

**HUBUNGAN TINGKAT SENSATION SEEKING DENGAN KECANDUAN
SMARTPHONE PADA REMAJA DI SIT AL FIKRI PEKANBARU**



Disusun Oleh :

Rusdiansyah
1216 20 2946

**INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH
FAKULTAS DAKWAH
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
PEKANBARU**

2024

**HUBUNGAN TINGKAT *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN
SMARTPHONE PADA REMAJA DI SIT AL FIKRI PEKANBARU**

**Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi) pada Program Studi Psikologi Islam**



Disusun Oleh :

Rusdiansyah
1216 20 2946

**INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYYAH
FAKULTAS DAKWAH
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
PEKANBARU**

2024

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah
Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru
Di-
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rusdiansyah
NIRM : 1216.20.2946
Judul skripsi : HUBUNGAN TINGKAT SENSATION SEEKING DENGAN KECANDUAN
SMARTPHONE PADA REMAJA DI SIT AL FIKRI PEKANBARU

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Psikologi Islam Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqasyakan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr, Wb.

Pekanbaru, 28 Agustus 2024

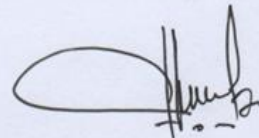
Mengetahui,

Pembimbing I



Lailatul Izzah, M. Psi, Psikolog
NIDN. 2114059001

Pembimbing II



Eva Yuliza, M.Psi, Psikolog
NIDN. 2130048402

Ketua Prodi Psikologi Islam



Wahyitjo Kurniawan, M.Psi
NIDN. 2102069204

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rusdiansyah
NIRM : 1216.20.2946
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **Hubungan Tingkat *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Smartphone* Pada Remaja Di SIT Al Fikri Pekanbaru** adalah hasil karya pribadi dan tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penyusun.

Pekanbaru, 19 Januari 2024
Yang Menyatakan,



Rusdiansyah
NIRM. 1216.20.2946



INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU

FAKULTAS DAKWAH

كلية الدعوة

FACULTY OF DAKWAH

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100 / Jl. Kuau No. 1 HP. 0811-7069-222 | Website : www.diniyyah.ac.id | email : admin@diniyyah.ac.id

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor: 046/B-01/PTA/FD-IAIDP/9/2024

Tugas Akhir dengan judul : HUBUNGAN TINGKAT *SENSATION SEEKING* DENGAN
KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA REMAJA DI SIT
AL FIKRI PEKANBARU

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Rusdiansyah
Nomor Induk Registrasi Mahasiswa : 1216.20.2946
Telah diujikan pada : Jum'at, 20 September 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : B

Dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Diniyyah pekanbaru

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Dr. Mukhyar, MM
NIDN. 2124118301

Sekretaris Sidang

Renny Rahmalya, M.Psi, Psikol
NIDN. 2101038403

Penguji I

Lailatul Izzah, M. Psi, Psikolo
NIDN. 2114059001

Penguji II

Willytiyo Kurniawan, M.Psi
NIDN. 2102069204



Pekanbaru, 26 September 2024

Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru

Dekan Fakultas Dakwah

Dr. Hervrizal, MA
NIDN. 2117067502

MOTTO

“Tuntutlah ilmu, tapi tidak dengan melupakan ibadah, dan kerjakanlah ibadah tapi tidak boleh lupa pada ilmu.”

(Hasan Al Bashri)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengungkapkan terima kasih atas kesehatan, kekuatan, dan kemudahan yang telah diberikan-Nya, sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan. Penulis dengan rendah hati ingin menghadirkan karya sederhana ini sebagai penghormatan kepada orang-orang yang amat dicintai dan dihargai penulis. Dengan ikhlas, karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Rektor Institut Agama Islam (IAI) Diniyah Pekanbaru, Ibu Dr. Novi Yanti, MM. Waket I Bapak Dr. Mursal, M.Pd.I. Waket II Ibu Refika M.Pd.I. Waket III Bapak Irwan Tutrisno M.E.
2. Dekan Fakultas Dakwah IAI Diniyah, Bapak Dr. Hervrizal, M.A
3. Bapak Willytiyo Kurniawan, M. Psi, Ketua Jurusan Psikologi Islam IAI Diniyah
4. Ibu Lailatul Izzah, M. Psi, Psikolog selaku Dosen Pembimbing I IAI Diniyah
5. Ibu Eva Yuliza. M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing II IAI Diniyah
6. Seluruh dosen IAI Diniyah Pekanbaru atas ilmu yang diberikan selama masa perkuliahan.
7. Kepada Ibunda tercinta ibu rogayah, yang sangat dicintai di kampung yang selalu memberikan doa untuk keberhasilan anaknya, istri yang selalu mendampingi, anak-anak tersayang Sholeha, Sofia dan Syauqi, sebagai penyemangat dalam kehidupan sehari-hari. Terimakasih telah mendoakan untuk tetap semangat kuliah sehingga bisa menyelesaikan perkuliahan hingga selesai.
8. Teruntuk teman-teman mahasiswa jurusan Psikologi Islam yang sama-sama berjuang dan saling membantu satu sama lain dan melewati suka dan duka selama kuliah.
9. Teruntuk semua pihak yang turut serta dalam memberikan wawasan, masukan, serta kontribusi dalam proses penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "*Hubungan Tingkat Sensation Seeking Dengan Kecanduan Smartphone Pada Remaja Di SIT Al Fikri Pekanbaru*".

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat yang harus dipenuhi bagi mahasiswa yang telah menyelesaikan studinya di Institut Agama Islam (IAI) Diniyah Pekanbaru untuk program Strata 1 Psikologi Islam.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari peran berbagai pihak yang telah memberikan dukungan baik itu berbentuk moral dan materi.

Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca dan semoga dengan adanya dukungan dorongan, bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama ini, mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin.

Wassalamu'alaikumWarahmatullaahiWabarakatuh.

Pekanbaru, 19 Januari 2024

Rusdiansyah
NIRM 1216.20.2526

HUBUNGAN TINGKAT *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA REMAJA DI SIT AL FIKRI PEKANBARU

Rusdiansyah
NIM. 1216.20.2526
Email: ansyahrusdi77@gmail.com
Prodi S1 Psikologi Islam
Institut Agama Islam (IAI) Diniyah Pekanbaru

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan *sensation seeking* kecanduan *smartphone* pada siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri *Islamic Green School* Pekanbaru. Kecanduan *smartphone* yang berlebihan merupakan dampak yang negatif, karena pengguna cenderung sibuk dengan dirinya dan tidak peduli dengan orang disekitarnya. Perilaku *sensation seeking* adalah kecenderungan untuk mencari kegiatan yang mendebarkan dan menyenangkan untuk mengambil resiko dan menghindari kebosanan salah satu yang sering dan mudah dilakukan dengan menggunakan *smartphone* sehingga tanpa sadar menjadikan seseorang itu terdampak kepada kecanduan *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Data dikumpulkan melalui skala yang disebarkan kepada 152 siswa di SMPIT-SMAIT Al Fikri *Islamic Green School* Pekanbaru. Yang remaja laki-laki berjumlah 90 dan remaja perempuan berjumlah 62 siswa. Penelitian ini dianalisis menggunakan teknik regresi linier sederhana. Adapun hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan hasil yaitu tidak terdapat hubungan *sensation seeking* terhadap kecanduan *Smartphone* pada remaja di SMPIT-SMAIT Al Fikri *Islamic Green School* Pekanbaru. Hasil dari analisis menggunakan teknik korelasi Kolmogorov-smimov menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *sensation seeking* dan kecanduan *smartphone* pada remaja di SMPIT -SMAIT Al Fikri *Islamic Green School* Pekanbaru karna ($r = 0.017$, $p > 0.05$) yang artinya hasil hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini **ditolak**.

Kata kunci: *Sensation Seeking*, kecanduan *Smartphone* , siswa.

HUBUNGAN TINGKAT *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA REMAJA DI SIT AL FIKRI PEKANBARU

Rusdiansyah
NIM. 1216.20.2526
Email: ansyahrusdi77@gmail.com
Prodi S1 Psikologi Islam
Institut Agama Islam (IAI) Diniyah Pekanbaru

ABSTRACT

*This research aims to examine the relationship between sensation seeking and smartphone addiction among students at SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Excessive Smartphone addiction has a negative impact, because users tend to be busy with themselves and don't care about the people around them. Sensation seeking behavior is the tendency to look for thrilling and fun activities to take risks and avoid boredom, one of which is often and easily done using a smartphone, thereby unknowingly causing a person to become addicted to smartphones. This research uses quantitative methods with a correlational research design. Data was collected using a scale distributed to 152 students at SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. There were 90 male teenagers and 62 female teenagers. This research was analyzed using simple linear regression techniques. The results of this research are based on the results of hypothesis testing, the results show that there is no relationship between sensation seeking and smartphone addiction among teenagers at SMPIT - SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. The results of the analysis using the Kolmogorov-smimov correlation technique show that there is no significant relationship between sensation seeking and smartphone addiction in teenagers at SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru because ($r = 0.017$, $p > 0.05$) which means the results of the proposed hypothesis in this study was **rejected**.*

Keywords: Sensation Seeking, Smartphone addiction, students.

DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	v
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Batasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	16
F. Tinjauan Kajian Terdahulu.....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
A. Kecanduan Smartphone	23
1. Pengertian Kecanduan Smartphone.....	23
2. Aspek-aspek Kecanduan Smartphone	24
3. Faktor-faktor Kecanduan Smartphone.....	25
4. Dampak Kecanduan Smartphone.....	28
B. <i>Sensation Seeking</i>	29
1. Pengertian <i>Sensation Seeking</i>	29
2. Aspek-aspek <i>sensation seeking</i>	32
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>sensation seeking</i>	34

C. Remaja	35
1. Definisi Remaja	35
2. Tahapan Perkembangan pada remaja	36
B. Kerangka Berpikir	37
C. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Desain Penelitian	40
B. Identifikasi variabel penelitian	40
C. Definisi Operasional.....	40
1. Kecanduan Smartphone	41
2. Tingkat sensation seeking	41
D. Populasi dan Sample Penelitian	41
1. Populasi	41
2. Sampel.....	42
E. Metode Pengumpul Data	43
F. Teknik Pengumpul Data	43
G. Instrument Penelitian	44
H. Validasi & Realibilitas	47
1. Validasi	47
2. Realibilitas.....	48
I. Teknik Analisis Data	48
J. Teknik Uji Prasyarat Analisis	49
1. Uji Deskriptif.....	49
2. Uji Normalitas.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Pelaksanaan Penelitian.....	53
B. Gambaran Lokasi Penelitian	53
C. Visi dan Misi Sekolah.....	54
D. Waktu dan Tempat Penelitian	55
E. Hasil penelitian.....	55
F. Deskripsi Data Penelitian	56

G. Uji Asumsi	61
H. Hasil Uji Normalitas.....	62
I. Hasil Uji Lineritas.....	63
J. Uji Data Hasil Penelitian	64
1. Uji Product Moment.....	64
2. Uji Hipotesis	66
K. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP	74
A.Kesimpulan	74
B.Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah siswa aktif 2024-2025	37
Tabel 3.2 Penentuan Jawaban Kuisioner	38
Tabel 3.3 Blueprint skala kecanduan smartphone	40
Tabel 3.4 Blueprint Sensation seeking.....	43
Tabel 3.5 Skor cronbach alpha sensation seeking.....	43
Tabel 3.6 Skor cronbach alpha kecanduan smartphone.....	43
Tabel 4.1 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan usia.....	50
Tabel 4.2 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin	51
Tabel 4.3 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan tingkat pendidikan	51
Tabel 4.4 Norma Kategorisasi.....	52
Tabel 4.5 Gambaran data hipotetik dan data empirik kecanduan smartphone	53
Tabel 4.6 Norma Kategorisasi kecanduan smartphone	54
Tabel 4.7 Gambaran data hipotetik dan data empirik sensation seeking	54
Tabel 4.8 Norma Kategorisasi sensation seeking	55
Tabel 4.9 Distribusi Tingkat kecanduan smartphone berdasarkan jenis kelamin	56
Tabel 4.10 Uji normalitas	56
Tabel 4.11 Pearson corelation	60
Tabel 4.12 Tabel keeratan korelasi	60
Tabel 4.13 Uji korelasi	60
Tabel 4.14 hasil uji hipotesis.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	60
--------------------------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dizaman yang serba canggih ini, teknologi berkembang sangat cepat dan pesat. Segala bentuk hiburan bisa didapat dengan mudah dengan adanya handphone atau lebih kita kenal dengan *smartphone*. Sehingga kadang membuat terlena dan lupa waktu dengan berbagai macam pilihan dari berita, info terkini, music, film, game dan berbagai hiburan yang tidak membosankan mata yang bisa mengakibatkan *Seeking Addiction* atau di kenal dengan kecanduan handphone.

Pada saat ini handphone tidak lagi menjadi kebutuhan sekunder, tetapi sudah menjadi kebutuhan primer karena manusia sangat bergantung dengan komunikasi. Handphone tidak saja untuk berkomunikasi, kadang sebagai menjadi media hiburan untuk menghilangkan rasa bosan dengan aktivitas yang dilakukan. Mulai dari anak-anak, remaja sampai orangtua sudah familiar dengan *smartphone*, bahkan yang lebih mengkhawatirkan lagi anak balita pun sudah bisa menggunakan handphone. Walaupun dari segi kesehatan tidak baik dan sangat berpengaruh dari tumbuh kembang anak tersebut. Penggunaan *smartphone* semakin hari semakin erat hubungannya dengan aktifitas disemua kalangan yang salah satunya adalah remaja, karena berbagai fitur dan aplikasi yang ada dalam

smartphone membantu remaja lebih mudah untuk mengakses apapun yang diinginkan, sehingga membuat remaja tidak lepas dari *smartphone*.

Indonesia merupakan salah satu negara di mana orang menggunakan media sosial yang paling aktif. Data riset berdasarkan tren internet dan media sosial menurut laman *Hootsuite We Are Social* (Riyanto, 2022), pengguna aktif media sosial meningkat menjadi 68,9% di awal 2022 dibandingkan Januari 2021. Dari jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2022 terlihat sekitar 2,7771 juta orang, kemudian 73,7% orang aktif di media sosial, dan data menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sebesar 2,1 juta atau 1,0%. Dari jumlah tersebut, 49,7% dari populasi adalah perempuan dan 50,3% adalah laki-laki.

Sejalan dari hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2023) jika media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, salah satunya adalah remaja yang merupakan pengguna tertinggi media sosial dengan rentang usia 13-18 tahun sebesar 75,50%. Dan fenomena yang terjadi pada remaja saat ini menurut Pata, Aspin dan Pambudhi (2021) adalah sekarang remaja lebih suka bermain media sosial melalui *smartphone*, laptop atau tablet. Remaja dapat terhubung dengan media sosial kapan saja untuk keperluan seperti update, melihat dan mengomentari suatu status dan berbagai informasi di media sosial yang dimiliki remaja

tersebut seolah-olah sedang melakukan sesuatu yang sangat penting. Pergaulan dan informasi yang diserap setiap hari, apabila seseorang tidak cukup cerdas dalam menyaringnya, maka mudah sekali seseorang terjebak dalam kecanduan aktivitas pengalihan perhatian yang dapat menimbulkan kecanduan *smartphone*.

