

Kode/Rumpun Ilmu: 391/Psikologi Umum
Bidang Fokus : Social Humaniora

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN INTERNAL PERGURUAN TINGGI



**MODEL KEBERFUNGSIAN KELUARGA
DAN ASPEK-ASPEK YANG BERKONTRIBUSI
TERHADAP PERILAKU KECANDUAN SMARTPHONE
REMAJA DI JAKARTA**

TIM PENGUSUL

Ketua	: Dra. Sulis Mariyanti, M.Si, Psikolog	0319036701
Anggota 1	: Lita Patricia Lunanta, M.Psi, Psikolog	0026068102
Anggota 2	: Ir. Aziz Luthfi, M.Sc	0014085602

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Desember, 2020

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN INTERNAL PERGURUAN TINGGI

Judul Penelitian : Model Keberfungsian Keluarga dan Aspek-aspek yang Berkontribusi Terhadap Perilaku Kecanduan Smartphone Remaja Di Jakarta

Kode/Rumpun Ilmu : 391/Psikologi Umum

Ketua Peneliti

-Nama Lengkap : Sulis Mariyanti

-NIDN : 0319036701

-Jabatan Fungsional : Lektor

-No.HP : 0816-481-6915

-Alamat Email : Sulis.mariyanti@esaunggul.ac.id

Anggota Peneliti 1

Nama Lengkap : Lita Patricia Lunanta

NIDN : 0026068102

Anggota Peneliti 2 : Aziz Luthfi

NIDN : 0014085602

Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul

Lama Penelitian : 6 (enam) bulan

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp.9.950.000,-

Jakarta, 12 Februari 2021

Ketua Peneliti,

Mengetahui
Dekan F.Psikologi



Yuli Asmi Rozali, S.Psi, M.Psi



Dra.SulisMariyanti, M.Si.Psi

Menyetujui,
Ketua LPPM



DR.Erry Yudha Mulyani, S,Gz, M.Sc

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian

Model Keberfungsian Keluarga Dan Aspek-Aspek Yang Berkontribusi Terhadap Perilaku Kecanduan Smartphone Remaja Di Jakarta

2. Tim Peneliti

No	Nama	Jabatan	Bidang	Instansi asal	Alokasi
1	Sulis Mariyanti	Ketua	Psikologi	Universitas Esa Unggul	10jam/minggu
2	Lita Patricia Lunanta	Anggota 1	Psikologi	Universitas Esa Unggul	8jam/ minggu
3	Aziz Luthfi	Anggota 2	Teknik Industri	Universitas Esa Unggul	8jam/ minggu

3. Objek Penelitian

Menggunakan kuesioner yang akan ditujukan kepada para remaja yang menggunakan smartphone di wilayah Jakarta

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : Bulan Maret tahun 2020

Berakhir : Bulan Desember tahun 2020

5. Lokasi Penelitian :

Wilayah Jakarta

6. Temuan yang ditargetkan

Terbentuknya model konseptual baru untuk melihat Aspek-Aspek yang dapat memberikan kontribusi terhadap kecanduan smartphone pada remaja di Jakarta

7. Kontribusi pada pencapaian renstra Perguruan Tinggi

- Penelitian ini bertujuan membentuk sebuah model yang didasarkan aspek-aspek dalam keluarga yang dapat memberikan kontribusi terhadap perilaku kecanduan smartphone pada remaja.

- Dengan hasil penelitian ini, maka model yang terbentuk dapat menjadi acuan atau saran bagi para konselor pada program konseling yang ada di sekolah-sekolah sehingga mampu memberikan layanan yang mengoptimalkan para siswa dalam menjalani pendidikannya serta tetap memiliki daya saing yang tinggi.

8. Jurnal Ilmiah yang menjadi sasaran

- Jurnal ilmiah : **Jurnal Terakreditasi**

9. Rencana Luaran

Kebaruan Model , HKI, dan Jurnal terakreditasi

ABSTRAK

Salah satu pengguna aktif smartphone terbanyak di Indonesia adalah kalangan remaja. Pada masa remaja, mereka memiliki kebutuhan yang untuk memperoleh support, afeksi dan komunikasi yang hangat dengan anggota keluarganya. Namun demikian, beberapa remaja mengalami hambatan untuk mengekspresikan masalahnya karena merasa berjarak dengan anggota keluarganya. Remaja lebih memilih untuk memenuhi kebutuhan psikologis, emosional dan sosial dengan mengakses media sosial melalui smartphone dengan tujuan memperoleh kenyamanan, ketenangan dan kesenangan hingga menimbulkan kecanduan. Tujuan penelitian ini adalah terciptanya model konseptual yaitu model keberfungsian keluarga dan aspek-aspek yang berkontribusi terhadap kecanduan smartphone pada remaja Jakarta. Rancangan penelitian ini adalah kuantitatif-kausal komparatif dengan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disusun berdasarkan teori Family Assesment Device (FAD) dari Epstein, Baldwin & Bishep (1983) dengan 52 item valid dan nilai reliabilitas (α) = 0,950. Sedangkan alat ukur kecanduan smartphone menggunakan teori Smartphone Addiction Scale (SAS) dari Kwon, et.al (2013) dengan 27 item valid dengan nilai reliabilitas (α) = 0,908. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh negative yang signifikan Keberfungsian Keluarga Terhadap Kecanduan Smartphone Remaja di Jakarta dengan nilai signifikan (p) sebesar 0,035 ($p < 0,05$). Keberfungsian Keluarga memiliki kontribusi sebesar 5,1% terhadap munculnya Kecanduan Smartphone. Kecanduan smartphone yang dialami remaja Jakarta lebih banyak dalam bentuk *daily-life disturbances*. Selain ini, dari data menunjukkan bahwa (61,3%) remaja mengaku bahwa ibu merupakan figur yang dipilih sebagai tempat berkeluh kesah dan mayoritas (70,8%) menyatakan menggunakan *smartphone* di saat perasaan bosan melanda.

Kata Kunci : Keberfungsian Keluarga, Kecanduan Smartphone, Remaja, Jakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
IDENTITAS & URAIAN UMUM	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1. PENDAHULUAN		
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan Khusus	4
1.3. Urgensi Penelitian	4
1.4. Luaran Penelitian	5
BAB 2. RENSTRA PENELITIAN PERGURUAN TINGGI		
2.1. Renstra Perguruan Tinggi	6
2.2. Uraian Peta Jalan Penelitian Perguruan Tinggi	6
2.3. Luaran Penelitian	9
2.4. Sinergi Peta Jalan Penelitian Dan Usulan Penelitian	9
BAB 3. KAJIAN PUSTAKA		
3.1. Definisi Keberfungsian Keluarga	11
3.2. Mc.Master Model Of Family	11
3.3. Dimensi Model Of Family	13
3.4. Definisi Kecanduan Smartphone	18
3.5. <i>State Of The Art</i>	20
BAB 4. METODE PENELITIAN		
4.1. Rancangan Penelitian	21
4.2. Variabel Penelitian	21
4.3. Subjek Penelitian	22
4.4. Metode Pengumpulan Data	22
4.5. Alat Ukur	22

**BAB 5. HASIL PENGOLAHAN
DATA**

5.1. Gambaran Subjek Penelitian	27
5.2. Hasil Analisis Data	30

BAB 6. PEMBAHASAN

6.1. Gambaran Umum	34
6.2. Pembahasan	34

BAB 7. SIMPULAN & SARAN

7.1. Simpulan	39
7.2. Saran	39

DAFTAR PUSTAKA

.....	40
-------	----

LAMPIRAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pengguna *smartphone* di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hasil statistik menunjukkan bahwa jumlah pengguna *smarthphone* di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 86,5 juta dan akan terus meningkat hingga 2018 yang mencapai 92 juta (Wahyudi, 2017) bahkan jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia menduduki urutan ke empat terbanyak di dunia setelah China, India dan Amerika (Rahmayani, 2015). Adapun aplikasi yang sering diakses oleh masyarakat pengguna *smartphone* di Indonesia adalah *youtube* yang menduduki posisi pertama dan kemudian disusul *blackberry messenger*, *Whatsapp*, *line* serta *google*. Pengguna *smartphone* yang paling banyak mengakses media sosial dan *video streaming* setiap harinya adalah kalangan remaja (Yusra, 2016) .

