

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Pustaka Penelitian

##### 1. Literatur Review

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait hubungan antara sikap emosional remaja dengan kecanduan smartphone yang menjadi dasar dalam melakukan penelitian ini.

- a. Penelitian yang pertama mengenai Analisis kuantitatif faktor-faktor yang berhubungan dengan remaja Taiwan kecenderungan kecanduan ponsel cerdas menggunakan sampel acak pasangan orang tua-anak, yang dilakukan oleh Hui-Lien Chou, Chien Chou (2019) di Taiwan, penelitian ini menggunakan metode penelitian sampel acak. Di Taiwan, rasio siswa-kelas di sekolah menengah pertama adalah sekitar 40 berbanding 1 dan di sekolah menengah atas saat ini sekitar 50 berbanding 1, dengan menggunakan instrument kuisioner dan di dapatkan hasil Uji-F yang signifikan untuk kedua analisis menunjukkan bahwa hubungan yang diusulkan dapat diandalkan secara statistic ( $F(18,53) 9,75, p .01; (18,40) 5.95, p .0 \leq F \leq 1$ ). Tidak ada tanda-tanda multicollinearity ( $1,02 \text{ VIF } 1,42) \leq \leq$ ,

untuk intervensi yang sesuai dalam konteks dibahas diikuti oleh analisis.

- b. Penelitian kedua mengenai hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja yang dilakukan oleh Ahmad Ramadhan Asif, Farid Agung Rahmad (2017) Penelitian ini dilakukan Semarang. Metode Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan desain penelitian belah lintang. Sampel penelitian ini adalah remaja yang menggunakan gadget dari beberapa remaja di Semarang. Pengambilan data berupa karakteristik, data tingkat kecanduan gadget menggunakan Smartphone Addiction Scale-Short Version, data gangguan emosi dan perilaku menggunakan Strengths and Difficulties Questionnaire, dan data status sosial ekonomi menggunakan kuesioner Bistok Saing. Uji statistik menggunakan uji chisquare. Di dapatkan hasil Jumlah subyek penelitian sebanyak 75 orang. Dari uji bivariat chi-square didapatkan hasil yang bermakna antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja ( $p=0,002$ ). Tidak terdapat hubungan antara tingkat pendidikan ayah dengan gangguan emosi dan perilaku ( $p=0,521$ ), tingkat pendidikan ibu dengan gangguan emosi perilaku ( $p=0,903$ ), dan jumlah saudara dengan gangguan emosi dan perilaku ( $p=0,627$ ).

- c. Penelitian ke tiga yang dilakukan oleh Leonard Yik-Chuan Lei, Muhd Al-Aarifin Ismail, Jamilah Al-Muhammady Mohammad dan Muhamad Saiful Bahri Yusoff (2020) mengenai The relationship of smartphone addiction with psychological distress and neuroticism among university medical students. Penelitian ini menggunakan metode studi cross-sectional dilakukan pada mahasiswa kedokteran di sekolah kedokteran umum. DASS-21, neuroticism-subskala dari USMaP-i dan SAS-SV diberikan untuk mengukur tekanan psikologis, neuroticism, dan kecanduan smartphone dari mahasiswa kedokteran. Korelasi Spearman dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan smartphone dengan gangguan psikologis dan neurotisme. Regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui faktor hubungan kecanduan smartphone. Hasil yang di dapatkan Sebanyak 574 mahasiswa kedokteran berpartisipasi dalam penelitian ini. Prevalensi kecanduan smartphone adalah 40,6%. Itu lebih tinggi pada mahasiswa kedokteran laki-laki (49,2%) dibandingkan perempuan (36,6%). Hasil penelitian menunjukkan korelasi positif yang cukup antara kecanduan smartphone dan kesehatan psikologis

(rdepresi = 0,277, p- nilai).