Jenuhnya seorang Siswa dengan rutinitas sekolah, yang itu saja membuat bosan, dan mencari sesuatu yang bisa menghibur diri dikala sendiri atau pun jenuh dengan aktivitas yang dilakukan, salah satunya bermain *smartphone*, awalnya hanya sekedar selingan atau kegiatan iseng untuk mengalihkan perhatian sejenak dari kejenuhan aktivitas rutin sehari-hari dan tugas sekolah yang padat. Oleh karena sering dilakukan, pada akhirnya kegiatan pengalihan perhatian tadi justru menjadi kegiatan utama mencuri aktivitas utama seseorang dalam melakukan kegiatan yang bermanfaat lainnya.

Oleh karena layanan internet sudah semakin mudah dicapai saat ini, bahkan melalui *smartphone* dengan biaya yang relative murah, hal ini berdampak pada mudahnya penyerapan informasi bagi siapapun, termasuk remaja, dapat mengakibatkannya terjerumus dalam aktivitas yang negatif seperti kecanduan *smartphone* (Susilarini, 2013).

Peneliti mencontohkan beberapa kasus positif yang peneliti peroleh dari hasil pengamatan observasi terkait Siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru, bahwa mendapati remaja yang semangat berinteraksi sosial ke sesama teman maupun

gurunya, saling membantu temannya ketika susah dalam kondisi apapun, antusias dan ambisius mempelajari mata pelajaran di sekolah. Sedangkan kasus negatifnya adalah beberapa remaja membuka gadgetnya untuk melihat konten di social media, chattingan dengan orang lain di saat mata Pelajaran berlangsung alhasil tidak mendengarkan guru yang sedang menerangkan pelajaran, berlaku kurang sopan kepada guru, menjahili teman sepergaulannya, dan sebagainya.

Masa remaja awal adalah tahap yang sangat rentan. Transisi dan peralihan dari masa remaja menuju pada masa dewasa yang dialaminya membutuhkan keterampilan tersendiri sehingga seseorang mampu mengatasi persoalan-persoalan yang menghampirinya. Salah satu permasalahan yang seringkali sulit dihindari adalah masalah ketergantungan, kecanduan atau *addiction*. Ketidakstabilan hormon, emosi dan penyesuaian diri dengan tugas-tugas perkembangan yang tidak terelakan, menjadi salah satu penyebab timbulnya *addiction* tersebut.

Salah satu bentuk *addiction* yang sedang menggejala dikalangan remaja adalah kecanduan *smartphone*, yaitu aktivitas kecanduan terhadap dunia maya atau internet. Bentuk kecanduan ini diduga merupakan bagian dari kecanduan terhadap dunia maya atau internet. Bentuk kecanduan ini diduga merupakan bagian dari kecanduan *smartphone* untuk mengungkapkan diri sendiri ataupun

aktivitas lainnya seperti *browsing* atau sering di sebut *googling*, *downloading* atau bahkan sebagaimana disebutkan di awal *uploading*, berupa foto, tulisan atau sekedar status yang kesemuanya dapat menjadi sarana mengungkapkan diri.

Smartphone ibarat dua sisi mata uang yang memiliki dampak positif dan negatif. Diantara dampak positifnya adalah memberi kemudahan dalam melakukan komunikasi *interpersonal* melalui media sosial. Kecanduan gadget yang berlebihan merupakan dampak yang negatif, karena pengguna cenderung sibuk dengan dirinya dan tidak peduli dengan orang disekitarnya. Selain itu kecanduan atau *addiction* memiliki beberapa ciri-ciri yaitu munculnya toleransi (kelebihan pemakaian sesuai dengan yang diinginkan), mengurung diri, sukar berhenti menggunakan walaupun akan memunculkan reaksi negatif, kehilangan kendali, usaha keinginan untuk mengurangi namun seringkali tidak mau menerima atau menyangkal, dan menjauhi segala keterlibatan dalam interaksi menyangkut hidup bermasyarakat.

Kegiatan mencari informasi di internet merupakan aktivitas yang menguntungkan dan bahkan sangat bermanfaat jika berfungsi untuk mendapatkan bahan pengkayaan atau pengembangan diri. Bagi seorang remaja, mencari sejumlah informasi penting perihal tugas sekolah ataupun informasi yang berkenaan dengan sekolah serta pengetahuan umum, saat ini sangat membantu seseorang, (dan

siapapun) dalam mendapatkan informasi. Namun dampak negatifnya dapat menyertai pula, yaitu seperti berlama-lama menggunakan *smartphone* yang awalnya hanya *browsing* video-video saja sampai melihat video yang tidak pantas dilihat, ataupun bermain game yang tidak henti-hentinya mencari sesuatu yang membuat penasaran dan merasa ingin selalu menang dalam setiap permainan sehingga menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Sepanjang untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk pemenuhan rasa ingin tahun dan ilmu pengetahuan dalam rangka pengembangan diri dalam hal intelektual, seni maupun sosial. Maka *browsing* masih diperkenankan. Akan menjadi dampak buruk dan negatif apabila disalahgunakan kepada hal-hal yang tidak bersifat peningkatan intelektual atau pengembangan wawasan, bahkan menjerumuskan pada aktivitas kecanduan tertentu.

Internet addiction yang telah tercantum dalam DSM V oleh *American Psychiatric Association*, (Jaffe dan Uhls, 2011), merupakan suatu kondisi seseorang menggunakan internet dan perangkat media digital secara berlebih, akan menampakkan pula perilaku-perilaku pecandu, dikatakan kemudian bahwa sejumlah penelitian psikologis menemukan bahwa *internet addiction* berhubungan ADHD, *depresi*, *fobia sosial* dan *hostility*. Selain itu, menurut penelitian Armstrong dkk (Widyanto dan Griffiths, 2007) bahwa seseorang yang memiliki

sensation seeking cenderung memiliki *smartphone addiction* yang tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara beberapa sekolah sudah banyak larangan untuk membawa Handphone. Tapi ada juga beberapa alasan yang mengharuskan handphone dibawa yang awalnya dititipkan ke guru untuk diambil kembali ketika pulang dengan alasan orangtua tidak bisa menjemput atau ketika ada tugas yang dicari menggunakan *smartphone*. Dan dilihat ketika ketika jam pulang atau menunggu jemputan, Siswa sudah sibuk dengan *smartphone* nya, ada yang bermain game, searching ataupun sekedar whatsapp saja.

Perilaku *sensation seeking* merupakan sebuah sifat dimana seseorang memiliki kebutuhan akan sensasi dan pengalaman yang bervariasi, asli dan kompleks dan kesediaan untuk mengambil resiko secara fisik dan sosial demi pengalaman-pengalaman tersebut, (Zuckerman, 2000), kemudian, pengukurannya menggunakan *sensation seeking scale* yang meliputi empat factor yang saling terkait namun mandiri yaitu *thrill and adventure seeking*, *Experience seeking*, *Disinhibition* dan *Boredom Susceptibility*.

Aktivitas kecanduan *smartphone* diduga akan meningkat seiring dengan keingintahuan pada informasi, tayangan atau level game yang lebih tinggi. Selaras dengan kondisi seseorang yang tengah mengalami perilaku *sensation seeking* dimana kebutuhan akan sensasi dan atau pengalaman yang semakin meningkat akan

rasa penasaran pada suatu informasi, tayangan dan level game tertentu.

Menurut hasil penelitian Aprillia, dkk (2020) dan penelitian Lubis (2014) memperkuat bahwasannya remaja lebih mendominasi penggunaan dan melakukan komunikasi melalui media sosial. Dari hasil analisis dari penelitian Aprillia, dkk (2020) bahwa data responden peneliti menunjukkan bahwa usia responden didominasi oleh usia 15-18 tahun, dimana pada usia tersebut responden berada pada usia remaja pertengahan. Menurut teori Hurlock (2011) pada masa ini remaja berada pada tahap pencarian identitas diri, sangat membutuhkan peran teman sebaya, cenderung memiliki sifat mencintai dirinya sendiri dan juga mengalami kebingungan dalam pengambilan keputusan.

Berkaitan dengan fenomena tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki ketakutan akan kehilangan informasi yang memaksa remaja untuk terus menggunakan jejaring sosial dan dalam situasi ini menurut penelitian Pata, dkk (2021) bahwa dalam survei mereka lakukan, mereka merasa cemas, gelisah ketika tidak dapat mengakses media sosial dan banyak menggunakan waktu dalam mengakses media social.

Dalam hal kecanduan media sosial yaitu penggunaan media sosial yang berlebihan dan pengabaian kehidupan sosial mereka, tidak mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengelola diri

sendiri, sehingga menghabiskan banyak waktu di media sosial tetapi dapat dipertimbangkan kesulitan yang muncul dalam kehidupan nyata yang dimaksudkan sebagai strategi pemecahan masalah yang muncul.

Berikut adalah wawancara dari salah satu remaja sebagai memenuhi aspek dari kecanduan media sosial :

“ketika waktu luang dan saya bosan, saya bermain game di smartphome, karna dengan bermain game saya merasa imajinasi saya akan tertantang dengan aktivitas permainan yang ada digame, dan keinginan terus menerus menang dan kadang saya menonton video yang ada di youtube ataupun di instagram yang kadangkala membuat saya menjadi penasaran dengan video yang saya lihat.

(Jo, Januari 2024)

“saya bermain media sosial hampir setiap hari karena kadang ada tugas-tugas yang lebih mudah dicari diinternet dari pada membaca buku yang masih umum, jadi ketika sudah selesai mengerjakan tugas, ada kesempatan saya untuk membuka sosial media. Kadang sampai tidak sadar kalau saya sudah cukup lama bermain media sosial dan saya sekarang jarang untuk keluar rumah jika tidak terlalu diperlukan.”

“...jika berinteraksi dengan teman sekolah saya menggunakan salah satu media sosial untuk berkomunikasi seperti Whattapp atau instragram.”

(A, 5 Januari 2024)

Sehubungan dengan hasil wawancara dapat ditarik beberapa pemahaman bahwa remaja bermain *smartphome* dengan menggunakan alasan untuk mengerjakan tugas tapi ternyata remaja ini mengambil kesempatan untuk bermain media sosial atau game sehingga membuat seorang remaja ini lupa akan waktu yang ia gunakan saat bermain media sosial atau game dan remaja tersebut juga mengatakan ia jarang untuk berinteraksi keluar rumah dan

hanya memanfaatkan salah satu media sosial yang ia miliki untuk berkomunikasi dengan temannya. Sampai mencari sesuatu yang baru yang belum pernah ia rasakan ataupun dilihatnya. Menurut Al-Menayes (2016), hal ini berkaitan dengan aspek kecanduan media sosial terdapat pengalihan waktu yaitu pemakaian media sosial yang terus menerus, tidak mengerjakan pekerjaan yang berkaitan dan meningkatnya waktu yang bertambah saat mengakses media sosial.

Menurut pengamatan peneliti, remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru sudah banyak yang menggunakan media sosial sendiri, media sosial yang sering digunakan oleh remaja yaitu instagram, Tiktok dan youtube. Masing-masing media social tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media social yang mereka miliki dan ada juga yang sudah membuat kelompok kelompok game atau tim dalam bermain game atau sering dibilang istilah mabar (main bareng).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan survey bahwa perilaku yang cenderung dimunculkan oleh remaja adalah kurang mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan *smartphone*, merasa cemas yang berlebih bila tidak menggunakan *smartphone*, *smartphone* menjadi media pengalihan emosi negatif, dan produktivitas menurun. Perilaku tersebut hingga memunculkan dampak negatif pada remaja, namun tetap dilakukan berulang-ulang dan sudah menjadi sebuah kebiasaan yang harus dilakukan

sehingga perilaku tersebut dapat mengarah pada aspek kecanduan *smartphone*. Seperti yang diperkirakan, pengguna *smartphone* cenderung menunjukkan lebih banyak gejala kecanduan (seperti kehilangan kendali & menerima keluhan serta mengalami kecemasan atau nafsu keinginan bermain handphone). Menurut Roberti seorang individu yang melakukan *sensation seeking* sering bertujuan untuk mendapatkan kegairahan dan meningkatkan rangsangan yang optimal dan akan cenderung mencari stimulus baru dan luar biasa, dan mungkin saja berbahaya bagi orang lain karena akan menimbulkan kecemasan dan perasaan yang tidak menyenangkan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial menurut teori Young (2010) yaitu gender (bisa mempengaruhi dari jenis aplikasi yang digunakan misalnya laki-laki lebih banyak membuang waktunya dengan game online dan melakukan perjudian online sedangkan perempuan lebih sering melakukan chatting dan melakukan belanja online), kondisi psikologi (terjadi karena banyak menggunakan media sosial dan hanya berfokus pada hal tersebut) dan, tujuan dan waktu (dilihat dari berapa lamanya individu menggunakan media sosial atau internet dan mengakibatkan tujuannya bukan lagi untuk mengatasi diri dari masalah yang dihadapi).

Pengguna media sosial secara yang berlebihan juga mengalami kondisi psikologi yang disebabkan masalah emosional penggunanya, seperti: depresi, oleh karena itu individu terus menerus menggunakan dunia fantasi mereka di jejaring sosial sebagai pengalihan perhatian dari perasaan tidak nyaman.

Masa remaja dimasa masa mereka ingin mencoba sesuatu yang belum pernah dilakukakan, remaja sengaja mencari resiko. Mereka berpendapat bahwa perilaku seperti itu memungkinkan remaja untuk menghadapi kecemasan, frustasi dan kegagalan, Ingin mendapatkan pengakuan dalam kelompok atau teman sebaya, merasa sudah bisa mengambil keputusan (Young, 2010).

Sensation-seeking timbul dari adanya aktivitas yang sama atau monoton dan kurangnya pengalaman social yang berkaitan dengan berbagai jenis kegiatan. Individu yang tergolong pada remaja, sebagian masih menyandang status sebagai pelajar dan sebagian waktunya digunakan untuk sekolah dan belajar juga memiliki aktivitas yang cenderung sama setiap hari.

