

**TINGKAT KECANDUAN SMARTPHONE SISWA SMAN 1 SARIWANGI  
TAHUN 2023****Ahmad Rizal Mufti**[ahmad.rizalm@gmail.com](mailto:ahmad.rizalm@gmail.com)**Universitas Pendidikan Indonesia**

---

**Abstrak**

Penelitian ini mengevaluasi dampak penggunaan smartphone terhadap penurunan literasi di SMAN 1 Sariwangi. Studi ini menunjukkan bahwa kecanduan smartphone dapat mempengaruhi konsentrasi dan produktivitas siswa, yang berpotensi berkontribusi terhadap penurunan performa akademik. Penelitian ini menggunakan metode survei kuantitatif dan melibatkan 173 responden. Data dikumpulkan menggunakan skala adaptasi Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan smartphone di kalangan siswa SMAN 1 Sariwangi pada tahun 2023 adalah rendah, dengan rata-rata skor ketergantungan 28.72, di bawah ambang batas kecanduan untuk laki-laki dan perempuan. Selain itu, durasi penggunaan smartphone memiliki kontribusi signifikan terhadap tingkat kecanduan smartphone. Penelitian ini memberikan landasan untuk merencanakan intervensi yang dapat meningkatkan literasi dan performa akademik di sekolah.

**Kata Kunci:** Smartphone Addiction, Literasi, Performa Akademik, Kecanduan Gawai.

**Abstract**

*This research evaluates the impact of smartphone use on decreasing literacy at SMAN 1 Sariwangi. This study shows that smartphone addiction can affect students' concentration and productivity, potentially contributing to decreased academic performance. This research used a quantitative survey method and involved 173 respondents. Data was collected using the Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) adapted scale. The research results show that the level of smartphone addiction among SMAN 1 Sariwangi students in 2023 is low, with an average dependency score of 28.72, below the addiction threshold for boys and girls. In addition, the duration of smartphone use has a significant contribution to the level of smartphone addiction. This research provides a basis for planning interventions that can improve literacy and academic performance in schools.*

**Keywords:** *Smartphone Addiction, Literacy, Academic Performance, Device Addiction.*

## PENDAHULUAN

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

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

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

Penggunaan smartphone selalu dijadikan aspek yang membuat penurunan kualitas peserta didik. Ada tiga alasan utama yang mendorong orang untuk menggunakan smartphone: mencari informasi melalui internet, menjalin hubungan dengan teman, dan sebagai media hiburan (Panji, 2014). Namun, ada juga dampak negatif yang terkait dengan penggunaan smartphone. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan kecanduan smartphone, yang dikenal juga sebagai smartphone addiction (Kibona & M gaya, 2015; Ithnain, Ghazali & Jaafar, 2018). Kecanduan smartphone adalah bentuk ketergantungan atau kecanduan pada smartphone yang dapat menyebabkan masalah sosial seperti isolasi diri dan kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, atau sebagai gangguan kontrol impuls pada individu (Kwon dkk., 2013a).

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

berdampak pada penurunan kesejahteraan psikologis mereka (Tangmunkongvorakul dkk., 2019).

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

Kecanduan smartphone berbeda dengan kecanduan internet. Kecanduan internet biasanya terkait dengan kecanduan game dan chatting, sementara kecanduan smartphone lebih berkaitan dengan kecanduan terhadap aplikasi dan fitur yang ada di smartphone, seperti pemutar musik, kamera, media sosial, dan aplikasi edit foto (Kim, 2013). Penelitian menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan smartphone merasa bahwa smartphone adalah bagian penting dari hidup mereka dan merasa kosong tanpa keberadaan smartphone. Mereka menunjukkan perilaku seperti kesulitan berkonsentrasi saat belajar atau bekerja, melupakan tugas yang telah direncanakan, selalu membawa pengisi daya ke mana pun mereka pergi, merasa memiliki hubungan yang lebih dekat dengan teman-teman di aplikasi smartphone, merasa senang dan dapat menghilangkan stres saat menggunakan smartphone, dan merasa hampa tanpa smartphone (Kwon dkk., 2013a).