- d. Penelitian ke empat yang dilakukan oleh A. Sari W, Ferdinan B.S, M. Arfa, Ivana A, Nerdy (2019) dengan judul *die langjährige Beziehung des Spielens von Gadgets mit der emotionalen Befindlichkeit von Grundschulern*. Penelitian menggunakan metode penelitian cross sectional dengan uji chi-square sebagai uji hipotesis statistik. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 103 responden. Hasil penelitian ini menemukan hubungan antara lama bermain gadget dengan mental emosional remaja dengan nilai probabilitas 0,0001 ( $p < 0,05$ ). Dengan ini dapat di simpulkan Ada hubungan yang signifikan antara mental emosional dan lama bermain gadget dengan frekuensi penggunaan gadget.
- e. Penelitian ke lima yang di lakukan oleh Fadilla Putri Amalya, Rodman Tarigan, Kuswinart (2019), dengan judul Hubungan Adiksi Smartphone dengan Perilaku Mental dan Emosional pada Remaja di Wilayah Kecamatan Bandung Wetan. Penelitian ini merupakan observasional analitik korelasional dengan rancangan potong lintang. Sampel penelitian ini adalah remaja usia 13-14 tahun yang menggunakan smartphone dari SMPN 44 Bandung. Pengambilan data berupa karakteristik subjek penelitian,

data tingkat kecanduan smartphone menggunakan Smartphone Addiction Scale-Short Version Questionnaire (SAS-SV), data kualitas perilaku mental dan emosional menggunakan Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). Uji statistik menggunakan uji chi square. Selama penelitian berlangsung, didapatkan 105 responden. Terdiri dari 55 laki-laki (52,4 %) dan 50 perempuan (47,6%), dengan rentang usia 13-14 tahun. Berdasarkan analisis korelasi chi square diperoleh hasil hubungan antara kecanduan smartphone dengan perilaku mental emosional meskipun menunjukkan adanya korelasi yang signifikan ( $p=0,011$ ).

- f. Penelitian ke enam yang berjudul *Influence of Adolescents Smartphone Addiction on Mental and Emotional Development in West Java, Indonesia* di lakukan oleh Meita Dhamayanti, Resti Gradia Dwiwina, Rubiah Adawiyah (2019) Jenis penelitian ini adalah *cross sectional* menggunakan teknik convenience sampling dengan data kategorik tidak berpasangan untuk pemilihan subjek. Subjek dinilai dengan *Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)* dan *Strength and Difficulty Questionnaire (SDQ)* yang diberikan sendiri oleh subjek. Subjek diklasifikasikan ke dalam kelompok pengguna smartphone level rendah dan level tinggi. Data dianalisis menggunakan uji chi square.

Dari 206 subjek, hanya 178 yang memenuhi kriteria inklusi dengan 44,9% (n = 80) dan 55,10% (n = 98) berada pada tingkat kecanduan smartphone tinggi dan rendah. Persentase gangguan mental dan emosional berdasarkan SDQ yang termasuk dalam kategori normal, borderline, dan abnormal masing-masing adalah 60, 7, 21, 9, 17, 4. Mereka yang mengalami kecanduan smartphone tingkat tinggi mengalami masalah mental dan emosional dengan rasio prevalensi 1.425 dan CI95% 1.141–1.779. dalam penelitian ini ada hubungan antara kecanduan smartphone dengan masalah mental emosional pada remaja awal.

- g. Penelitian ke tujuh di lakukan oleh Jocelyne Matar Boumosleh, Doris Jaalouk (2017) dengan judul *Depression, anxiety, and smartphone addiction in university students- A cross sectional study*, penelitian ini menggunakan metode Sampel acak dari 688 mahasiswa sarjana (usia rata-rata =  $20,64 \pm 1,88$  tahun; 53% laki-laki) menyelesaikan survei yang terdiri dari a) pertanyaan tentang sosio-demografi, akademisi, perilaku gaya hidup, tipe kepribadian, dan variabel terkait penggunaan ponsel cerdas; b) 26 item *Smartphone Addiction Inventory (SPAI) Scale*; dan c) skrining singkat untuk depresi dan kecemasan (PHQ-2 dan GAD-2), yang masing-masing merupakan dua item inti DSM-IV untuk gangguan depresi mayor dan gangguan