Mengacu pada karakter yang dimiliki oleh remaja menyukai aktivitas dengan menggunakan media digital khususnya *smartphone*, ketergantungan remaja masa kini atau yang masih tergolong generasi Z pada benda digital membuat mereka berani mengambil resiko apapun agar tetap menggunakan *smartphone* yang dimilikinya. Yang awalnya dengan alasan mencari tugas sekolah,

dengan demikian kegiatan *browsing* ataupun *googling* dapat menjadi aktivitas utama dan aktivitas tersebut terkadang menjenuhkan, menyelingi dengan berselancar mengunjungi situs-situs yang dapat mengalihkan perhatian, menjadi pilihan yang kemungkinan besar dapat terjadi. Ketika kegiatan selingan atas dasar penasaran yang tidak mampu terbendung (yang kemudian menjadi perilaku *sensation seeking*) tersebut justru menggantikan kegiatan utama, awal kecanduan terhadap aktivitas online tanpa sadar telah menghinggapi diri remaja.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana impulsif mempengaruhi kecanduan *smartphone* secara langsung, tetapi juga secara tidak langsung dengan menilai hubungannya dengan *variable* pencarian sensasi (pencarian sensasi dan petualangan, pencarian pengalaman, rasa malu dan kebosanan) yang gilirannya menentukan ketika menggunakan ini. Sampel terdiri dari 152 remaja berusia 13 – 18 tahun yang bersekolah di SIT Al Fikri Pekanbaru persepsi diri remaja mengenai penggunaan *smartphone* diterapkan

Peneliti berasumsi bahwa remaja akan mengalami kebosanan dan beresiko untuk mencari sensasi baru dalam mengalihkan kebosannya dengan menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *smartphone* pada

remaja 13 -18 tahun.apakah hubungan antara *sensation seeking* dengan hubungan kecanduan *smartphone* pada remaja? Pertanyaan seperti inilah yang akan dicoba peneliti untuk menjawab dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan yang ada, Pada saat ini handphone tidak lagi menjadi kebutuhan sekunder, tetapi sudah menjadi kebutuhan primer karena manusia sangat bergantung dengan komunikasi. Namun penggunaan handphone yang seharusnya menjadi alat komunikasi dan membantu kehidupan manusia telah menjadikan individu berlebihan penggunaannya. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa berdampak negatif, salah satunya yakni adiksi. Semakin tinggi penggunaan *smartphone*, kemungkinan untuk adiksi terhadap smartphone akan semakin tinggi (Hong & Huang, 2012)

Dari identifikasi masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *smartphone* yang berlebihan di SIT Al Fikri Pekanbaru bisa berdampak negatif atau lebih parahnya lagi kecanduan handphone atau dikenal dengan *Sensation Seeking adition* yang memerlukan perhatian serius dalam upaya pencegahan atau pengurangan penggunaannya dengan melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan, terdapat beberapa batasan masalah terkait Hubungan Tingkat Sensation Seeking Dengan Kecanduan *Smartphone* pada remaja Di SIT Al Fikri Pekanbaru. Beberapa batasan masalah yang diidentifikasi meliputi:

1. *Sensation Seeking* merupakan istilah pada perilaku atau gejala yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone*. Tingkat *Sensation Seeking* yang tinggi, pada dasarnya sikap ini terbentuk karena adanya aktifitas rutin yang menyebabkan kebosanan serta kebutuhan untuk mencari perhatian orang lain.
2. Kecanduan *Smartphone* pada remaja merupakan suatu masalah jika dibiarkan terus menerus tanpa batasan atau arahan dalam menggunakan *smartphone* dengan baik atau terjadwal untuk mencegah dari ketergantungan menggunakan *smartphone*.
3. Masa remaja diantara 13 – 18 tahun adalah masa dalam menjelajahi suatu pencarian jati diri, apalagi di zaman internet yang tanpa batas bisa membawa pengaruh yang negatif bagi remaja tersebut. Walaupun internet sangat membantu kita dengan cepat dalam mencari informasi terkini dan terupdate tetapi harus dibarengi juga dengan pengetahuan yang baik sehingga apa yang didapat diinternet bisa bermanfaat

Dari batasan masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian yang ada telah membatasi ruang lingkupnya pada Hubungan Tingkat *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Smartphone* Pada Remaja Di SIT Al Fikri Pekanbaru. Hal ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai Hubungan Tingkat *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Smartphone* dalam konteks berbeda, namun belum secara khusus memfokuskan pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, untuk memudahkan peneliti menjawab pertanyaan tersebut. Maka peneliti merumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat Hubungan Tingkat *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Smartphone* pada remaja ?”

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Tingkat *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Smartphone* pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru:

1. Mengetahui peran hubungan tingkat *sensation seeking* dengan kecanduan *Smartphone* pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru.
2. Mengkaji hubungan tingkat *sensation seeking* dengan kecanduan handphone pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru,

yang mungkin membantu dalam mencegah dan mengurangi kecanduan *Smartphone*

3. Memahami peran orangtua dan guru dalam mencegah dan mengurangi kecanduan *Smartphone* di SIT Al Fikri Pekanbaru, termasuk melalui motivator, fasilitator, dan mediator.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, berikut adalah kelebihan penelitian:

1. Bagi Sekolah
 - a. Untuk membantu sekolah dalam mencegah dan mengurangi perilaku kecanduan *Smartphone*, penting untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pemakaian handphone lebih ke arah yang bermanfaat di kalangan remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru.
 - b. Memperhatikan bagaimana peran guru dapat berperan sebagai mediator, fasilitator, dan motivator dalam mengurangi perilaku kecanduan *Smartphone* di kalangan siswanya. Sekolah dapat bekerja sama dengan orang tua untuk memantau atau memberikan informasi tentang penggunaan handphone di rumah.
 - c. Khususnya yang berkaitan dengan Siswa yang sudah sering menggunakan *Smartphone* atau yang sudah punya *Smartphone* sendiri, data ini akan sangat membantu dalam

membentuk sebuah peraturan yang harus di taati Siswa dan dipantau oleh orang tua langsung di rumah.

2. Bagi kampus

1. Secara khusus fokus pada hubungan tingkat *sensation seeking* dengan kecanduan *Smartphone* pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru, serta berkontribusi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan penelitian di bidang psikologi pendidikan.
2. Guru dan Orang tua dapat memainkan peran penting sebagai panutan, mediator, dan motivator terkait dengan hubungan tingkat *sensation seeking* dengan kecanduan *Smartphone* pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru, dan data ini dapat membantu menginformasikan upaya pengembangan program. Kampus dapat menggunakan informasi ini untuk membuat program yang lebih baik guna mengatasi dan mencegah perundungan di kampus.

3. Bagi Peneliti

1. Mengkaji hubungan antara hubungan tingkat *sensation seeking* dengan kecanduan *Smartphone* pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru dapat memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan, khususnya terhadap psikologi pendidikan.

2. Para peneliti akan belajar lebih banyak tentang apa yang membuat orang ketergantungan akan *smartphone*, yang akan membantu mereka mencegah dan mengurangi kecanduan *handphone*.
3. Penelitian ini juga dapat memberikan dampak positif yang signifikan dengan memberikan informasi yang berguna bagi pengembangan program pencegahan dan penanggulangan perilaku *addiction* di lingkungan SIT Al Fikri, serta meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan karakter siswa.

F. Tinjauan Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu/penelitian relevan ini dapat menjadi penjelasan kerangka berpikir ataupun sebagai landasan teorinya, yang dari penelitian terdahulu kita dapat gambaran dan informasi bagi calon peneliti untuk arah dan tujuan penelitian serta pedoman yang jelas, dan dapat menentukan dugaan sementara atau sering disebut dengan hipotesis penelitian, sehingga calon peneliti dapat mengerti, mengalokasikan, mengorganisasikan dan kemudian menambah variasi pustaka dalamnya. Penelitian ini bukan satu-satunya penelitian tentang manajemen waktu, efikasi diri, dan prokratinasi oleh karena itu untuk menghindari adanya pengulangan hasil yang membahas permasalahan yang sama dari peneliti-peneliti

sebelumnya maka perlu memaparkan beberapa penelitian yang terdahulu/relevan yang sudah diteliti sebelumnya yaitu:

Pertama, menurut penelitian yang dilakukan oleh Izzatin Hikmiyah (2019) dengan judul “Hubungan antara sensation-seeking dan kecanduan *smartphone* pada generasi Z diketahui bahwa sensation-seeking merupakan salah satu factor yang menyebabkan munculnya *smartphone addiction*. *Sensation-seeking* timbul dari adanya aktivitas yang sama atau monoton dan kurangnya pengalaman social yang berkaitan dengan berbagai jenis kegiatan. Individu yang tergolong pada generasi Z, sebagian besar masih menyandang status pelajar dan sebagian waktunya digunakan untuk sekolah dan belajar juga memiliki aktivitas yang cenderung sama setiap hari. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tempat, subjek dan teknik sampling. Tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru dan subjeknya adalah siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Teknik *sampling* yang akan digunakan oleh peneliti adalah *cluster sampling*.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Alfina Diani Ayuningtyas (2020) Yang berjudul Hubungan antara *sensation seeking* dengan *problematic mobile phone use* pada mahasiswa universitas negeri semarang skripsi ini menjelaskan tentang penggunaan *smartphone* di waktu dan tempat yang tidak tepat dan terlalu bergantung dengan

smartphone sehingga mengganggu aktivitas. Salah satu predictor yang menyebabkan perilaku tersebut adalah *extraversion*. Seorang *extravert*, cenderung kurang terangsang dan cenderung mencari stimulasi. Ini berkaitan dengan salah satu factor kerentanan *ekstravert* yaitu pencarian sensasi atau *sensation seeking*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Hubungan antara *sensation seeking* dengan *problematic mobile phone use* pada mahasiswa. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah variabel, tempat, subjek, dan teknik *sampling*. Variabel yang peneliti gunakan hanya variabel kecanduan *smartphone* sebagai variabel independen dengan *sensation seeking* sebagai variabel dependen. Tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru dan subjeknya adalah siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Teknik *sampling* yang akan digunakan oleh peneliti adalah *cluster sampling*.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Arnia Assari (2021) mengatakan *Smartphone* dijadikan sebagai salah satu media untuk menyalurkan *sensation seeking* pada Siswa sekolah menengah atas. Hal tersebut dikarenakan *smartphone* di zaman modern seperti saat ini mempunyai fungsi, peran, dan berbagai fasilitas untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan para Siswa. kebutuhan-kebutuhan akan pencarian sensasi tersebut dapat berupa penggunaan

smartphone untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media social, berbisnis serta sebagai media hiburan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari *sensation seeking* terhadap kecanduan *smartphone*.

Keempat, skripsi yang berjudul hubungan antara *sensation seeking* dan *self control* dengan kecenderungan kecanduan online games pada remaja akhir oleh Ika Ameylia (2023) dalam penelitiannya menjelaskan factor *sensation seeking* diduga berpengaruh terhadap kecenderungan kecanduan *online games*. Seseorang yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung menggunakan smartphone untuk mencari kesenangan dengan aktivitas seperti bermain *online games*. Variabel yang peneliti gunakan hanya variabel kecanduan smartphone sebagai variabel independen dengan *sensation seeking* sebagai variabel dependen. Tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru dan subjeknya adalah siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Teknik sampling yang akan digunakan oleh peneliti adalah cluster sampling.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Smartphone*

1. Pengertian Kecanduan *Smartphone*

Kecanduan *smartphone* adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon,dkk. 2013). Leung (Yuwanto, 2010) mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai suatu keterikatan dengan *smartphone* yang disertai kurangnya kontrol serta memiliki dampak negatif bagi siswa.

Kecanduan atau *addiction* memiliki beberapa karakteristik yaitu adanya toleransi (meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan), penarikan diri, terus menerus menggunakan meskipun tahu bahwa berdampak negatif, kehilangan kontrol, adanya upaya untuk mengurangi namun seringkali tidak berhasil, dan mengurangi keterlibatannya dalam kegiatan sosial (DSM-5, 2013). Bagi sebagian orang, masa remaja hanyalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa.

Pergolakan emosional dan psikologis menjadi ciri masa remaja, masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. (Suryana, 2022).

Dari keterangan yang diuraikan maka *smartphone addiction* adalah suatu perilaku yang mengacu pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang dapat memunculkan masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau gangguan kontrol impuls pada diri seseorang yang mengalami kecanduan *smartphone*.

2. Aspek-Aspek Kecanduan *Smartphone*

Menurut Al-Menayes (2016) adapun aspek-aspek kecanduan *Smartphone*, yaitu :

a. Konsekuensi Sosial (*Social Consequences*)

Cerminan pengguna handphone yang berpengaruh pada aktivitas individu sehari-hari. Individu dapat kehilangan orang yang ada didekatnya, pendidikan dan karirnya karena kecanduan *smartphone*.

b. Pengalihan Waktu (*Time Displacement*)

Cerminan waktu pada pengguna *smartphone*, seperti pemakaian *smartphone* yang terus menerus, tidak mengerjakan pekerjaan yang diberikan dan

meningkatnya waktu yang bertambah saat mengakses media sosial.

c. Perasaan Kompulsif (*Compulsive Feelings*)

Cerminan dari perasaan pemakaian *smartphone*, Pengguna yang mengalami adiksi akan mengakses media sosial yang merupakan jalan untuk menyelesaikan masalah atau mengurangi pikiran negatif, misalnya perasaan bosan, stress, ketidakberdayaan.

3. Faktor-faktor Kecanduan *Smartphone*

Faktor resiko dalam menggunakan *smartphone* adalah faktor yang menyebabkan individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone* atau *smartphone addiction*. Dalam penelitian Yuwanto (2010) mengenai kecanduan *smartphone*, ada 4 faktor penyebab kecanduan *smartphone* antara lain:

Faktor Internal. Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu: Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. Sifat *sensation seeking* ditandai oleh kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, serta

kesediaan untuk mengambil resiko baik secara fisik, sosial, hukum maupun finansial (Agusta, 2016).

Self-esteem yang rendah. *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia. Individu dengan *self-esteem* rendah cenderung minder dengan orang-orang disekitarnya dan akan menilai negatif dirinya atau cenderung berfikir tidak masuk akal (Agusta, 2016).

Kontrol diri yang rendah. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Tidak bisa mengatur waktu dan menahan diri dalam menggunakan *smartphone* dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam. Pada saat dorongan untuk melakukan suatu mencapai puncaknya, kontrol diri dapat membantu individu mempertimbangkan aspek, resiko dan norma sosial yang akan dihadapinya (Farid, 2015)

Kedua, Faktor Situasional. Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang

tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *smartphone*. Contohnya adalah ketika individu mempunyai masalah maka individu tersebut akan mengalihkan perhatian kepada *smartphone* dan berharap masalah yang dialami akan selesai.

Ketiga, Faktor Sosial. Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *smartphone* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Contohnya pada saat individu sedang bersama-sama dengan orang lain dalam jarak yang sangat dekat, maka individu akan menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi daripada menemui langsung orang tersebut. Keempat. Faktor eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan *smartphone* (Agusta, 2016).

4. Dampak Kecanduan *Smartphone*

Salehan & Negahban (2013) menyatakan dampak-dampak yang akan ditimbulkan apabila individu menjadi ketergantungan terhadap *smartphone* terbagi menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif dan negatif tersebut antara lain:

Dampak positifnya adalah mempermudah untuk berinteraksi dengan orang banyak melalui fitur media sosial yang ada. Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan *smartphone* yang canggih didalamnya terdapat media sosial yang beraneka ragam sehingga hubungan jarak jauh bukan lagi menjadi suatu masalah dan halangan.

Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan mengirimkan pesan singkat kepada guru mata pelajaran. Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan disekolah kemudian membagikannya di grup kelas atau langsung membagikan kepada orang tertentu.

Dampak negatifnya adalah konsumtif, penggunaan telepon genggam dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan telepon genggam

(operator) membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan. Secara psikologis, individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa telepon genggam.

Gangguan fisik, terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah. Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain. Gangguan akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting atau dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu kecepatan akademis atau pekerjaan. Pelanggaran hukum, keinginan untuk menggunakan telepon genggam yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan telepon genggam saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri dan pengendara lain atau juga komentar / posting yang melanggar hukum.

