

FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB SISWA KECANDUAN HANDPHONE STUDI DESKRIPTIF PADA SISWA DI SMP NEGERI 13 KOTA BENGKULU

Rahmy Lestari, Ilawaty Sulian
Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
rahmylestari17@gmail.com, illawatysulian@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab siswa kecanduan handpone di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sampel penelitian sebanyak 108 orang siswa. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner kecanduan handpone dan kuesioner faktor-faktor penyebab kecanduan handpone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 4 faktor kecanduan handpone, faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan adalah tingkat sensation seeking yang rendah dan kontrol diri yang rendah. Faktor situasional yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan handpone adalah faktor kejenuhan belajar. Faktor sosial yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan handpone adalah faktor conneted presence. Faktor eksternal yang menjadi penyebab siswa kecanduan adalah faktor media.

Kata kunci : kecanduan handpone

FACTORS THAT CAUSE STUDENTS TO BE ADDICTED TO HANDPHONE (A DESCRIPTIVE STUDY AT JUNIOR HIGH SCHOOL 13 AT BENGKULU CITY)

ABSTRACT

This research was conducted to find out the factors that cause students to be addicted to handpone at junior high school 13 at Bengkulu City. This research using descriptive quantitative method. The sample of this research consist of 108 students. The sample was taken by using purposive sampling technique. The instrument of this research is questionnaire. The questionnaire is about the students to be addicted to handpone and factors that cause students to be addicted to handpone. The findings show that, there are four factor about addicted to handpone. Internal factors that are the main cause of student addiction are low levels of sensation seeking and low self control. Situational factors which are the main causes of handpone addiction students are factors of learning saturation. The social factors that are the main cause of students addicted to handpone is the connected presence factor. The external factors that cause students to become addicted are media factors.

Keywords : handpone addiction

Pendahuluan

Di era globalisasi dewasa ini, manusia secara terus menerus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan dalam bidang komunikasi dapat kita lihat pada perkembangan telepon genggam atau yang kita sebut dengan *handphone*. *Handphone* pada abad ini merupakan suatu kebutuhan, setiap orang memilikinya. Menurut Mayangsari (dalam Jaza A, Amalia Roza, Yolivia I: 2013) Telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah alat yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi (seperti menelpon atau sms) juga didalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal digital Assistent*) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Kemudahan yang ada pada *handphone* ini menjadikannya alat komunikasi yang dibutuhkan setiap orang.

Handphone dimiliki hampir di setiap kalangan, baik *handphone* dalam kategori *smartphone* atau *handphone* biasa. Pada awalnya *handphone* hanya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan khusus (seperti kepentingan bisnis) agar memudahkan pekerjaannya. Namun dalam perkembangannya, *handphone* telah dimiliki semua orang dalam setiap kalangan termasuk siswa. Setiap siswa memiliki *handphone* dan hampir seluruh siswa memiliki *smartphone*. Alasannya agar mudah berkomunikasi, tidak ketinggalan zaman dan tidak ketinggalan informasi. Sekarang, *handphone* menjadi perbincangan karena pesatnya perkembangan *handphone* itu sendiri dan dampak-dampak yang ditimbulkan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi membawa dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Menurut Mohamad (2015:5) *handphone* dapat bermanfaat dikalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. *Handphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini. *Handphone* yang mereka miliki umumnya untuk *sms*-an, memainkan game, mendengarkan musik, menonton video serta menggunakan sosial media. Hal tersebut bisa saja menurunkan prestasi belajar dan mengganggu aktivitas belajar. Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa dampak positif maupun negatif dari penggunaan *handphone* tergantung pada diri siswa masing-masing. Apakah *handphone* akan membawa manfaat atau membawa dampak buruk, siswalah yang menentukan. Namun, tak sedikit siswa yang terjebak ke dalam dampak negatif *handphone* karena terlena pada aplikasi yang ditawarkan.