Penelitian yang dilakukan oleh para ahli dari Crowd DNA pada tahun 2014 dengan melibatkan 11.000 remaja dari 13 negara dan salah satunya adalah Indonesia mengemukakan salah satu fakta bahwa remaja usia 13 hingga 15 tahun merupakan kelompok usia *hyper-connected* yang memiliki sikap yang antusias terhadap kehadiran teknologi. Kelompok remaja tersebut juga mudah merasa gelisah tanpa media sosial yaitu persentasenya mencapai 71 persen dari banyaknya responden. Sementara dua kelompok lainnya pada rentang usia 16 sampai 19 tahun hanya 65 persen dan rentang usia 20 hingga 29 tahun hanya 70 persen juga merasakan hal yang sama (Noviadhista, 2015).

Menurut Santrock (2007) menyatakan bahwa remaja yang berada pada rentang usia 13 tahun hingga 22 tahun masih labil dan mudah terpengaruh oleh lingkungannya. Pada rentang usia tersebut, remaja juga memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan relasi sosial dengan *peer group*-nya dalam rangka menemukan jati dirinya dan sebagai bentuk penerimaan diri dari seorang remaja (Santrock, 1998). Hal itu sejalan dengan penelitian Teja dan Schonert-Reichl (2012) yang menemukan bahwa tingkat penyesuaian psikologis remaja ditentukan oleh kualitas hubungan remaja dengan *peer group*-nya. Remaja yang mampu bersosialisasi

dengan baik di lingkungannya, mereka tidak akan mudah terpacu dengan *smartphone* nya sehingga bisa memaksimalkan waktu untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan menyelesaikan tugas perkembangannya dengan baik (Paramita dan Hidayati, 2016).

Di satu sisi *smartphone* membawa manfaat bagi para pelajar diantaranya dapat membangun komunikasi antara peserta didik dan guru, meningkatkan prestasi akademik dan akses materi pelajaran dari internet jauh lebih mudah (Saarwar dan Soomro, 2013). Selain itu, *smartphone* dapat difungsikan sebagai alat untuk mencari berbagai informasi baik itu *daily life* maupun pengalihan stress untuk bermain game dan berkomunikasi (Salehan dan Negahban, 2013). Di sisi lain, hasil penelitian yang dilakukan oleh Lee, Ahn, Choi & Choi (2014) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* lebih dari enam jam per harinya dapat mengakibatkan kecanduan *smartphone*. Selain itu, *smartphone* yang digunakan secara berlebihan akan membuat pelajar mengalami kesulitan berkonsentrasi dan sulit untuk memisahkan dirinya dari *smartphone* (Chen dalam Subagio dan Hidayati, 2017). Bahkan, individu yang terbiasa menggunakan *smartphone* seringkali mengalami kesulitan tidur (White, Buboltz & Igou, 2010).

Kwon et al., 2013 mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai perilaku keterpakuan yang memungkinkan terjadinya gangguan sosial seperti perilaku menarik diri, menjadi tidak produktif dan gangguan kontrol impuls diri terhadap diri seseorang. Kwon et.al (2013) juga menyatakan beberapa perilaku kecanduan berdasarkan DSM IV dan telah dikembangkan menjadi kecanduan *smartphone* yang ditandai oleh adanya gangguan kehidupan sehari-hari seperti kesulitan untuk berkonsentrasi saat di kelas maupun di tempat kerja, mengalami gangguan pada fisik berupa gangguan mata, nyeri di pergelangan tangan, nyeri di leher dan gangguan tidur. Mereka yang kecanduan *smartphone* berusaha menghilangkan stress dengan menggunakan *smartphone*, merasa hampa tanpa *smartphone*, mengurangi kelelahan dengan *smartphone*, merasa gelisah jika tidak memegang *smartphone*, memilih untuk menjalin hubungan dengan teman melalui *smartphone* daripada di kehidupan nyatanya dan merasa kehilangan jika tidak menggunakan

smartphone untuk menghubungi seseorang, seringkali sulit mengendalikan penggunaan *smartphone*.

Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samaha dan Hawi (2016) yang menyatakan bahwa pengguna *smartphone* yang telah mengalami kecanduan terlihat dari perilakunya yang ditandai dengan adanya gangguan pada fisik, psikologis dan sosial, seperti menggunakan *smartphone* secara konstan 24 jam, mengalami gangguan tidur dan terganggunya hubungan di dalam keluarga, memicu terjadinya stress, menimbulkan kecemasan, menurunkan prestasi akademik dan mengganggu rutinitas sehingga cenderung tidak produktif.

Munculnya kecanduan *smartphone* diduga bersumber dari kurang optimalnya keberfungsian keluarga. Sejalan dengan hasil penelitian Toda dan Ezo (2008) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara ketergantungan telepon genggam dengan sikap dalam pola asuh orang tua. Selain itu, kesepian menjadi salah satu faktor pemicu kecanduan *smartphone*. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Bian dan Leung pada remaja di China (2014) yang menunjukkan bahwa seseorang yang mengalami kesepian atau merasa sendirian lebih sering menggunakan *smartphone*, sehingga kecenderungannya untuk mengalami kecanduan *smartphone* jauh lebih tinggi. Hal serupa juga terjadi di Indonesia yang berdasarkan hasil penelitian Subagio dan Hidayati (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kesepian di keluarga dengan adiksi *smartphone* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi. Keberfungsian keluarga adalah proses interaksi dalam keluarga dan bagaimana setiap keluarga menjalankan fungsi dasarnya yaitu memberikan lingkungan yang memberikan kenyamanan dan kesejahteraan baik secara fisik, psikologis dan sosial bagi anggota keluarga. (Eipsten, Baldwin dan Bishop, 1978).

Keluarga yang berfungsi optimal ditandai dengan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama, komunikasi jelas dan langsung antar anggota keluarga, pembagian peran dan tugas yang jelas dan dilakukan dengan tanggung jawab masing-masing anggota keluarga, mampu mengekspresikan respon emosi, memiliki keterlibatan secara empati antar keluarga, menerapkan aturan yang logis dan ada toleransi di dalam keluarga.

Dengan adanya keberfungsian keluarga membuat remaja merasakan kenyamanan, merasa terlindungi, ada teman untuk berkomunikasi, dapat mengekspresikan emosinya, merasa saling terlibat di dalam keluarga sehingga ia tidak hanya terpaku pada *smartphone*. Sebaliknya, keluarga yang tidak berfungsi optimal membuat anggota keluarga termasuk remaja merasakan ketidaknyamanan, tidak ada tempat untuk berkeluh kesah tentang masalahnya dan mencurahkan isi hati, tidak mampu mengekspresikan emosi secara tepat dan tidak ada keterlibatan di dalam keluarga sehingga memicu keterpakuan terhadap *smartphone* dan memilih untuk lebih banyak terbuka melalui di media sosial.

1.2 Tujuan Khusus

Dengan demikian tujuan yang ingin dicapai adalah terciptanya model konseptual yaitu model keberfungsian keluarga dan efeknya terhadap kecanduan *smartphone* pada remaja di wilayah Jakarta dan menyajikan aspek-aspek yang menjadi penyebab munculnya kecanduan *smartphone* pada remaja.

1.3 Urgensi Penelitian

Pengguna *smartphone* di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Salah satu pengguna aktif *smartphone* terbanyak adalah remaja. Pada rentang usia tsb, remaja memiliki kebutuhan yang lebih besar untuk memperoleh afeksi, perhatian dan berkomunikasi dengan keluarganya. Namun demikian, seringkali remaja menemui kesulitan untuk berkeluh kesah dan berelasi dengan keluarganya. Remaja lebih memilih untuk memenuhi kebutuhannya dengan mengakses media sosial melalui *smartphone* dalam rangka mencari hiburan serta kenyamanan hingga menimbulkan kecanduan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya eksplorasi dan identifikasi model keberfungsian keluarga yang mampu mengurangi dan meredakan kecanduan *smartphone* sehingga remaja tetap merasakan kebahagiaan bersama keluarganya dan menjadi diri yang optimal di tengah keluarganya.

