

NASKAH PUBLIKASI

**PENGARUH KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP KECERDASAN
EMOSIONAL PADA REMAJA**

***THE EFFECT OF SMARTPHONE ADDICTION ON EMOTIONAL
INTELLIGENCE IN ADOLESCENTS***

Usli Purmandani¹. Dewi Kamaratih²



OLEH:

Usli Purmandani

1811102433077

FAKULTAS PSIKOLOGI

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR
SAMARINDA**

2022

Naskah Publikasi

**Pengaruh Kecanduan *Smartphone* terhadap Kecerdasan Emosional pada
Remaja**

The Effect of Smartphone Addiction on Emotional Intelligence in Adolescents

Usli Purmandani¹. Dewi Kamaratih²



OLEH:

Usli Purmandani

1811102433077

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR

SAMARINDA

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

NASKAH PUBLIKASI

**PENGARUH KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA**

Oleh:

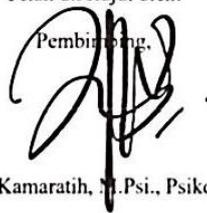
Usli Purmandani

1811102433077

Samarinda, 12 Juli 2022

Telah disetujui oleh:

Pembimbing.



Dewi Kamaratih, M.Psi., Psikolog

LEMBAR PENGESAHAN

NASKAH PUBLIKASI

PENGARUH KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA

Yang disiapkan dan disusun oleh:

Nama : Usli Purmandani

NIM : 1811102433077

Program Studi : Psikologi

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 Juli 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan guna mencapai derajat Sarjana Psikologi pada Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.

Susunan Penguji:

Penguji I : Alfiza Fakhriya Haq, M.Psi., Psikolog (.....)

Penguji II : Dewi Kamaratih, M.Psi., Psikolog (.....)

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Psikologi

Dr. R. Yudh Saenia R. A., M.Si
NIDN. 0601077201

Ketua

Program Studi Psikologi

Desita Dyah D., M.Psi., Psikolog
NIDN. 1111129301

Pengaruh Kecanduan *Smartphone* terhadap Kecerdasan Emosional pada Remaja

Usli Purmandani¹, Dewi Kamaratih²

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

email: *¹uslipurmandani@gmail.com, *²dk939@umkt.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional pada remaja di Kabupaten Penajam Paser Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah remaja di Kabupaten Penajam Paser Utara. Teknik sampling yang digunakan adalah *snowball sampling* dengan sampel sebanyak 95 responden. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Skala Kecanduan *Smartphone* dan Skala Kecerdasan Emosional. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif dan tidak adanya pengaruh antara kecanduan *smartphone* dengan kecerdasan emosional pada remaja di Kabupaten Penajam Paser Utara, yaitu semakin tinggi kecanduan *smartphone* maka semakin tinggi kecerdasan emosional.

Kata kunci: *Kecanduan smartphone, Kecerdasan emosional, Remaja*

The Effect Of Smartphone Addiction on Emotional Intelligence in Adolescents

Abstract

This study aims to determine the effect of smartphone addiction on emotional intelligence in adolescents in North Penajam Paser Regency. This study uses a quantitative approach. The population of this study was teenagers in North Penajam Paser Regency. The sampling technique used is snowball sampling with a sample of 95 respondents. The data collection method used in this study used the Smartphone Addiction Scale and the Emotional Intelligence Scale. The data analysis technique used is a simple linear regression test. The results of this study are there is a positive relationship and there is no influence between smartphone addiction and emotional intelligence in adolescents in North Penajam Paser Regency, namely the higher smartphone addiction, the higher emotional intelligence.