Salah satu dampak negatif yang paling terasa oleh siswa adalah kecanduan. Kecanduan *handphone* menyebabkan siswa menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *handphone* dan tidak dapat melepaskan dirinya dari *handphone*. Siswa yang kecanduan *handphone* pada umumnya menggunakan *handphone* yang tersambung ke internet (*smartphone*). *While the concept of internet addiction was in the foreground about ten years ago, nowadays it is replaced by the concept of smartphone addiction* (Kwon., et al, 2013 dalam Akin et. al, 2014:75). Berdasarkan pernyataan di atas, kecanduan internet yang 10 tahun lalu telah menjadi perbincangan utama, sekarang digantikan oleh konsep kecanduan *smartphone*.

Siswa yang kecanduan *handphone* tidak mampu mengontrol dirinya dengan baik, sehingga mengganggu aktivitasnya sehari-hari khususnya aktivitas belajar di rumah dan di sekolah. Konsentrasi siswa menjadi turun akibat penggunaan *handphone* yang tidak bijak. *Although not defined completely, smartphone addiction is characterized by uncontrolled usage, negligence of daily activities and constantly checking the phone as in other types of addiction* (Kwon., et al 2013 dalam Akin., et al, 2014: 75). Artinya yang digolongkan dalam kecanduan *smartphone* adalah pemakaian yang tak terkendali, kelalaian dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari dan secara konstan memeriksa *handphone*-nya. Siswa yang kecanduan *handphone* memiliki masalah yang besar dalam mengelola diri dengan baik. Jika dilakukan secara terus-menerus tanpa ada kesadaran untuk berubah, maka akan menjadi kebiasaan (perilaku yang tidak baik).

Leung (dalam Sutanto, 2016:3) melakukan penelitian yang tujuannya untuk mengetahui simtom-simtom kecanduan telepon genggam dan menyusun alat ukur kecanduan telepon genggam (*Mobile Phone Addiction Index/MPAI*). Penelitian ini menghasilkan beberapa ciri kecanduan telepon genggam. Ciri tersebut antara lain: a. *Inability to control craving* (ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam), b. *Anxiety and feeling lost* (kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam), c. *Withdrawal and escape* (menarik diri dan melarikan diri, artinya telepon genggam digunakan sebagai sarana pengalihan diri saat mengalami kesepian atau masalah), d. *Productivity loss* (kehilangan produktivitas).

Seperti yang terjadi pada siswa di SMP N 13 Kota Bengkulu. Siswa di sekolah tersebut diperbolehkan membawa *handphone* untuk kepentingan belajar dan komunikasi dengan orang tua. Namun beberapa siswa tidak dapat menggunakan *handphone*-nya sesuai kebutuhan. Siswa tersebut bermain *handphone* secara diam-diam ketika pelajaran sedang berlangsung. Ada

beberapa siswa yang tertangkap membuka *handphone*-nya saat pelajaran sedang berlangsung dan akhirnya mengakibatkan terganggunya waktu pembelajaran. Kemudian, *handphone* siswa disita sebagai bentuk hukuman dan siswa tersebut mendapatkan tindak lanjut dari guru yang sedang mengajar, wali kelas ataupun guru Bimbingan dan Konseling.

Dari pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Faktor-faktor penyebab Siswa Kecanduan *Handphone* Studi Deskriptif pada Siswa SMP Negeri 13 Kota Bengkulu”.

Metode Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif . Penelitian deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara mendetail (Yusuf, 2010). Data deskriptif akan menghasilkan kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* menentukan sampel berdasarkan pada kriteria tertentu. Sampling purposif (*Purposive Sampling*) merupakan teknik penarikan sampel yang didasarkan pada ciri atau karakteristik (tujuan) yang ditetapkan oleh peneliti sebelumnya (Dantes, 2012:46).

Menurut Sugiyono (2013:118) sampel sering didefinisikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII dan kelas VIII yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi.

