

**PENGARUH PERILAKU ADIKSI *SMARTPHONE* TERHADAP
AGRESIVITAS SISWA KELAS XI SMAN 105 JAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

Annisa Femilia

1501015012

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Perilaku Adiksi *Smartphone* terhadap
Agresivitas Siswa Kelas XI SMA N 105 Jakarta

Nama : Annisa Femilia

NIM : 1501015012

Setelah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

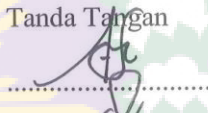
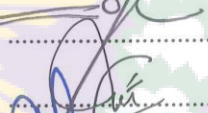




Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Jumat

Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dra. Asni, M.Pd		30/08 - 2019
Sekretaris	: Dony Darma Sagita, M.Pd		04/09 - 2019
Pembimbing I	: Dra. Fitniwilis, M.Pd		29/08 - 2019
Pembimbing II	: Chandra Dewi S, M.Pd		29/08 - 2019
Penguji I	: Dra. Asni, M.Pd		30/08 - 2019
Penguji II	: Nuraini, M. Pd		10/09 - 2019

Disahkan oleh,
Dekan,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Annisa Femilia: 1501015012. “Pengaruh Perilaku Adiksi *Smartphone* Terhadap Agresivitas Siswa Kelas XI SMAN 105 Jakarta”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2019.

Latar belakang penelitian ini dipicu dari munculnya perkembangan teknologi yang cukup pesat pada era modern yang membuat manusia tidak pernah lepas dari *smartphone* yang dimiliki saat ini. Banyak hiburan yang membuat individu senang dan tidak bisa lepas dari *smartphone* nya salah satunya dengan menonton tontonan yang *bergenre* kekerasan sehingga dapat mempengaruhi agresivitasnya dan membuat individu lebih mudah tersulut emosinya dan melampiaskan kemarahannya dengan hal-hal yang dilihat dari tontonan adegan kekerasan pada *smartphone* yang dimiliki. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh dari perilaku adiksi *smartphone* terhadap agresivitas siswa kelas XI SMAN 105 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif asosiatif. Populasi penelitian ini berjumlah 250 siswa dengan sampel penelitian ini berjumlah 50 responden dipilih dengan teknik *random sampling* dengan cara ordinal serta teknik pengumpulan data menggunakan angket.

Uji persyaratan analisis menggunakan Uji Normalitas dan Uji Regresi Linieritas sederhana hasilnya menunjukkan data berdistribusi normal dan linier. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS IBM 2.1 diperoleh 37 butir angket valid untuk variabel adiksi *smartphone* dan 34 butir angket valid untuk variabel agresivitas. Pada uji reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS IBM 2.1, variabel adiksi *smartphone* dengan nilai sig. 0,741 > 0,06 maka data tersebut reliabel dan variabel agresivitas dengan nilai sig. 0,730 > 0,06 maka data pada variabel adiksi pun reliabel.

Pada hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan rumus Spearman Rank dengan bantuan SPSS IBM 2.1 diperoleh nilai signifikan 0,810 > 0,05 maka H_0 diterima yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada perilaku adiksi *smartphone* dan agresivitas siswa kelas XI SMAN 105 Jakarta.

Kata kunci: adiksi *smartphone*, agresivitas

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN	
 HIPOTESIS	10
A. Deskripsi Teoritis	10
1. Adiksi <i>Smartphone</i> (X)	10
2. Agresivitas (Y)	23
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tujuan Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Metode Penelitian	45
D. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi	46
2. Sampel	47
E. Teknik Pengumpulan data	50
1. Instrumen Variabel Terikat	50
a. Definisi Konseptual	50
b. Definisi Operasional	50
c. Jenis Instrumen	51

d.	Kisi-kisi Instrumen	53
e.	Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas	54
2.	Instrumen Variabel Bebas	58
a.	Definisi Konseptual	58
b.	Definisi Operasional	58
c.	Jenis Instrumen	59
d.	Kisi-kisi Instrumen	61
e.	Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas	62
F.	Teknik Analisis Data	66
1.	Deskripsi Data	66
2.	Uji Persyaratan Analisis	68
a.	Uji Normalitas	68
b.	Model Persamaan Regresi	69
c.	Uji Linieritas Regresi	70
G.	Hipotesis Statistik	72
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A.	Deskripsi Data	73
B.	Uji Persyaratan Analisis	88
1.	Uji Normalitas	88
2.	Uji Linieritas Regresi	89
C.	Uji Hipotesis	91
D.	Pembahasan	92
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	96
A.	Simpulan	96
B.	Saran	97
	DAFTAR PUSTAKA	xii
	LAMPIRAN	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini sudah sangat pesat. Seluruh masyarakat di dunia tidak terlepas dari kecanggihan teknologi yang ada, mulai dari orang dewasa, remaja, dan anak-anakpun menggunakan kecanggihan teknologi dalam mempermudah kegiatannya sehari-hari. Berbagai teknologi yang ada di dunia ini diantaranya adalah teknologi informasi, transportasi, medis dan adapun teknologi yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat di dunia adalah teknologi komunikasi. Ada berbagai macam-macam jenis teknologi komunikasi yakni telepon, radio, televisi, *smartphone*, dan lain-lain.

