

HUBUNGAN KONFORMITAS DENGAN KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA SISWA SMA NEGERI 9 SEMARANG

Chairani Wulandari¹, Diana Rusmawati²

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto SH Tembalang Semarang 50275

Email: wulandarichairani@undip.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan konformitas dengan kecanduan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* adalah ketidakmampuan seseorang mengendalikan penggunaan *smartphone* untuk mendapatkan kepuasan tanpa menghiraukan konsekuensi negatif yang akan dialami. Konformitas adalah kecenderungan seseorang untuk berperilaku sesuai dengan norma sosial agar dapat diterima oleh orang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 9 Semarang sejumlah 1125 siswa dan sampel penelitian yang digunakan sebanyak 294 siswa, terdiri dari 43% subjek laki-laki dan 57% subjek perempuan dengan usia rata-rata 16,5 tahun yang diperoleh dengan metode *cluster random sampling*. Alat ukur yang digunakan, yaitu Skala Konformitas (19 aitem, $\alpha=0,811$) dan Skala Kecanduan *Smartphone* (26 aitem, $\alpha=0,882$). Berdasarkan uji korelasi *Spearman's Rho* diperoleh hasil $r = 0,466$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan positif antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang.

Kata kunci: konformitas, kecanduan *smartphone*, remaja

Abstract

This study aims to determine the relationship between conformity and smartphone addiction. Smartphone addiction is the inability to control the use of smartphone to get satisfaction regardless of the negative consequences that will be experienced. Conformity is a tendency to behave in accordance with social norms in order to be accepted by others. The population in this study were 1125 students of SMA Negeri 9 Semarang and the study sample that used were 294 students, consisting of 43% male and 57% female with an average age of 16.5 years obtained by the cluster random sampling. Measuring instruments used, the Conformity Scale (19 item, $\alpha = 0.811$) and the Smartphone Addiction Scale (26 item, $\alpha = 0.882$). Based on the Spearman's Rho correlation test, the result is $r = 0.466$ with $p = 0.000$ ($p < 0.05$), which means there is a positive relationship between conformity and smartphone addiction in students of SMA Negeri 9 Semarang.

Keywords: conformity, smartphone addiction, adolescent

PENDAHULUAN

Statista (2018) memprediksikan pada tahun 2018, lebih dari 36% populasi dunia telah menggunakan *smartphone*. Pengguna *smartphone* pada tahun 2019 di beberapa negara, seperti China diperkirakan mencapai hampir 675 juta, sedangkan Amerika diperkirakan mencapai 247,5 juta (Statista, 2018). We Are Social (2017) menyebutkan terdapat 371,4 juta atau setara dengan 142% dari jumlah penduduk di Indonesia yang

menggunakan ponsel. Banyaknya jumlah pengguna tersebut menjadikan Indonesia berada pada urutan ke-7 negara dengan penggunaan *smartphone* aktif terbanyak (Emarketer, 2014).

Penggunaan *smartphone* dapat berdampak positif, dan negatif. Beberapa dampak positif penggunaan aplikasi pada *smartphone* adalah dapat membantu siswa memahami materi organ pernapasan (Perdana, Fitriasia, & Putra, 2012), dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa

(Matlubah, Anekawati, & Ngadi, 2016), serta teknologi VR berbasis *smartphone* memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media belajar bagi mahasiswa kedokteran (Herlambang & Aryoseto, 2016). Beberapa dampak positif dari *smartphone* tersebut juga dimanfaatkan oleh SMA Negeri 9 Semarang untuk mengembangkan dan meningkatkan literasi *e-library* dengan membaca buku melalui *smartphone* dengan durasi 20 menit.

Selain berdampak positif, penggunaan *smartphone* yang cukup lama dapat mengakibatkan penyakit fisik seperti sakit kepala, vertigo, kaku pada leher, mata kering dan *computer vision syndrome*, rasa sakit pada ibu jari dan pergelangan tangan, serta efek radiasi dari gelombang mikro *smartphone* (Jeko, 2015; Taneja, 2014). Selain itu, dapat mengakibatkan kecemasan saat tidak dapat menerima maupun mengirim pesan, insomnia, kecanduan *smartphone* atau *nomophobia*, bahkan delusi (Taneja, 2014).