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

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

## **METODE**

### **Populasi dan Sampel**

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

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

### Pengukuran

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

Untuk mengetahui karakteristik data maka dilakukan proses analisis univariat, crosstab dan Chi-Square dengan menggunakan program spss 27.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

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

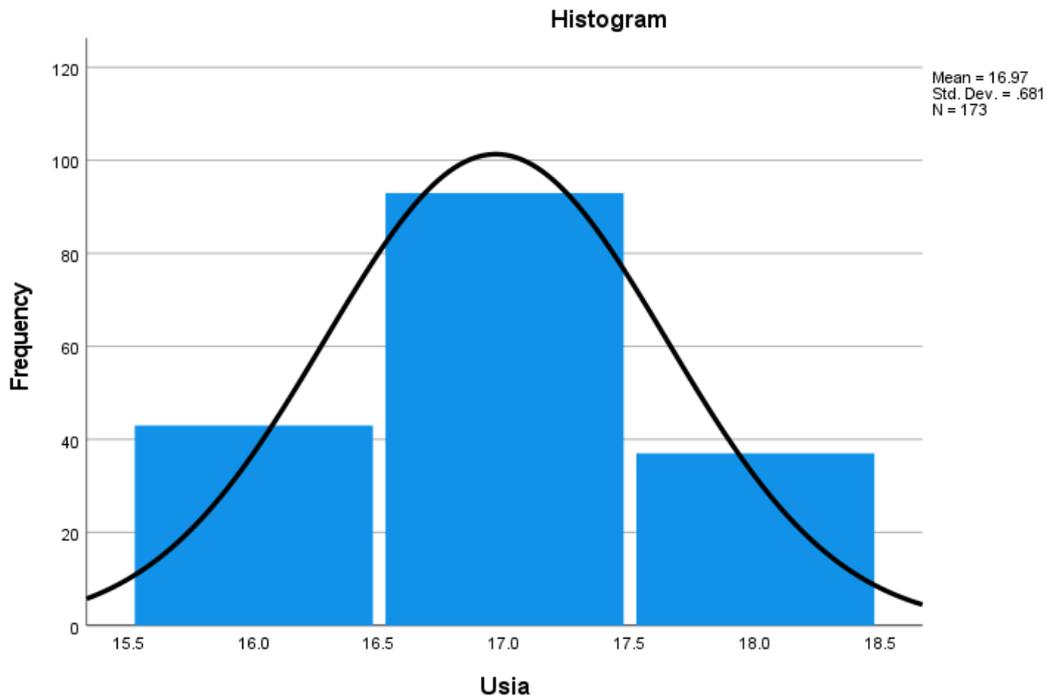
		jenis kelamin		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	Laki-laki	51	29.5	29.5	29.5
	Perempuan	122	70.5	70.5	100.0
	Total	173	100.0	100.0	

Tabel 1 Responden berdasarkan jenis kelamin

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

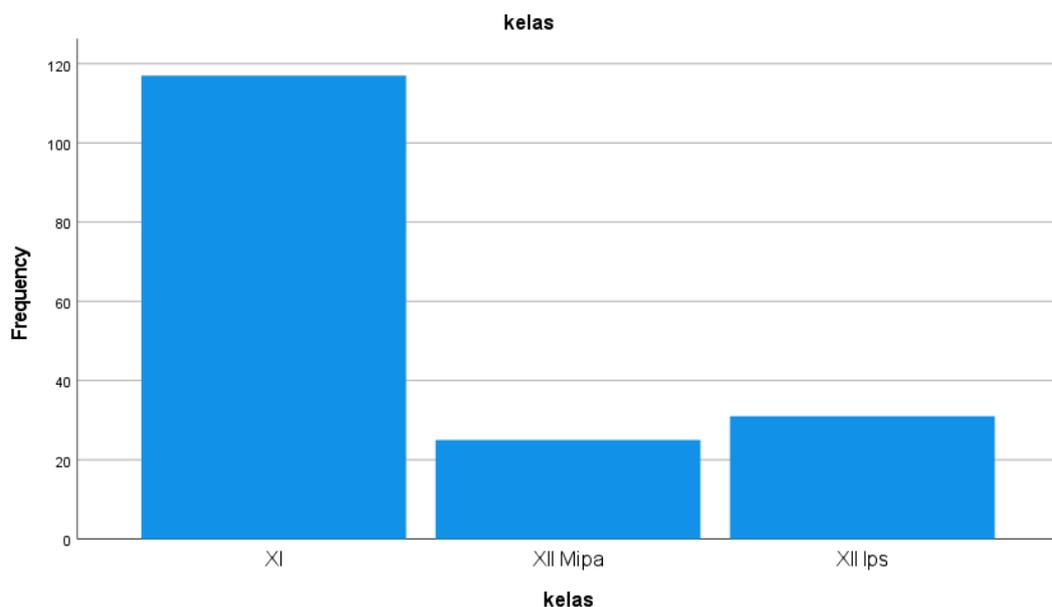
		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	43	24.9	24.9	24.9
	17	93	53.8	53.8	78.6
	18	37	21.4	21.4	100.0
	Total	173	100.0	100.0	