Teknologi komunikasi banyak dibutuhkan masyarakat. Masyarakat pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang selalu ingin berinteraksi dengan orang lain dan saling membutuhkan satu sama lain. Dengan demikian, teknologi komunikasi sangat membantu masyarakat dalam berkomunikasi baik secara perorangan maupun secara kelompok tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. Awal mula alat komunikasi yang digunakan masyarakat untuk menyampaikan pesan adalah dengan surat menyurat, alat komunikasi ini pun sangat digemari pada masanya sampai muncul telepon kabel. Tidak berhenti sampai disitu, teknologi komunikasi terus mengembangkan inovasi-inovasi untuk menunjang kebutuhan masyarakat agar lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain dimana pun dan kapan pun, maka dikeluarkanlah telepon genggam yang

ditemukan oleh Martin Cooper. Telepon genggam ini tidak lagi menggunakan kabel pada penggunaannya dan keunggulan yang lainnya adalah bisa dibawa kemana saja oleh pemiliknya.

Sebelum ada banyaknya fitur yang canggih, telepon genggam mulanya hanya memiliki 2 fungsi yaitu untuk telepon dan mengirim pesan saja. Sampai pada akhirnya banyak fitur-fitur yang disuguhkan dari telepon genggam yaitu kamera, radio, *mp3 player*, media hiburan *portable* dan jalur pendukung *internet mobile*, sekarang pun telepon genggam mulai disebut sebagai *smartphone* atau telepon pintar karena banyak fitur-fitur yang sangat canggih yang memiliki kemampuan seperti komputer membuat penggunaanya lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain bahkan dilengkapi dengan *video call* membuat si pengirim pesan bisa bertatap muka langsung walaupun dalam jarak yang berjauhan (Pinasti & Kustanti, 2017). Selain itu, dengan dilengkapinya *internet mobile* memudahkan seseorang mencari tahu informasi apapun baik tentang kesehatan, bisnis, gossip, pendidikan dan lain sebagainya.

Tentunya dengan segala kecanggihan yang ada, masyarakat berbondong-bondong untuk dapat memiliki *smartphone* untuk memudahkan kehidupannya. Begitupun bagi remaja, *smartphone* sangat menarik perhatiannya sehingga dalam riset yang dilakukan oleh Yuwanto (2010: 2) mengatakan tercatat sekitar 7,3 juta pengguna telepon genggam di Indonesia dan 56% diantaranya adalah kelompok muda di bawah umur 20 tahun. Remaja menjadi pengguna *smartphone* terbanyak dikarenakan

fitur telepon genggam yang sering digunakan remaja antara lain fungsi panggilan suara, pesan singkat, bermain *game*, *browsing* internet, kamera dan video. Fitur-fitur telepon genggam tersebut menyebabkan aktivitas menggunakan telepon genggam menjadi menyenangkan bagi remaja dan menjadi salah satu bentuk gaya hidup remaja yang berdampak pada kehidupan remaja.

Dewasa ini sering terlihat bahwa anak remaja tentunya dikalangan siswa SMA sangat berlebihan ketika menggunakan telepon genggam bahkan sampai lupa waktu serta lupa dengan hak dan kewajibannya mereka yang masih berstatus sebagai anak dan siswa sekolah. Mereka banyak menyampingkan belajar, ibadah, dan membantu orangtua karena terlalu berlebihan menggunakan telepon genggamnya. Hal ini pun membuat remaja memiliki ketergantungan terhadap telepon genggam yang mereka miliki, contoh kecilnya saja banyak orang yang saat ini lebih baik tertinggal dompetnya saat bepergian dibandingkan harus tertinggal telepon genggamnya.

Dengan adanya peristiwa ketergantungan telepon genggam, munculah perkara baru dalam kehidupan masyarakat yakni orang yang kecanduan telepon genggam atau *Mobile Phone Addict*/ adiksi *smartphone*. "*Mobile phone addict* didefinisikan sebagai perilaku ketertarikan terhadap telepon genggam yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi individu" (Yuwanto, 2010: 4). Sulitnya seseorang mengontrol diri dalam menggunakan *smartphone* dapat

memunculkan dampak negatif bagi penggunaannya apalagi bila penggunaannya tidak bijaksana dalam menggunakannya.