1.4 Luaran yang mendukung Renstra dan Pengembangan Keilmuan Perguruan Tinggi

Implikasi penelitian ini akan menghasilkan temuan dan luaran adalah terbentuknya model konseptual baru dengan menyajikan aspek-aspek di dalam keluarga yang menjadi penyebab atau sumber munculnya kecanduan smartphone pada remaja dan menggali dan mengeksplorasi reaksi-reaksi yang paling sering muncul sebagai indikasi munculnya kecanduan smartphone sehingga dapat membantu terapi yang paling sesuai untuk remaja. Luaran penelitian ini berupa laporan yang akan di HKI kan dan jurnal terakreditasi. Luaran tersebut apabila dibuat dalam tabel, akan terlihat pada tabel capaian tabel 1.1

Tabel 1.1. Rencana Target Capaian

No.	Jenis Luaran				Indikator Capaian	
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	T	TS+1
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional Bereputasi				
		Nasional Terakreditasi	V			
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional Terindeks Scopus				
		Nasional				
3	Keynote speaker dalam temu ilmiah	Internasional				
		Nasional				
4	Visiting Lecturer	Internasional				
5	Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten				
		Paten sederhana				
		Hak Cipta	V		terdaftar	
		Merek dagang				
		Rahasia dagang				
		Desain Produk				
		Indikasi				
		Perlindungan Varietas				
		Perlindungan				
		Topografi				
6	Teknologi Tepat Guna					

7	Model/Purwarupa/Desain/KaryaSeni/Rekayasa Sosial				
8	Buku Ajar (ISBN)				
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)				

BAB 2

RENSTRA DAN ROAD MAP PENELITIAN PERGURUAN TINGGI

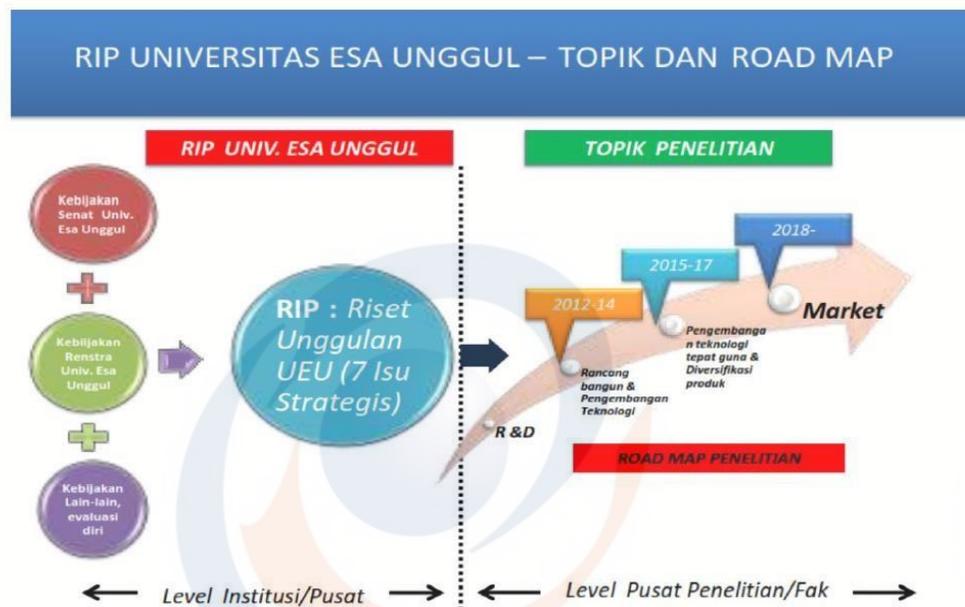
2.1. Renstra Perguruan Tinggi

Komitmen Universitas Esa Unggul (UEU) tercermin dalam Renstra Universitas untuk 2016 – 2020. Hal yang tercermin dalam Renstra UEU adalah bagaimana upaya UEU dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dideklasrasikan melalui Rencana Induk Penelitian (RIP) dan dikembangkan melalui strategi-strategi kreatif yang berorientasi pada masa depan, yang jika diimplementasikan nantinya akan memungkinkan UEU untuk bersaing di lingkungan strategies dalam dasawarsa ke depan. Visi UEU adalah “Menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan, yang unggul dalam mutu pengelolaan dan hasil pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi”. Visi tersebut mencerminkan bahwa UEU bertekad melaksanakan proses pendidikan yang unggul, mandiri dan berkualitas, dengan mempertimbangkan aspek moral dan intelektual. Untuk mewujudkan visi tersebut, UEU memiliki berbagai aktivitas yang tercermin dalam misinya : 1. Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan relevan; 2. Menciptakan suasana akademik yang kondusif; 3. Memberikan layanan prima bagi seluruh pemangku kepentingan. Dengan melihat dari visi dan misi UEU, maka penelitian merupakan unsur Tridarma Pernturan tinggi yang akan melatih, mendidik, mengembangkan dan membangun sikap dan kehidupan ilmiah.

2.2 Uraian Peta Jalan Penelitian Perguruan Tinggi

Universitas Esa Unggul (UEU) sebagai universitas yang telah masuk dalam kelompok madya dan mengelola dana penelitian dari DIKTI secara desentralisasi telah memiliki Rencana Induk Penelitian (RIP) sejak tahun 2010, dan terakhir diperbaharui adalah RIP untuk lima tahun kedepan, 2017 – 2021. RIP

yang dimiliki oleh UEU telah memadukan seluruh sumber daya agar penyelesaian masalah menjadi lebih fokus dan lebih komprehensif sehingga mampu memberikan arahan kebijakan, perencanaan penelitian dan pengambilan keputusan dalam pengelolaan penelitian institusi secara berkesinambungan untuk jangka waktu lima tahun ke depan, seperti pada gambar basis Roadmap Penelitian di bawah ini:



Gambar 2.1

Topik dan Peta Jalan Penelitian UEU

Payung penelitian unggulan UEU sampai tahun 2021 adalah mewujudkan hasil penelitian berkualitas dan sustainable. Dimana untuk mencapai apa yang diharapkan pada tahun 2021, dibagi dalam tiga tahapan : tahun 2015-18 rencana pengembangan model penelitian, 2018-19 penelitian inovasi dan produk terapan dan pada tahap akhir pada tahun 2020-21 adalah penelitian pengembangan kepada pasar dan industri.

Untuk mewujudkan payung penelitian tersebut, seluruh program-program penelitian diarahkan dalam mengatasi tujuh tema sentral yang menjadi unggulan

UEU, yaitu : (1). Pengentasan Kemiskinan dan Ketahanan, Keamanan Pangan; (2). Pemanfaatan Energi Baru dan Terbarukan; (3). Kualitas Kesehatan, Penyakit tropis, Gizi dan Obat-obatan; (4). Penerapan Pengelolaan Bencana dan Integrasi Nasional dan harmoni Sosial; (5). Implementasi Otonomi Daerah dan Desentralisi; (6). Pengembangan Seni dan Budaya Industri Kreatif, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi ; dan (7). Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa.

2.3 Luaran Penelitian

Implikasi penelitian ini akan menghasilkan temuan dan luaran sebagai berikut : adalah terbentuknya model konseptual baru dengan menyajikan aspek-aspek di dalam keluarga yang menjadi penyebab atau sumber munculnya kecanduan smartphone pada remaja serta menggali dan mengeksplorasi reaksi-reaksi yang paling sering muncul sebagai indikasi munculnya kecanduan smartphone sehingga dapat membantu terapi yang paling sesuai untuk remaja. Luaran lainnya dari penelitian ini berupa laporan yang akan di HKI kan dan Jurnal Nasional Terakreditasi..

2.4 Sinergi Peta Jalan Penelitian dengan Usulan Penelitian

Salah satu tema sentral yang menjadi unggulan Universitas Esa Unggul (UEU) adalah Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa. Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa salah satunya didapatkan dari institusi pendidikan yang berkualitas, unggul dan mandiri, dengan mempertimbangkan aspek moral dan intelektual. Hal ini dapat tercapai apabila setiap institusi penyelenggara pendidikan memiliki peserta didik yang mampu memberdayakan dirinya, mengoptimalkan seluruh potensi dirinya dan pada akhirnya mampu memiliki daya saing tinggi.