Keywords: *Smartphone addiction, emotional intelligence, Teenagers*

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat pada abad ke-21, khususnya di bidang sarana komunikasi (Sunita dan Mayasari, 2018). Teknologi canggih yang telah tercipta adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu perangkat menarik serta menyediakan berbagai fitur untuk penggunaannya. *Gadget* memiliki beberapa jenis perangkat yaitu diantaranya *smartphone*, laptop, tablet dan *gadget* elektronik lainnya (Kumar dan Sherkhane, 2018). Beberapa jenis perangkat *gadget* ini memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing sehingga akan memudahkan penggunaannya untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

Dari keunggulan dan ragam varian fungsi, pengguna *gadget* lebih memilih menggunakan satu perangkat yaitu *smartphone*. *Smartphone* dapat memberikan kenyamanan dan menyediakan fungsi dengan sedikit batasan waktu dan ruang dibanding dengan komputer atau *laptop* sehingga hal ini menjadi faktor penting yang mendorong pesatnya kemajuan *smartphone* (Turel dan Serenko, 2010). Berdasarkan hasil observasi, fenomena yang terjadi yaitu kegiatan yang dilakukan remaja dalam menggunakan *smartphone* yaitu untuk mencari informasi atau tempat mengerjakan tugas, mengisi waktu luang seperti bermain *game*, membuka sosial media, membuka situs hiburan atau *youtube*, streaming dan fitur lainnya. Alasan menggunakan *smartphone* dibanding menggunakan perangkat lainnya dikarenakan *smartphone* mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga hal ini dapat memudahkan penggunaannya dalam mengakses informasi yang dibutuhkan (Taja, 2018). Durasi waktu yang di habiskan dalam penggunaan *smartphone* pada remaja 2 – 6 jam sehari. Mereka kemudian mengatakan telah menghabiskan waktu 2 jam untuk mengerjakan aktivitas seperti mengerjakan tugas atau pekerjaan lainnya dan selebihnya itu mereka menggunakan *smartphon*enya untuk membuka situs hiburan, situs belanja *online*, *streaming*, *youtube* dan bermain *game*.

Pada tahun 2014, hasil survey Kementerian Komunikasi dan Informatika yang didukung oleh UNICEF menyatakan bahwa sebagian besar pengguna *smartphone* terjadi pada remaja yaitu sekitar 80% dari pengguna *smartphone* di Indonesia (Andriani, Sriati dan Yamin, 2019). Menurut Damanik, Harianja dan Simanjuntak (2019) masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak ke

masa dewasa yang ditandai oleh perubahan mental, sosial, biologis serta kognitif. Rasa keingintahuan dan rasa ingin mencoba hal baru yang terjadi pada remaja sangat kuat sehingga akan menyebabkan kecenderungan untuk mengakses informasi secara bebas tanpa pengawasan orang dewasa yang bijak (Lukiyana, 2020).

Menurut Choi dkk (2015) mengemukakan bahwa pemakaian *smartphone* yang berlebihan karena kepopulerannya maka akan menimbulkan permasalahan dan dapat menyebabkan kecanduan. Definisi kecanduan itu sendiri adalah ketergantungan yang dikaitkan oleh penggunaan zat psiktropika. Diagnosis kecanduan tidak muncul dalam klasifikasi seperti *Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental (DSM)-IV*, akan tetapi kecenderungan untuk mengganti ketergantungan menjadi kecanduan yang artinya kecanduan itu sendiri tidak hanya disebabkan oleh zat psiktropika melainkan perilaku yang dilakukan oleh individu tanpa kontrol sehingga dapat merugikan diri sendiri (Starcevic, 2013).

Menurut Kwon dkk (2013) menyatakan dalam penelitiannya bahwa kecanduan *smartphone* merupakan sikap seseorang yang mempunyai keterikatan atau ketergantungan pada *smartphone* sehingga dapat memunculkan permasalahan sosial seperti kesusahan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari, menarik diri serta gangguan kontrol impuls. Pengaruh dari kecanduan *smartphone* terjadi pada kemajuan otak anak sebab penciptaan hormon dopamine yang terlalu berlebihan sehingga akan mempengaruhi perkembangan otak anak, seperti terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*) yang artinya adalah mengendalikan amarah, pengawasan diri, tanggung jawab, mengambil keputusan serta pesan moral yang lainnya (Prabowo, Fakhruddin dan Rohman, 2020).