kecemasan umum dan di dapatkan hasil Tingkat prevalensi perilaku kompulsif yang berhubungan dengan smartphone, gangguan fungsional, toleransi dan gejala penarikan sangat besar. 35,9% merasa lelah pada siang hari akibat penggunaan smartphone pada larut malam, 38,1% menyatakan kualitas tidur menurun, dan 35,8% tidur kurang dari empat jam karena penggunaan smartphone lebih dari sekali. Bahwa jenis kelamin, tempat tinggal, jam kerja per minggu, fakultas, prestasi akademik (IPK), kebiasaan gaya hidup (merokok dan minum alkohol), dan praktik keagamaan tidak dikaitkan dengan skor kecanduan smartphone; tipe kepribadian A, kelas (tahun ke-2 vs. tahun ke-3), usia yang lebih muda saat pertama kali menggunakan ponsel cerdas, penggunaan yang berlebihan selama hari kerja, menggunakannya untuk hiburan dan tidak menggunakannya untuk menelepon anggota keluarga, dan mengalami depresi atau kecemasan, menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik dengan kecanduan smartphone.

- h. Penelitian ke delapan di lakukan oleh Simon Simangunsong, Dian Ratna Sawitri (2017) dengan judul hubungan stres dan kecanduan smartphone pada siswa kelas x sma negeri 5 surakarta, Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Surakarta sebanyak 300 siswa. Sampel sebanyak 148 siswa yang terdiri dari 53 laki-laki dan 95 perempuan

diperoleh dengan teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian yang di analisis adalah Skala Stres (32item; $\alpha=0,88$ ) dan Skala Kecanduan Smartphone (29item; $\alpha=0,91$ ). Analisis regresi sederhana menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara stres dengan kecanduan smartphone subjek ( $r_{xy}=0,40$ ; p).

- i. Penelitian ke sembilan di lakukan oleh Nurherawati (2019) dengan judul hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan smartphone pada mahasiswa fakultas psikologi, metode penelitian ini metode kuantitatif korelasi. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Kecanduan Smartphone dan skala Kontrol Diri. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan smartphone dengan kontrol diri dengan nilai kolerasi sebesar ( $r_{yx}$ ) = -0,747 dengan signifikansi (p) sebesar 0,000 (< 0,05) sehingga hipotesis penelitian diterima. Koefisien determinasi nilai R square = 0,557 yang berarti variabel kontrol diri dipengaruhi oleh kecanduan smartphone sebesar 55,7% dan sisanya 44,3% dipengaruhi oleh variabel lain.
- j. Penelitian ke sepuluh yang di lakukan oleh Samantha Sohn, Phillipa Rees, Bethany Wildridge, Nicola J. Kalk and Ben Carter (2019) dengan judul Prevalence of problematic



smartphone usage (PSU) and associated mental health outcomes amongst children and young people (CYP): a systematic review, meta-analysis and GRADE of the evidence, penelitian ini menggunakan Medical Subject Headings dikembangkan dan diadaptasi untuk delapan database antara 1 Januari 2011 hingga 15 Oktober 2017. Tidak ada batasan bahasa yang diterapkan. Dari 924 studi yang diidentifikasi, 41 dimasukkan dalam tinjauan ini, tiga di antaranya adalah studi kohort dan 38 adalah studi cross sectional. Hasil kesehatan mental dilaporkan sendiri, depresi, kegelisahan, menekankan, kualitas tidur yang buruk, dan penurunan pencapaian pendidikan, yang disintesis menurut protokol apriori. Di dapatkan hasilhasil Penelitian tersebut mencakup 41.871 CYP, dan 55% adalah perempuan. Prevalensi median PSU di antara CYP adalah 23,3% (14,0 - 31,2%). PSU dikaitkan dengan peningkatan kemungkinan depresi (OR = 3,17; 95% CI 2,30 - 4.37; saya 2 = 78%); peningkatan kecemasan (OR = 3,05 95% CI 2,64 - 3.53; saya 2 = 0%); stres yang dirasakan lebih tinggi (OR = 1,86; 95% CI 1,24 - 2,77; saya 2 = 65%); dan kualitas tidur yang lebih buruk (OR = 2.60; 95% CI; 1.39 - 4.85, saya 2 = 78%) PSU dilaporkan terjadi pada sekitar satu dari setiap empat CYP dan disertai dengan

peningkatan kemungkinan kesehatan mental yang lebih buruk.