B. *Sensation seeking*

1. Pengertian *Sensation seeking*

Pengertian dari *sensation seeking* pertama kali dikemukakan dalam *Sensation seeking Scale* (SSS). Zuckerman (2001) dalam buku pertama Zuckerman, definisi yang diberikan adalah *sensation seeking* adalah sifat yang

didefinisikan sebagai kebutuhan untuk sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru, dan kompleks serta kemauan untuk mendapatkan resiko fisik dan sosial untuk mendapatkan pengalaman tersebut. Dua jenis resiko ditambahkan karena hasil dari kategori penilaian faktor analisis (Horvath & Zuckerman, 2001). Sebagai contoh, jika seseorang menyetir sangat cepat setelah minum berat dan melibatkannya dalam kecelakaan yang dapat menyebabkan kematian atau luka berat (resiko fisik), atau dapat diekspos dalam koran dan dilihat semua orang (resiko sosial). *Sensation* juga diartikan sebagai proses merasakan atau menghayati. *Seeking* dalam bahasa Inggris berasal dari kata *seek* yang berarti proses mencari. Bila diartikan secara harfiah, *sensation seeking* berarti proses mencari, merasakan atau menghayati suatu sensasi yang timbul apabila terdapat rangsangan yang membangkitkan satu reseptor (Atfiyanah, 2013).

Sedangkan (Halonen dan Santrock, 2019) menuliskan bahwa *sensation seeking* adalah bentuk kepribadian yang ditandai dengan perilaku yang dimotivasi oleh kebutuhan pada suatu yang berbeda, baru dan sensasi pengalaman yang lengkap. Zuckerman (Larsen & Buss, 2009) *sensation seeking* adalah kecenderungan untuk mencari kegiatan yang

mendebarkan dan menyenangkan untuk mengambil resiko dan menghindari kebosanan. Ia juga mengungkapkan bahwa tidak semua orang merasakan suatu tekanan yang sama jika berada dalam kondisi tidak adanya stimulus sensoris. Zuckerman percaya bahwa setiap orang memiliki kebutuhan utama yang tinggi pada sensasi karena mereka kurang dapat menerima atau memaklumi suatu kekurangan atau kehilangan (deprivation). Zuckerman menyebut hal tersebut sebagai *sensation seeking* karena pencarian yang terus menerus terhadap suatu rangsangan, tidak hanya dalam penelitian *sensory deprivation* saja tetapi dalam keseharian di sepanjang kehidupan.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa *sensation seeking* merupakan suatu bentuk kepribadian yang cenderung untuk melakukan aktifitas yang mendebarkan dan menarik, untuk mencari resiko dan untuk menghindar dari kejenuhan atau kebosanan hal ini ditandai dari perilaku yang lebih termotivasi untuk terlibat dalam perilaku yang berbahaya, perilaku yang memiliki resiko berbahaya yang tinggi.

2. Aspek-aspek Sensation seeking

Menurut Zuckerman (2001) ditahun 1971 4 sub skala telah digunakan. Keputusan ini didasarkan pada analisis faktor pada set item yang berbeda.

a. Pencarian gairah dalam petualangan (*Thrill and Adventure Seeking (TAS)*)

Menunjukkan kepuasan untuk terlibat dalam olahraga atau aktivitas yang mengandung resiko lainnya yang menyediakan sensasi tidak biasa dalam kecepatan atau gravitasi, seperti games, scuba diving, parasut, atau berski. Sebagian besar itemnya mengekspresikan sebagai intensi ("Saya akan...") daripada laporan dari pengalaman yang mengakomodasi fakta bahwa aktivitas itu tidak biasa. Item yang menunjukkan faktor tersebut adalah "Saya terkadang suka melakukan hal yang sedikit menakutkan".

b. Pencarian pengalaman baru (*Experience Seeking (ES)*)

Melibatkan pencarian sensasi dan pengalaman melalui pikiran dan alat indera, sebagaimana menikmati musik, bahkan juga obat-obatan, seni, dan travel dan melalui social *nonconformity* yang berasosiasi dengan kelompok pada masyarakat konvensional (contoh, pekerja seni, homoseksual, dll).

c. Perilaku tanpa ikatan (*Disinhibition (DIS)*)

Merefleksikan perilaku impulsive yang ekstrovert pada individu, meliputi keinginan yang kuat untuk melakukan perilaku yang secara potensial dapat menimbulkan dampak negatif terhadap posisi seseorang dalam masyarakat, terhadap kondisi badan atau pikiran seseorang, yang dapat muncul dari proses di masa kini atau peristiwa di masa yang akan datang. Perilaku *Disinhibition* antara lain adalah mengkonsumsi minuman beralkohol, menyukai pesta, sengaja melanggar peraturan lalu-lintas, dan hal-hal lain yang tidak sesuai dengan norma sosial masyarakat pada umumnya.

d. Mudah merasa bosan (*Boredom Susceptibility*)

Item dalam mengindikasikan tidak ada toleransi dalam pengalaman yang diulang dalam bentuk apapun, termasuk kerja rutin dan orang sekitar yang membosankan. Kadang membuat seseorang tanpa ada kegiatan yang dilakukan ataupun kegiatan yang terus dilakukan berulang-ulang membuat seseorang mudah merasa bosan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komponen *sensation seeking* meliputi kebutuhan individu

untuk melakukan kegiatan yang berisiko, mencari kegiatan-kegiatan yang baru dalam hidupnya, refleksi perilaku impulsif dan kebosanan terhadap pengalaman yang repetitif.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Sensation seeking*

Zuckerman (2001) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi *sensation seeking*:

a. *Socio-Demographic*

Dalam beberapa temuan penelitian yang dilakukan menggunakan *Sensation seeking Scale* (SSS) ditemukan bahwa adanya perbedaan yang terjadi pada beberapa negara. Contohnya, pada siswa Asia memiliki nilai yang rendah dibandingkan pada siswa di daerah Barat (Zuckerman, 2001). Analisa lainnya menunjukkan anak muda Australia, Amerika, dan Kanada memiliki nilai *sensation seeking* yang tinggi terhadap anak muda di Spanyol. Perbedaan terbesar berdasarkan faktor demografi ditemukan dalam usia dan jenis kelamin. Zuckerman (2001) menyimpulkan bahwa *sensation seeking* itu lebih tinggi pada laki-laki daripada perempuan. *Sensation seeking* muncul pada usia 9 dan 16 tahun serta mencapai puncaknya pada usia awal 20-an.

b. Faktor Biologi

Pada orang yang memiliki nilai *sensation seeking* yang tinggi mereka memiliki level yang tinggi pada hormon testosteron, dan yang memiliki nilai yang rendah memiliki level yang sedang dengan hormon ini.

C. Remaja

1. Definisi Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti pertumbuhan menuju kematangan fisik, sosial dan mental (Sarwono, 2012). Secara umum, masa remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang terjadi antara usia 12 hingga 21 tahun (Dewi, 2012). Berdasarkan teori Erickson tentang tahapan perkembangan dari masa kanak-kanak hingga masa tua, masa remaja dibagi menjadi tiga tahap, yaitu masa remaja awal, masa remaja pertengahan dan masa remaja akhir. Ada batasan usia yang sangat umum digunakan oleh para ahli yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun) dan remaja akhir (18-21 tahun) (Sunardi, 2017). Jadi bisa penulis simpulkan bahwa remaja merupakan masa peralihan atau masa transisi dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa yang berlangsung pada usia 12 tahun hingga

21 tahun dengan adanya perubahan fisik, sosial, dan psikologis, dimana secara psikologis remaja mulai berintegrasi dengan masyarakat dewasa dan berada pada tingkatan yang sama.

2. Tahapan Perkembangan Pada Remaja

Menurut Sarwono (2012) ada tiga tahap perkembangan pada remaja dalam proses penyesuaian diri menuju ke dewasa, antara lain:

a. Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Masa remaja awal berada pada rentang usia 12-15 tahun ditandai dengan adanya peningkatan yang cepat dari pertumbuhan dan pematangan fisik, sehingga intelektual dan emosional pada masa remaja awal ini sebagian besar pada penilaian kembali dan restrukturisasi dari jati diri.

b. Remaja Madya (*Middle Adolescence*)

Masa remaja madya berada pada rentang usia 15-18 tahun ditandai dengan hampir lengkapnya pertumbuhan pubertas, dimana timbulnya keterampilan berpikir yang baru, adanya peningkatan terhadap persiapan datangnya masa dewasa, serta keinginan untuk memaksimalkan emosional dan psikologis dengan orang tua (Aryani, 2010).

c. Remaja Akhir (*Late Adolescence*)

Masa remaja akhir berada pada rentang usia 18-21 tahun. Masa ini merupakan masa yang paling kuat menuju ke-periode dewasa dan ditandai dengan pencapain lima hal, yaitu :

- a) Minat dalam menunjukkan kematangan terhadap fungsi-fungsi intelegnya.
- b) Ego lebih mengarah pada mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam mencari pengalaman baru.
- c) Terbentuk identitas seksual yang permanen atau tidak akan berubah lagi.
- d) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- e) Tumbuh pembatas yang memisahkan diri pribadinya (*Private Self*) dengan masyarakat umum (Sarwono, 2012)

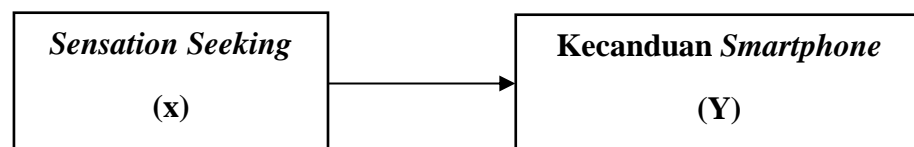
D. Kerangka Berpikir

Smartphone memiliki banyak manfaat dan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Akan tetapi penggunaan yang berlebihan akan menyebabkan perilaku kecanduan *Smartphone*.

Dalam penelitian ini faktor yang diduga mempengaruhi kecanduan *smartphone* adalah *sensation seeking*

Dalam menggunakan *smartphone*, individu harus bisa mengontrol dirinya agar tidak berlebihan. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan membuat individu merasa senang dan asik sendiri dan tidak mampu mengendalikan hasrat untuk menggunakan *smartphone*. Ini menunjukkan bahwa fitur yang sering digunakan menjadi penyebab individu disibukan dengan *smartphone* dan tidak dapat berhenti untuk menggunakannya yang dapat menyebabkan kecanduan.

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



E. Hipotesis

Menurut (Bakry, 2016). hipotesis adalah pernyataan prediksi yang dapat diuji dengan menggunakan metode ilmiah. Ini menetapkan hubungan antara variabel terikat dan beberapa variabel bebas. Sedangkan hipotesis adalah teori yang belum terbukti atau belum terbukti (Swarjana, 2016). Perbaikan jangka pendek lainnya untuk perumusan masalah penelitian adalah hipotesis, yang kebenarannya harus dikonfirmasi melalui pengujian statistik dan hipotesis.

Berdasarkan kerangka konsep yang telah dibuat, maka hipotesis penelitian yang muncul adalah :

H0 = Tidak ada Hubungan *Sensation Seeking* Terhadap kecanduan *Smartphone* pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru

H1 = Ada Hubungan *Sensation Seeking* Terhadap kecanduan *Smartphone* pada remaja di SIT Al Fikri Pekanbaru

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan metode kuantitatif dengan teknik yang digunakan adalah teknik korelasional untuk mengetahui ada atau tidak hubungan pada dua variabel dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti menghubungkan dua variabel yaitu *Sensation Seeking* (X) dan Kecanduan *Smartphone* (Y).

B. Identifikasi variabel penelitian

Penelitian ini mengambil dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Kedua variabel dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. variabel bebas/independent (X): Tingkat *Sensation Seeking*
2. variabel terikat/dependent (Y) : Kecanduaan *Smartphone*

C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penegasan arti dari konstruk atau variabel yang digunakan dengan cara tertentu untuk mengukurnya. Definisi operasional memberikan batasan arti suatu variabel arti suatu variabel dengan rinci.

1. Kecanduaan *Smartphone*

Kecanduan *smartphone* adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon,dkk. 2013).

2. Tingkat Sensation Seeking

Sensation-seeking timbul dari adanya aktivitas yang sama atau monoton dan kurangnya pengalaman sosial yang berkaitan dengan berbagai jenis kegiatan. Individu yang tergolong pada remaja, sebagian masih menyangang status sebagai pelajar dan sebagian waktunya digunakan untuk sekolah dan belajar juga memiliki aktivitas yang cenderung sama setiap hari.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. **Populasi**

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek yang akan menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian merupakan tempat atau lokasi data variabel yang akan digunakan. Menurut Sugiyono (Riyanto & Hatmawan, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat ditetapkan bahwa

populasi dalam penelitian ini adalah SIT Islamic Green School Pekanbaru yang berjumlah 844.

Tabel 3.1 Jumlah siswa Aktif 2024-2025

No	Unit	Jumlah
1	TKIT Al Fikri	45
2	SDIT Al Fikri	647
3	SMPIT Al Fikri	103
4	SMAIT Al Fikri	49
Jumlah		844

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode probability sampling, seluruh unsur (misalnya: orang, rumah tangga) dalam suatu populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih dalam sampel. Dalam metode ini, ada beberapa cara pemilihan sampel yaitu dengan cara acak random sampling, sistematis sampling, proportionate stratified random sampling, disproportionate stratified random sampling, dan cluster sampling. Namun dalam penelitian ini digunakan metode Cluster Sampling. metode pengambilan sampel probabilitas di mana peneliti membagi populasi besar menjadi kelompok-kelompok kecil, kemudian memilih secara acak di antara cluster untuk menjadi sampel. Sehingga sampel yang diambil adalah sampel yang telah memenuhi kriteria atau tujuan yang telah ditentukan peneliti yaitu remaja yang

bersekolah tingkat remaja yang berada di SMPIT-SMAIT Al Fikri, Jadi sampel dalam penelitian adalah 152 sampel.

E. Metode Pengumpulan Data

Data didapatkan dari instrument penelitian yang peneliti gunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data menggunakan skala. Menurut Azwar (2012) skala merupakan perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode skala *likert*. Serangkaian pertanyaan yang dibuat harus dijawab oleh responden dengan pilihan SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju).

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Angket

Angket atau questioner adalah merupakan metode dalam bentuk rangkaian atau kumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis dalam sebuah daftar pertanyaan, kemudian diberikan kepada responden (investor) untuk diisi 152 Angket dalam penelitian ini dibagikan langsung kepada responden.

b. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara menulis melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang dianggap dapat memberikan informasi tentang data yang dibutuhkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi di lapangan diperlukan sebagai bukti otentik penelitian. Dijadikan landasan bahwasannya penelitian dilakukan dalam kurun waktu tertentu dan pada tempat tertentu

d. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan teori pendukung dan menjadi dasar dalam penelitian ini. Literatur tersebut dapat diperoleh dari buku, jurnal, e-book, dokumentasi project dan tulisan resmi lainnya

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi jenis instrumen penelitian adalah angket, *checklist* atau daftar centang, pedoman wawancara, pedoman pengamatan Arikunto (Putri, 2021)

Untuk mengukur skala kecanduan *Smartphone* dan Tingkat *Sensation seeking* maka peneliti menggunakan skala model *Likert*

(metode skala rating yang dijumlahkan) dengan bentuk skala sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penentuan Jawaban Kuesioner

	Favorable
SS (sangat setuju)	4
S (setuju)	3
TS (tidak setuju)	2
STS (sangat tidak setuju)	1

a. Blueprint Kecanduan Smartphone

Alat ukur kecanduan smartphone dalam penelitian ini menggunakan *smartphone addiction Scale (SAS)* yang dikembangkan oleh Kwon et.al (2013) yang mengacu pada dimensi *daily life disturbance, positive anticipation, withdrawal, cyberspace-oriented relationship, overuse, and tolerance*.