Prosedur pengambilan subyek penelitian melalui pemberian angket kecanduan *handphone*. Angket kecanduan *handphone* diberikan kepada seluruh kelas VII dan kelas VIII. Setelah diberikan angket kecanduan *handphone* maka didapatkan 108 siswa dengan tingkat kecanduan *handphone* yang tinggi berdasarkan hasil dari pengolahan angket tersebut.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Menurut Sugiyono (2012:142) kuesioner adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dapat berupa pernyataan atau pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden baik secara langsung maupun lewat pos atau internet.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut Hadiwinarto (2009:128), skala sikap yang terkenal adalah Skala Likert yang menggunakan lima skala, yakni: sangat setuju, setuju, tidak memiliki pendapat atau netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam penelitian alternatif jawaban menggunakan skala Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Ragu-ragu (R), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Hasil dan Pembahasan

Gambaran karakteristik responden pada penelitian ini dibedakan menjadi perbedaan kelas, dan disajikan dalam bentuk tabel jumlah serta persentase.

Tabel 1
Distribusi Responden Berdasarkan Perbedaan
Kelas di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu

Kelas	Jumlah (orang)	Jumlah Per Kelas	Persentase (%)
7a	7	30	23%
7b	8	30	27%
7c	11	30	37%
7d	9	30	30%
7e	9	30	30%
8a	13	29	45%
8b	12	30	40%
8c	12	30	40%
8d	14	30	47%
8e	13	30	43%
Total	108	299	

Tabel tersebut menjelaskan tentang distribusi responden berdasarkan perbedaan kelas secara keseluruhan di SMP Negeri 1 Kota Bengkulu dengan jumlah responden 108 siswa.

Perbedaan faktor penyebab kecanduan *handphone* siswa selanjutnya dilihat dari asal kelas. Populasi sampel di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu yang dijadikan objek penelitian adalah 10 kelas. Dari 10 kelas diambil sampel percobaan, dengan melihat nilai kecanduan yang paling besar. Sehingga, didapatkan beberapa responden.

Terlihat bahwa untuk responden kelas 7a responden berjumlah 7 orang dengan persentasi 23%, selanjutnya kelas 7b berjumlah 8 orang dengan persentasi 27%. Untuk kelas 7c, siswa yang menjadi objek penelitian berjumlah 11 orang, persentasi senilai 37%. Kemudian, untuk kelas 7d

dan kelas 7e, jumlah siswa yang menjadi objek penelitian adalah sebanyak 9 siswa dengan persentasi 30%.

Subjek penelitian kelas 8, kelas 8a berjumlah 13 orang dengan persentasi 45%. Kelas 8b dan 8c berjumlah masing-masing 12 siswa dengan persentasi 40%. Selanjutnya kelas 8d jumlah siswa berjumlah 12 siswa persentasinya senilai 47%, terakhir kelas 8e berjumlah 13 siswa dengan persentasi 43%.

Faktor internal penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas akan disajikan dalam bentuk tabel jumlah dan persentase.

Tabel 2
Distribusi Faktor internal penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu

No	Kelas		Internal		
			Sensation Seeking	Self-Esteem	Kontrol Diri
1	7a	skor	35	57	44
		%	50%	54%	63%
2	7b	skor	60	87	58
		%	75%	73%	73%
3	7c	skor	82	114	77
		%	75%	69%	70%
4	7d	skor	59	90	66
		%	66%	67%	73%
5	7e	skor	68	78	67
		%	76%	58%	74%
6	8a	skor	97	157	83
		%	75%	81%	64%
7	8b	skor	87	110	82
		%	73%	61%	68%
8	8c	skor	84	134	88
		%	70%	74%	73%
9	8d	skor	108	154	111
		%	77%	73%	79%
10	8e	skor	102	142	89
		%	76%	73%	68%
RATA-RATA		%	71%	68%	71%