- k. Penelitian ke sebelas, di lakukan oleh Andreas Wisnu Adi Purnomo, Lobi JT Loekmono (2020) dengan judul *The Relationship of Cigarette Addiction, Smartphone Addiction and Self-Control of Men's Dormitory Students*, Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional. Sampel terdiri dari 33 remaja. Teknik analisis yang digunakan adalah rumus korelasi ganda. Berdasarkan hasil berbagai analisis korelasi didapatkan nilai R sebesar -0,350 dengan arah berlawanan. Sebagai perbandingan, diperoleh nilai Fhitung sebesar 2,128 dan Ftabel dengan signifikan 5% sebesar 4,130. Dengan kata lain Fhitung < dari Ftabel.
- l. Penelitian ke duabelas, dilakukan oleh Syed Ali Raza, Sara Qamar Yousufi, S. M. Tariq Rafi, Syeda Tuba Javaid dengan judul *Impact of Smartphone Addiction on Students' Academic Achievement in Higher Education Institute of Pakistan* penelitian ini menggunakan model penelitian konseptual Model tersebut menunjukkan dampak penggunaan smartphone, pengaturan diri, kemandirian diri umum pada kecanduan ponsel pintar dan pencurian cyber. Data telah dikumpulkan dari 453 responden dari lembaga pendidikan tinggi sektor swasta di Pakistan melalui kuesioner online hasil yang di dapat hubungan antara

kecanduan smartphone dan prestasi akademik tidak didukung.

## **2. Pengertian smartphone**

Smartphone memiliki peran untuk memperbanyak kegiatan pembelajaran khususnya di dunia pendidikan. Misalkan smartphone digunakan untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Smartphone didefinisikan sebagai perangkat genggam yang dibangun sebagai platform komputasi seluler dengan kemampuan komputasi dan konektivitas.

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, smartphone adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fitur kalender, agenda, buku alamat, kalkulator, catatan, pemutar media portabel, kamera digital, kamera video saku, dan unit navigasi GPS. Terlebih lagi, smartphone digunakan lebih dari sekedar telepon tetapi lebih merupakan perangkat yang menyediakan banyak fungsi termasuk internet, email, navigasi, jejaring sosial, dan permainan. (Leonard, 2020)

Berdasarkan definisi di atas disimpulkan bahwa smartphone adalah sebuah inovasi perkembangan teknologi dengan kemampuan yang lebih baik dan berfungsi secara mudah dan lebih berguna

### **3. Definisi kecanduan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain), kecanduan terdiri dari dua jenis yaitu kecanduan fisik dan non fisik kecanduan fisik yaitu kecanduan yang berhubungan dengan zat atau obat obatan seperti alcohol, kokain, dsb . sedangkan non fisik seperti smartpnone, game online, dan sosial media. (Ghozali M Hasyim, 2018)

Addiction menurut kamus oxford online adalah fakta atau kondisi yang kecanduan zat atau kegiatan tertentu. Orang yang bisa berhenti minum obat, alkohol atau yang lainnya. Kecanduan teknologi adalah aktivitas adiktif non-kimiawi yang memanfaatkan hubungan manusia-mesin. Mereka mungkin pasif, seperti menonton televisi, atau aktif, seperti permainan komputer, untuk mempromosikan dan meningkatkan sifat yang dapat berkontribusi pada kecenderungan kecanduan. Kategori kecanduan teknologi tidak ditentukan dan termasuk aktivitas adiktif yang dapat diklasifikasikan sebagai kecanduan lainnya. (Ghozali M Hasyim, 2018)