Tabel 3.3 Blueprint Skala Kecanduan Smartphone

No	Aspek	Indikator	Aitem	Σ
1.	<i>Daily life disturbance</i>	Tidak dapat berkonsentrasi	1,22	2
		Mendominasi Pikiran	6,28,34	3
		Menghabiskan banyak waktu	4,18,23,27	4
2.	<i>Positive anticipation</i>	Merasa bersemangat dan senang	7,12,14	3
		Merasa tenang dan nyaman	8, 33	2
		Menyingkirkan stress	9,35	2
3.	<i>Withdrawal</i>	Merasa tidak tahan	15	1
		Merasa gelisah	10,16,17,32	4
		Mudah marah	20	1

4.	<i>Cyberspace oriented relationship</i>	Merasa senang berhubungan dengan orang lain melalui smartphone	21,26,29	3
		Merasa kehilangan saat tidak menggunakan smartphone	5,11	2
5.	<i>Overuse</i>	Lebih memilih untuk melakukan pencarian , menggunakan smartphone	2,3,25	3
		Selalu menyiapkan pengisian daya	30,31	2
6.	<i>Tolerance</i>	Intensitas bertambah	13,32	2
		Gagal menggunakan penggunaan smartphone	19,24	2
Total				35

b. Blueprint Skala *Sensation Seeking*

Alat ukur skala sensation seeking yang digunakan pada peneliiian ini adalah adaptasi dari penelitian Alfina Diani Ayuningtyas (2020) yang telah dimodifikasi dari alat ukur *Sensation Seeking Scale Form V* oleh Zuckerman (1978). Alat ukur ini mengukur 4 dimensi sensation seeking yaitu *thrill and adventure seeking, experience seeking, disinhibition, dan boredom susceptibility*.

Tabel 3.4 Blueprint *Sensation Seeking*

No	Aspek	Indikator	Aitem	Σ
1.	<i>Thrill and Adventure Seeking</i>	Individu menyukai kegiatan-kegiatan yang menantang	6,25,26,35	4
2.	<i>Experience Seeking</i>	Individu terdorong untuk mengeksplorasi stimulus-stimulus yang mengandung sejumlah pengalaman baru	2,7,8,9,10,1 1,18	7
		Individu memiliki gaya hidup antikonformitas	5,13,17,31, 32, 33,34	7
3.	<i>Dismhibition</i>	Individu menyukai kegiatan-kegiatan yang berisiko terhadap kesehatannya	1,4,15,20,2 1,22,23	7
		Individu menyukai kegiatan yang berisiko terhadap kehidupan sosialnya	14,16,24	3
4.	<i>Boredom Susceptibility</i>	Individu tidak menyukai pengalaman yang berulang	12,28,29,30	4
		Individu tidak suka dengan hal-hal yang mudah ditebak individu menyukai orang-orang yang berperilaku berbeda dengan kebanyakan orang	3,19,27	3
Total				35

H. Validitas & Reliabilitas

1. Validitas

Memeriksa reliabilitas dan validitas suatu survei adalah inti dari uji validitas. Apabila pertanyaan-pertanyaan dalam suatu kuesioner dapat mengidentifikasi variabel-variabel yang akan

diukur, maka dikatakan kuesioner tersebut valid (Ghozali, 2018). Verifikasi validitas masing-masing indikator dengan membandingkan r-hitung dan r-tabel. Indikator dianggap valid apabila r hitung lebih besar dari nilai r tabel, dan tidak valid jika r hitung lebih kecil dari nilai r tabel.

2. Reliabilitas

Mengukur reliabilitas suatu kuesioner memungkinkan seseorang untuk melihat seberapa baik kuesioner tersebut mewakili suatu variabel (Ghozali, 2018). Kami membandingkan hasil uji reliabilitas one-shot (pengukuran tunggal) dengan jawaban pernyataan tersebut. Dengan menggunakan aplikasi SPSS kita dapat menghitung tingkat reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha.

Dalam penelitian ini, perhitungan uji reliabilitas variabel kecanduan Smartphone dan Tingkat Sensation seeking dilakukan menggunakan program computer SPSS 25 for windows.

I. Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik inferensial, (sering juga disebut

statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan non parametris. Peneliti menggunakan statistik parametris dengan alasan jenis data yang dianalisis dalam skala interval.

Statistik parametris memerlukan terpenuhi banyak asumsi. Asumsi yang utama adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Dalam regresi harus terpenuhi asumsi linieritas. Sehingga data yang diperoleh dari hasil penelitian diuji normalitas dan linieritasnya terlebih dahulu sebelum digunakan untuk menguji hipotesis.

J. Teknik Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Deskriptif

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk mengungkap secara rinci variabel-variabel penelitian, termasuk nilai minimum dan maksimum, rata-rata, dan standar deviasinya.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika data penelitian berdistribusi normal maka pengujian dapat menggunakan teknik analisis

parametrik, namun jika data tidak normal maka menggunakan teknik statistik non parametrik.

Pada penelitian ini untuk menguji normal tidaknya sampel dihitung dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf *signifikansi* 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika *signifikansi* lebih dari 0,05.

3. Uji Multikolinieritas

Tujuan melakukan uji multikolinieritas adalah untuk mengetahui apakah dua atau lebih model mengandung variabel independen yang identik. Korelasi bisa menjadi sangat kuat jika variabel independen serupa satu sama lain. Untuk mengetahui adanya multikolinieritas maka nilai *cutoff* harus lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF harus kurang dari 10 seperti yang dikemukakan oleh (Ghozali, 2018) Jika tidak satu pun dari nilai-nilai ini lebih besar dari 10, maka tidak terjadi multikolinieritas.

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan alat uji model regresi untuk mengetahui ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Jika variance dari residual satu pengamat ke pengamat lain tetap, maka disebut homoskedastisitas. Menurut Ghozali (2013) uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam

model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari suatu residual pengamatan ke pengamatan lain.

6. Regresi Linear Sederhana

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier berganda. Teknik analisis data ini digunakan untuk berganda untuk mengukur pengaruh antar variabel bebas terhadap variabel terikat.

Model persamaan dalam penelitian ini adalah :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + E$$

Keterangan dari persamaan di atas adalah sebagai berikut:

Y	= Kecanduan Smartphone
X1	= Sensation Seeking
α	= Konstanta
β_1 - β_3	= Koefisien Regresi
e	= Error term

7. Uji Kelayakan Model

a. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Menurut (Ghozali, 2018) mengungkapkan bahwa tujuan koefisien determinasi adalah untuk menilai seberapa baik model dapat memperhitungkan perbedaan variabel independen. Jika nilai R² rendah maka variabel independen hanya mampu memberikan penjelasan terbatas terhadap variabel dependen. Jika mendekati satu, atau 100%, maka variabel independen memberi tahu kita hampir semua hal yang perlu kita ketahui untuk memprediksi variasi variabel dependen. Nilai R² diatur ke nol jika pengujian menghasilkan

nilai yang disesuaikan yang negatif. Menurut aturan praktisnya, $R^2 = 1$ yang disesuaikan ketika $R^2 = 1$, dan R^2 yang disesuaikan = $(1-k)/(n-k)$ ketika $R^2 = 0$. Prediksi R^2 akan negatif jika k lebih besar dari 1.

b. Uji Signifikasi Stimulan (Uji F)

Menurut (Ghozali, 2018) uji statistik F menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Uji F berdasarkan 2 (dua) perbandingan yaitu:

- a. Hipotesis nol ditolak jika sig lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa variabel dependen tidak berhubungan dengan pengaruh gabungan variabel independen.
- b. Jika GIS lebih besar dari 0,05 maka dapat diterima bahwa variabel independen mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen.
- c. Statistik t, yang menemukan kepentingan relatif setiap parameter, Uji statistik menunjukkan seberapa jauh pengaruh dari variabel independen secara individu ketika menerangkan variasi-variabel independen (Ghozali, 2018). Uji t dilakukan dengan 2 (dua) perbandingan yaitu:
 1. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti variabel independen mempengaruhi variabel dependen.
 2. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian diawali dengan dikeluarkannya surat izin penelitian dari bagian Akademik Fakultas Dakwah Jurusan Psikologi Islam yang ditujukan kepadamahasiswa IAI Diniyyah Pekanbaru. Tanggal 05-09 Agustus 2024 peneliti melakukan penelitian berdasarkan surat izin dari Fakultas Dakwah Jurusan Psikologi Islam yang ditujukan kepada SIT Al Fikri Pekanbaru. penelitian dilakukan dengan cara membagikan langsung Kuisioner di kelas-kelas yang menjadi sample penelitian siswa SMPIT SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru .

Setelah mendapatkan data, peneliti langsung melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan SPSS 25 *for windows*. Hasil dari uji reliabilitas menyatakan bahwa skala kecanduan *smartphone* memiliki reliabilitas 0.583 dan skala *sensation seeking* 0,789. Total keseluruhan subjek dalam penelitian ini adalah 152 siswa.

B. Gambaran Lokasi Penelitian

Sekolah Islam Terpadu Al Fikri adalah lembaga pendidikan yang terdiri dari TK, SD, SMP dan SMA yang didirikan pada 01 September 2011. SIT terletak di Jl. Merak – Jl. Kereta Api, kel.

Tangkerang Tengah, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau
28282.

C. Visi dan Misi Sekolah

Setiap sekolah dalam melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan umumnya berpedoman pada visi dan misi sekolah tersebut. Visi dan misi sekolah dirumuskan oleh seluruh komponen sekolah dengan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahan melalui analisis SWOT. Berikut ini adalah visi dan misi MTS Diniyyah Pekanbaru

Visi :

Mewujudkan Yayasan Wakaf Islam Al-Fikri Riau sebagai Lembaga Pendidikan dan Da'wah yang Unggul, Mutu & Islami, melahirkan manusia berilmu amaliah, beramal Ilmiah dan berakhlaqul karimah, terutama yang terkait dengan pengembangan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni) dalam rangka Syiar Islam serta memperjuangkan kepentingan ummat secara global sebagai wujud pengabdian kepada Allah Subhanahu Wa Taala

Misi :

1. Membentuk manusia yang berilmu Amaliah, beramal Ilmiah dan berakhlaqul karimah yang adabtif, transpormatif dan inovatif.

2. Mengembangkan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni dalam rangka pembuktian dan pengejawantahan kebenaran perintah Allah SWT, dan pengembangan Syariat Islam.
3. Memperjuangkan kepentingan umat islam, baik nasional maupun global, agar umat islam dan cendekiawannya terposisi sebagai khaerah ummah.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 05-09 Agustus 2024. Skala penelitian disebarakan dengan membagikannya kepada siswa melalui perantara guru.

E. Hasil Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini berjumlah 152 siswa yang terdiri dari Siswa-siswi SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic green School Pekanbaru. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian Berdasarkan Usia

		USIA	
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	12 Tahun	15	9.87%
	13 Tahun	47	31.93%
	14 Tahun	31	21.40%
	15 Tahun	12	8.90%
	16 Tahun	16	10.52%
	17 Tahun	11	8.24%
	18 Tahun	5	3.29%
	19 Tahun	8	5.27%
Total		152	100.0

Pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa usia subjek pada penelitian ini adalah 12- 19 tahun. Melalui data yang telah diperoleh, terdapat 15 orang siswa berusia 12 tahun atau sebesar 9,87%, usia 13 tahun terdapat 47 siswa atau sebesar 31,93%, usia 14 tahun terdapat 31 siswa atau sebesar 21,40%, usia 15 tahun terdapat 12 atau sebesar 8,90% , usia 16 terdapat 16 siswa atau sebesar 10,52%, usia 17 tahun terdapat 11 siswa atau sebesar 8,24 % , usia 18 tahun terdapat 5 siswa atau sebesar 3,29 % dan siswa yang usia 19 tahun terdapat 8 siswa atau sebesar 5,27 %.

Tabel 4.2 Deskripsi Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

JENIS KELAMIN		
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Laki-laki	90	59.22%
Perempuan	62	40.78%
Total	152	100.0

Selanjutnya 4.2 dapat dilihat bahwa pada penelitian ini terdapat 90 subjek siswa laki-laki atau sebesar 59,22% dan 62 siswa subjek perempuan atau sebesar 40,78%.

**Tabel 4.3
Deskripsi Subjek Penelitian Berdasarkan Tingkat Pendidikan
SEKOLAH**

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
SMPIT Al Fikri Islamic Green School	103	67,77%
SMAIT Al Fikri Islamic Green School	49	32,23%
Total	152	100

Selanjutnya, pada tabel 4.3 terlihat bahwa subjek pada penelitian ini terdiri dari 103 siswa atau sebesar 67,77% dari SMPIT Al Fikri Islamic Green School, 49 siswa atau sebesar 32,23% dari SMAIT Al Fikri Islamic Green School.

F. Deskripsi Data Penelitian

Sisi diagnostik suatu proses pengukuran atribut psikologi adalah pemberian makna atau interpretasi terhadap skor skala yang bersangkutan. Pada dasarnya interpretasi terhadap skor skala psikologi bersifat normatif, artinya makna skor diacukan pada posisi relative skor terhadap suatu norma skor populasi teoritik sebagai parameter sehingga hasil ukur yang berupa angka (kuantitatif) dapat diinterpretasikan secara kualitatif (Azwar, 2013).

Kategori subjek penelitian menggunakan kategorisasi jenjang (ordinal) yang dikelompokkan menjadi tiga kategorisasi yaitu rendah, sedang dan tinggi (Azwar, 2013). Kategorisasi pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

Kategorisasi	Rumus
Rendah	$X < (\mu - 1,0 \sigma)$
Sedang	$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$
Tinggi	$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X$

Keterangan μ = Mean, σ = Standar Deviasi

1. Kategorisasi Variabel Kecanduan Smartphone

Berikut adalah gambaran data hipotetik dan empirik variabel Kecanduan *smartphone* :

**Tabel 4.5 Gambaran Data Hipotetik dan Data Empirik
Kecanduan Smartphone**

Variabel	N	Range	Min.	Max.	Mean	SD
Hipotetik	35	105	35	140	87,5	14,59
Empirik	35	53	79	132	93,86	8,76

Catatan: *N = Jumlah Responden
 *Min = Nilai Minimum
 *Max = Nilai Maximum
 *SD = Standar Deviasi

Gambaran hipotetik pada variabel Kecanduan *Smartphone* didapatkan dengan cara berikut. Skala Kecanduan *Smartphone* terdiri dari 35 aitem dan masing-masing aitem diberi skor respon mulai dari 1,2,3 dan 4. Skor terkecil yang mungkin diperoleh oleh subjek pada skala ini adalah $X_{min} = 35$ dan Skor $X_{max} = 140$, sehingga luar jarak sebarannya (*Range*) adalah $140-35=105$ dan *mean* adalah $\mu \frac{134+72}{2} = 87,5$, Suatu distribusi normal standar terbagi atas enam bagian atau enam satuan deviasi standar. Dengan demikian, setiap satuan standar deviasi diperoleh nilai $\sigma \frac{140+35}{2} = 14,59$ Sedangkan pada perhitungan empirik adalah nilai terendah 79, nilai tertinggi 132, *range* sebesar 53,00, nilai mean 93,86 dan standar deviasi 8,76.