Penelitian ini bertujuan menciptakan model konseptual yaitu model keberfungsian keluarga dan efeknya terhadap kecanduan *smartphone* pada remaja Jakarta, dengan menggali berbagai aspek-aspek di dalam keluarga yang menjadi penyebab terpaparnya kecanduan *smartphone*. Selanjutnya pada tahun kedua menggali dan mengeksplorasi reaksi-reaksi yang paling sering muncul sebagai indikasi munculnya kecanduan *smartphone*.

Dengan keberhasilan eksplorasi dan identifikasi model keberfungsian keluarga yang mampu mengurangi dan meredakan kecanduan *smartphone* diharapkan remaja tetap bisa merasakan kebahagiaan bersama keluarganya dan menjadi diri yang optimal di tengah keluarganya. Selain itu, dari hasil penelitian ini, maka model yang terbentuk dapat menjadi saran atau pun masukan bagi para konselor remaja yang ada di sekolah-sekolah dapat membantu para siswanya menjadi manusia Indonesia yang berdaya saing tinggi.

BAB 3 KAJIAN PUSTAKA

3.1. Definisi keberfungsian keluarga

Menurut Dyer (1979) fungsi sosial dari keluarga antara lain : (1) reproduksi, atau lahirnya anggota keluarga yang baru, (2) menunjukkan kepedulian, pengasuhan anak dan memenuhi kebutuhan anggota keluarga saat masih bayi dan masa kanak-kanak, (3) sosialisasi kepada anak, (4) penempatan secara sosial bagi setiap anggota keluarga. Sedangkan Eipsten, Bishop dan Levin (1978) menyatakan bahwa keberfungsian keluarga merupakan suatu proses interaksi dalam keluarga dan bagaimana setiap keluarga menjalankan fungsi dasarnya yaitu memberikan lingkungan yang memberikan kenyamanan dan kesejahteraan baik secara fisik, psikologis dan sosial bagi anggota keluarga. Sementara itu, Shek (1997, dalam Lestari, 2012) menyatakan bahwa secara umum keberfungsian keluarga merujuk pada kualitas kehidupan keluarga, baik pada level sistem maupun subsistem dan berkenaan dengan kesejahteraan, kompetisi, kekuatan dan kelemahan keluarga, keberfungsian keluarga dilihat dari tingkatan kelentingan (*resiliency*), kekukuhan (*strenght*). Adapun definisi yang menjadi acuan oleh peneliti adalah menggunakan model keberfungsian keluarga *The McMaster Model of Family Functioning* yang dikemukakan oleh Eipstein, Bishop dan levin (1978) karena berkaitan erat dengan fenomena yang akan diteliti.

3.2. *McMaster Model of Family Functioning*

The mcmaster model of family functioning (MMFF) adalah suatu sistem berdasarkan pada pendekatan yang dijelaskan oleh Eipstein dan Bishop (1983). MMFF merupakan salah satu model teori keberfungsian keluarga yang telah berkembang selama lebih dari 30 tahun. Model teori keberfungsian keluarga ini telah diaplikasikan pada *setting* klinis, penelitian dan pengajaran.

Menurut model ini, fungsi utama keluarga adalah untuk memenuhi kebutuhan biologis, psikologis dan sosial anggota-anggota keluarga di dalamnya serta menyediakan kondisi yang memungkinkan untuk perkembangan (Epstein, Levin, & Bishop, 1978). Dalam memenuhi fungsi keluarga ini, Epstein, et.al. (2000) menjabarkan

beberapa masalah atau tugas yang akan dihadapi oleh keluarga yaitu area tugas dasar, area tugas perkembangan, dan area masalah kondisidarurat.

3.3. Dimensi-dimensi *McMaster Model of Family Functioning*

Terdapat enam dimensi di dalam *Mc master model of family functioning* yang digunakan untuk memahami bagaimana sebuah keluarga memenuhi kebutuhan anggota keluarganya, organisasi, struktur dan pola interaksi di dalam keluarga. Adapun enam dimensi tersebut adalah *problem solving* (penyelesaian masalah), *communication* (komunikasi), *role* (peran), *affective responsiveness*, *affective involvement*, *behavior control* (kontrol perilaku). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing dimensi (Eipstein, Bishop dan Levin , 1978):

a. Penyelesaian masalah

Penyelesaian masalah didefinisikan sebagai kemampuan keluarga untuk menyelesaikan masalah hingga dapat mempertahankan keberfungsian keluarga yang efektif. Masalah keluarga diartikan sebagai segala isu yang mengganggu sehingga perlu dicari penyelesaiannya oleh keluarga serta keberadaannya dapat mengancam integritas dan kemampuan keluarga untuk berfungsi. Tidak semua isu yang muncul dianggap sebagai masalah karena dalam beberapa keluarga akan selalu ada isu yang belum terselesaikan tetapi tidak mengancam integritas dan kemampuan befungsinya keluarga.

Masalah dibagi menjadi dua yaitu masalah instrumental dan masalah afektif. Masalah instrumental adalah masalah yang berhubungan dengan hal-hal teknis sehari-sehari seperti finansial dan menentukan tempat tinggal. Sedangkan, masalah afektif berhubungan dengan perasaan. Keluarga yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah instrumental dan afektif adalah keluarga yang tidak berfungsi secara efektif. Namun, keluarga yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah afektif masih lebih efektif. Keluarga yang dapat menyelesaikan kedua jenis masalah tersebut tergolong sebagai keluarga yang paling efektif. Keluarga yang efektif menyelesaikan masalah dengan cepat dan mudah serta tanpa banyak berpikir.

Dalam proses penyelesaian masalah terdapat tujuh tahapan yang dapat dipertimbangkan untuk dilalui :

1. Mengidentifikasi masalah

2. Mengkomunikasikan masalah pada sumber yang tepat baik di dalam maupun luar keluarga
3. Mengembangkan berbagai alternatif rencana tindakan
4. Memutuskan salah satu alternatif rencana tindakan
5. Melakukan tindakan
6. Memantau tindakan yang sudah dilakukan
7. Mengevaluasi keberhasilan dari tindakan yang dilakukan

Keluarga yang dapat menyelesaikan masalah instrumental dan afektif dengan baik serta paling banyak melalui tahapan-tahapan proses penyelesaian masalah ada keluarga yang berfungsi paling efektif. Sedangkan keluarga yang tidak dapat menyelesaikan kedua jenis masalah tersebut serta tidak mampu melalui tahapan penyelesaian masalah terutama berhenti pada masalah pertama yaitu ketidakmampuan mengidentifikasi masalah adalah keluarga yang tidak berfungsi secara efektif.

b. Komunikasi

Komunikasi didefinisikan sebagai pertukaran informasi secara verbal di dalam keluarga. Meskipun segala tingkah laku dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi, hanya komunikasi verbal yang dipilih karena lebih dapat diukur secara sistematis dan akurat dibandingkan komunikasi non-verbal. Komunikasi dibagi menjadi dua area yaitu komunikasi instrumental dan komunikasi afektif.

Sebagai tambahan terdapat dua aspek komunikasi yang menjadi fokus mengenai cara berkomunikasi yaitu komunikasi yang jelas dan terselubung atau isi pesan jelas atau terselubung dan komunikasi langsung atau tidak langsung. Dari kedua aspek komunikasi maka terbentuk empat gaya komunikasi yaitu jelas dan langsung, terselubung dan langsung, jelas dan tidak langsung, terselubung dan dan tidak langsung dilakukan.

c. Peran

Peran didefinisikan sebagai perilaku berulang yang dilakukan anggota keluarga untuk memenuhi fungsi keluarga. Peran terbagi menjadi dua area yaitu peran instrumental dan peran afektif. Terdapat beberapa fungsi yang harus dilakukan oleh

anggota keluarga secara berkala agar sistem yang efektif dan sehat tetap terjaga. Epstein, Bishop, Levin (1978) mengelompokkan fungsi-fungsi tersebut menjadi lima fungsi dasar, antara lain :

1. Penyediaan kebutuhan dasar, seperti uang, makanan , pakaian, tempat tinggal.
2. Pengasuhan dan dukungan yang bersifat afeksi , meliputi rasa nyaman, kehangatan dan dukungan kepada seluruh anggota keluarga.
3. Pemenuhan kebutuhan seksual pasangan antara suami istri.
4. Perkembangan pribadi mengacu pada orang dewasa juga anak-anak, yang meliputi tugas yang berkaitan dengan pengembangan diri seperti tugas yang berkaitan dengan perkembangan fisik, emosi, pendidikan dan sosial anak serta hal-hal yang berkaitan dengan karir , pekerjaan orang dewasa.
5. Pemeliharaan dan pengelolaan sistem keluarga, area ini termasuk beberapa tindakan yang diperlukan untuk mempertahankan standar keluarga diantaranya pengambilan keputusan, kepemimpinan, memberi batasan berkaitan dengan keanggotan keluarga dan pihak luar.