### **4. Kecanduan Smartphone**

Kim (2013) berpendapat bahwa Kecanduan smartphone adalah gangguan psikologis yang ditandai dengan munculnya tanda-tanda kecacatan psikologis dan fisik individu. Pecandu

internet dan smartphone lebih suka menghabiskan waktu dengan smartphone, sehingga jarang melakukan aktivitas fisik, mereka pada umumnya mengabaikan kesehatan diri mereka. Ada beberapa tanda fisik negatif contohnya sikap tubuh yang buruk, sakit pada punggung, sakit kepala sebelah, menurunnya kebersihan diri, pola makan tidak teratur, dan terganggunya pola tidur dapat mempengaruhi fungsi kekebalan tubuh, pola sekresi hormon, jantung bahkan gangguan pola pencernaan. (Ghozali M Hasyim, 2018)

Kecanduan smartphone dianggap sebagai hobi, dan kegiatan tersebut memiliki efek yang tidak diinginkan dan memiliki konsekuensi tertentu, seperti gangguan mental dan emosional. Kecanduan smartphone dapat disebabkan oleh penggunaan yang berlebihan. Hal ini dapat diterapkan untuk digunakan dari tahap kecanduan sampai timbulnya kecanduan.

## **5. Faktor pengaruhi kecanduan smartphon**

Dalam yuwanto (2010) temuannya tentang kecanduan smartpon yang di kutip dari. (Ghozali M Hasyim,2018), menemukan faktor penyebab terjadinya kecanduaan smartphon yaitu:

1. Faktor internal Faktor internal terdiri dari unsur-unsur yang menggambarkan karakteristik individu. Harga diri rendah, ekstraversi tinggi, pencarian emosional tingkat tinggi cenderung kebosanan dalam kegiatan sehari-hari,

harga diri rendah, kebiasaan telepon tinggi, harapan tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi adalah kerentanan pribadi kecanduan ponsel pintar.

2. **Faktor Situasional** Faktor situasional adalah faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan telepon seluler sebagai alat penenangan psikologis oleh seorang individu dalam situasi yang tidak menyenangkan. Stres tingkat tinggi, emosi, kecemasan, kesedihan, kesepian, kebosanan di sekolah, dan kebosanan (tidak aktif di waktu luang) dapat menyebabkan kecanduan ponsel.
3. **Sosial Faktor** Faktor sosial merupakan faktor adiktif yang menggunakan ponsel sebagai sarana menjaga interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Faktor ini meliputi perilaku kompulsif dan kehadiran terhubung kuat. tindakan wajib adalah tindakan yang harus diambil dalam menanggapi kebutuhan untuk interaksi dirangsang atau didorong oleh orang lain. Kehadiran terhubung berdasarkan interaksi dengan orang lain yang datang dari dalam.
4. **Faktor Eksternal** Faktor eksternal berasal dari luar individu, yang berkaitan dengan tingginya terpaan media handphone dan pemasangannya.

Waktu ideal untuk bermain smartphone dalam sehari adalah 257 menit atau jam 7 menit, Jika di lakukan lebih dari waktu

tersebut dapat kecanduan dan dapat mengganggu kinerja otak.

## **6. Definisi remaja**

Menurut WHO, anak usia 10-19 tahun telah dikategorikan sebagai remaja. Masa remaja atau masa adolesens merupakan fase transisi masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan tumbuh kembangnya. Setiap orangtua tentunya mengidamkan anak dengan pertumbuhan dan perkembangan yang normal, tetapi tidak jarang terjadi gangguan perkembangan pada anak. Tercapainya tumbuh kembang yang optimal bergantung pada hasil interaksi faktor genetik dan lingkungan biofisikopsikososial. Bapak Psikologi Remaja yaitu Stanley Hall berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*). (Ahmad., 2017)

masa remaja dibagi menjadi tiga tahap perkembangan, yaitu:

1. Masa remaja awal (12-15 tahun) dengan ciri khas antaran:
  - a. Lebih dekat dengan teman sebaya
  - b. Ingin bebas
  - c. Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berfikir abstrak
2. Masa Remaja tengah (15-18 tahun)
  - a. Mencari identitas diri
  - b. Timbul keinginan untuk kencan
  - c. Mempunyai rasa cinta yang mendalam

- d. Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak
2. Masa remaja akhir (18-21 tahun)
- a. Mengungkap identitas diri
  - b. Lebih selektif dalam mencari teman sebaya
  - c. Dapat mewujudkan rasa cinta
  - d. Mampu berfikir abstrak

Maka dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa dimana individu tumbuh kearah kematangan, yakni kematangan fisik dan sosial psikososial yang ditandai dengan perkembangan biologis, psikologis, moral, agama, kognitif, dan sosial. (Rahmawati Budi Utami, 2019)

## **7. Sikap Emosional Remaja**

Emosi diartikan sebagai pengalaman efektif yang penyesuaian dari dalam individu tentang keadaan mental, fisik dan berwujud suatu tingkah laku yang terlihat. Individu akan melakukan pemikiran dengan baik jika disertai dengan emosi yang baik pula. Sebaliknya jika individu akan melakukan tanggapan negative terhadap sesuatu yang dipikirkan jika disertai oleh emosi yang negative juga. (Rahmawati Budi Utami, 2019)

Pola emosi pada masa remaja sama dengan pola emosi masa kanak-kanak, perbedaannya terletak pada rangsangan yang membangkitkan emosi dan ungkapan emosi mereka. Misalnya mereka diperlakukan sebagai anak kecil atau diperlakukan



“tidak adil” akan membuat sangat marah. Terlebih saat mereka merasa dibanding-bandingkan dengan orang lain atau saudara. Ungkapan kemarahan pun tak meledak-ledak seperti anak-anak, melainkan dengan menggerutu, tidak mau berbicara, atau dengan suara keras mengkritik orang-orang yang menyebabkan marah. Remaja juga akan mudah iri pada orang lain yang mempunyai benda lebih banyak. Rangsangan iri itu seringkali membuat merajuk pada orang tua untuk membelikan apa yang inginkan seperti milik temannya, Emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri dari pada pikiran yang realistis. (Nasution, 2018)

Secara umum, sikap diartikan sebagai kesediaan individu untuk bereaksi terhadap suatu hal. Lebih rinci, sikap diartikan sebagai kecenderungan yang relatif stabil yang dimiliki seseorang dalam memberikan reaksi terhadap dirinya sendiri, orang lain, benda, situasi maupun kondisi di sekitarnya. Sementara perasaan meliputi rasa senang tidak senang, benci-sayang, suka-tidak suka yang relatif cepat berubah. Timbulnya sikap dan emosi individu merupakan produk pengamatan dan pengalaman dari lingkungannya. (Latifah Nur Ahyani, 2018)

Remaja berusaha bersikap sesuai dengan kebiasaan dalam kelompoknya, dengan kata lain mereka mulai menyesuaikan diri dengan teman-teman sebayanya, termasuk dalam hal berpakaian. (Latifah Nur Ahyani, 2018)

## B. Tinjauan Sudut Pandang Islami

Setiap orang di pertintahkan untuk mengisi waktu dengan sesuatu yang bersifat positif dan bermanfaat, jika tidak melakukan hal positif, maka pasti akan mengisi waktu kita dengan hal-hal yang percuma atau lebihnya melakukan hal yang negatif.

Ibnul Qayyim Al-Jauziyah *rahimahullah* menyebutkan sebuah kaidah emas,

وَنَفْسُكَ إِنِ اشْتَغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْتَغَلْتَكَ بِالْبَاطِلِ

*“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, PASTI akan disibukkan dengan hal-hal yang batil” (Al Jawabul Kaafi hal. 156)*

Suatu kebaikan bagi seorang muslim adalah meninggalkan semua yang tidak bermanfaat untuk dirinya baik di dunia maupun akhirat, sedangkan Cuma memainkan smartphone umumnya tidak baik dan tidak bermanfaat.