Norma kategorisasi skala Kecanduan Smartphone dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Norma Kategorisasi Kecanduan *Smartphone*

Kategorisasi	Rumus	Frekuensi	Persentase%
Rendah	$X < 72$	89	58,22 %
Sedang	$72 \leq X < 134$	63	41,44 %
Tinggi	$134 \leq X$	-	-

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa pada kategori rendah terdapat 89 subjek (58,22%), pada kategori sedang sebanyak 63 subjek (41,44 %). Berdasarkan kategori tersebut dapat dikatakan bahwa siswa SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru memiliki kecanduan *smartphone* dalam tingkat yang sedang.

2. Kategorisasi Variabel Sensation Seeking

Berikut adalah gambaran data hipotetik dan empirik variable *Sensation Seeking*:

Tabel 4.7 Gambaran Data Hipotetik dan Data Empirik *Sensation Seeking*

Variabel	N	Rang e	Min.	Max.	Mean	SD
Hipotetik	35	105	35	140	87,5	14,59
Empirik	35	48	62	110	84,15	9,88

Gambaran hipotetik pada variable *Sensation Seeking* didapatkan dengan cara berikut. Skala *Sensation Seeking* terdiri dari 35 aitem dan masing-masing aitem diberi skor respon mulai dari 1,2,3 dan 4. Skor terkecil yang mungkin diperoleh oleh subjek pada skala ini adalah $X_{min} = 35$ dan Skor $X_{max} = 140$, sehingga luar jarak sebarannya (*Range*) adalah $140-35= 105$ dan mean adalah $\mu \frac{103+54}{2} = 87,5$ Suatu distribusi normal standar terbagi atas enam bagian atau enam satuan deviasi standar. Dengan demikian, setiap

satuan standar deviasi diperoleh nilai $\sigma \frac{103+542}{2} = 14,59$. Sedangkan pada perhitungan empirik adalah nilai terendah 62, nilai tertinggi 110, range sebesar 48,0, nilai mean 84,15 dan standar deviasi 9,88.

Norma kategorisasi skala kecanduan *smartphone* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Norma Kategorisasi *Sensation Seeking*

Kategorisasi	Rumus	Frekuensi	Persentase %
Rendah	$X < 54$	134	88,15 %
Sedang	$54 \leq X < 103$	18	11,84 %
Tinggi	$103 \leq X$	-	-

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa pada kategori rendah terdapat 134 subjek (88,15%), pada kategori sedang sebanyak 18 subjek (11,84%) dan. Berdasarkan kategori tersebut dapat dikatakan bahwa *Sensation Seeking* pada siswa SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru berada ditingkat yang sedang.

Distribusi Tingkat Kecanduan Smartphone Berdasarkan Jenis Kelamin
Tabel 4.9 Distribusi Tingkat Kecanduan Smartphone Berdasarkan Jenis

Tingkat Kecanduan Smartphone Mahasiswa	Kelamin	
	Frekuensi (n)	Presentasi (%)
Laki-laki		
Kecanduan Rendah	36	23.68 %
Kecanduan Sedang	54	35.56 %
Kecanduan Tinggi	0	0.0 %
Total	90	59.24 %
Perempuan		
Kecanduan Rendah	53	34.86 %
Kecanduan Sedang	9	5.9 %
Kecanduan Tinggi	0	0.0 %
Total	62	40.76 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa siswa laki-laki Sebagian besar mengalami kecanduan ditingkat yang sedang, yakni sebanyak 54 orang (35.56%) dan kecanduan rendah 36 orang (23.68 %). Sama halnya untuk siswa perempuan, sebanyak 9 orang (5.9%) mengalami kecanduan sedang dan kecanduan rendah 53 orang (34.86 %). penelitian ini terdiri dari 103 siswa atau sebesar 67,77% dari SMPIT Al Fikri Islamic Green School, 49 siswa atau sebesar 32,23% dari SMAIT Al Fikri Islamic Green School.

G. Uji Asumsi

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji

asumsi yang telah ditetapkan. Uji asumsi yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji linieritas. Pengujian ini dibantu dengan program SPSS 25 for windows.

H. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Pengambilan keputusan uji normalitas pada penelitian ini. Untuk uji normalitas menggunakan SPSS 20 for Windows dengan rumus *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 for Windows dihasilkan sebagai tabel berikut:

**Tabel 4.10 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

Variabel	*K-S-Z	*Sig.	Keterangan
<i>Sensation Seeking</i>	0.074	0.368	Normal
Kecanduan <i>Smartphone</i>		0.074	0.368
	Normal		

Keterangan:

*K-S = Nilai Kolmogorov-Smirnov

*sig = Nilai Signifikansi (p)

Menurut SPSS Indonesia (2021), dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov* adalah:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini yaitu *Sensation seeking* memiliki signifikansi $p = 0.368$ ($p > 0.05$) maka artinya sebaran data berdistribusi secara normal. Begitu pula pada variabel Kecanduan *smartphone* yang menunjukkan signifikansi $p = 0.368$ ($p > 0.05$) yang artinya sebaran data pada variabel tersebut berdistribusi normal.

I. Hasil Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y. Hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 for Windows dihasilkan sebagai tabel berikut:

Tabel 4.5 Uji Linearitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Variabel	F	*Sig.	Keterangan
<i>Sensation Seeking</i> dan Kecanduan Smartphone	0.513	0.982	Linear

Keterangan:

*K-S = Nilai Kolmogorov-Smirnov

*sig = Nilai Signifikansi (p)

Pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melihat nilai signifikansi (Sig) dan nilai F (SPSS Indonesia, 2021).

1. Membandingkan Nilai Signifikansi (Sig.) dengan 0,05
 - a. Jika nilai *Deviation from Linearity* (Sig. > 0,05), maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.

- b. Jika nilai *Deviation from Linearity* (Sig. < 0,05), maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.
2. Membandingkan Nilai F hitung dengan F tabel
 - a. Jika nilai F hitung < F tabel, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
 - b. Jika nilai F hitung > F tabel, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.

Berdasarkan analisis Uji linearitas diatas, didapatkan hasil bahwa terdapat signifikansi linear antara *Sensation seeking* dengan kecanduan *smartphone* dengan nilai 0.982 yang berarti sig. (p) > 0.05. hasil dari uji linearitas ini dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel *Sensation seeking* dengan kecanduan *smartphone*.

J. Uji Data Hasil Penelitian

1. Uji *Product Moment*

Uji Korelasi Pearson atau sering disebut Korelasi *Product Moment* (KPM) merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio. KPM dikembangkan oleh Karl Pearson.

KPM merupakan salah satu bentuk statistik parametris karena menguji data pada skala interval atau rasio. Pearson *r correlation* biasa digunakan untuk mengetahui hubungan pada dua variabel. Korelasi dengan Pearson ini mensyaratkan data berdistribusi normal.

Tabel 4.11
Pearson Correlation
Correlations

		<i>Sensation Seeking</i>	Kecanduan Smartphone
<i>Sensation Seeking</i>	Pearson Correlation	1	,131*
	Sig. (2-tailed)		,109
	N	152	152
Kecanduan Smartphone	Pearson Correlation	,131	1
	Sig. (2-tailed)	,109	
	N	152	152

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Setelah dilakukan uji korelasi, didapatkan skor Pearson *Correlation* sebesar 0,131. Dari skor tersebut, kemudian ditentukan keeratan korelasi dengan tabel berikut:

Tabel 4.12
Tabel Keeratan Korelasi

Interval Koefisien	Keeratan Korelasi
0,00-0,20	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,70	<i>Moderate/Sedang</i>
0,71-0,90	Kuat
0,91-0,99	Sangat Kuat
1	Korelasi Sempurna

Sumber: Nugroho (2005)

Berdasarkan skor yang diperoleh dan ketentuan tabel keerrataan, korelasi kedua variabel X dan Y yang diteliti memiliki keerratan korelasi yang sangat lemah.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat signifikansi antara *Sensation Seeking* dengan Kecanduan Smartphone pada SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic green School Pekanbaru.

Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Koef. Korelasi (r)	R Square	*Sig (p)	ket.
<i>Celebrity Worship</i> Perilaku Konsumtif	0.131	0.017	0.109	Tidak

Signifikan

Keterangan:

*R Square = koefisien determinan

**F = nilai uji koefisien regresi secara stimulan

***Sig.F = nilai signifikansi F, $p < 0.05$

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho: Tidak adanya korelasi yang nyata (signifikan) variabel X dengan Y.
2. Ha: Adanya korelasi yang nyata (signifikan) antara variabel X dengan Y.

Berdasarkan analisis Uji Hipotesis diatas, Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.017, yang mengandung pengertian bahwa

pengaruh variabel bebas (*Sensation seeking*) terhadap variabel terikat (Kecanduan Smartphone) adalah sebesar 0,017%. Kemudian berdasarkan hasil diatas didapatkan hasil bahwa nilai hasil signifikansi (p) antara *Sensation seeking* dan Kecanduan Smartphone yaitu 0.109 yang berarti sig. (p) > 0.05. Hasil dari uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *Sensation Seeking* dan Kecanduan *Smartphone* pada siswa SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic green School Pekanbaru berkorelasi secara positif tetapi tidak signifikan. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan pada penelitian ini **ditolak**.

K. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuji, dianalisis dengan menggunakan uji korelasi product moment (pearson), diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji korelasi tersebut adalah 0,131 yang menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 (>0,05). Sehingga dapat dikatakan hipotesis ditolak atau bisa dikatakan tidak ada hubungan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan *smartphone*.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini berbeda dengan penelitian yang serupa yang dilakukan oleh Alfina Diani Ayuningtyas pada tahun 2020 dengan judul Hubungan Antara *Sensation Seeking* dengan *Problematic Mobile Phone Use* pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Pada penelitian yang diteliti oleh Alfina Diani

Ayuningtyas tersebut memiliki hasil nilai koefisien adalah 0,026 yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($< 0,05$). Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *sensation seeking* dan kecanduan *smartphone*, yang berarti semakin tinggi *sensation seeking* maka semakin rendah sikap terhadap kecanduan *smartphone*, begitupula sebaliknya. Dari hasil yang berbeda dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfina Diani Ayuningtyas dibedakan oleh subyek yang diambil. Dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Alfina Diani Ayuningtyas menggunakan subyek Mahasiswa Universitas Negeri Semarang angkatan 2018 dan 2019, sedangkan peneliti menggunakan subyek siswa SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru dengan usia 12-19 tahun. Sehingga memiliki perbedaan dalam hasil penelitian yang ada.

Dari hasil ditolaknyanya hipotesis bisa dikarenakan adanya faktor-faktor lain yang bisa berperan hasil tinggi rendahnya atau ada tidaknya *sensation seeking*. Faktor-faktor yang mempengaruhi *sensation seeking* pada seseorang yang dijelaskan oleh Zuckerman (1994) yakni faktor herediter dan faktor lingkungan. Untuk faktor herediter merupakan faktor utama yang diprediksi menjadi faktor utama yang mendukung munculnya trait *sensation seeking* pada individu. Pada penelitiannya Zukerman mengindikasikan adanya faktor gen yang mempengaruhi susunan dan kondisi biologis sehingga mendorong individu memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi pada dirinya.

Oleh karena itu faktor herediter diprediksi akan memberikan pengaruh sebesar 60% pada seseorang untuk memiliki kebutuhan *arousal* dan sensasi yang tinggi pada dirinya.

Faktor lingkungan juga memengaruhi dan mengajarkan individu untuk menyukai perilaku dan mencari sensasi tertentu. Faktor sosial atau lingkungan ini diprediksi akan memberikan pengaruh sebesar 40% pada individu untuk terstimulus dalam memiliki trait *sensation seeking* dan kebutuhan sensasi lainnya.

Tidak adanya hubungan pada penelitian ini juga dikarenakan ada beberapa faktor lain dari Kecanduan *Smartphone* yang lebih mendukung daripada faktor *sensation seeking ini*. Seperti yang dinyatakan oleh Yuwanto (2010) bahwa ada beberapa faktor penyebab terjadinya kecanduan *Smartphone* antara lain faktor internal, eksternal, situasional, dan sosial. Faktor internal berkaitan dengan karakteristik individu seperti adanya *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah, habit yang tinggi, dan sebagainya. Faktor eksternal yaitu faktor yang disebabkan oleh pengaruh dari luar seperti paparan media tentang *smartphone* dan hadirnya aplikasi yang menyenangkan. Faktor situasional adalah faktor yang menyebabkan individu mengalami kecanduan *Smartphone* pada situasi tertentu seperti stress, kesedihan, kesepian, isolasi, kecemasan, maupun *leisure boredom*. Kemudian faktor sosial adalah faktor yang menjadikan *smartphone* sebagai alat komunikasi untuk sarana menjaga kontak dan berinteraksi dengan

orang lain karena *smartphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang memudahkan individu untuk berkomunikasi tanpa bertatap muka secara langsung.

Hal ini dibuktikan pada data hasil yang diperoleh pada penelitian ini, remaja memiliki tingkat kecanduan *Smartphone* sedang dengan tingkat presentase sebesar 41%. Hasil itu menunjukkan bahwa remaja memiliki *daily life disturbance, positive anticipation, withdrawal, cyberspace-oriented relationship, overuse, and tolerance* pada tingkat sedang. Sedangkan hasil data sensation seeking pada remaja pada tingkat sedang dengan presentase 11%. Hasil itu menunjukkan bahwa remaja memiliki perilaku *impulsif (disinhibition)*, mencari petualangan dan kesenangan (*thrill and adventure seeking*), mencari pengalaman (*experience seeking*), rentan akan rasa bosan (*boredom susceptibility*) pada tingkat yang sedang.

Dari hasil yang ditunjukkan pada analisis data yang menunjukkan tidak adanya hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *Smartphone* pada siswa SMPIT – SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Adapun keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada saat pengambilan data masih banyak responden yang tidak serius dalam mengisi kuesioner skala penelitian ini, beberapa responden kurang memahami kata-kata yang ada pada kuesioner yang dibagikan sehingga menjawab dengan seadanya.

Dalam perspektif Islam, Menurut Al-Imam Abul Fida Isma'il Ibnu

Kasir Ad-Dimayqi, dalam Tafsir Ibnu Kasir, hukum asal dari menggunakan *Smartphone* adalah boleh. Hal itu sesuai dengan kaidah fikih:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بَأْحَةٍ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِينِ

"Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)" (Imam As Suyuthi, dalam al Asyba' wan Nadhoir: 43)

Para orang tua hendaknya selalu memantau anaknya jika anaknya menggunakan *Smartphone*. Peran orang tua bisa dimulai dari mendampingi anak dalam menggunakan *smartphone* mana yang baik dan tidak baik, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak.