Selain itu, terdapat dua fungsi tambahan untuk melengkapi dimensi peran, diantaranya.

1. Pembagian peran berkaitan dengan pola keluarga mengenai pembagian peran termasuk pertimbangan-pertimbangan seperti, apakah peran yang dibagikan sudah sesuai? Apakah peran diberikan kepada orang yang memiliki keterampilan dan kuasa untuk melakukannya? Apakah tugas yang telah dibagikan tidak membebani seluruh anggota keluarga sehingga keluarga merasa puas dengan perannya.
2. Pertanggung jawaban peran adalah cara dimana sebuah keluarga memastikan fungsi keluarga terpenuhi dan adanya mekanisme untuk memonitor dan mengoreksi.

Adapun keluarga yang paling efektif adalah keluarga yang pembagian tugasnya jelas kepada anggota keluarga yang sesuai serta memiliki sistem yang baik dalam memonitor fungsi keluarga sehingga berjalan dengan baik. Sedangkan, keluarga yang paling tidak efektif adalah keluarga yang pembagian tugasnya tidak merata

atau tidak jelas dan tidak memiliki sistem untuk memonitori fungsi keluarga apakah terpenuhi atau tidak.

d. *Affective responsiveness*

Affective responsiveness didefinisikan sebagai kemampuan untuk merespon berbagai stimulus dengan perasaan yang tepat baik secara kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif berkaitan dengan kemampuan anggota keluarga untuk menampilkan segala respon emosi yang bias dialami manusia yang muncul sesuai stimulus atau konteks situasi. Sedangkan, aspek kuantitatif berkaitan dengan durasi dan intensitas emosi yang dirasakan. Emosi dibagi menjadi dua yaitu emosi kesejahteraan yang berupa cinta, kebahagiaan, dukungan, kehangatan, kesenangan dan emosi darurat berupa kemarahan, ketakutan, kesedihan, kekecewaan dan depresi. Keluarga yang mampu merespon cinta dengan tepat namun tidak pernah merasakan kesedihan maupun suka cita dianggap menyimpang karena hal tersebut akan mengakibatkan anak-anak di dalam keluarga mengembangkan penyempitan afeksi yang dapat mempengaruhi perkembangan pribadi mereka.

Adapun keluarga yang berfungsi secara efektif dapat menampilkan seluruh respon emosi yang bervariasi dan sesuai dengan situasi, emosi yang dirasakan berada pada intensitas dan durasi yang tepat. Sedangkan, keluarga yang tidak berfungsi secara efektif hanya menampilkan sedikit respon emosi dengan durasi dan intensitas yang tidak sesuai dengan situasi

e. *Affective involvement*

Affective involvement didefinisikan sebagai sejauh mana keluarga menunjukkan rasa tertarik terhadap kegiatan atau minat anggota-anggota dalam keluarga. Fokusnya adalah seberapa besar ketertarikan yang ditunjukkan keluarga dan sikap saat menampilkan minat terhadap satu sama lain. Berikut enam tipe keterlibatan terhadap minat anggota keluarga :

1. Kurang terlibat, tidak menunjukkan rasa tertarik sama sekali
2. Keterlibatan tanpa perasaan, sedikit minat terhadap anggota keluarga tetapi hanya untuk pengetahuan saja.

3. Keterlibatan narsistik, adanya ketertarikan pada anggota lain hanya sejauh perilaku mereka bagi diri sendiri
4. Keterlibatan empatik, keinginan untuk terlibat dengan anggota lain karena anggota lain tersebut.
5. Terlalu terlibat, menunjukkan minat dan keterlibatan yang berlebihan terhadap anggota keluarga lainnya.
6. Keterlibatan simbiotik, keterlibatan yang sangat berlebihan dan bersifat patologis sehingga tidak dapat membedakan anggota keluarga yang satu dengan lainnya.

Keluarga yang paling efektif adalah memiliki keterlibatan empatik sedangkan keluarga paling tidak efektif adalah keluarga yang menunjukkan keterlibatan simbiotik atau kurang terlibat.

f. Kontrol perilaku

Kontrol perilaku didefinisikan sebagai pola perilaku yang dipakai oleh keluarga untuk menangani perilaku dalam tiga situasi yaitu situasi yang berbahaya, situasi yang berhubungan dengan mengekspresikan kebutuhan dan dorongan psikobiologis dan situasi yang melibatkan sosialisasi interpersonal baik di antara anggota keluarga maupun dengan orang lain di luar keluarga.

Terdapat empat gaya dari kontrol perilaku yang ditentukan oleh standar dan seberapa jauh perilaku diterima :

1. *Rigid behavior control*, situasi di mana peraturan tersebut melibatkan standar yang sangat terbatas dan sempit , sangat minim untuk negosiasi dan perubahan sesuai konteks.
2. *Flexible behavior control*, , standar yang diterapkan logis dan ada kemungkinan untuk negosiasi atau berubah tergantung konteksnya.
3. *Laissez-faire behavioral control*, tidak ada standar yang diberlakukan dan setiap perubahan diperbolehkan tanpa melihat konteks
4. *Chaotic behavior control*, perubahan gaya dari gaya satu ke tiga secara acak dan tidak terduga sehingga anggota keluarga tidak mengetahui standar yang sedang berlaku dalam satu waktu dan apakah negosiasi kemungkinan untuk terjadi.

Adapun keluarga yang paling efektif menggunakan gaya *flexible behavior control* dan keluarga yang paling tidak efektif menggunakan gaya *chaotic behavior control*.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberfungsian keluarga

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberfungsian keluarga menurut Bray (1995), antara lain :

1. **Faktor komposisi keluarga**, termasuk keanggotaan (misalnya, hanya pasangan suami istri, pasangan dengan anak, keluarga orang tua tunggal) dan struktur dari keluarga (misalnya, keluarga inti, keluarga bercerai, keluarga tiri) komposisi keluarga ini merupakan kunci utama untuk menentukan aspek-aspek lainnya dari fungsi keluarga.
2. **Faktor proses keluarga**, mencakup tingkah laku dan interaksi yang membentuk karakteristik hubungan keluarga. Proses-proses ini mencakup faktor-faktor seperti konflik, perbedaan, komunikasi, penyelesaian masalah dan kontrol
3. **Faktor afek keluarga**, mencakup ekspresi emosi diantara anggota keluarga. Afek dan emosi biasanya menentukan karakter dari konteks dari proses keluarga. Afek memiliki pengaruh yang besar terhadap bagaimana anggota keluarga berkomunikasi.
4. **Faktor organisasi keluarga**, mengacu pada peran dan peraturan di dalam keluarga dan harapan-harapan akan tingkah laku yang berkontribusi.

Kecanduan *Smartphone*

3.4. Definisi kecanduan *smartphone*

Kwon, et.al.(2013) mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai suatu perilaku keterpakuan yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti perilaku menarik diri dan menjadi tidak produktif atau sebagai gangguan kontrol impuls diri terhadap diri seseorang.

Dimensi kecanduan *smartphone*

Kwon, et.al. (2013) menjabarkan enam dimensi yang menunjukkan bahwa individu mengalami kecanduan *smartphone* yang berdasarkan pada kriteria yang sama pada kecanduan dan penyalahgunaan dalam DSM IV, berikut dimensinya :

1. *Daily life disturbance*

Gangguan kehidupan sehari-hari seperti sulit konsentrasi saat di kelas maupun di tempat kerja, mengalami gangguan mata ringan, nyeri di tangan, nyeri di leher dan kesulitan tidur.