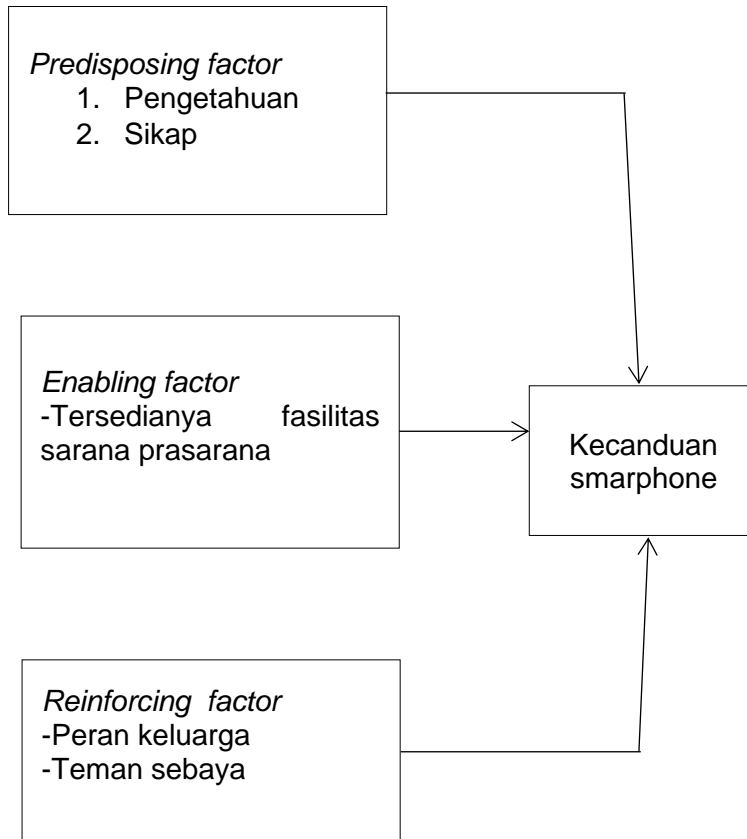
Rasulullah *shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda,

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 )*

## C. Kerangka Teori Penelitian

### 1. Kerangka Teori



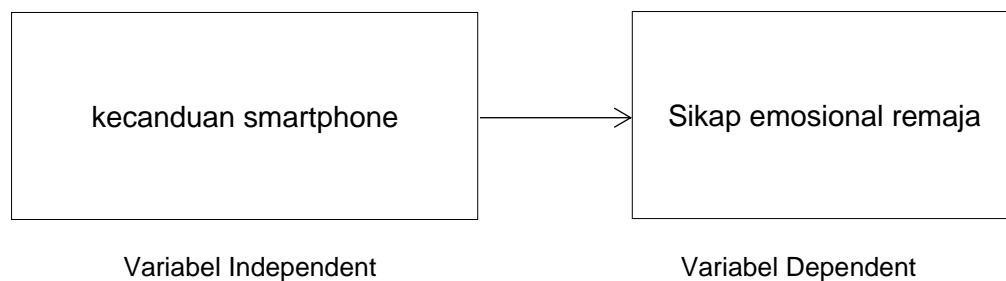
**Figure1 2.1 Kerangka Teori**

Sumber : Lawrence Green (1980)

#### D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka teori adalah visualisasi satu atau beberapa teori yang sebelumnya telah disusun dalam telaah pustaka ke dalam bentuk alur skema yang secara teoritis memperlihatkan pertautan antar variabel penelitian. (Imas Masturoh, 2019)

Berdasarkan kerangka teori diatas, maka berikut adalah kerangka konsep peneliti :



**Gambar 2.2 Kerangka Konsep Hubungan Antara kecanduan smartphone dengan Sikap emosional remaja**

#### E. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, kerangka teori, dan kerangka konsep diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara kecanduan smartphone dengan sikap emosional remaja.