Dalam Al-Quran Allah berfirman :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

"Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu".[QS. Al-Tahrim (66): 6]

Dalam Islam kita dianjurkan untuk mengisi waktu kita dengan hal-hal yang positif serta menjauhi perkara yang sia-sia dan terdapat kemudharatan di dalamnya. Rasulullah shallallahu „alaihi wasallam bersabda,

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

“Di antara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya. (HR. Ahmad dan Tirmidzi).

Ibnu Bathol mengatakan, “seseorang tidaklah dikatakan memiliki waktu luang hingga badannya juga sehat. Barang siapa yang memiliki dua nikmat (yaitu waktu senggang dan nikmat sehat), hendaklah ia bersemangat, jangan sampai ia tertipu dengan meninggalkan syukur pada Allah swt atas nikmat yang diberikan. Bersyukur adalah dengan melaksanakan setiap larangan allah. Ibnu Jauzi mengatakan, “terkadang manusia berada dalam kondisi sehat, namun ia tidak memiliki waktu luang karena sibuk dengan urusan dunianya. Dan terkadang pula seseorang memiliki waktu luang, namun ia dalam kondisi tidak sehat. Apabila terkumpul pada manusia waktu luang dan nikmat sehat, sungguh akan datang rasa malas dalam melakukan amalan ketaatan. Itulah manusia yang telah tertipu (terpedaya). Jadi dapat disimpulkan jika kita diberi waktu luang dan nikmat sehat maka gunakan waktu dan nikmat sehat itu dengan hal-hal yang bermanfaat dan jangan dipergunakan hanya untuk kesenangan seperti bermain *Smartphone*.

Fenomena tingginya tingkat intensitas bermain *smartphone* dapat dirasakan oleh siapapun, terutama pada kalangan remaja. Menurut Lemmens (2009), remaja akhir akan tertarik untuk bermain *smartphone* karena rasa penasaran tersebut yang membuat remaja tersebut

merasa tertantang. Kita bisa melihat kondisi diri kita, ketika kita sedang ada waktu luang. Kita justru menghabiskan waktu tersebut untuk hal-hal yang tidak ada manfaatnya, baik manfaat untuk kehidupan di dunia, lebih-lebih manfaat untuk kehidupan kita di akhirat kelak. justru menghabiskan waktu untuk bermain game seharian, atau nonton serial film, atau mengecek timeline facebook dari ujung atas sampai ujung bawah dilihat dan dibaca satu-satu padahal tidak ada manfaat nya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tidak ada hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan *sensation seeking* pada siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan *sensation seeking* pada siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi penggunaan *smartphone*, maka semakin tinggi *sensation seeking* pada siswa tersebut. Namun sebaliknya, semakin rendah penggunaan *smartphone*, maka semakin rendah *sensation seeking* siswa tersebut

B. Saran

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, sehingga berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan Kesimpulan tersebut, saran-saran yang diajukan untuk peneliti selanjutnya adalah:

1. Kepada siswa

Diharapkan kepada siswa untuk lebih dapat menggunakan waktu untuk yang lebih bermanfaat. Boleh saja menggunakan

smartphone tapi harus dijadwalkan dan dikontrol oleh orang tua, tidak diberikan begitu saja. Perlu di arahkan dan dijelaskan mana yang baik atau yang tidak baik.

Siswa SMPIT-SMAIT Al Fikri Islamic Green School Pekanbaru dalam penelitian ini menunjukkan kualitas kecanduan *smartphone* yang tidak tinggi atau sedang, sehingga peneliti menyarankan kepada siswa tersebut untuk terus berusaha mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* karena hal tersebut dapat menjadi sebuah kecanduan jika terus dipertahankan. Selain itu, siswa pada penelitian ini menunjukkan bahwa *sensation seeking* yang rendah, akan tetapi peneliti menyarankan untuk terus memaksimal waktu luang dengan aktifitas yang lebih bermanfaat tidak harus bermain *smartphone* agar tidak terjadi gejala kecanduan *smartphone*.

2. Kepada Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, yang tertarik dengan tema yang sama serta berminat atau mengembangkan penelitian ini, disarankan untuk melihat fenomena dengan baik dengan sampel yang lebih banyak lagi sehingga mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan dan juga memperhatikan variabel lain seperti usia, lingkungan tempat yang akan di teliti.

Variabel Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri

sebagai manusia. Sehingga hasil penelitian itu bisa berubah, dari segi kontrol diri dari siswa tersebut juga sangat berpengaruh, kebiasaan yang ditanamkan sejak dini tentang bahayanya smartphone juga perlu diteliti lebih lanjut sehingga hasil yang dibuat lebih sesuai dengan penelitian yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Carin, R.B Sund, and Bhriku K Lahkar. (2018) *Pengaruh Sensation seeking Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember*, Journal of Controlled Release.
- Agusta. D. (2016). *Faktor-faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta*. *E-journal Bimbingan dan Konseling*. Edisi 3, Tahun ke-5
- Al-Barashdi, H. S., Bouazza, A & Jabur, N. H. (2015). *Smartphone addiction among university undergraduates: A literatur review*. Journal of Scientific Research and Reports, 4, 210-225
- Amanta, F. (2009). *Hubungan sensation seeking dengan prestasi akademik mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Jakarta*. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Anastasi, A & Urbina (2007). *Tes Psikologi*: Terjemahan. Jakarta: PT Indeks
- Aprilia, Rizki, Sri Hendrawati, and Aat Sriati. (2020). *Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja*, Journal of Nursing Care.
- Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (2024). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet Indonesia 2024*. Jakarta : Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi Kedua)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dewi, D. P. (2017). *Hubungan karakteristik smartphone pada perubahan budaya komunikasi remaja di RT 12 kelurahan Sempaja Selatan Samarinda*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5 (1), 01-12, ISSN 2502-597X
- Dewi, Fitri Nur Rohmah. (2021). *Konsep Diri Pada Masa Remaja Akhir Dalam Kematangan Karir Siswa*, *Konseling Edukasi*, Journal of Guidance and Counseling.
- Dwiputri, M.N. (2016). *Hubungan konformitas, kepercayaan diri, locus of control, strategi coping dan sensation seeking terhadap intensi menggunakan ganja dikalangan Mahasiswa di Samarinda*. *eJournal Psikologi*, Volume 4, Nomor 3, Hal 270-280.

- Fakultas Psikologi, Dan Kesehatan, Universitas Islam, Sunan Ampel, Surabaya Untuk, and others. (2020). *Hubungan Antara Sensation seeking Dengan Kecenderungan Nomophobia Pada Remaja Di Kota Surabaya*.
- Fauziah Rudhiati, Dyna Apriany, and Novani Hardianti (2015). *Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*, Jurnal Skolastik Keperawatan.
- Ghufron., & Risnawita. (2014) *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- .Hidayah, Nanda Zatil, and Rita Eka Izzaty (2019). *Influence of Peers " Conformity and Sensation seeking towards Smoking Behavior on Adolescents*, International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding.
- Islamia, Intan, Euis Sunarti, and Neti Hernawati. (2019). *Tekanan Psikologis Dan Kesejahteraan Subjektif Keluarga Di Wilayah Perdesaan Dan Perkotaan*, American Journal of Psychology.
- Lestari, Merita Ayu (2018). *Hubungan Kecanduan Online games Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*, Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika.
- Malay, Nursalim.(2021) *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data Dengan SPSS Dan JASP*. Bandar Lampung: CV. Madani Jaya.
- Muhid. A. (2019). *Analisis Statistik edisi ke 2*. Sidoarjo : Zifatma Jawa
- Kwon, dkk (2013). *Development and Validation of Smartphone Addiction Scale (SAS)*. Vol.8, issue 2.
- Karuniawan, A. & Cahyanti, I. Y. (2013). *Hubungan antara academic stress dengan addicction pada mahasiswa pengguna smartphone*. Jurnal Psikologi Klimis dan Kesehatan Mental, 2, 1, 16-21.
- Rahman, Irpan Ali, Dini Ariani, and Nurul Ulfa. (2022). *Tingkat Kecanduan Online games Pada Remaja*, Jurnal Mutiara.
- Ramdhani, Ririn Alham, and Rinaldi. (2020). *Hubungan Sensation seeking Dengan Kecanduan Online games Pada Mahasiswa Pemain Game PUBG*, Jurnal Riset Psikologi.
- Reza, J. I. (2015). *Makin banyak remaja di asia yang kecanduan smartphone*. Diunduh dari <http://tekno.liputan6.com/read/2329307/makin-banyak-remaja-diasia- yang-kecanduansmartphone>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.

Zuckerman, M. (1971). *Dimensions of Sensation Seeking*. *Journal of Counseling and Clinical Psychology* Vol.36, No.1, (45-52).

Zuckerman, M. (1994). *Behavioral Expressions and biosocial bases of sensation seeking*. New York: Cambridge University Press

LAMPIRAN

TURNUTIN

SURAT PERMOHONAN PENELITIAN

SURAT SELESAI PENELITIAN

Lampiran 1 Kuesioner

IDENTITAS RESPONDEN

Nama/Inisial :

Kelas :

Usia :

Jenis kelamin : Perempuan Laki-laki

1. Berapa lama anda menggunakan smartphone dalam sehari
 - < 1 Jam
 - 1Jam
 - 2Jam
 - 3Jam
 - 4Jam
 - Lebih dari 4 jam, yaitu jam
2. Fitur apa yang paling sering anda gunakan di *smartphone*
3. Akses internet yang sering di gunakan di *smartphone*
 - Wifi
 - Paket data internet (kuota)
 - Hotspot/tethering
4. Jam sekolah dari jam Sampai jam
5. Aktivitas lain setelah sekolah
 - Les
 - Kerja kelompok / mengerjakan tugas bersama
 - Ekskul
 - Organisasi
 - Lainnya, yaitu

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Anda diminta untuk memberikan salah satu tanda checklist (√) pada kolom yang anda rasa paling sesuai dengan keadaan anda. Adapun pilihan jawaban yang disediakan adalah :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang menggunakan <i>smartphone</i>	√			

No :

Kelas :

Skala I

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas, saat mengerjakan tugas, atau saat beraktivitas karena ingin segera menggunakan <i>smartphone</i>				
2.	Melalaikan pekerjaan yang direncanakan karena penggunaan <i>smartphone</i>				
3.	Mengabaikan banyak hal selain bermain <i>smartphone</i> meski banyak hal lain yang harus dilakukan				
4.	Saya sering bergadang karena asik bermain <i>Smartphone</i>				
5.	Sulit rasanya bagi saya untuk tidak menggunakan ponsel dalam sehari				
6.	Saya merasa menggunakan <i>smartphone</i> mengakibatkan banyak menggunakan waktu yang sia-sia				
7.	Merasa menyenangkan atau bersemangat saat menggunakan <i>smartphone</i>				

8.	Merasa tenang atau nyaman saat menggunakan <i>smartphone</i>				
9.	Mampu menghilangkan stress dengan penggunaan <i>smartphone</i>				
10.	Hidup saya akan hampa tanpa <i>smartphone</i> saya				
11.	Tidak ada yang lain selain bermain <i>smartphone</i> yang menyenangkan untuk dilakukan dalam hidup saya				
12.	Menggunakan <i>smartphone</i> adalah hal yang paling menyenangkan untuk dilakukan				
13.	Merasa percaya diri saat menggunakan <i>smartphone</i>				
14.	Merasa sangat bebas saat menggunakan <i>smartphone</i>				
15.	Tidak akan mampu bertahan jika tidak memiliki <i>smartphone</i> saya				
16.	Merasa tidak sabar dan resah saat tidak memegang <i>smartphone</i> saya				
17.	Memikirkan <i>smartphone</i> saya bahkan ketika saya tidak menggunakannya				
18.	Saya menggunakan <i>Smartphone</i> setiap memiliki waktu luang				
19.	Membawa <i>smartphone</i> saya ke toilet bahkan ketika saya sedang terburu-buru ingin ke toilet				
20.	Saya merasa kesal saat diganggu ketika sedang menggunakan <i>smartphone</i>				
21.	Merasa senang bertemu banyak orang melalui <i>smartphone</i>				
22.	Saya selalu menempatkan <i>smartphone</i> dekat dengan saya setiap saat				
23.	Saya lebih suka berlama-lama dikamar bermain <i>smartphone</i>				
24.	Tidak bisa menggunakan <i>smartphone</i> akan sama menyakitkan dengan kehilangan teman				
25.	Teru-menerus memeriksa <i>smartphone</i> saya agar tidak ketinggalan percakapan antara orang lain di jejaring sosial				
26.	Memeriksa situs jejaring social seperti FB atau instragam tepat setelah bangun tidur				
27.	Menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya inginkan				

28.	Merasa dorongan untuk menggunakan <i>smartphone</i> saya lagi tepat setelah saya berhenti menggunakannya				
29.	Lebih suka mencari (searching) dari <i>smartphone</i> saya daripada bertanya kepada orang lain				
30.	Baterai <i>smartphone</i> saya tidak bertahan selama satu hari				
31.	Saya selalu menyiapkan paket pengisian daya (charge) untuk memastikan bahwa <i>Smartphone</i> saya dapat diisi setiap saat				
32.	Saya takut kehabisan batrai <i>smartphone</i>				
33.	Saya dapat menahan diri ketika teman-teman saya mengajak untuk bermain <i>smartphone</i>				
34.	Saya membatasi waktu dalam menggunakan <i>smartphone</i>				
35.	Menurut saya, bermain <i>smartphone</i> dapat menghilangkan stress				

Skala II

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengabaikan banyak hal demi bermain <i>smartphone</i>				
2.	Saya suka menggunakan <i>smartphone</i> untuk menambah wawasan dalam diri saya				
3.	Saya lebih baik tidur daripada bermain <i>smartphone</i> berjam-jam				
4.	Saya akan memaksakan diri untuk bermain <i>smartphone</i> meskipun kondisi badan saya kurang sehat				
5.	Ketika libur, saya tidak melakukan apa-apa, hanya beristirahat saya				
6.	Saya sering bermain Smartphone sambil discharge				
7.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari tugas sekolah				
8.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk mengambil foto dan video				
9.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk menonton video				
10.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain game				