Tabel 2 Rentang usia responden



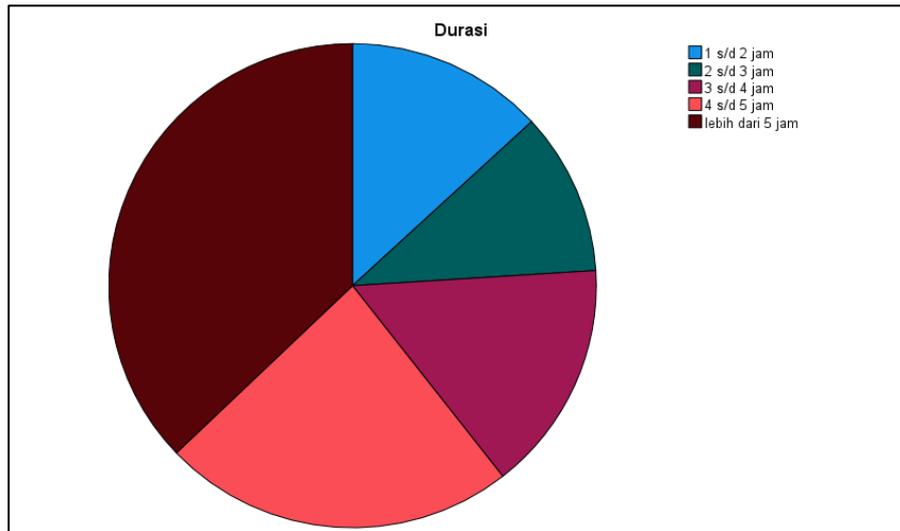
Gambar 1 histogram rentang usia responden