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Kwon dkk (2013) menemukan bahwa remaja lebih memiliki kerentanan kecanduan daripada orang dewasa, sebab usia remaja merupakan masa ingin mencoba hal-hal baru dalam hidup serta kurangnya keterbukaan terhadap apa yang dipikirkan dan dirasakan. Kecanduan *smartphone* dapat berdampak terhadap gangguan emosi pada remaja, sebab ia akan merasakan kemarahan yang tidak terkendali ketika *smartphone* yang ia miliki hilang sehingga menyebabkan individu akan merasa

sangat khawatir, depresi dan kesulitan untuk tidur karena terus memikirkan *smartphone* yang ia miliki (Aljomaa dkk, 2016).

Menurut Nisya (2012) mengemukakan bahwa lingkungan sosial merupakan pengaruh penting terhadap remaja untuk berinteraksi serta menyesuaikan diri secara efektif guna untuk menghindari pengaruh buruk yang dapat merugikan diri maupun orang lain. Remaja yang menunjukkan keterikatan yang negatif dengan apa yang ia miliki, maka akan mudah terlibat dengan masalah perilaku (Nikiforou, Georgiou dan Stavriniades, 2013). Kemampuan seseorang untuk menghargai orang pada intinya tercipta dengan seiring bertambahnya usia, karena dampak dari suatu perkembangan sosial, mental, perasaan dan faktor individu yang mempengaruhi kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya (BarOn, 2010).

Menurut penelitian Guerra-Bustamante dkk (2019) menyatakan bahwa kemampuan kecerdasan emosional yang terjadi pada remaja mampu untuk mengarahkan pertimbangan dan memikirkan emosi yang dirasakan serta membantu untuk meningkatkan kesejahteraan. Remaja yang matang secara emosi serta ikut dalam kebutuhan orang lain dapat mengekspresikan emosinya dengan spontan dan individu yang cerdas secara emosional mampu menentukan dan pemecahan masalah yang dibutuhkan (Jannah, 2013). Menurut Goleman (2000) mengemukakan pengertian kecerdasan emosional ialah kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk secara cerdas mengatur kehidupan emosinya (*to manage our emotional life with intelligence*); melindungi keserasian amarah serta pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*); lewat pemahaman diri, pengaturan diri, dorongan diri, empati serta keahlian sosial. Susunan terkait kecerdasan emosional dapat dianggap sebagai seperangkat sifat stabil pada seseorang dengan kepribadiannya, keterampilan sosial-emosional, aspek motivasi dan berbagai kemampuan kognitif untuk menghadapi segala tuntutan serta tekanan (Trigueros dkk, 2019).

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional pada remaja. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta dapat menambah pengetahuan terkait pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional pada remaja.

Metode

Subjek

Populasi yang dipilih oleh peneliti yaitu remaja di Kabupaten Penajam Paser Utara. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *snowball sampling*, yang artinya peneliti dapat meminta informasi dari sampel pertama untuk mendapatkan sampel selanjutnya secara terus menerus, hingga akhirnya dapat memenuhi semua kebutuhan sampel penelitian (Lenaini, 2021). Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala kecanduan *smartphone* dan skala kecerdasan emosional. Metode yang digunakan yaitu metode skala Likert dalam bentuk *google form*.

Pengukuran

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Skala Kecanduan *Smartphone* dan Skala Kecerdasan Emosional. Pengambilan data menggunakan kuesioner atau *google form* yang mana sebelumnya telah dilakukan proses *Expert Judgement* yang kemudian hasil dari rater di lakukan uji validitas dengan menggunakan formula Aiken. Item skala kecanduan *smartphone* berjumlah 58 item, setelah dilakukan *expert judgement* terdapat 44 item yang valid. Pada item skala kecerdasan emosional berjumlah 54 item, dan setelah dilakukannya *expert judgement* terdapat 49 item yang valid.