11.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk menelpon, whatsapp , instagram, Fb				
12.	Saya lebih baik tidak bermain <i>smartphone</i> daripada menunda mengerjakan tugas				
13.	Jika ada masalah, saya tidak akan langsung melampiaskannya dengan cara menggunakan <i>smartphone</i>				
14.	Apabila ada pikiran yang tidak menyenangkan mengganggu saya, saya berusaha memikirkan sesuatu yang menyenangkan				
15.	Saya lebih memilih menahan lapar daripada harus meninggalkan <i>smartphone</i>				
16.	Saya membatasi waktu dalam menggunakan <i>smartphone</i>				
17.	Dirumah, ada aturan menggunakan <i>smartphone</i>				
18.	Saya lebih suka berolahraga daripada duduk bermain <i>smartphone</i>				
19.	Saya bisa mengatur waktu dengan baik				
20.	Saya tidak bisa lepas dari <i>smartphone</i>				
21.	Mengalami pusing atau penglihatan kabur akibat penggunaan <i>smartphone</i> yang berlebihan				
22.	Merasa sakit di pergelangan tangan atau di bagian belakang leher saat menggunakan <i>smartphone</i>				
23.	Merasa lelah dan kurang tidur yang cukup karena penggunaan <i>smartphone</i> yang berlebihan				
24.	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan <i>smartphone</i> saya bahkan ketika kehidupan sehari-hari saya sudah sangat terpengaruh olehnya				
25.	Meskipun mahal, saya tetap membeli kuota internet yang saya butuhkan				
26.	Saya suka berkenalan dengan orang baru				
27.	Selalu melihat interaksi orang yang saya sukai di <i>smartphone</i>				
28.	Saya selalu mengandalkan <i>smartphone</i> jika saya tidak bisa mengerjakan tugas				

29.	Dengan <i>smartphone</i> saya dapat mengetahui hal-hal yang sebelumnya saya tidak ketahui				
30.	Saya mudah bosan jika melakukan hal yang berulang-ulang				
31.	Merasa hubungan saya dengan teman di <i>smartphone</i> lebih intim daripada hubungan saya dengan teman di kehidupan nyata saya				
32.	Merasa teman-teman di <i>smartphone</i> saya lebih memahami saya daripada teman-teman kehidupan nyata saya				
33.	Saya merasa mudah bergaul ketika menggunakan <i>smartphone</i>				
34.	Saya merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan <i>smartphone</i>				
35.	<i>Smartphone</i> merupakan benda yang tidak membosankan				

***Mohon periksa kembali jawaban anda, pastikan tidak ada nomor yang terlewatkan**

Terima Kasih

TABULASI DATA

Variabel Sensation Seeking (X)

SENSATION SEEKING (X)															
No Resp	Aitem 1	Aitem 2	Aitem 3	Aitem 4	Aitem 5	Aitem 6	Aitem 7	Aitem 8	Aitem 9	Aitem 10	Aitem 11	Aitem 12	Aitem 13	Aitem 14	Aitem 15
1	4	1	2	2	3	2	4	4	4	4	1	3	3	3	1
2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	1	1	1	2	3	1	4	3	2	1	2	3	2	2	1
4	1	3	3	1	1	4	3	2	3	2	1	3	3	2	1
5	2	4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3
6	1	1	1	1	3	1	4	4	4	3	3	4	3	1	1
7	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2
8	1	1	1	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2
9	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	1	3	2	2	2
10	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	1	2
11	4	2	2	2	3	3	4	4	4	2	3	3	3	2	3
12	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2
13	2	3	2	4	3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1
14	4	1	2	1	3	2	4	4	4	3	2	3	3	2	3
15	2	3	3	1	4	3	3	3	2	3	1	3	1	2	3
16	3	1	1	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
17	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3
18	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	1
19	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3
20	2	3	2	1	3	4	3	2	1	2	2	2	2	1	1
21	4	1	2	3	2	3	4	4	3	2	1	4	3	3	1
22	2	2	2	1	3	2	3	3	4	2	2	3	2	2	3
23	2	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2
24	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
25	1	2	1	1	3	3	3	3	2	1	2	3	2	1	1

Variabel Kecanduan Smartphone (Y)

Kecanduan Smartphone (Y)															
No Resp	Aitem 1	Aitem 2	Aitem 3	Aitem 4	Aitem 5	Aitem 6	Aitem 7	Aitem 8	Aitem 9	Aitem 10	Aitem 11	Aitem 12	Aitem 13	Aitem 14	Aitem 15
1	1	4	4	1	3	1	4	4	1	1	3	2	1	3	2
2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	1	3	2
3	2	4	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2
4	3	4	2	2	2	2	4	4	4	3	4	3	2	4	2
5	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2
6	1	4	4	1	4	3	4	4	3	2	3	1	1	4	1
7	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	1	4	3	4	1
8	2	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	4	2	4	2
9	2	4	3	2	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1
10	2	3	4	4	4	2	4	4	3	2	3	3	1	3	2
11	2	3	4	4	4	2	4	4	3	2	3	3	1	3	2
12	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2
13	2	4	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2
14	1	4	3	1	3	2	4	4	4	4	4	4	2	4	1
15	3	3	3	2	1	3	4	4	4	2	2	3	2	4	2
16	3	3	4	4	3	4	3	1	3	4	1	1	3	4	1
17	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
18	2	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	2	4	1
19	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
20	2	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2
21	1	3	2	2	2	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2
22	2	3	3	1	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	1
23	2	3	4	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	2
24	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
25	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	1
26	1	2	1	2	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	1

No Resp	Motivasi (X)	Prestasi (Y)
1	87	84
2	95	87
3	90	103
4	94	103
5	94	101
6	79	85
7	81	86
8	66	94
9	89	93
10	110	96
11	96	96
12	91	82
13	96	103
14	97	107
15	84	89
16	83	109
17	91	95
18	97	100
19	91	96
20	85	105
21	93	103
22	85	89
23	98	96
24	85	94
25	65	87
26	71	98
27	63	83
28	81	88
29	73	88
30	70	81
31	87	105
32	78	87
33	81	85
34	74	79
35	94	98
36	81	107
37	82	109
38	85	94
39	73	98
40	90	95
41	79	95
42	72	85
43	89	93
44	66	91
45	92	101
46	84	100
47	83	84
48	92	90
49	84	90
50	85	82
51	81	88
52	76	81

53	92	115
54	74	92
55	90	95
56	85	94
57	90	104
58	83	88
59	95	90
60	95	98
61	82	83
62	80	96
63	83	91
64	62	93
65	73	95
66	94	97
67	77	85
68	67	132
69	76	87
70	93	103
71	76	93
72	92	91
73	74	101
74	90	100
75	85	84
76	90	90
77	83	90
78	95	82
79	95	88
80	82	81
81	80	115
82	83	92
83	62	95
84	73	94
85	94	104
86	77	84
87	67	87
88	76	103
89	93	103
90	76	101
91	92	85
92	74	86
93	90	94
94	85	93
95	90	96
96	83	96
97	95	82
98	95	103
99	82	107
100	80	89
101	83	109
102	62	84
103	73	87

104	94	103
105	77	103
106	67	101
107	76	85
108	93	86
109	110	94
110	96	93
111	91	96
112	96	96
113	97	82
114	84	103
115	83	107
116	91	89
117	97	109
118	91	93
119	85	91
120	93	101
121	85	100
122	98	84
123	90	90
124	85	90
125	90	82
126	83	88
127	95	81
128	95	115
129	82	84
130	80	87
131	83	103
132	62	103
133	73	101
134	94	85
135	77	86
136	67	94
137	76	93
138	93	96
139	90	96
140	85	82
141	90	84
142	83	87
143	95	103
144	95	103
145	82	101
146	80	85
147	83	86
148	62	94
149	73	93
150	94	96
151	77	96
152	67	82

UJI ASUMSI

1. UJI NORMALITAS

		Unstandardized Residual
N		152
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	8.68964975
	Absolute	.074
Most Extreme Differences	Positive	.074
	Negative	-.052
Kolmogorov-Smirnov Z		.918
Asymp. Sig. (2-tailed)		.368

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. UJI LINERITAS

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KecanduanY * SensationX	(Combined)		1494.708	31	48.216	.573	.963
	Between Groups	Linearity	198.087	1	198.087	2.352	.128
		Deviation from Linearity	1296.621	30	43.221	.513	.982
	Within Groups		10105.391	120	84.212		
	Total		11600.099	151			

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KecanduanY * SensationX	.131	.017	.359	.129

UJI HIPOTESIS

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	SensationX ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: KecanduanY

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.131 ^a	.017	.011	8.719

a. Predictors: (Constant), SensationX

b. Dependent Variable: KecanduanY

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	198.087	1	198.087	2.606	.109 ^b
	Residual	11402.012	150	76.013		
	Total	11600.099	151			

a. Dependent Variable: KecanduanY

b. Predictors: (Constant), SensationX

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	84.109	6.083		13.827	.000
	SensationX	.116	.072	.131	1.614	.109

a. Dependent Variable: KecanduanY



INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU

SK KEMENAG RI NO : 1497 TAHUN 2022

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100 / Jl. Kuuu No. 1 HP. 0811-7069-222 | Website : www.diniyyah.ac.id | Email : admin@diniyyah.ac.id

KARTU MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / SIDANG MUNAQASYAH INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU

Nama : Rusdiansyah
NIRM : 1216.20.2946
Semester/Kelas : 8
Program Studi : Psikologi Islam

No	Hari / Tanggal	Judul Proposal	Nama Penguji	Paraf Notulen
1.	Kamis, 27 Jun 24	Health Seeking behaviour Terhadap Psychological well-being pada member GYM X di Pekanbaru (Fakri.)	Willytyo Kurniawan, M.Psi Penny Rahmalla, M.Psi Psikolog Lailatul 1224, M.Psi Psikolog	PA
2.	Kamis, 27 Jun 24	Hubungan Antara Workplace well-being dengan internet Turnover pada karyawan PT. Indo Agrinusa (Wenny Anggi.)	Willytyo Kurniawan, M.Psi Penny Rahmalla, M.Psi Psikolog Lailatul 1224, M.Psi Psikolog	PA
3.	Kamis, 27 Jun 24	Pengaruh Loneliness dan kontrol diri terhadap kecanduan Game online pada remaja di SMPN 1 Ptl. Kerinci (Septiya Mulya Rahmi.)	Willytyo Kurniawan, M.Psi Penny Rahmalla, M.Psi Psikolog Lailatul 1224, M.Psi Psikolog	PA
4.	Kamis, 27 Jun 24	Hubungan antara Empati dengan Prilaku Proposal pada siswa Alyat (MA) Diniyah Pekanbaru (Nurhanjwita.)	Willytyo Kurniawan, M.Psi Penny Rahmalla, M.Psi Psikolog Lailatul 1224, M.Psi Psikolog	PA
5.	Kamis, 27 Jun 24	Hubungan antara Penerimaan diri dgn kecemasan sosial pada Nara pibana Anak di LPKA Pekanbaru, (Zora syalvia Dwi Putri.)	Willytyo Kurniawan, M.Psi Penny Rahmalla, M.Psi Psikolog Lailatul 1224, M.Psi Psikolog	PA
6.	Kamis, 27 Jun 24	Hubungan Kesadaran beragama dgn sikap sosial pada remaja di Kota Pekanbaru dalam Menganggapi konflik (Raletha - Uraul) (Siti Murni.)	Willytyo Kurniawan, M.Psi Penny Rahmalla, M.Psi Psikolog Lailatul 1224, M.Psi Psikolog	PA
7.	Rabu 27 Mei 24	Hubungan Antam Smartphone Addiction dengan kualitas tidur pada mahasiswa UIN Suska) (Mira Androni)	Willytyo Kurniawan, M.Psi Eva Yuliana, M.Psi. Psikolog	PA

Pekanbaru, 27-6-24
Peserta,

Rusdiansyah
NIRM.12.16.20.2946



INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU

SK KEMENAG RI NO : 1497 TAHUN 2022

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100 / Jl. Kuau No. 1 HP. 0811-7069-222 | Website : www.diniyyah.ac.id | Email : admin@diniyyah.ac.id

KARTU MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / SIDANG MUNAQASYAH INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU

Nama : Rusdiansyah
NIRM : 1216 . 20 . 2946
Semester/Kelas : 8
Program Studi : Psikologi Islam

No	Hari / Tanggal	Judul Proposal	Nama Penguji	Paraf Notulen
	Rabu 22 Mei 24	Peran kecerdasan spritual terhadap kecenderungan perilaku bullying pada remaja di MIS Diniyyah kota pekanbaru (Atiqah Asmayah Hafidzih)	- Willytuo Kurniawan, M.Psi - Eva Yuliza, M. Psi Psikolog	
	Rabu 22 Mei 24	Celebrity Worship dan Perilaku Konsumtif pada remaja: penggambaran k-pop di kota Pekanbaru (Diyah Melina Sari)	- Willytuo Kurniawan, M.Psi - Eva Yuliza, M. Psi Psikolog	
	Rabu 22 Mei 24	Peran Dukungan suami terhadap Work Life balance walimuslimah Rik Raisyah (Rusdiansyah)	- Willytuo Kurniawan, M.Psi - Eva Yuliza, M. Psi Psikolog	
	Rabu 22 Mei 24	Family Function dan subjektif well being sebagai upaya menurunkan perilaku cybersex pada remaja (Septia Fanny Khairani)	- Willytuo Kurniawan, M.Psi - Eva Yuliza, M. Psi Psikolog	

Pekanbaru, 22 - 5 - 2024
Peserta,

Rusdiansyah
NIRM. 12.16.20.2946



YAYASAN WAKAF ISLAM AL FIKRI
SMPIT AL FIKRI ISLAMIC GREEN SCHOOL

Jalan Kereta Api, Kel. Tangkerang Tengah, Kec. Marpoyan Damai, Pekanbaru, 28282
Telepon (0761) 8403511, Pos-el : smpitalfikriigs.pku@gmail.com NPSN : 69991851



No : 090/SIP/SMPIT-AF/VIII/2024
Lamp : -
Hal : **BALASAN**

Kepada Yth :
Kepala Fakultas Dakwah Jurusan Psikologi Islam
Institut Agama Islam Diniyah Pekanbaru
Di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sohidn, M.Ip
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Rusdiansyah
NIM : 1216.20.2526
Jurusan : Psikologi Islam

Telah melaksanakan riset / penelitian pada SMPIT Al Fikri Pekanbaru dari tanggal 5-9 agustus 2024 sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

“Hubungan Tingkat *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Smartphone* Pada Remaja Di SIT Al Fikri Pekanbaru”.

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb


Pekanbaru , 4 Agustus 2024

Mengetahui

Kepala SMPIT AL FIKRI


Sohidin, M.Ip
NID. 1708902021995

Sekolah Sahabat Anak " Beriman, Berakhlak, Bermasfaat "

 <p>INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM-IAID)</p> <p><small>Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100/Jl. Kusau No 1 Telp. 0811-7069-222 Website: www.diniyyah.ac.id Email: admin@diniyyah.ac.id</small></p>		
LEMBAR DISPOSISI		
Tanggal Terima: 25 Oktober 2024	Nomor: PI. 169	Lampiran: File Skripsi a.n. Rusdiansyah
Perihal: Hasil Cek Plagiarisme Skripsi		
Asal Surat: LPPM IAI Diniyyah Pekanbaru		
Ditujukan: Kepada Yth; Ketua Prodi PI IAI Diniyyah Pekanbaru	Isi Disposisi: Skripsi atas nama Rusdiansyah NIRM: 1216 20 2946 sudah dicek Plagiasi, dengan Persentase 16 % . ACC , sebagai syarat mendaftar Sidang Munaqasyah pada Program Studi PI Fakultas Dakwah IAI Diniyyah Pekanbaru.	

Pekanbaru, 02 November 2024
a.n. Ketua LPPM IAI Diniyyah Pekanbaru
Sekretaris,



SYAMSUL RIZAL, M.Pd.I.