

**PENGARUH *SMARTPHONE* ADIKSION TERHADAP
KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA
DALAM KELUAGA DI DESA PAYA BILI
DUA KECAMATAN PEUDAWA
KABUPATEN ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana keperawatan

Disusun Oleh :

**MAULIDA RAHMI
NIM :1812210050**



**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022**

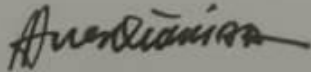
PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH *SMARTPHONE ADIKSION* TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL REMAJA DALAM KELUAGA DI DESA PAYA
BILI DUA KECAMATAN PEUDAWA KABUPATEN
ACEH TIMUR

Skripsi Ini Telah Selesai Disetujui Untuk Di pertahankan Dihadapan
Tim Penguji Proposal Skripsi Program Studi Sarjana Keperawatan
Fakultas Sains Teknologi Dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

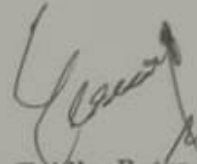
Banda Aceh, 08 September 2022

Pembimbing I



(Dr. Drs. Musdiani, M.Pd)
NIDN. 0031126364

Pembimbing II



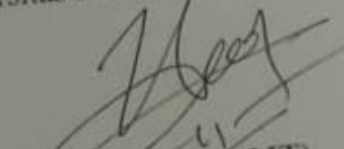
(Ns. Eridha Putra, M.Kep)
NIDN.1313059002

Mengetahui
Ketua prodi S1 Keperawatan



(Mahruri Saputra, S.Kep.,Ns.,M.Kep)
NIDN.1309028903

Mengetahui
Dekan Fakultas Sains Teknologi Dan Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Uly Mazakir, MT
NIDN.0127027902

DAFTAR ISI

Halaman Judul	0
Halaman Persetujuan	i
Abstrak	iii
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1 latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Konsep Dasar <i>Smartphone</i>	8
2.1.1.1 Pengertian <i>Smartphone</i>	8
2.1.1.2 Fungsi <i>Smartphone</i>	8
2.1.1.3 Faktor mempengaruhi <i>Smartphone</i>	9
2.1.1.4 Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	9
2.1.1.5 Dampa positif dan negatif <i>Smartphone</i>	10
2.1.2 Konsep <i>Addiksi Smartphone</i>	11
2.1.2.1 Pengertian <i>Addiksi Smartphone</i>	11
2.1.2.2 Aspek <i>Addiksi Smartphone</i>	12
2.1.2.3 Dampak <i>Addiksi Smartphone</i>	14
2.1.3 Konsep Komunikasi Interpersonal.....	15
2.1.3.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal	15
2.1.3.2 Faktor- Faktor Komunikasi Interpersonal	16
2.1.3.3 Kualitas Komunikasi Interpersonal.....	17
2.1.4 Konsep Remaja.....	19
2.1.4.1 Pengertian Remaja	19
2.1.4.2 Batasa Usia Remaja.....	19
2.1.4.3 Ciri- cirri Remaja	20
2.1.4.4 Tugas Perkembangan Remaja.....	21
2.1.4.5 Perubahan Fisik Remaja	21
2.4 Kerangka Berpikir	22
2.5 Kerangka Konsep.....	23

2.6 Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	24
3.2.1 Tempat	24
3.2.1 Waktu penelitian	24
3.3 Populasi dan Sampel.....	24
3.3.1 Populasi.....	24
3.3.2 Sampel.....	25
3.3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi	25
3.4 Variabel Penelitian	25
3.4.1 Variabel Independen	26
3.4.2 Variabel Dependent	26
3.5 Definisi Penelitian.....	26
3.6 Instrumen Penelitian.....	27
3.7 Validitas dan Reabilitas.....	29
3.7.1 Validitas	29
3.7.2 Reabilitas	29
3.8 Prosedur Pengumpulan Data.....	30
3.8.1 Data Primer	30
3.8.1 Data Sekunder	30
3.9 Pengolahan dan Analisis Data	31
3.9.1 Pengolahan Data	31
3.9.1 Analisis Data.....	31
3.10 Etika Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Hasil Penelitian	34
4.2. Pembahasan Penelitian	38
4.3. Keterbatasan Penelitian	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone merupakan perlengkapan yang penting dalam kehidupan modern sekarang ini yang memudahkan penggunanya untuk menyelesaikan urusan baik pribadi, social, pekerjaan, dan pendidikan. Namun demikian *smartphone* tidak selalu memberikan dampak positif ketika digunakan secara berlebihan dari segi waktu ataupun penyalahgunaan fungsi. Kasus adiksi game online merupakan dampak negative yang mengancam kesejahteraan psikologis pengguna (Linda, 2019)

Berdasarkan data dari *We Are Social* (2020), menunjukkan bahwa dari total populasi manusia di seluruh dunia sebanyak 7,75 miliar orang, sebesar 67% dari populasi tersebut adalah pengguna *smartphone* dengan angka 5,19 miliar pengguna *smartphone*. Dan dari 5,19 miliar pengguna *smartphone* tersebut 59% adalah pengguna internet dengan angka 4,54 miliar pengguna internet. Berdasarkan data yang didapatkan dari *We Are Social* (2020) menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia sangat banyak hingga melebihi total populasi penduduknya, dimana total populasi di Indonesia pada tahun 2021 sebanyak 274,9 juta orang dan pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 345,3 juta unit atau sebesar 125,6% dari total populasi. Dari data di atas juga dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat Indonesia yang memiliki lebih dari 1 *smartphone*.