Yuwanto (2010) berpendapat bahwa kecanduan *smartphone* sebagai perilaku keterikatan seseorang terhadap *smartphone* yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Menurut Kwon, dkk. (2018) kecanduan *smartphone* merupakan penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan tidak dapat dikendalikan disertai dengan masalah sosial. Dengan demikian, kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol penggunaan *smartphone* demi mendapatkan kepuasan tanpa menghiraukan konsekuensi negatif yang akan dihadapinya.

Salah satu survey yang dilakukan oleh *Science Direct* (Jeko, 2015) mengungkapkan bahwa 75% remaja awal di Korea menghabiskan waktu 5,4 jam sehari untuk menggunakan *smartphone* dan 25% pengguna *smartphone* di Asia mengalami kecanduan. Garmabrata dalam harian Liputan 6 melaporkan, pada 18 Januari 2018, 2 pelajar di Bondowoso didiagnosa mengalami kecanduan *smartphone* berat dan dirawat di RS Jiwa Bondowoso. Keduanya menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan, yaitu menjadi marah besar apabila tidak menggunakan *smartphone*, seperti membanting benda di sekitarnya, melukai diri sendiri, menjadi pemurung,

bahkan salah satunya mengidentifikasi dirinya sebagai seorang pembunuh.

Agusta (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kecanduan *smartphone* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal, faktor situasional, dan faktor sosial. Faktor internal ditandai dengan *self-control* dan *self-esteem* yang rendah, serta *sensation seeking* ketika menggunakan *smartphone* yang tinggi. Keadaan tersebut memungkinkan pengguna menghabiskan waktu yang banyak dalam menggunakan *smartphone*. Faktor eksternal, yaitu paparan iklan *smartphone* yang dapat memunculkan perilaku impulsif dalam membeli *smartphone*. Faktor situasional, yaitu faktor dimana seseorang merasa nyaman saat menggunakan *smartphone* ketika sedang dalam masalah. Serta faktor sosial, yaitu kebutuhan seseorang dalam interaksi sosial.

Penggunaan *smartphone* dimanfaatkan oleh berbagai usia, tanpa tekecuali remaja. Kondisi yang perlu diperhatikan, salah satu tugas perkembangan remaja adalah mencari identitas. Remaja berupaya untuk mendapatkan identitas tersebut melalui interaksi dengan remaja lain. Interaksi sosial dibutuhkan oleh remaja karena dengan interaksi sosial, remaja akan mendapatkan suatu keyakinan tentang siapa dirinya dan bagaimana perannya di lingkungan sosial. Teori perkembangan psikososial Erikson (dalam Santrock, 2012) menyebutkan bahwa remaja berada dalam masa pencarian identitas. Proses pencarian identitas tersebut oleh Marcia (dalam Santrock, 2012) dibagi menjadi empat status, yaitu *identity diffusion*, *identity foreclosure*, *identity moratorium*, serta *identity achievement*. Sebelum mencapai *identity achievement*, remaja akan mengalami kebingungan-kebingungan yang mengakibatkan remaja mengembangkan sikap konformitas.

Konformitas adalah kecenderungan remaja untuk menjadi sama atau sesuai dengan pendapat, nilai-nilai yang dianut, kesukaan, atau bahkan budaya teman sebayanya dapat disebut (Yusuf, 2017). Penelitian yang dilakukan Rahmayanthi (2017) menyimpulkan bahwa konformitas sering kali terjadi pada usia remaja karena pada tahap perkembangan ini remaja cenderung berkelompok. Dengan berkembangnya tren penggunaan

smartphone di kalangan remaja, memungkinkan remaja menggunakan *smartphone* tersebut agar dapat diterima oleh kelompok teman sebayanya.