Tabel 2 menjelaskan tentang distibusi responden Faktor internal penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas dengan jumlah responden 108 siswa. Untuk faktor *Sensation Seeking* terlihat bahwa kelas 7a dengan jumlas skor total sebesar 35 persentasi 50%. Selanjutnya kelas 7b dengan jumlah skor total 60 persentasi 75%. Untuk

kelas 7c, skor total yang didapat adalah 8a dengan persentasi senilai 75%, kelas 7d memperoleh skor total 59 memiliki nilai persentasi 66% dan yang terakhir di kelas 7, yakni kelas 7e memperoleh nilai total 68 dengan persentasi 76%. Skor ini didapatkan dari hasil yang telah di dapatkan pada pengolahan excel.

Pada kelas 8, yang memiliki persentasi paling tinggi adalah kelas 8d dengan persentasi 77% dengan skor total 108. Diikuti oleh kelas 8e dengan persentasi 76% dan skor total 102. Persentasi tertinggi selanjutnya adalah kelas 8a dengan persentasi 75%, total skor 97. Kelas 8b memperoleh persentasi 73% dengan skor 87, dan yang terakhir adalah persentasi pada kelas 8c senilai 70% dengan skor total 84. Secara umum, yang memiliki persentasi paling tinggi untuk faktor *Sensation Seeking* adalah kelas 8d. Untuk rata-rata keseluruhannya adalah senilai 71%.

Untuk faktor Self Estem terlihat bahwa kelas 7a dengan jumlas skor total sebesar 57 persentasi 54%. Selanjutnya kelas 7b dengan jumlah skor total 87 persentasi 73%. Untuk kelas 7c, skor total yang didapat adalah 114 dengan persentasi senilai 69%, kelas 7d memperoleh skor total 90 memiliki nilai persentasi 67%. Dan yang terakhir di kelas 7, yakni kelas 7e memperoleh nilai total 78 dengan persentasi 58%. Skor ini didapatkan dari hasil yang telah di dapatkan pada pengolahan excel.

Pada kelas 8, yang memiliki persentasi paling tinggi adalah kelas 8a dengan persentasi 81% dengan skor total 157. Diikuti oleh kelas 8d dengan persentasi 73% dan skor total 154. Persentasi tertinggi selanjutnya adalah kelas 8e dengan persentasi 73%, total skor 142. Kelas 8c memperoleh persentasi 74% dengan skor 134, dan yang terakhir adalah persentasi pada kelas 8b senilai 61% dengan skor total 110. Secara umum, yang memiliki persentasi paling tinggi untuk faktor Self-Esteem adalah kelas 8a. Untuk rata-rata keseluruhannya adalah senilai 68%.

Untuk faktor Kontrol Diri terlihat bahwa kelas 7a dengan jumlas skor total sebesar 44 persentasi 63%. Selanjutnya kelas 7b dengan jumlah skor total 58 persentasi 73%. Untuk kelas 7c, skor total yang didapat adalah 77 dengan persentasi senilai 70%, kelas 7d memperoleh skor total 66 memiliki nilai persentasi 73% dan yang terakhir di kelas 7, yakni kelas 7e memperoleh nilai total 67 dengan persentasi 70%. Skor ini didapatkan dari hasil yang telah di dapatkan pada pengolahan excel.

Pada kelas 8, yang memiliki persentasi paling tinggi adalah kelas 8d dengan persentasi 79% dengan skor total 111. Diikuti oleh kelas 8c dengan persentasi 73% dan skor total 88. Persentasi tertinggi selanjutnya adalah kelas 8e dengan persentasi 68%, total skor 89. Kelas 8a

memperoleh persentasi 68% dengan skor 82, dan yang terakhir adalah persentasi pada kelas 8a senilai 64% dengan skor total 83. Secara umum, yang memiliki persentasi paling tinggi untuk faktor Kontrol diri adalah kelas 8d. Untuk rata-rata keseluruhannya adalah senilai 71%.