Menurut Newzoo (2020) menunjukkan bahwa pengguna ponsel pintar (*smartphone*) terbesar berada di Tiongkok pada 2020. Jumlahnya mencapai

953,55 juta pengguna dengan frekuensi pemakaian minimum sebulan sekali. Padahal, penetrasi *smartphone* di Negeri Tirai Bambu baru menjangkau 66% penduduknya. Posisi Tiongkok disusul oleh India dengan 492,78 juta pengguna *smartphone* pada tahun lalu. Penetrasi *smartphone* di Negeri Bollywood itu baru sebesar 35,4% dari total populasi. Setelahnya ada Amerika Serikat dengan 273,76 juta pengguna *smartphone*. Penetrasi *smartphone* di AS mencapai 82,2% dari total populasi. Kemudian, Indonesia menempati posisi keempat dengan 170,4 juta pengguna *smartphone*. Penetrasi *smartphone* di dalam negeri telah mencapai 61,7% dari total populasi.

Hasil survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI, 2018) tahun 2018 menunjukkan bahwa pengguna internet palingbanyak mengakses melalui *smartphone* , dan pengguna internet terbesar adalahremaja usia 15-19 tahun yang mencapai 91% dari kelompok usia tersebut. Data inimenunjukkan bahwa potensi munculnya permasalahan adiksi *smartphone* diIndonesia, khususnya pada remaja, menjadi semakin besar.

Badan Pusat Statistik merilis catalog Statistic Telekomunikasi Indonesia pada tahun 2019. BPS menyebutkan bahwa perkembangan pengguna telpon seluler di Indonesia meningkat menjadi sekitar 65,53% (341,28 juta pelanggan) pada tahun 2019 yang mana sebelumnya baru tercapai 38,05% pada tahun 2010. Sedangkan perkembangan kepemilikan komputer di rumah tangga meningkat menjadi sekitar 18,78% pada tahun 2019 naik jika dibandingkan pada tahun 2012 yang hanya 14,86% (BPS, 2019).

Permasalahan penggunaan *smartphone* menurut Billieux (2013) adalah ketidakmampuan untuk mengatur penggunaan *smartphone* sehingga memberikan konsekuensi negative pada kehidupan sehari-hari. Sama halnya dengan adiksi zat kimia, adiksi *smartphone* juga ditandai dengan kurangnya kemampuan untuk control diri, toleransi, ketergantungan, kecemasan untuk berinteraksi, perubahan pola pikir, gangguan dalam aktivitas sehari-hari, tidur dan relasi social (SimoSanz,et al, 2018).

Meskipun perubahan teknologi komunikasi ini membawa dampak positif kepada masyarakat dalam hal kehidupan sosial, hal ini juga membawa dampak negatif. Dampak negatif dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi ini adalah menurunnya kepedulian masyarakat terhadap orang-orang yang ada disekitarnya. Sering dijumpai sekumpulan pemuda, duduk dalam satu perkumpulan, duduk bersama-sama tetapi tidak saling berbincang, mereka seakan-akan sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing untuk bercengkrama dengan orang lain yang jaraknya lebih jauh dibanding teman yang sedang berada di dekatnya. Hal ini menimbulkan dampak buruk dalam berinteraksi interpersonal secara langsung juga dapat merusak psikologis seseorang tersebut, beriringnya waktu seseorang akan sulit menjalin komunikasi tatap muka dan membangun relasi dengan orang-orang disekitarnya (Sri Maulidar, 2017).

Komunikasi interpersonal sangat penting karena prosesnya berlangsung secara dialogis. Para komunikan saling bergantian dalam berbicara dan mendengarkan sehingga munculnya saling menghormati dan empati. Hal tersebut bukan didasarkan pada status sosial namun dari kemanusiaan yang memiliki hak

dan kewajiban untuk dihargai dan dihormati sebagai manusia (Saudia, 2013).

Menurut Kaunt (2013), individu yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan akan mengalami *short attention span* atau gangguan pemusatan perhatian. Intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi di khawatirkan akan menimbulkan perilaku adiktif, dan dikhawatirkan dapat mengganggu perkembangan potensi anak secara maksimal, terutama dalam aspek keterampilan komunikasi interpersonal yang dapat berdampak pada rutinitas sehari-harinya.