Menurut Havighurst (dalam Yusuf, 2017) remaja harus memenuhi beberapa tugas perkembangan, yaitu mencapai hubungan yang lebih baik dengan teman sebaya daripada tahap perkembangan sebelumnya, mencapai peran sosial sesuai gender, menerima keadaan fisik dan memelihara fisiknya dengan baik, mencapai kemandirian emosional, mencapai kemandirian finansial, memilih dan mempersiapkan karier atau pekerjaan, mempersiapkan pernikahan dan kehidupan berumah tangga, mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara, serta mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial. Demi mencapai tugas perkembangan tersebut, remaja dituntut lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dibandingkan masa perkembangan sebelumnya.

Interaksi sosial remaja yang biasanya dilakukan dengan tatap muka, saat ini bisa dilakukan melalui teknologi digital. Segala kendala dalam berinteraksi secara langsung seperti jarak, waktu, biaya, bahkan bahasa dapat diatasi melalui teknologi digital. Penelitian yang dilakukan oleh Antonucci, Ajrouch, dan Manalel (2017) menyimpulkan bahwa teknologi yang berkembang saat ini dapat mengatasi hambatan dalam berinteraksi sosial. *Smartphone* sebagai salah satu teknologi digital yang lebih efektif untuk berinteraksi sosial, lebih banyak digunakan oleh masyarakat, sehingga penggunaan *smartphone* di Indonesia dari tahun ke tahun cenderung meningkat (Statista, 2018). Hal tersebut menjadikan penggunaan *smartphone* sebagai sebuah tren bergaul di kalangan remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Makawi (2016) menyimpulkan bahwa remaja lebih sering berkomunikasi dengan *smartphone* melalui fitur media sosial yang ada di dalamnya daripada berkomunikasi secara langsung karena anggapan bahwa menggunakan *smartphone* membuat remaja memiliki banyak teman.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Bimbingan Konseling di SMA Negeri 9 Semarang, menyatakan bahwa hampir seluruh siswa sekolah tersebut membawa dan

menggunakan *smartphone* ketika berada di lingkungan sekolah. Penggunaan *smartphone* tersebut tak hanya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, melainkan juga sebagai media hiburan dan interaksi sosial. Hasil observasi peneliti, interaksi sosial melalui *smartphone* yang dilakukan siswa di sekolah tersebut tak hanya melalui aplikasi *chatting* dan sosial media, melainkan juga melalui *mobile game* yang dimainkan secara bersama-sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Khang, Kim, dan Kim (2013) menyimpulkan bahwa seseorang menggunakan alat yang begitu populer agar dapat diakui kelompok teman sebayanya dan menghindari penolakan dari kelompok tersebut. Hasil penelitian Gifary dan Kurnia (2015) menyimpulkan bahwa *smartphone* menjadi bagian gaya hidup bagi mahasiswa serta salah satu tujuan penggunaannya untuk memperoleh pengakuan dari lingkungan sosial. Dengan demikian, *smartphone* yang sedang menjadi tren saat ini digunakan oleh remaja agar dapat diterima oleh kelompok teman sebayanya. Remaja berusaha untuk memperlihatkan eksistensi dirinya di dalam kelompok sosialnya dengan menggunakan *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Chen, dkk. (2017) menyimpulkan bahwa motif konformitas memiliki hubungan yang positif dengan kecanduan *smartphone*. Motif konformitas pada seseorang dapat memprediksi tingkat kecanduan *smartphone* yang dialami seseorang tersebut. Belum adanya penelitian tentang hubungan konformitas dengan kecanduan *smartphone* di Indonesia membuat peneliti tertarik untuk meneliti apakah terdapat hubungan antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti mengajukan hipotesis, yaitu terdapat hubungan positif antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang. Semakin tinggi tingkat konformitas, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang. Sebaliknya, semakin rendah tingkat konformitas, maka semakin rendah tingkat kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 1125 siswa SMA Negeri 9 Semarang. Subjek penelitian sebanyak 294 siswa yang ditentukan dengan metode *cluster random sampling*. Subjek penelitian terdiri dari 125 laki-laki dan 169 perempuan dengan rata-rata sampel berusia 16,5 tahun. Alat ukur yang digunakan berbentuk skala likert, yang terdiri dari 4 pilihan jawaban. Skala Konformitas disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Morton Deutsch dan Harold Gerard (Baron & Byrne, 2005; Myers, 2012; Sarwono & Meinarno, 2009), yaitu pengaruh normatif (*normative influence*) dan pengaruh informasional (*informational influence*), terdiri dari 19 aitem dengan nilai koefisien reliabilitas $\alpha=0,811$. Skala Kecanduan *Smartphone* disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Kwon dkk. (2013), yaitu *daily-life disturbance, positive anticipation, withdrawal, cyberspace-oriented relationship, overuse, tolerance*, terdiri dari 26 aitem dengan nilai koefisien reliabilitas $\alpha=0,882$. Metode analisis data yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman's Rho*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.
Uji Normalitas