Hasil dari rater yang kemudian digunakan untuk *Tryout* dan disebarluaskan kepada populasi penelitian. Peneliti menggunakan *Tryout* Terpakai yang mana proses ini disebut juga sebagai pengambilan data responden. Hasil jawaban responden kemudian dikategorikan sesuai dengan karakteristik dari penelitian yaitu remaja berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, berusia 16 – 21 tahun dan durasi pemakaian *smartphone* dalam sehari yaitu 5 – 8 jam serta berdomisili di Kabupaten Penajam Paser Utara. Hal ini, terdapat 95 responden yang sesuai dengan karakteristik dalam penelitian.

Hasil jawaban responden yang kemudian di uji validitas dan reliabilitas menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment* dengan aplikasi *SPSS 26.0 for Windows (Statistic Product and Service Solution)* pada skala Kecanduan *Smartphone* dan Kecerdasan Emosional. Pada uji validitas, item dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$ pada distribusi nilai r_{tabel} statistik,

maka diperoleh nilai 0,202 dengan N=95. Hal ini butir item yang memiliki nilai korelasi $r_{hitung} > 0,202$ merupakan butir item yang valid. Sebaliknya, jika butir item yang memiliki nilai korelasi $< 0,202$ merupakan butir item yang tidak valid. Uji reliabilitas menurut Wiratna Sujarweni (2014) menyatakan bahwa kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6 .

Skala kecanduan smartphone terdiri dari 44 item dan terbagi atas 6 aspek. Dari hasil uji validitas menunjukkan terdapat 36 item valid dan 8 item gugur. Uji reliabilitas pada skala kecanduan *smartphone* dengan indeks *Cronbach's Alpha* memiliki koefisien sebesar 0,722 sehingga hal ini skala tersebut dinyatakan reliabel. Contoh pernyataan dalam skala ini yaitu "Saya melalaikan pekerjaan dan lebih memilih membuka sosial media menggunakan *smartphone*". Pengisian skala ini dilakukan dengan memilih antara sangat tidak setuju, tidak setuju, agak setuju, setuju dan sangat setuju dengan poin 1 sampai 5 pada skala Likert.

Skala kecerdasan emosional terdiri dari 49 item dan terbagi atas 5 aspek. Dari hasil uji validitas menunjukkan terdapat 31 item valid dan 18 item gugur. Uji reliabilitas pada skala kecerdasan emosional dengan indeks *Cronbach's Alpha* memiliki koefisien sebesar 0,730 sehingga hal ini skala tersebut dinyatakan reliabel. Contoh pernyataan dalam skala ini yaitu "Saya merasa senang jika mendapatkan pujian dari orang lain". Pengisian skala ini dilakukan dengan memilih antara sangat tidak setuju, tidak setuju, agak setuju, setuju dan sangat setuju dengan poin 1 sampai 5 pada skala Likert.

Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi sederhana. Aplikasi yang digunakan dalam membantu analisis data yaitu SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 26.0 for windows.

Hasil

Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada kedua variabel yaitu kecanduan *smartphone* dan kecerdasan emosional menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji linearitas pada kedua variabel yaitu

kecanduan *smartphone* dan kecerdasan emosional menunjukkan hasil signifikansi 0,459 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara kecanduan *smartphone* dengan kecerdasan emosional.

Tabel 1. Model Summary Uji Regresi Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.079 ^a	.006	-.004	10.273

Berdasarkan nilai korelasi atau hubungan (R) pada tabel model *summary* diatas yaitu sebesar 0,079. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,006, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel bebas (kecanduan *smartphone*) terhadap variabel terikat (kecerdasan emosional) ialah sebesar 0,06%.

Tabel 2. Anova Uji Regresi Sederhana

ANOVA						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61.224	1	61.224	.580	.448 ^b
	Residual	9814.460	93	105.532		
	Total	9875.684	94			

Pada tabel anova diatas bahwa pada nilai F hitung adalah 0,580 dengan tingkat signifikansi 0,448 $> 0,05$, sehingga model regresi dapat dipergunakan dalam memprediksi variabel kecerdasan emosional atau dengan kata lain tidak ada pengaruh variabel kecanduan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional.

