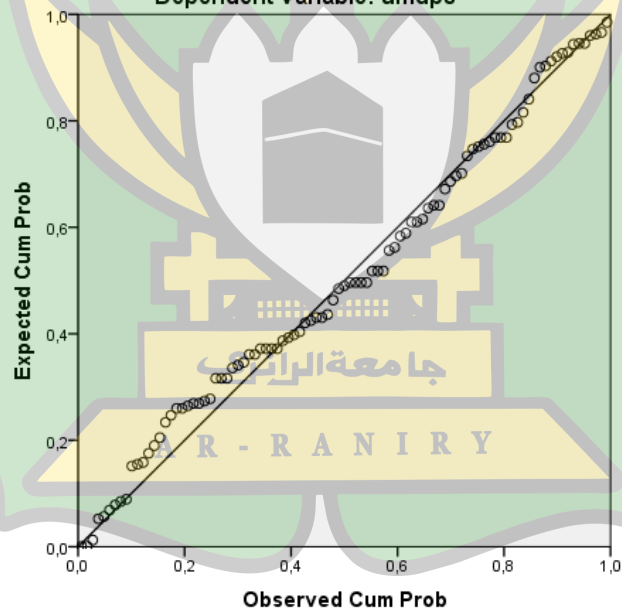
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

Dependent Variable: umdps



Hasil Uji signifikan

Variables Entered/Removed^a

| Model | Variables Entered | Variables Removed | Method |
|-------|-------------------|-------------------|--------|
| 1 | dn ^b | . | Enter |

a. Dependent Variable: umdps

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics | | | | |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
| | | | | | R Square Change | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1 | ,863 _a | ,745 | ,742 | ,25915 | ,745 | 271,807 | 1 | 93 | ,000 |

a. Predictors: (Constant), dn

b. Dependent Variable: umdps

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| 1 | Regression | 18,254 | 1 | 18,254 | 271,807 | ,000 ^b |
| | Residual | 6,246 | 93 | ,067 | | |
| | Total | 24,500 | 94 | | | |

a. Dependent Variable: umdps

b. Predictors: (Constant), dn

Coefficients^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardize | t | Sig. | 90,0% Confidence Interval for B | |
|-------|------------|-----------------------------|------------|-------------|--------|------|---------------------------------|-------------|
| | | B | Std. Error | d | | | Lower Bound | Upper Bound |
| | | | | Beta | | | | |
| 1 | (Constant) | ,283 | ,208 | | 1,363 | ,176 | -,062 | ,629 |
| | dn | ,911 | ,055 | ,863 | 16,487 | ,000 | ,819 | 1,003 |

a. Dependent Variable: umdps