Variabel Konformitas dan Kecanduan <i>Smartphone</i>			
Variabel	Kolmogorov-Smirnov	p	Bentuk
Konformitas	0,055	0,030	Tidak normal
Kecanduan <i>Smartphone</i>	0,038	0,200	Normal

Berdasarkan uji normalitas variabel konformitas diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* 0,055 dengan signifikansi $p = 0,030$ ($p < 0,05$) dan kecanduan *smartphone* memperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* 0,038 dengan signifikansi $p = 0,200$ ($p > 0,05$). Hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa variabel konformitas memiliki distribusi yang tidak normal dan variabel kecanduan *smartphone* memiliki distribusi yang normal.

Tabel 2.

Uji Linieritas Konformitas dan Kecanduan *Smartphone*

Hubungan Variabel	Nilai F	Signifikansi $p < 0,05$	Keterangan
Konformitas dengan Kecanduan <i>Smartphone</i>	88,220	0,000	Linier

Berdasarkan hasil uji linieritas menunjukkan bahwa hubungan antara variabel konformitas dan kecanduan *smartphone* menghasilkan nilai F = 88,220 dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antardua variabel linier.

Berdasarkan hasil uji korelasi *Spearman's rho* menunjukkan besarnya koefisien korelasi antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* sebesar 0,466 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai signifikansi korelasi $p = 0,000$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dengan kecanduan *smartphone*. Koefisien korelasi dengan nilai positif menunjukkan bahwa arah hubungan antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* adalah positif. Hasil uji korelasi tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian, yaitu terdapat hubungan positif antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang dapat diterima.

Tabel 3.

Uji Hipotesis Konformitas dan Kecanduan *Smartphone*

	Konformitas	Kecanduan <i>Smartphone</i>
Spearman's rho	Konformitas	1,000
	Kecanduan <i>Smartphone</i>	0,466
Correlation	Konformitas	-
	Kecanduan <i>Smartphone</i>	0,000
Sig. (2 tailed)	Konformitas	294
	Kecanduan <i>Smartphone</i>	294
N	Konformitas	294
	Kecanduan <i>Smartphone</i>	294

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa, semakin tinggi tingkat konformitas yang dimiliki, maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang. Sebaliknya, semakin rendah tingkat konformitas yang dimiliki, maka semakin rendah pula tingkat kecanduan

smartphone pada siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan positif antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang diterima.

Hubungan antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chen, dkk. (2017) bahwa motif konformitas memiliki hubungan yang positif dengan kecanduan *smartphone*. Motif konformitas menekankan pada kebutuhan seseorang untuk menghindari penolakan teman sebaya. Seseorang dengan konformitas yang tinggi, kemudian akan terus menerus menggunakan *smartphone* untuk menghindari penolakan kelompok teman sebaya, sehingga dapat mengalami kecanduan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* di kalangan remaja tidak terlepas dari adanya revolusi teknologi yang sedang berjalan pada era Revolusi Industri 4.0 ini. Menurut Prasetyo dan Sutopo (2018), Revolusi Industri 4.0 merupakan era industri ketika seluruh entitas yang ada di dalam industri tersebut dapat saling berkomunikasi kapan saja dengan memanfaatkan teknologi internet dan CPS (*Cyber Physical System*) untuk tercapainya kreasi nilai baru ataupun optimasi nilai yang sudah ada dari setiap proses industri. Sidik, dalam CNBC Indonesia melaporkan pada 20 Januari 2019 bahwa revolusi teknologi yang sedang berlangsung pada era Revolusi Industri 4.0 secara drastis akan mengubah cara individu, perusahaan, bahkan pemerintah bekerja, yang pada akhirnya mengarah pada transformasi masyarakat seperti revolusi industri sebelumnya. Oleh karenanya, penggunaan *smartphone* di kalangan remaja menjadi sebuah kebutuhan untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari termasuk dalam bidang pendidikan.