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan ialah dapat mengganggu gejala-gejala psikologis, seperti depresi, gangguan kecemasan, gangguan mood dan gangguan kepribadian tertentu (Lepp, Barkley, dan Karpinski, 2013). Sebagai contoh, banyak peserta didik sekarang yang mengakses video-video kekerasan dan game perkelahian yang akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan remaja yang melihatnya meniru model kekerasan seperti itu sehingga tanpa disadari dapat mengganggu psikologisnya (Sarwono & Meinarno, 2009). Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan agresivitas sebagai perilaku baru ketika seseorang tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik. Agresivitas merupakan sebuah bentuk keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan hal-hal yang buruk kepada seseorang karena adanya dorongan dalam dirinya

“Agresivitas adalah setiap bentuk keinginan (*drive-motivation*) yang diarahkan pada tujuan untuk menyakiti atau melukai seseorang” (Arifin, 2015: 262). Dapat diketahui bahwa agresivitas seseorang berasal dari pengaruh lingkungan yang mana faktor lingkungan pemicu agresivitas pada zaman modern ini bukan hanya dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah tetapi dapat berasal dari *smartphone*. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Arifin (2015: 263) yang mengatakan bahwa

baik media cetak maupun elektronik (televisi, radio dan *smartphone*) tidak kalah penting dalam mendukung terbentuknya agresivitas.

Penyebab munculnya perilaku agresivitas sendiri adalah karena frustrasi, dimana seseorang terhalang untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Seperti pada sekarang ini penggunaan *smartphone* memicu timbulnya agresivitas contohnya siswa sekarang ketika kalah bermain *game* di *smartphone* maka akan merasa kesal emosinya akan memuncak sehingga timbul perilaku agresif seperti mengeluarkan kata-kata yang tidak baik kepada lawannya atau bahkan berkelahi sebagai wujud rasa frustrasi yang dirasakan. Disisi lain pun sosial media yang terdapat di *smartphone* selalu berisikan sindiran-sindiran verbal kepada rekannya sendiri khususnya pada peserta didik dampaknya adalah yang terkena sindir akan marah dan sindiran-sindiran verbal pun akan dilihat dan diucapkan kembali oleh yang melihatnya sehingga terjadilah agresivitas dalam bentuk verbal (Arifin, 2010).

Perilaku diatas merupakan hasil pengamatan dan wawancara peneliti yang dilakukan di SMAN 105 Jakarta, terlihat semua siswa menggunakan *smartphone* baik kelas X, XI ataupun kelas XII karena siswa/i nya diperbolehkan untuk membawa *smartphone*. Hal ini menjadi keuntungan bagi siswa karena mereka mudah mengakses apapun tanpa takut ketahuan guru saat memainkannya ketika ada jam-jam kosong. Tetapi bukan hanya pada jam kosong berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru BK, ada beberapa siswa yang menggunakan jam

belajarnya di kelas untuk memainkan *smartphone* yang dimilikinya, kadang mereka sudah di tegur guru tetapi masih memainkannya biasanya yang mereka mainkan di *smartphone* nya yakni menonton video dan memainkan *game* peperangan. Selain itu terlihat ketika siswa/i berkumpul dengan teman-temannya hal yang mereka lakukan adalah memainkan *smartphone* bukan berinteraksi satu sama lain. Beberapa siswa tersebut bisa dikatakan adiksi karena tidak dapat mengontrol penggunaan *smartphone* pada saat sedang belajar di dalam kelas ataupun ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya.

Observasi dan wawancara terkait agresivitas yang ditemukan di SMAN 105 Jakarta terlihat beberapa siswa memiliki perilaku agresivitas berdasarkan hal-hal yang kecil seperti mencubit teman apabila teman yang lain menghalangi temannya melakukan sesuatu. Contohnya saja ketika ada siswa yang sedang asyik memainkan *smartphone* nya dan diganggu oleh temannya, siswa tersebut akan marah dan mencubit atau memukul temannya Selain itu terlihat apabila temannya melakukan kesalahan atas apa yang mereka suruh maka temannya *menempeleng* kepala ataupun memukul bagian lengan. Bukan hanya perilaku fisik tapi agresivitas verbal pun sering terdengar seperti melantunkan perkataan yang kasar kepada temannya yang mengganggu hal-hal yang mereka lakukan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru BK terkait hasil observasi diatas guru BK membenarkan bahwa ada beberapa siswa yang melakukan hal demikian dan hal ini banyak terjadi di kelas XI.