Faktor situasional penyebab kecanduan *handphone* di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas akan disajikan dalam bentuk tabel jumlah dan persentase. Selain itu untuk memperjelas data, ditampilkan pula diagram.

Tabel 3
Distribusi Faktor situasional penyebab kecanduan *handphone* di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu

No	Kelas		Stress	Kesedihan	Kesepian	Kecemasan	Kejenuhan Belajar	Leisure Boredom
1	7a	skor	46	44	38	42	76	73
		%	66%	63%	54%	60%	72%	70%
2	7b	skor	60	61	64	69	94	93
		%	75%	76%	80%	86%	78%	78%
3	7c	skor	73	83	76	75	126	119
		%	66%	75%	69%	68%	76%	72%
4	7d	skor	58	66	58	61	96	100
		%	64%	73%	64%	68%	71%	74%
5	7e	skor	61	62	60	55	104	87
		%	68%	69%	67%	61%	77%	64%
6	8a	skor	92	91	88	94	139	149
		%	71%	70%	68%	72%	71%	76%
7	8b	skor	85	80	80	77	125	125
		%	71%	67%	67%	64%	69%	69%
8	8c	skor	79	84	83	80	122	118
		%	66%	70%	69%	67%	68%	66%
9	8d	skor	106	105	99	103	152	161
		%	76%	75%	71%	74%	72%	83%
10	8e	skor	90	91	88	98	139	140
		%	69%	70%	68%	75%	71%	72%
RATA-RATA		%	69%	71%	68%	70%	73%	72%

Berdasarkan tabel diatas Faktor situasional penyebab kecanduan *handphone* di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas dengan jumlah responden 108 siswa. Terlihat dari tabel, untuk fakor stres kelas yang memiliki skor dengan persentasi yang peling besar adalah kelas 8d dengan persentasi 76%, dengan skor 106. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7d dengan persentasi 64% dan skor total 58. Sedangkan untuk skor secara keseluruhannya pada faktor stress adalah 69%. Sedangkan pada fakor kesedihan yang memiliki skor dengan persentasi yang peling besar adalah kelas 7b dengan persentasi 76%, dan

skor 61. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7a dengan persentasi 63% dan skor total 44. Sedangkan untuk rata-rata persentasi secara keseluruhannya pada faktor kesedihans adalah 71%.

Selanjutnya, terlihat pada fakor kesepian yang memiliki skor dengan persentasi yang peling besar adalah kelas 7b dengan persentasi 80% dan skor 64. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7a dengan persentasi 54% dan skor total 38. Untuk rata-rata persentasi secara keseluruhannya pada faktor kesedihan adalah 68%. Fakor selanjutnya adalah faktor kecemasan yang memiliki skor dengan persentasi yang peling besar adalah kelas 7b dengan persentasi 86%, dan skor 69. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7a dengan persentasi 60% dan skor total 42. Sedangkan untuk rata-rata persentasi secara keseluruhannya pada faktor kecemasan adalah 70%.

Terlihat pada fakor kejenuhan belajar, skor dengan persentasi yang peling besar adalah kelas 7b dengan persentasi 78%, dan skor 94. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 8c dengan persentasi 68% dan skor total 122. Sedangkan untuk rata-rata persentasi secara keseluruhannya pada faktor kejenuhan adalah 73%. Terakhir faktor Leisure Boredom yang memiliki skor dengan persentasi yang paling besar adalah kelas 8d dengan persentasi 83%, dan skor 161. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7e dengan persentasi 64% dan skor total 87. Sedangkan untuk rata-rata persentasi secara keseluruhannya pada faktor Leisure Boredom adalah 72%.

Secara keseluruhan, indikator yang paling tinggi dalam faktor situasional ini adalah dari indikator kejenuhan belajar yakni senilai 73%. Faktor sosial penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas akan disajikan dalam bentuk tabel jumlah dan persentase. Selain itu untuk memperjelas data, ditampilkan pula diagram.