Kurikulum yang digunakan oleh satuan pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Pemanfaatan teknologi pada pendidikan di Kurikulum 2013 ini sangat ditekankan. Salah satunya bentuknya adalah *e-learning*, yaitu konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Halili (2017) menyimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Yogyakarta merasa terbantu dengan penggunaan *e-learning* pada mata pelajaran PPKN. Sejalan dengan hasil penelitian Yusuf

(2016) yang menyimpulkan bahwa *e-learning* moodle dapat membantu guru dalam pembelajaran juga membantu proses belajar mengajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Metode *e-learning* tak hanya digunakan dalam lingkup sekolah formal, tetapi juga dalam sekolah nonformal seperti Ruangguru, Zenius, dan Quipper. Ketiganya dapat diakses melalui *smartphone*, kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, remaja menggunakan *smartphone* tak hanya untuk hiburan semata, melainkan untuk mengasah pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas remaja.

Menurut Yuwanto (2010) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *smartphone* pada seseorang, salah satunya adalah faktor sosial. Faktor tersebut terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* merupakan perilaku yang dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi seseorang yang dipengaruhi oleh orang lain, sedangkan *connected presence* merupakan perilaku berinteraksi yang berasal dari dalam diri sendiri. Dengan demikian, adanya Revolusi Industri 4.0 serta berlakunya Kurikulum 2013 mempengaruhi kebutuhan berinteraksi remaja dengan menggunakan *smartphone*.

Penelitian yang dilakukan oleh Udiarto (2019) yang menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas dengan kecanduan internet pada siswa SMA di Temanggung. Semakin tinggi konformitas, maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan internet pada siswa SMA di Temanggung. Dengan demikian, konformitas yang terbentuk pada remaja dan hubungannya dengan penggunaan teknologi merupakan konformitas dalam segi positif. Remaja memanfaatkannya tak hanya sebagai sarana hiburan, melainkan untuk menambah pengetahuan, keterampilan, juga kreativitas melalui aplikasi pembelajaran yang telah disebutkan di atas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Makawi (2016) yang menggambarkan bahwa penggunaan *smartphone* dalam interaksi sosial pada remaja awal bertujuan untuk berbagi informasi dan pengetahuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif

antara konformitas dengan kecanduan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 9 Semarang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu semakin tinggi konformitas, maka semakin tinggi kecanduan *smartphone* dan semakin rendah konformitas, maka semakin rendah kecanduan *smartphone* terbukti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konformitas yang tinggi dapat memprediksi tingkat kecanduan *smartphone* tinggi pada siswa. Dengan demikian, diharapkan pihak sekolah dapat memberikan edukasi bagi siswa tentang penggunaan *smartphone* yang baik dan bijak serta dapat membuat kebijakan yang tegas pada siswa dalam penggunaan *smartphone* selama di sekolah agar dapat digunakan dengan semestinya.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat instrumen penelitian yang lebih sesuai dengan aspek-aspek yang membentuk variabel agar lebih bisa mengungkapkan fenomena yang ada dengan variabel yang diteliti. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan bisa membuat instrument penelitian yang mudah dipahami oleh subjek. Peneliti selanjutnya diharapkan mengambil sampel dari jurusan-jurusan yang ada di tempat penelitian, agar hasil penelitian dapat merepresentasikan kondisi siswa yang ada dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan *smartphone* pada siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 86–96
- Antonucci, T. C., Ajrouch, K. J., & Manalel, J. A. (2017). Social relations and technology : continuity, context, and change. *Innovation in Aging*, 1(3), 1–9.
<https://doi.org/10.1093/geroni/igx029>
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Chen, C., Zhang, K. Z. K., Gong, X., Zhao, S. J., Matthew, K. O., & Liang, L. (2017). Examining the effects of motives and gender differences on *smartphone* addiction. *Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.07.002>
- Emarketer. (2014). 2 Billion consumers worldwide to get smart(phones) by 2016. Diunduh dari <https://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694>
- Garmabrata, G. (2018). Kecanduan *smartphone*, begini kondisi 2 remaja di RS Jiwa Bondowoso. Diunduh dari <https://www.liputan6.com/news/read/3230544/kecanduan-smartphone-begini-kondisi-2-remaja-di-rs-jiwa-bondowoso>
- Gifary, S., & Kurnia, I. (2015). Intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi. *Jurnal Sositoknologi*, 14(2), 170–178.
- Herlambang, P. M., & Aryoseto, L. (2016). Potensi virtual reality berbasis *smartphone* sebagai media belajar mahasiswa kedokteran. *Cermin Dunia Kedokteran*, 43(6), 412–415.
- Jeko. (2015). Makin banyak remaja di Asia yang kecanduan *smartphone*. Diunduh dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/2329307/makin-banyak-remaja-di-asia-yang-kecanduan-smartphone>
- Khang, H., Kim, J. K., & Kim, Y. (2013). Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: the internet, mobile phones, and video games. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2416–2424.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.05.027>
- Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). The *smartphone* addiction scale : development and validation of a short version for adolescents. *PLoS ONE*, 8(12).
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Kwon, M., dkk. (2013). Development and validation of a *smartphone* addiction scale

- (sas). *PLoS ONE*, 8(2).
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Makawi, F. (2016). *Penggunaan smartphone dalam interaksi sosial di kalangan remaja awal*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UIN Syarif Hidayatullah.
- Matlubah, H., Anekawati, A., & Ngadi. (2016). Aplikasi mobile learning berbasis smarphone android sebagai sumber belajar mahasiswa program studi Pendidikan IPA Universitas Wiraraja Sumenep. *Jurnal Lentera Sains*, 6(2), 85–98.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Perdana, M. Y., Fitriasia, Y., & Putra, Y. E. (2012). Aplikasi augmented reality pembelajaran organ pernapasan manusia pada smartphone android. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 1(1).
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 17–26.
<https://doi.org/10.14710/jati.13.1.17-26>
- Rahmayanthi, R. (2017). Konformitas teman sebaya dalam perspektif multikultural. *Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*, 1(1), 71–82.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development* (13th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sidik, S. (2019). Jadi isu utama di Davos, apa itu revolusi industri 4.0?. Diunduh dari <https://www.cnbcindonesia.com/news/20190120194411-4-51502/jadi-isu-utama-di-davos-apa-itu-revolusi-industri-40>
- Statista. (2018). Jumlah pengguna smartphone di seluruh dunia dari 2014-2020. Diunduh dari <https://teknologi.id/insight/jumlah-pengguna-smartphone-di-seluruh-dunia-dari-2014-2020/>
- Taneja, C. (2014). The psychology of excessive cellular phone use. *Delhi Psychiatry Journal*, 17(2), 448-451.
- Udiarto, F. E. (2019). *Hubungan konformitas teman sebaya dan kontrol diri dengan kecanduan internet pada siswa SMA di Temanggung*. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Diunduh dari <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/5298/>
- Wahyuni, Y. T., & Halili. (2017). Implementasi e-learning pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas XI di SMA Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*, 419–430.
- We Are Social. (2017). Pengguna ponsel indonesia mencapai 142% dari populasi. Diunduh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/08/29/pengguna-ponsel-indonesia-mencapai-142-dari-populasi#>
- Yusuf, A. R. (2016). Penerapan e-learning sebagai penunjang pembelajaran berbasis Kurikulum 2013. *Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informatika (SELISIK 2016)*, 225–229.
- Yusuf, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuwanto, L. (2010). Mobile phone addict. *Jurnal Elektronik Ubaya*. Diunduh dari http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html