2. *Positive anticipation*

Menghilangkan stress dengan menggunakan *smartphone* dan merasa hampa tanpa *smartphone* serta *smartphone* dijadikan sebagai hal yang menyenangkan untuk mengurangi kelelahan.

3. *Withdrawal*

Merasa gelisah apabila tanpa *smartphone* meskipun sedang tidak memegang *smartphone* namun selalu muncul di pikirannya dan merasa kesal apabila terganggu saat bermain *smartphone*.

1. *Cyber-space-oriented relationship*

Memilih untuk menjalin hubungan dengan teman melalui *smartphone* daripada harus bertatap muka langsung dan terus menerus memeriksa *smartphone* serta merasa kehilangan jika tidak menggunakan *smartphone* untuk menghubungi siapapun.

2. *Overuse*

Penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali ,selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone* serta adanya perasaan untuk terus menggunakan *smartphone* setelah berhenti menggunakannya.

3. *Tolerance*

Selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *smartphone*

Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan telepon genggam yang memiliki kesamaan dengan kecanduan pada *smartphone* (Yuwanto, 2010) :

1. Faktor internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, *self esteem* yang rendah, individu dengan *self esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan telepon genggam akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, kepribadian ekstraversi yang tinggi. Keempat, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi yang diasumsikan sama dengan *smartphone* dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

2. Faktor situasional

Faktor situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stress, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

3. Faktor sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan

kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

4. Faktor eksternal

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 kecanduan telepon genggam.

3.5 State of the Art

Penelitian-penelitian terdahulu lebih menjabarkan kaitan antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Smartphone. Dalam penelitian ini lebih membahas berbagai Aspek dominan dari keluarga yang menjadi pencetus munculnya perilaku kecanduan smartphone pada remaja. Kebaruan pada penelitian ini adalah menggali aspek-aspek yang menimbulkan kecanduan smartphone pada remaja.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif non eksperimental dengan jenis penelitian kausalitas komparatif yang dimotivasi oleh keinginan untuk mengetahui dampak keberfungsian keluarga terhadap munculnya perilaku kecanduan *smartphone* pada remaja serta aspek-aspek yang berkontribusi pada kecanduan *smartphone*

4.2. Variabel Penelitian

1. Keberfungsian Keluarga

Definisi Konseptual Keberfungsian Keluarga adalah fungsi dari sebuah keluarga untuk memenuhi kebutuhan anggota keluarganya dalam pola interaksi yang dapat dilihat dari aspek *problem solving, communication, role, affective responsiveness, affective involvement, behavior control dan general functioning*.

Definisi Operasional Keberfungsian Keluarga adalah total score persepsi responden terhadap aspek *problem solving, communication, role, affective responsiveness, affective involvement, behavior control dan general functioning*.

2. Kecanduan Smartphone

Definisi Konseptual Kecanduan Smartphone adalah perilaku keterpakuan pada *smartphone* yang mengakibatkan terjadinya perilaku menarik diri dan menjadi tidak produktif yang dapat dilihat dari perilaku *Daily life disturbance, Positive anticipation, Withdrawal, Cyber-space oriented relationship, Overuse dan tolerance*

Definisi Operasional Kecanduan Smartphone adalah total skor persepsi responden terhadap aspek *Daily life disturbance, Positive Anticipation, Withdrawal, Cyberspace oriented relationship, Overuse dan Tolerance* yang terjadi pada dirinya

4.3. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian dipilih mengikuti kriteria tertentu (*purposive sampling*) yaitu sebagai berikut: (a) remaja perempuan maupun laki-laki usia 15–25 tahun yang memiliki smartphone (b) menggunakan smartphone minimal 1 (satu) jam per hari (c) tinggal bersama keluarga di Indonesia. Dalam penelitian terjaring melalui penyebaran kuesioner secara daring (online) dengan *google form* sebanyak 105 remaja yang memenuhi kriteria yang tersebar dari seluruh Indonesia.

4.4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data utama akan diperoleh melalui kuesioner yang telah disusun berdasarkan acuan teori Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan smartphone serta wawancara semi terstruktur kepada beberapa subjek remaja pengguna smartphone untuk melihat fenomena yang terjadi di lapangan. Pengambilan sample penelitian dengan teknik *purposive sampling*. Kuesioner yang telah disusun telah diuji cobakan dan item yang valid sebanyak 52 item untuk Keberfungsian Keluarga dengan nilai reliabilitas (α) = 0,950 dan untuk Alat ukur Kecanduan Smartphone yang valid 27 item dengan nilai reliabilitas (α) = 0,908. Pengambilan data dilakukan secara virtual melalui *google form*.

4.5. Alat Ukur Penelitian

Alat ukur penelitian berupa Kuesioner yang dirancang berdasarkan model Likert yang berisi beberapa item pertanyaan. Alat ukur ini disusun berdasarkan konsep teori yang digunakan sebagai acuan untuk menyusun item-item Keberfungsian Keluarga yaitu yang diadaptasi dari alat ukur *Family Assesment Device* (FAD) yang dikembangkan oleh Epstein, Baldwin dan Bishep (1983) yang mengukur *Problem Solving, Communication, Affective Responsiveness, Affective involvement, Behaviour Control dan General Functioning* dan alat ukur Kecanduan Smartphone diadaptasi dari Smartphone Addiction Scale (SAS) dari Kwon, et.al (2013) yang mengukur *Daily life disturbance, Cyberspace-oriented relationship dan Overuse*. Berikut di bawah ini adalah Blue Print alat ukur yang sudah valid.

Tabel 1. Blue Print Alat Ukur Keberfungsian Keluarga

Dimensi	Indikator	Favourable	Unfavourable	Total
Problem Solving	Menyelesaikan masalah sehari-hari dengan berbagai alternatif	1, 11, 15, 23, 37	7, 19, 42, 45	9
	Mampu menyelesaikan masalah afektif anggota keluarga		32	1
Communication	Mampu mengkomunikasikan pesan secara langsung	18, 24,	4, 27, 46	5
	Mampu mengkomunikasikan pesan secara jelas	47, 50	16	3
Role	Membagi peran yang sesuai	12, 30, 49	35, 51	5
	Memastikan kebutuhan anggota keluarga terpenuhi	3		1
Affective Responsiveness	Merespon rangsang emosi anggota keluarga dengan tepat	34	20, 21	3
	Merasakan emosi anggota keluarga dengan tepat	2, 8	36	3
Affective Involvement	Menunjukkan ketertarikan minat/ aktivitas anggota keluarga	40, 43	26	3
	Memiliki keterlibatan empatik	5, 9, 10, 22, 39, 41	29, 52	8
Behaviour Control	Menangani situasi yang berbahaya de-		6	1

	ngan cara yang lo-gis			
	Mampu mengeks- presikan kebutuhan dengan cara yang luwes		13, 25	2
	Mampu melibatkan relasi sosial dengan siapa pun secara luwes	14, 28, 31, 38	48	5
General Functioning	Mampu menilai si- tuasi biopsikosial seluruh anggota keluarga dengan tepat	19, 33, 44	17	4
Total				52

Tabel 2. Blue Print Alat Ukur Kecanduan Smartphone

Dimensi	Indikator	Favourable	Unfavourable	Total
Daily-Life Disturbance	Kehilangan ren- cana penyelesaian tugas	1		
	Sulit Berkonsen- trasi karena ber- main smartphone	27		
	Mengalami gang- guan mata, nyeri tangan, leher	26	25	
	Mengalami sulit tidur	2		
Positive Anticipation	Menghilangkan stres dengan smartphone	24		
	Merasa hampa tanpa smartphone	3, 18, 23		

	Mengurangi kelelahan dengan smartphone	20		
	Kegiatan ber-smartphone sa-ngat menyenangkan	6	21, 22	
Withdrawl	Merasa gelisah tanpa smartphone	17		
	Merasa kesal, bila terganggu saat bermain smartphone	5		
Cyberspace Ori-ent-ed Relationship	Memilih untuk menjalin relasi dengan teman/ keluarga melalui smartphone	13, 15, 16		
	Merasa kehilang-an tanpa smart-phone untuk menghubungi orang lain	14		
	Memeriksa pem-beritahuan di smartphone seca-ra terus menerus	7		
Overuse	Ketidakmampuan mengontrol peng-gunaan smart-phone		4, 9	
	Selalu memper-siapkan pengisian daya smartphone	8	12	
	Perasaan ingin selalu mengguna-kan smartphone tanpa henti	11, 19		
Tolerance	Tidak mampu mengendalikan penggunaan	10		

	smartphone yang berlebihan			
TOTAL				27

Selain Kuesioner dalam bentuk pernyataan item, ada beberapa pertanyaan yang menggali beberapa informasi sebagai data penunjang untuk memperkaya hasil penelitian yang dilakukan.