Tabel 4
Distribusi Faktor sosial penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu

No	Kelas		Mandatory Behavior	Connected Presence
1	7a	Skor	37	19
		%	53%	54%
2	7b	Skor	59	32
		%	74%	80%
3	7c	Skor	78	37
		%	71%	67%

4	7d	Skor	63	32
		%	70%	71%
5	7e	Skor	68	31
		%	76%	69%
6	8a	Skor	90	46
		%	69%	71%
7	8b	Skor	78	46
		%	65%	77%
8	8c	Skor	86	41
		%	72%	68%
9	8d	Skor	104	58
		%	74%	83%
10	8e	Skor	91	46
		%	70%	71%
RATA-RATA		%	69%	71%

Berdasarkan tabel diatas, Faktor sosial penyebab kecanduan *handphone* di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas dengan jumlah responden 108 siswa. Terlihat dari tabel, untuk faktor Mandatory behavior yang memiliki skor dengan persentasi yang paling besar adalah kelas 7e dengan persentasi 76%, dengan skor 68. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7a dengan persentasi 53% dan skor total 37. Sedangkan untuk skor secara keseluruhannya pada faktor mandatory behavior adalah 69%.

Sedangkan pada faktor connected presence yang memiliki skor dengan persentasi yang paling besar adalah kelas 8d dengan persentasi 83%, dan skor 58. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7a dengan persentasi 54% dan skor total 19. Sedangkan untuk rata-rata persentasi secara keseluruhannya pada faktor kesedihans adalah 71%.

Indikator connected presence yang paling tinggi dalam faktor sosial ini adalah dari indikator Connected presence yakni senilai 71%. Faktor eksternal penyebab kecanduan *handphone* di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas akan disajikan dalam bentuk tabel jumlah dan persentase.

Tabel 5
Distribusi Faktor eksternal penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu

No	Kelas		Media
1	7a	skor	122
		%	70%
2	7b	skor	158
		%	79%

3	7c	skor	202
		%	73%
4	7d	skor	156
		%	69%
5	7e	skor	164
		%	73%
6	8a	skor	232
		%	71%
7	8b	skor	215
		%	72%
8	8c	skor	216
		%	72%
9	8d	skor	267
		%	76%
10	8e	skor	240
		%	74%
RATA-RATA		%	69%

Berdasarkan tabel diatas Faktor eksternal penyebab kecanduan *handphone* di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas dengan jumlah responden 108 siswa. Terlihat dari tabel, untuk faktor media yang memiliki skor dengan persentasi yang paling besar adalah kelas 7b dengan persentasi 79%, dengan skor 158. Sedangkan untuk skor total yang paling rendah adalah di kelas 7d dengan persentasi 69% dan skor total 156. Penggunaan aplikasi yang menyebabkan kecanduan *handphone* di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berdasarkan perbedaan kelas akan disajikan dalam bentuk tabel jumlah dan persentase.

Tabel 6
Distribusi Penggunaan Aplikasi Yang Menyebabkan Kecanduan HP

Kelas	Game Online	IG	SnapChat	FB	Jumlah Siswa
7A	4	1	1	1	7
7B	5	1	0	2	8
7C	4	4	1	2	11
7D	3	3	1	2	9
7E	4	2	0	3	9
8A	4	4	2	3	13
8B	4	1	1	6	12
8C	4	3	2	3	12
8D	0	3	2	9	14
8E	3	1	1	8	13
Total	35	23	11	39	108

Berdasarkan tabel diatas tentang penggunaan aplikasi yang menyebabkan kecanduan menunjukkan bahwa, untuk aplikasi game online yang banyak menggunakan adalah kelas 7B sebanyak 5 orang. Selanjutnya untuk pengguna IG, yang paling banyak adalah kelas 7C dan kelas 8A sebanyak 4 orang. Untuk penggunaan aplikasi FB, yang paling banyak adalah kelas 8D sebanyak 9 orang. Terakhir, untuk penggunaan SnapChat yang paling banyak adalah kelas 8A, 8C dan 8E sebanyak 2 orang masing-masing.