Berdasarkan teori yang dipaparkan diatas bahwa apabila siswa/i memiliki kecenderungan adiksi *smartphone* maka akan mempengaruhi agresivitasnya, perilaku itu muncul karena siswa/i kurang mengontrol apa yang mereka mainkan di *smartphone* sehingga ujungnya dapat mempengaruhi agresivitas. Tetapi terlihat juga ada beberapa siswa yang menggunakan *smartphone* dengan cukup *intens* tetapi tidak mempengaruhi agresivitasnya. Hal demikian yang membuat menarik perhatian penulis untuk meneliti bagaimana pengaruh antara perilaku adiksi *smartphone* terhadap agresivitas peserta didik kelas XI SMAN 105 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru BK, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa kelas XI SMAN 105 Jakarta banyak yang menggunakan *smartphone* pada saat pelajaran berlangsung.
2. Siswa kelas XI memiliki kecenderungan untuk memainkan *smartphone* daripada berinteraksi dengan temannya.
3. Beberapa siswa kelas XI SMAN 105 Jakarta sering mencubit atau memukul temannya apabila mengganngunya ketika memainkan *smartphone*.

4. Siswa kelas XI SMAN 105 Jakarta memiliki kecenderungan menggunakan bahasa verbal yang buruk/ kasar ketika sedang kesal atau marah kepada temannya karena mengganggunya ketika memainkan *smartphone*
5. Beberapa siswa kelas XI SMAN 105 Jakarta mudah marah dan emosi.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada pengaruh perilaku adiksi *smartphone* terhadap agresivitas siswa kelas X SMAN 105 Jakarta.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “bagaimana pengaruh adiksi *smartphone* terhadap agresivitas siswa di SMAN 105 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini dilihat dari dua aspek yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian yang dilakukan ini bermanfaat untuk menambah khazanah keilmuan dan pengetahuan tentang penelitian pengaruh perilaku adiksi *smartphone* terhadap agresivitas siswa kelas

XI SMAN 105 Jakarta. Serta dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mengurangi intensitas perilaku adiksi *smartphone* dan agresivitas siswa.

2. Manfaat Secara Praksis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Siswa, dapat meningkatkan pemahaman tentang adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresivitasnya.
- b. Guru Bimbingan Konseling, untuk membantu mempelajari berbagai macam agresivitas yang ditampilkan oleh peserta didiknya.
- c. Orangtua, dapat membantu anaknya untuk mengontrol saat sedang menggunakan *smartphone* untuk menghindari anaknya dari ketergantungan *smartphone* sehingga memicu timbulnya agresivitas pada anak.
- d. Peneliti selanjutnya, untuk menambah dan meningkatkan kualitas pengetahuan tentang pengaruh perilaku adiksi *smartphone* terhadap agresivitas siswa di SMAN 105 Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung : CV Angkasa.
- Arifianto, Dedi. 2016. *Hubungan Penerimaan Diri dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2018. *Realibilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daeng, Intan Trivena Maria. dkk. 2017. *Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa FISPOL Unsrat Manado*. Jurnal Komunikasi. 6 (1): 1-14.
- Desiningrum, Dinie Ratri. dkk. 2017. *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal*. Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Semarang: 22-24 Agustus. Hal: 65-69.
- Fajariyah, Khairunnisa Al. 2015. *Hubungan Antara Frustrasi dengan Agresivitas Siswa SMP Negeri 3 Suruh*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hanurawan, Fattah. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Koeswara. 1998. *Agresi Manusia*. Bandung: PT. Eresco.
- Martono, Nanang. 2010. *Statistik Sosial*. Yogyakarta: Gava Media Yogyakarta.
- Mawengkang, Norma N. dkk. 2016. *Dampak Teknologi Smartphone terhadap Perilaku Orangtua di Desa Tourre Kecamatan Tompasso*. Jurnal Komunikasi. 5(1): 1-8.
- Pinasti, Dian Asa & Erin Ratna Kustanti. 2018. *Hubungan antara Empati dengan Adiksi Smartphone Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas SAINS dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang*. Jurnal Empati. 7(3): 183-187.
- Prasetyo, Rahmad Adi. 2017. *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Putri, Citra Melati & Abdurrohlim. 2015. *Hubungan Kematangan Emosi dengan Perilaku Agresi Pada Siswa SMK Dinamika Kota Tegal*. Jurnal Psikologi. 10(1): 39-47.

Rahman, Agus Abdul. 2013. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sarlito, Sarwono, W. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuwanto, Listyo. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.