Data penunjang yang digali antara lain :

1. Jenis Kelamin : L /P
2. Usia : _____ tahun
3. Rata-rata menggunakan smartphone : jam/hari
4. Menggunakan smartphone untuk apa **(intensitas paling sering)**:
 - a. Chatting
 - b. Media Sosial
 - c. Belanja Online
 - d. Bermain Games/ Youtube
 - e. Mengerjakan Tugas Sekolah
5. Keluarga yang paling sering mejadi **tempat Curhat/keluh kesah di rumah**
 - a. Ayah
 - b. Ibu
 - c. Kakak
 - d. Adik
 - e. Lainnya ,.....
6. Dalam kondisi emosi seperti apakah anda menggunakan smartphone dengan **waktu lebih lama** ? A. Bosan B. Kesepian C. Sedih D.Lainnya,.....

BAB 5

HASIL PENGOLAHAN DATA

5.1 Gambaran Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti pada awalnya mendapatkan total 106 subjek yang didapatkan melalui pengambilan data secara daring (online) melalui google form. Satu subjek gugur oleh karena usianya melebihi usia yang ditargetkan peneliti untuk menjadi partisipan penelitian sehingga total yang dianalisis adalah 105 subjek. Proses pengambilan data secara daring dilakukan pertama-tama untuk mendapatkan sebaran sampel yang lebih luas dari berbagai daerah di Indonesia, sedangkan alasan kedua berkaitan dengan kendala dalam masa pandemic Covid-19. Adapun rincian dari subjek penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis Kelamin

Gambaran Jenis Kelamin responden dapat dilihat pada table 5.1 di bawah ini

Tabel 5.1

Gambaran Jenis Kelamin Subjek

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	42	40 %
Perempuan	63	60 %
Total	105	100%

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan, bahwa **lebih banyak subjek perempuan (60%)** yang terlibat dalam penelitian ini dibandingkan dengan subjek laki-laki.

2. Usia

Gambaran usia subjek penelitian dikelompokkan berdasarkan teori perkembangan Santrock (2007) yaitu remaja tengah (13-21 tahun) dan remaja akhir (22-25 tahun). Berikut gambaran usia subjek dapat dilihat pada table 5.2.

Tabel 5.2**Gambaran Usia Subjek**

Usia	Jumlah	Persentase
13 - 21 tahun	61	58,1 %
22 - 25 tahun	44	41,9 %
Total	105	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan, bahwa lebih banyak remaja tengah yaitu yang berusia kurang dari 21 tahun yang terlibat dalam penelitian ini (58,1%)

3. Pemanfaatan Smartphone

Pemanfaatan smartphone pada penelitian ini dikelompokkan berdasarkan frekuensi pada umumnya seseorang memanfaatkan smartphone di kesehariannya. Berikut gambaran pemanfaatan smartphone dapat dilihat pada table 5.3

Tabel 5.3**Gambaran Pemanfaatan Smartphone**

Pemanfaatan Smartphone	Jumlah	Persentase
Media Sosial	47	44,3 %
Chatting	24	22,6 %
Bermain Games	9	8,5 %
Nonton Youtube	11	10,8 %
Keperluan lainnya (jualan online, belajar, urusan pekerjaan, dll)	14	13,3 %
Total	105	100%

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam penelitian ini lebih banyak subjek yang menggunakan smartphone untuk bermain media social (44,3%) dan yang paling sedikit adalah menggunakan smartphone untuk tujuan bermain game (8,5%)

4. Figur Tempat Bercerita (Curhat)

Figur atau seseorang yang biasanya menjadi tempat bercerita (curhat) para remaja dikelompokkan berdasarkan orang-orang yang dirasakan dekat secara fisik maupun emosional oleh para remaja. Berikut gambaran figure tempat bercerita (curhat) para subjek di penelitian ini dapat dilihat pada table 5.4.

Tabel 5.4

Gambaran Figure Tempat Bercerita (Curhat)

Temannya (Curhat)	Jumlah	Persentase
Ibu	65	61,3 %
Ayah	2	1,9 %
Kakak	15	14,2 %
Adik	9	8,5 %
Lainnya (teman dan/atau tidak ada teman)	14	13,3 %
Total	105	100%

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam penelitian ini lebih banyak subjek yang memilih tempat bercerita (curhat) adalah Ibu (61,3%). Sedangkan Ayah dipilih paling sedikit untuk tempat bercerita di rumah (1,9%).

5. Kondisi Emosi Saat Memutuskan Menggunakan Smartphone

Kondisi emosi subjek saat memutuskan untuk memilih menggunakan smartphone dikelompokkan ke dalam emosi negative, netral, positif. Berikut gambaran kondisi emosi subjek para subjek di penelitian dapat dilihat di table 5.5

Tabel 5.5

Gambaran Kondisi Emosi Saat Memutuskan Menggunakan Smartphone

Kondisi Emosi	Jumlah	Persentase
Bosan	75	70,8 %

Kesepian	17	16 %
Sedih	4	3,8 %
Netral (mis: belajar, ada pekerjaan)	3	2,8%
Lainnya (marah, terpaksa, dll)	6	5,7 %
Total	105	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam penelitian ini lebih banyak subjek yang memutuskan menggunakan gawai karena rasa bosan yaitu sebanyak (70,8%) dan hanya (2,8%) yang menggunakan gawai untuk belajar.

Selain itu dari penghitungan data subjek diperoleh data bahwa dari keseluruhan responden, rata-rata penggunaan gawai adalah 9 jam dalam sehari (rentang 24 jam), mulai dari 2 jam sehari hingga ada responden yang menggunakan gawai 20 jam dalam sehari. Jumlah ini berarti rata-rata menggunakan 37,5 % dari waktu sehari (24 jam) untuk menggunakan gawai. Jumlah waktu yang digunakan ini cukup tinggi jika peneliti mengasumsikan waktu tidur seseorang rata-rata hanya 6-8 jam sehari.

5.2 Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Pada penelitian ini menggunakan nilai batas validitas konstruk $r \geq 0,3$ pada kedua variable yaitu Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Smartphone. Apabila korelasi antara item pernyataan dengan skor $< 0,3$, maka item dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2012). Sedangkan untuk menguji reliabilitas dari kedua variable tersebut menggunakan Alpha Cronbach yang dikatakan reliabel apabila $\alpha > 0,70$

a. Skala Keberfungsian Keluarga

Pada skala Keberfungsian Keluarga terdapat 79 item sebelum uji coba. Selanjutnya setelah dilakukan uji coba terdapat 27 item gugur (tidak valid), sehingga total item yang dapat digunakan sebagai alat ukur adalah 52 item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,950 yang berarti reliabel.

b. Skala Kecanduan Smartphone

Pada skala Kecanduan Smartphone terdapat 49 item sebelum uji coba. Setelah dilakukan uji validitas terdapat 22 item tidak valid (gugur) sehingga total item yang valid yang digunakan sebagai alat ukur berjumlah 27 item dengan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,908 yang berarti reliabel.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas ini menggunakan Teknik kolmogorof-smirnov dengan norma apabila signifikansi $\geq 0,05$, maka dikatakan distribusi normal dan sebaliknya apabila signifikansi $< 0,05$ maka dikatakan distribusi tidak normal. Di bawah ini hasil uji normalitas variable keberfungsian keluarga dan kecanduan smartphone terlihat pada table 5.6

Tabel 5.6

Hasil uji normalitas variable Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Smartphone

	Keberfungsian Keluarga	Kecanduan Smartphone
Kolmogorov-SmirnovZ	0,087	0,063
Asymp.Sig.(2 tailed)	0,099	0,200

Berdasarkan table di atas uji normalitas dengan Teknik Kolmogorov Smirnov pada keberfungsian keluarga menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,099 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa data terdistribusi normal. Selanjutnya, pada variable kecanduan smartphone menunjukkan signifikansi sebesar 0,200 yang berarti data berdistribusi normal.