Kecanduan *handphone* pada seseorang akan mengganggu aktivitasnya. Penggunaan yang tidak bijak dan berlebihan menimbulkan dampak buruk bagi diri seseorang. Bianchi dan Philips (dalam Sutanto, 2016:3) mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan terjadi pada orang muda. Hal ini terlihat dalam penelitian yang telah dilakukan, bahwa siswa-siswi di SMP N 13 Kota Bengkulu tergolong kecanduan *handphone*.

Untuk melihat apakah faktor yang menyebabkan kecanduan *handphone*, maka dilakukan analisis data dengan menggunakan SPSS 16. Faktor yang ingin dilihat ini dibagi menjadi 4 faktor, yakni faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal. Analisis data untuk mengetahui faktor penyebab kecanduan penggunaan HP.

Hasilnya, secara umum yang memiliki persentasi paling tinggi dari faktor internal adalah faktor *Sensation Seeking* dan faktor Kontrol diri. Hal ini terlihat di tabel 2 tentang distribusi faktor internal penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu yang menunjukkan bahwa persentasi yang paling tinggi adalah faktor *Sensation Seeking* dan faktor Kontrol diri dengan persentasi rata-rata 71% untuk masing-maisng faktor. Hal ini menunjukkan bahwa faktor *Self Esteem* tidak semenonjol faktor *sensation seeking* dan kontrol diri. Artinya, seseorang yang cenderung mudah mengalami kebosanan dalam aktivitasnya dan butuh kesenangan, akhirnya melampiaskan kebosannya dengan bermain *Handphone*. Hubungannya adalah, *senation seeking* ini artinya adalah kebosanan, sedangkan kontrol diri berarti seseorang yang tidak bisa mengontrol diri untuk suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan. Jadi, ketika dia bosan, dia butuh hal yang mengasikkan dan membuat senang. Bermain *handphone* adalah salah satu cara terbaiknya.

Hasilnya, secara umum yang memiliki persentasi paling tinggi dari faktor situasional adalah faktor kejenuhan belajar. Hal ini terlihat di tabel 3 tentang distribusi faktor situasional penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu yang menunjukkan bahwa persentasi yang paling tinggi adalah faktor kejenuhan belajar dengan persentasi rata-rata 73%. Hal ini

menunjukkan bahwa faktor stress, kesedihan, kesepian, kecemasan, dan *leisure boredom* tidak terlalu menjadi faktor yang membuat seseorang kecanduan bermain *handphone* terutama bagi siswa. Artinya, saat mereka merasa jenuh dalam belajar, mereka akan bermain *handphone*. Jika hal ini terus-terusan terjadi, maka akhirnya akan membuat anak kecanduan bermain *handphone*.

Untuk faktor sosial, yang memiliki persentasi paling tinggi adalah faktor *connected presence*. Hal ini terlihat di tabel 4 tentang distribusi faktor sosial penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu yang menunjukkan bahwa persentasi yang paling tinggi adalah faktor *connected presence* dengan persentasi rata-rata 71%. Hal ini menunjukkan bahwa faktor *Mandatory Behavior* tidak terlalu menjadi faktor yang membuat seseorang kecanduan bermain *handphone* terutama bagi siswa. *connected presence* sendiri diartikan sebagai keinginan untuk berinteraksi dengan sosial yang berasal dari dalam diri sendiri. Hasrat atau keinginan untuk menjalin interaksi sosial tanpa ada paksaan dan kharusan dari manapun. Sedangkan *Mandatory Behavior* adalah perilaku yang harus di lakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang didorong oleh orang lain. Maksudnya, dengan persentasi yang lebih tinggi, menunjukkan bahwa keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk berinteraksi dengan orang lain lebih mendorong seseorang untuk bermain *handphone*. Disebabkan oleh aplikasi yang ada di *handphone* salah satunya adalah aplikasi sosial media yang memungkinkan seseorang untuk dapat berselancar menjalin interaksi sosial dengan berbagai orang melali media masa. Untuk itu, mereka jadi kecanduan bermain *handphone* untuk memenuhi kebituhan interaksi sosialnya.