Tabel 3. Coefficients Uji Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	T	
1	(Constant)	67.822		7.711	.000
	X	.084	.079	.762	.448

Konstanta sebesar 67,822 mengandung arti bahwa nilai konsistensi variabel Kecerdasan Emosional ialah sebesar 67,822

Koefisien regresi X sebesar 0,084 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan *smartphone*, maka nilai Kecerdasan Emosional bertambah sebesar 0,084. Hal ini kecanduan *smartphone* memberikan pengaruh positif terhadap kecerdasan emosional, maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone* maka semakin tinggi pula tingkat kecerdasan emosional.

Pembahasan

Hasil dari pengujian koefisien regresi sederhana yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara kecanduan *smartphone* dengan kecerdasan emosional pada remaja di Kabupaten Penajam Paser Utara. Hal ini dapat dikatakan bahwa, semakin tinggi kecanduan *smartphone* maka semakin tinggi kecerdasan emosional.

Berdasarkan uji regresi sederhana yaitu 0,448 ($p > 0,05$) yang artinya menunjukkan tidak adanya pengaruh antara kecanduan *smartphone* dengan kecerdasan emosional, maka H_0 diterima sedangkan H_1 ditolak dan hasil penelitian ini merupakan hasil yang baru. Hal ini menjelaskan bahwa tidak adanya pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional. Merujuk pada hasil analisis koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,006, dengan kata lain terdapat sumbangan pengaruh yang diberikan yaitu sebesar 0,06% pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional dan sisanya 99,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

Menurut Goleman (2000) menyatakan bahwa terdapat faktor lain dari kecerdasan emosional yaitu faktor internal atau faktor dari dalam individu yang artinya ialah jika emosi pada individu mampu dikelola dengan baik maka individu tersebut akan mampu menghibur dirinya ketika sedang mengalami kesedihan, dapat melepas kecemasan serta bangkit kembali dengan cepat dari rasa yang dialami oleh individu. Namun sebaliknya, jika individu yang buruk kemampuannya dalam mengelola emosi maka individu tersebut akan terus-menerus bertarung melawan perasaan emosi yang dirasakan sehingga dapat merugikan dirinya sendiri (Goleman, 2000). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisya dan Sofiah (2012) bahwa kemampuan dalam manajemen emosi sangat berkaitan erat dengan kecerdasan emosional (*emotional intelligence*). Penelitian ini menyebutkan bahwa dengan adanya kecenderungan yang tinggi terhadap kecerdasan emosional, maka individu akan lebih mudah untuk mengendalikan diri serta dorongan-dorongan negatif dalam diri ketika akan melakukan suatu tindakan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Damanik, Hariaja dan Simanjuntak (2019) yang mengatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan kecerdasan emosional remaja di SMA Negeri 2 Dolok Sanggul. Adapun faktor yang berpengaruh pada penelitian sebelumnya yaitu adanya faktor internal (faktor dari dalam individu). Pada penelitian yang dilakukan oleh Damanik dkk (2019) jenis kelamin laki-laki dominan lebih tinggi tingkat kecanduan *smartphone*, hal ini disebabkan bahwa laki-laki cenderung akan menyimpan atau menyembunyikan emosi mereka, lebih menutup diri serta meluapkan emosinya dengan merokok, bermain *game* dan lainnya.

Faktor lain yang berpengaruh dari penelitian ini yaitu jenis kelamin yang mana perempuan memiliki tingkat kecanduan atau ketergantungan terhadap *smartphone* lebih tinggi daripada laki-laki, artinya jenis kelamin perempuan memiliki tingkat toleransi yang lebih tinggi dan mengalami lebih banyak gangguan dengan kegiatan yang lain. Perempuan akan lebih sering menggunakan *smartphonanya* untuk menghindari keadaan suasana hati yang kurang nyaman dan cenderung lebih merasa tidak nyaman jika tidak menggunakan *smartphone* yang ia miliki (Choliz, 2012).