Berdasarkan penelitian oleh Subekti (2015) komunikasi interpersonal dapat membantu manusia dalam proses menyampaikan kebutuhan interpersonal dan memahami orang lain. Komunikasi interpersonal lebih efektif ketika salah satu komunikator dapat menyampaikan dengan media/bahasa yang tepat. Menurut Maulana&Gumelar (2013) mengatakan bahwa komunikasi yang paling efektif dalam komunikasi interpersonal terutama mengekspresikan perasaan, terjadi ketika tidak ada media yang mengganggu kejelasan pesan atau penundaan *feedback* penerima pesan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Abadi, Sukmawan & Utari (2013) mengatakan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* dapat memengaruhi perkembangan komunikasi menunjukkan bahwa hubungan sosial di dunia maya dalam sarana media sosial memberikan pengaruh bagi komunikasi masyarakat pada komunikasi tatap muka mereka.

Penelitian sebelumnya menurut Asmaya (2015) menjelaskan bahwa pengguna juga merupakan makhluk sosial yang banyak melakukan interaksi dengan lingkungannya. Karena mereka memiliki dan menggunakan media sosial

sehingga lupa dengan orang disekitarnya karena memiliki banyak teman di dunia maya. Selain itu seringnya menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial untuk berkomunikasi maka berkurangnya interaksi mereka secara tatap muka, mereka menganggap bahwa berkomunikasi melalui media sosial lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 14 sampai 16 Maret 2021 didapatkan hasil bahwa total remaja yang menggunakan *smartpone* di desa Paya Bili Dua Kecamatan Peudawa Kabupaten Aceh Timur sebesar 50 orang. Hasil wawancara dengan orang tua dan remaja didapatkan 6 dari 10 orang tua mengatakan anaknya bermain *smartphone* dengan durasi lama bahkan lebih dari 6 jam perhari, serta sering bermain *smartphone* diluar rumah seperti di warung kopi yang berbasis internet (wifizone), serta 4 diantaranya mengatakan anaknya masih bermain *smarphone* dalam batas wajar serta masih dalam pengawasan orang tua. Selanjutnya dari total keseluruhan orang tua yang telah diwawancarai oleh penulis didapatkan hasil bahwa dengan adanya *smartphone* mengakibatkan komunikasi interpersonal mereka semakin singkat dan terhambat karena anak terlalu mementingkan *smartphone* mereka daripada berkumpul dengan keluarga. Selanjutnya penulis mendapatkan hasil bahwa dari 10 remaja yang telah diwawacarai 7 diantaranya mengatakan menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* dan bermain media sosial seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram* dan *tiktok*, serta 3 diantaranya mengatakan menggunakan *smartphone* hanya untuk keperluan belajar dan mencari tugas serta diwaktu luang bermain media sosial.

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti apakah ada “pengaruh *smartphone adiksi* terhadap komunikasi interpersonal remaja dalam keluarga di desa Paya Bili Dua Kecamatan Peudawa Kabupaten Aceh Timur tahun 2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melihat apakah ada pengaruh *smartphone adiksi* terhadap komunikasi interpersonal remaja dalam keluarga di desa Paya Bili Dua Kecamatan Peudawa Kabupaten Aceh Timur tahun 2022 ?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *smartphone adiksi* terhadap komunikasi interpersonal remaja dalam keluarga di desa Paya Bili Dua Kecamatan Peudawa Kabupaten Aceh Timur tahun 2022.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengetahui penggunaan *smartphone adiksi* di desa Paya Bili Dua Kecamatan Peudawa Kabupaten Aceh Timur tahun 2022
- 2) Untuk mengetahui komunikasi interpersonal remaja dalam keluarga di desa Paya Bili Dua Kecamatan Peudawa Kabupaten Aceh Timur tahun 2022
- 3) Untuk mengetahui pengaruh *smartphone adiksi* terhadap komunikasi interpersonal remaja dalam keluarga di desa Paya Bili Dua Kecamatan Peudawa Kabupaten Aceh Timur tahun 2022

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi masukan serta informasi bagi orang tua dan remaja di desa Paya Bili Dua dalam memanfaatkan smartphone dengan bijak serta meningkatkan komunikasi interpersonal yang lebih baik

1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan sebagai bahan acuan dan literatur untuk mahasiswa untuk memperdalam ilmu pada penggunaan smatphone

1.4.3 Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi responden sebagai sarana edukasi untuk memperbaiki perilaku remaja dalam menggunakan smartphone ke arah yang lebih bermanfaat.

1.4.4 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan smartphone serta dampak terhadap kesehatan.

1.4.5 Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan penelitian lanjutan tentang pengaruh smartphone dengan variabel dan jenis penelitian lain, untuk tercapainya hasil yang optimal