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



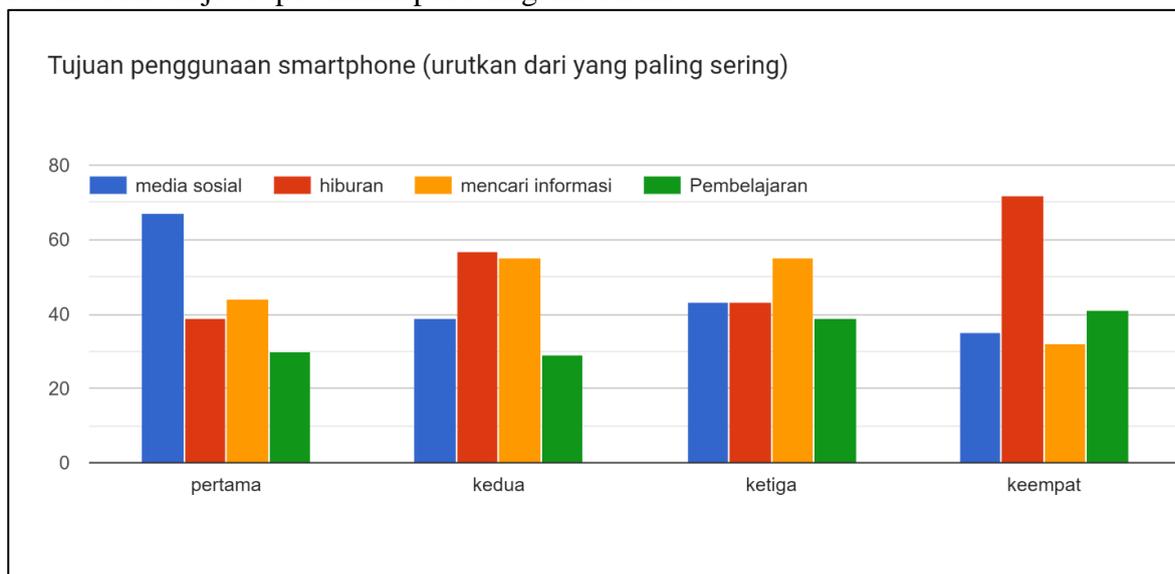
Gambar 2 Responden berdasarkan kelas

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



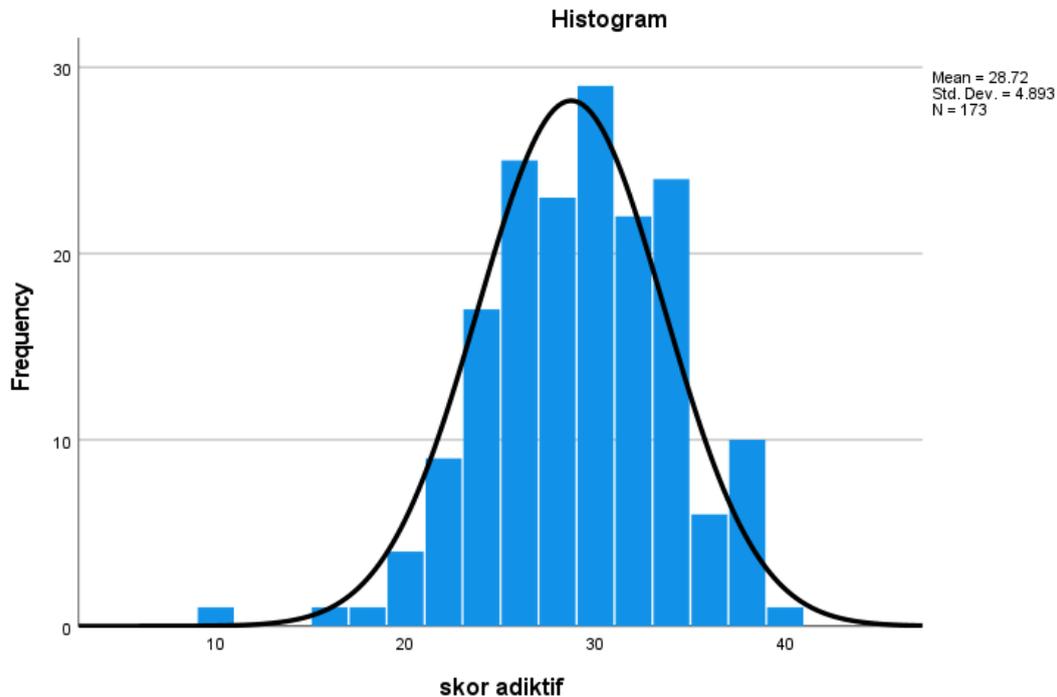
Gambar 3 Durasi penggunaan smartphone responden

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



Gambar 4 Prioritas penggunaan smartphone

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



Gambar 5 Skor adiktif responden

**tingkat adiktif**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	130	75.1	75.1	75.1
	tinggi	43	24.9	24.9	100.0
Total		173	100.0	100.0	

Tabel 3 tingkat kecanduan responden

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

No	Deskripsi Subjek	Kategori	Tingkat <i>Smartphone Adiction</i> (n)		Signifikansi (p)
			Rendah	Tinggi	
	Usia	16	30 (69.8%)	13 (30.2%)	*0.505
		17	70 (75.3%)	23 (24.7%)	
		18	30 (81.1%)	7 (18.9%)	
	Jenis Kelamin	Laki-Laki	41 (80.4%)	10 (19.6%)	*0.302
		Perempuan	89 (73%)	33	

				(27%)	
	Kelas	XI	87 (74.4%)	30 (25.6%)	*0.502
		XII Mipa	21 (84%)	4 (16%)	
		XII Ips	22 (68.8%)	9 (29%)	
	Durasi	1 s/d 2 jam	18 (81.8%)	4 (18.2%)	*0.040
		2 s/d 3 jam	16 (84.2%)	3 (15.8%)	
		3 s/d 4 jam	19 (73.1%)	7 (26.9%)	
		4 s/d 5 jam	36 (87.8%)	5 (12.2%)	
		Lebih dari 5 jam	41 (63.1%)	24 (36.9%)	

\* $p < 0.05$

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

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

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

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketergantungan smartphone pada siswa SMAN 1 Sariwangi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa berada pada tingkat ketergantungan smartphone yang tinggi. Meskipun demikian, pihak sekolah perlu waspada untuk mencegah dominasi siswa yang memiliki tingkat ketergantungan smartphone tinggi. Hal ini dikarenakan nilai rata-rata tes adalah 28.72, yang berarti hanya sedikit lagi untuk masuk ke dalam kategori tinggi, yaitu 31 untuk laki-laki dan 33 untuk perempuan. Meski penelitian ini menunjukkan tingkat kecanduan yang rendah, namun proporsi siswa SMAN 1 Sariwangi dengan tingkat kecanduan smartphone yang tinggi ternyata lebih besar dibandingkan dengan studi lain. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Lee, Kim, dan Choi (2017) menemukan bahwa hanya 13.5% subjek penelitian yang memiliki tingkat kecanduan smartphone tinggi, sementara 86.5% subjek lainnya memiliki tingkat kecanduan smartphone yang rendah.

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

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

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

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

Dalam pelaksanaan penelitian ini, kami menyadari adanya beberapa batasan dan kekurangan. Salah satunya adalah kategorisasi hasil penelitian yang hanya berfokus pada tingkat kecanduan smartphone yang tinggi dan rendah. Selain itu, karena penelitian ini bersifat kuantitatif, kami tidak dapat menggali lebih dalam interaksi antara variabel demografi dengan tingkat kecanduan smartphone.