Menurut Siste dkk (2020) menjelaskan bahwa terdapat 2.933 remaja dengan persentase 59% di Indonesia mengaku mengalami peningkatan dalam pemakaian *smartphone* pada masa pandemi Covid-19 yaitu dengan durasi 11,6 jam sehari. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran dan pekerjaan dilakukan secara online sehingga penggunaannya akan lebih banyak mengakses *smartphone*. Tersedianya internet pada *smartphone* memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mengakses berbagai hal diantaranya yaitu mendengarkan musik, bermain *game*, menonton video, mengakses informasi dan media sosial.

Pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa waktu yang ideal untuk melakukan aktivitas *smartphone* dalam sehari ialah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit sehari (Sativa, 2017). Adapun faktor lain dari kecanduan *smartphone* yaitu *self esteem* yang rendah sehingga hal ini akan cenderung mengungkapkan diri mereka secara negatif dan akan memungkinkan perilaku kecanduan pada individu semakin tinggi (Agusta, 2016).

Adapun dampak dari kecanduan *smartphone* menurut Yuwanto (2010) yaitu individu merasa gelisah jika tidak menggunakan *smartphone*, terjadinya gangguan pola tidur, kurangnya berkomunikasi secara langsung dengan orang lain dan kurangnya kontrol diri terhadap penggunaan *smartphone*. Dampak lainnya dari kecanduan *smartphone* yaitu produktivitas pada individu, penggunaan *smartphone* yang secara berlebihan akan mempengaruhi kinerja akademik serta menurunkan kinerja individu (Kartika dan Arini, 2020).

Kelemahan dalam penelitian ini yaitu keterbatasan teori maupun penelitian terdahulu yang mendukung terkait penjelasan durasi pemakaian *smartphone* yang relevan pada keadaan saat ini atau keadaan pandemi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan, bahwa kecanduan *smartphone* di Kabupaten Penajam Paser Utara menyatakan terdapat pengaruh yang positif antara kecanduan *smartphone* dengan kecerdasan emosional pada remaja. Hal ini dapat dikatakan bahwa, semakin tinggi kecanduan *smartphone* maka semakin tinggi kecerdasan emosional. Pada

hasil analisis, tidak adanya pengaruh secara signifikan kecanduan *smartphone* terhadap kecerdasan emosional pada remaja sehingga hipotesis ditolak.

Dampak dari kecanduan *smartphone* menurut Yuwanto (2010) yaitu individu merasa gelisah jika tidak menggunakan *smartphone*, terjadinya gangguan pola tidur, kurangnya berkomunikasi secara langsung dengan orang lain dan kurangnya kontrol diri terhadap penggunaan *smartphone*. Dampak lainnya dari kecanduan *smartphone* yaitu produktivitas pada individu, penggunaan *smartphone* yang secara berlebihan akan mempengaruhi kinerja akademik serta menurunkan kinerja individu (Kartika dan Arini, 2020).

Daftar Pustaka

- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan *smartphone* pada siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 86-96.
- Aljomaa, S. S., Mohammad, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, 61, 155–164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>.
- Andriani, W. S., Sriati, A., & Yamin, A. (2019). Gambaran kontrol diri penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah menengah atas dan sederajat di kecamatan jatinangor. *Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal)*, 5(2), 101-117.
- Bar-On, R. (2010). Emotional intelligence: An integral part of positive psychology. *South African Journal of Psychology*, 40(1), 54-62.
- Choi, S. W., Kim, D. J., Choi, J. S., Ahn, H., Choi, E. J., Song, W. Y., Kim, S., & Youn, H. (2015). Comparison of risk and protective factors associated with *smartphone* addiction and Internet addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 308–314. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.043>.
- Choliz, M. (2012). Mobile-phone addiction in adolescence: the test of mobile phone dependence (TMD). *Progress in health sciences*, 2(1), 33-44.