Faktor eksternal, dengan indikator media memiliki persentasi 69% sebagai pemicu terjadinya kecanduan bermain *handphone*. Hal ini dapat di lihat di tabel 5 tentang distribusi faktor eksternal penyebab kecanduan HP di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu . Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan *mobile phone addict*.

Untuk aplikasi yang sering digunakan, terlihat bahwa aplikasi yang paling dominan adalah penggunaan FB dengan persentasi 36%. Selanjutnya yang paling sedikit digunakan adalah aplikasi snapchat dengan persentasi 10%. Game onlien juga menjadi aplikasi yang menyebabkan kecanduan bagi siswa SMP di SMP N 13 Kota Bengkulu sebesar 33%, tidak sebesar FB tapi cukup membuat kecanduan. Begitu juga dengan aplikasi instgram dengan nilai persentasi 21%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan mengenai faktor-faktor penyebab siswa kecanduan *handphone*, dapat disimpulkan:

Faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *handphone* adalah faktor tingkat *sensation seeking* yang rendah dan kontrol diri yang rendah. *asensation seeking* ini artinya adalah kebosanan, sedangkan kontrol diri berarti seseorang yang tidak bisa mengontrol diri untuk suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan. Jadi, ketika dia bosan, dia butuh hal yang mengasikkan dan membuat senang. Bermain *handphone* adalah salah satu cara terbaiknya.

Faktor eksternal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *handphone* adalah faktor media. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan *mobile phone addict*.

Faktor situasional yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *handphone* adalah faktor kejenuhan belajar. Artinya, saat mereka merasa jenuh dalam belajar, mereka akan bermain *handphone*. Jika hal ini terus-terusan terjadi, maka akhirnya akan membuat anak kecanduan bermain *handphone*.

Faktor sosial yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan adalah *handphone* adalah faktor *connected presence*. *Connected presence* sendiri diartikan sebagai keinginan untuk berinteraksi dengan sosial yang berasal dari dalam diri sendiri. Hasrat atau keinginan untuk menjalin interaksi sosial tanpa ada paksaan dan kharusan dari manapun. Aplikasi yang paling banyak di akses oleh siswa yang menyebabkan mereka terus-menerus bermain *handphone* adalah aplikasi facebook dan game online.

Daftar Pustaka

- Akin, A. Altundang, Y, Turan, M. dan Akin, U. (2014). The Validity and Reliability of the Turkish Version of the Smart phone Addiction scale-short form for Adolescent. *Social and Behavioral Sciences* 152. Hal. 74-77.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Fernandez, O. (2017). Short Version of the Smartphone Addiction Scale Adapted to Spanish and French: Towards a Cross-Cultural Research in Problematic Mobile Phone Use. *Addictive Behavior*. Hal. 275-280
- Hadiwinarto (2009). *Psikologi: Teori dan Pengukuran*. Bengkulu: Rahman Rahim.

- Jaza, A, Amalia, R, Yolivia, I. (2013). Hubungan kecanduan *Smarthphone* dengan Daya Konsentrasi Remaja. Universitas Negeri Padang, Kampus V Bukittinggi.
- Mohamad, M. (2015). *Dampak Penggunaan Alat Komunikasi Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 12 Kota Gorontalo. Artikel*
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2016). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutanto, BK. (2016). Perbedaan Smartphone Addiction Antara Mahasiswa Laki=Laki dan Perempuan di Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana. *Skripsi*. Salatiga:Fakultas Psikologi Uiniversitas Kristen Satya Wacana.
- Yusuf, A Muri. 2010. *Metode Penelitian*. Padang: UNP Press.