## KESIMPULAN

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Cha, S-S., & Seo, B-K. (2018). "Smartphone Use and Smartphone Addiction in Middle School Students in Korea: Prevalence, Social Networking Service, and Game Use." *Health Psychology Open*, 1-15. DOI: <https://doi.org/10.1177/205510291875504>
- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, S., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). "Smartphone Use and Smartphone Addiction Among Young People in Switzerland." *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. DOI: <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- Hope, D. (2010, March 8). "iPhone Addictive, Survey Reveals." *Live Science*. Diakses pada tanggal 27 Maret 2019 dari <https://www.livescience.com/6175-iphone-addictive-survey-reveals.html>
- Ithnain, N., Ghazali, S. E., & Jaafar, N. (2018). "Relationship Between Smartphone Addiction with Anxiety and Depression Among Undergraduate Students in Malaysia." *International Journal of Health Sciences & Research*, 8(1), 163-171.
- Kemendikbud. (2023). "Rapor Pendidikan." Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses 22 Desember 2023 dari <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>
- Kibona, L., & Mgaya, G. (2015). "Smartphones' Effects on Academic Performance of Higher Learning Students." *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST)*, 2(4), 777-784.
- Kim, H. (2013). "Exercise Rehabilitation for Smartphone Addiction." *Journal of Exercise Rehabilitation*, 9(6), 500-505.
- Kwon, M., Lee, J-Y., Won, W-Y., Park, J-W., Min, J-A., Hanh, C., ... Kim, D-J. (2013a). "Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS)." *PLoS*

- ONE, 8(2), 1-7.
- Kwon, M., Kim, D-J., Cho, H., & Yang, S. (2013b). "The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents." PLoS ONE, 8(12), 1-7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lee, Y-K., Chang, C-T., Lin, Y., & Cheng Z-H. (2014). The dark side of smartphone usage: Psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers in Human Behavior*, 31, 373-383.
- Lee, H., Kim, J. W., & Choi, T. Y. (2017). Risk factor for smartphone addiction in Korean adolescents: smartphone use patterns. *J Korean Med Sci*, 32, 1674-1679. DOI: <https://doi.org/10.3346/>
- Lin, Y-H., Chiang, C-L., Lin, P-H., Ko, C-H., Lee, Y-H., & Lin, S-H. (2016). "Proposed Diagnostic Criteria for Smartphone Addiction." PLoS ONE, 11(11), 1-11.
- Liu, C-H., Lin, S-H., Pan Y-C., & Lin, Y-H. (2016). Smartphone gaming and frequent use pattern associated with smartphone addiction. *Medicine*, 95(28), 1-4.
- Lukman. (2018). "Penggunaan dan Adiksi Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2015 dan 2016." Skripsi. Diakses dari [http://digilib.unhas.ac.id/uploaded\\_files/temporary/DigitalCollection/ZGE2MzA%20czYTdjODdlODYwNjA2Mzk2MjUyOA==.pdf](http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/ZGE2MzA%20czYTdjODdlODYwNjA2Mzk2MjUyOA==.pdf)
- Panji, A. (2014). "Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia." Kompas.com. Diakses pada 7 Oktober 2018 dari <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia>.
- Soni, R., Upadhyay, R., & Jain, M. (2017). "Prevalence of Smartphone Addiction, Sleep Quality and Associated Behavior Problems in Adolescents." *International Journal of Research in Medical Sciences*, 5(2), 512-519. DOI: <http://dx.doi.org/10.18203/2320-6012.ijrms20170141>
- Tamura, H., Nishida, T., Tsuji, A., & Sakakibara, H. (2017). Association between excessive use of mobile phone and insomnia and depression among Japanese adolescents. *Int J Environ Res Public Health*, 14(701). DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph14070701>
- Tangmunkongvorakul, A., Musumari, P. M., Thongpibul, K., Srithanaviboonchai, K., Techasrivichien, T., Suguimoto, S. P., ... Kihara, M. (2019). "Association of Excessive Smartphone Use with Psychological Well-being Among University Students in Chiang Mai, Thailand." PLoS ONE, 14(1), e0210294. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0210294>
- Tarlemba, F., Asrifuddin, A., & Langi, F. L. F. G. (2018). "Hubungan Tingkat Stress dan Smartphone Addiction dengan Gangguan Kualitas Tidur pada Remaja di SMA Negeri 9 Binsus Manado." *Jurnal Kesmas*, 7(5).