- Damanik, R. K., Harianja, E. S., & Simanjuntak, G. V. (2019). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional remaja di SMA Negeri 2. *Jurnal Health Reproductive*, 4(1). <http://114.7.97.221/index.php/JRH/article/view/1892>.
- Goleman, D. (2000). *Emotional intelligence* (terjemahan). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Guerra-Bustamante, J., León-Del-Barco, B., Yuste-Tosina, R., López-Ramos, V. M., & Mendo-Lázaro, S. (2019). Emotional intelligence and psychological well-being in adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(10), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph16101720>.
- Jannah, E. U. (2013). Hubungan antara self-efficacy dan kecerdasan emosional dengan kemandirian pada remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(3).
- Kartika, N., & Arini, T. (2020). Dampak Kecanduan Smartphone Dalam Penurunan Produktivitas Belajar Siswa Smp. *Jurnal Keperawatan*, 13(1), 6-6.
- Kumar, A. K., & Sherkhane, M. S. (2018). Assessment of gadgets addiction and its impact on health among undergraduates. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*, 5(8), 3624. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20183109>
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Lukiyana, L. (2020). Pengaruh perkembangan teknologi aplikasi smartphone dan self management terhadap sikap dan perilaku generasi milenial yang di moderasi oleh kecerdasan emosional. *Media Manajemen Jasa*, 8(1).

- Nikiforou, M., Georgiou, S. N., & Stavrinides, P. (2013). Attachment to Parents and Peers as a Parameter of Bullying and Victimization. *Journal of Criminology*, 1 - 9.
- Nisya, L. S., & Sofiah, D. (2012). Religiusitas, kecerdasan emosional dan kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 7(2).
- Prabowo, S. H., Fakhrudin, A., & Rohman, M. (2020). Peran orang tua dalam pembentukan karakter anak di masa pandemi covid-19 perspektif pendidikan islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 191-207.
- Sativa, R. L. (2017, January). Berapa Lama Waktu Ideal Gunakan Gadget? Diunduh dari: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3398914/berapa-lama-waktu-ideal-gunakangadget>. detik.com. Diakses pada 02 Juli 2022 pukul 00.27.
- Starcevic, V. (2013). Is internet addiction a useful concept? *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(1), 16–19. <https://doi.org/10.1177/0004867412461693>.
- Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian keperawatan.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510-514.
- Taja. (2018). Penggunaan “smartphone” di genggam generasi millenial. https://www.kompas.id/baca/adv_post/penggunaan-smartphone-di-genggam-generasi-millenial. Diakses pada 30 Maret 2022 pukul 12.48.
- Trigueros, R., Aguilar-Parra, J. M., Cangas, A. J., Bermejo, R., Ferrandiz, C., & López-Liria, R. (2019). Influence of emotional intelligence, motivation and resilience on academic performance and the adoption of healthy lifestyle habits among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(16). <https://doi.org/10.3390/ijerph16162810>.

Turel, O., & Serenko, A. (2010). Is mobile email addiction overlooked?. *Communications of the ACM*, 53(5), 41-43.

Yuwanto, L. (2010). Causes of mobile phone addiction. *Anima Indonesian psychological journal*, 25(3), 225-229.

LAMPIRAN

Naspub 1 : Pengaruh Kecanduan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Remaja

by Usli Purmandani

Submission date: 30-Aug-2022 10:03AM (UTC+0800)

Submission ID: 1889151050

File name: NASKAH_PUBLIKASI-USLI_PURMANDANI.docx (587.18K)

Word count: 5610

Character count: 36250

Naspub 1 : Pengaruh Kecanduan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Remaja

ORIGINALITY REPORT

27% SIMILARITY INDEX	26% INTERNET SOURCES	14% PUBLICATIONS	11% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	adoc.pub Internet Source	2%
2	docplayer.info Internet Source	2%
3	repository.uksw.edu Internet Source	1%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.upj.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
8	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%