3. Pengaruh Keberfungsian Keluarga Terhadap Kecanduan Smartphone

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, peneliti dapat mengetahui nilai beberapa macam data. Pertama adanya nilai regresi signifikannya, hasil tersebut dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 5.7

Hasil Nilai Anova

Model	Df	F	Sig
Regression	1	4,752	0,035

Sumber: Data diolah (2020)

Berdasarkan hasil nilai Anova yang terlihat pada tabel 5.7 dapat dilihat nilai F sebesar 4,752 dan nilai sig. (p) sebesar 0,035 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan Keberfungsian Keluarga Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Remaja di Jakarta. Selanjutnya dari adanya hasil pengaruh, dapat dilihat adanya nilai koefisien yang dapat dilihat pada tabel 5.8 sebagai berikut:

Tabel 5.8
Hasil Nilai Koefisien

	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Constan	85,767	10,315		8,314	0,000
Keb.Keluarga	-0,136	-0,063	-0,226	-2,138	0,035

Sumber : Data diolah (2020)

Berdasarkan hasil nilai koefisien, dapat dilihat nilai koefisien konstanta A sebesar 85,767 dan nilai konstanta B atau angka koefisien regresi sebesar -0,136. Sehingga dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 85,767 - 0,136X$$

Keterangan:

Y = Kecanduan Smartphone

X = Keberfungsian Keluarga

Berdasarkan hasil dari persamaan regresi linear diketahui bahwa nilai 85,767 yang menunjukkan bahwa jika tidak ada faktor dari keberfungsian keluarga, maka Kecanduan Smartphone akan mencapai 85,767. Sedangkan nilai sebesar -0,136 merupakan koefisien regresi yang menunjukkan bahwa setiap ada penambahan 1 nilai untuk keberfungsian keluarga maka akan menurunkan *kecanduan smartphone* 0,136. Karena nilai koefisien regresi minus (-), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa keberfungsian (X) berpengaruh negatif terhadap kecanduan smartphone (Y). Artinya semakin efektif fungsi keluarga maka semakin rendah kecanduan smartphone remaja, begitupun sebaliknya semakin tidak efektif fungsi keluarga maka semakin tinggi kecanduan smartphone. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesa diterima, yaitu ada pengaruh negatif signifikan keberfungsian keluarga terhadap kecanduan smartphone

Selanjutnya berapa kontribusi optimisme terhadap *work family conflict* dapat dilihat di tabel 5.9

Tabel 5.9

Hasil Model Summary

Model	R	R square
1	0,226	0,051

Sumber: Data diolah (2020)

Berdasarkan hasil model *summary* pada tabel 4.10, dapat dilihat nilai R sebesar 0,226 dan nilai R *square* sebesar 0,051. Artinya keberfungsian keluarga berkontribusi terhadap kecanduan smartphone sebesar 5,1%. Sedangkan sisanya yaitu 94,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. Dimensi Dominan Kecanduan Smartphone

Untuk mengetahui gambaran dimensi dominan dari kecanduan smarthphone, maka dilakukan perhitungan Z-score (nilai baku) pada alat ukur kecanduan smartphone yang meliputi Daily Life Disturbances, Positive Anticipation, Withdrawl, Cyberspace Oriented Relationship, Overuse dan Tolerance. Hasil hitung tersebut dapat dilihat pada tabel 5.10 sebagai berikut:

Tabel 5.10

Dimensi dominan Kecanduan Smartphone

Aspek Dominan Kecanduan Smartphone	Frekuensi	Persentase
Daily-Life Disturbances	25	23,8%
Positive Anticipation	12	11,4%
Withdrawl	15	14,3%
Cyberspace Oriented Relationship	12	11,4%
Overuse	18	17,2%
Tolerance	23	21,9%
Total	105	100%

Dapat disimpulkan dimensi *Daily-Life Disturbance* adalah dimensi yang paling dominan. Artinya kecanduan smartphone yang dialami remaja Jakarta lebih banyak dalam bentuk *daily-life disturbances* seperti sulit tidur, sulit konsentrasi dan gangguan fisik seperti sakit mata, leher, dll

BAB 6

PEMBAHASAN

6.1 Gambaran Umum

Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan kepada remaja di Jakarta yang terdiri dari jenis kelamin, usia, tujuan menggunakan gawai, figure yang dijadikan tempat bercerita (curhat), dan kondisi emosi saat memutuskan menggunakan gawai. Berdasarkan hasil pengambilan data usia responden didominasi oleh subjek yang berusia remaja awal yaitu yang berusia kurang dari 21 tahun sebanyak (58,1%), lebih banyak subjek yang berjenis kelamin perempuan (60%), lebih banyak yang menggunakan gawai untuk bermain media social (44,3%), lebih banyak yang menjadikan ibu sebagai teman bercerita/ curhat (61,3%), sementara curhat dengan ayah hanya dilakukan remaja sebanyak (1,9%) dan lebih banyak yang memutuskan menggunakan gawai Ketika perasaan bosan melanda (70,8%), serta mereka rata-rata menggunakan gawai selama 9 jam/hari.

6.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis uji data statistik dengan menggunakan uji regresi linear sederhana, didapat nilai signifikan (p) sebesar 0,035 ($p < 0,05$) dan nilai konstanta B sebesar -0,136 yang menunjukkan arah negative. Artinya bahwa bahwa hipotesis diterima, yaitu adanya pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kecanduan smartphone Pada Remaja di Jakarta. Hasil persamaan regresi linear didapat nilai $Y = 85,767 - 0,136X$, dimana (Y) skor untuk kecanduan smartphone dan (X) skor untuk keberfungsian keluarga. Dari hasil persamaan diatas dapat disimpulkan bahwa semakin efektif fungsi keluarga, maka akan semakin rendah perilaku kecanduan smartphone yang dialami remaja Jakarta. Begitu pun sebaliknya, semakin tidak efektif fungsi keluarga maka akan semakin tinggi perilaku kecanduan smartphone.

Keluarga yang dapat berfungsi efektif adalah keluarga yang di dalam interaksi antar anggotanya mampu memberikan kenyamanan dan kesejahteraan baik secara fisik, psikologis dan sosial bagi para anggotanya (Eipsten, Bishop & Levin, 1978). Remaja di Jakarta yang

berada di dalam keluarga yang berfungsi efektif akan merasa mendapatkan tempat untuk mengkomunikasikan keluh kesahnya, mengekspresikan emosinya, merasa bahwa diantara anggota keluarganya dapat saling terlibat, saling mensupport sehingga memungkinkan untuk dapat menyelesaikan masalah dengan mudah, cepat dan tidak berlarut-larut. Selain itu, keluarga yang berfungsi efektif merupakan lingkungan sosial yang dirasakan nyaman oleh remaja karena mampu memberikan kehangatan, perlindungan, dan ada keterikatan secara emosional antar anggota keluarga. Kondisi keluarga yang dirasakan mampu memenuhi kebutuhannya, dirasakan positif serta kondusif ini dapat membuat remaja lebih produktif, dan tidak mencari kesenangan serta terpacu pada smartphone secara berlebihan yang merupakan respon *withdrawl* dari problem yang dihadapi. Remaja yang berada dalam keluarga yang berfungsi efektif ini, akan tetap mampu menjalani rutinitas sehari-harinya tanpa ada ketergantungan berlebihan pada smartphone, menggunakan smartphone seperlunya saja dan tetap mampu mengendalikan dirinya terhadap penggunaan smartphone, dan masih tetap memiliki pilihan aktivitas yang menyenangkan bersama orang lain. Chiu (2014) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa sumber stress (stressor) yang berasal dari relasi dengan keluarga dan stressor emosional diprediksi secara positif menjadi salah satu munculnya kecanduan smartphone. Begitu pula penelitian Palar, J.E (2018) juga mengungkapkan bahwa besarnya peran keluarga mampu menghindarkan diri dari dampak negatif penggunaan gadget pada anak.

Berbeda dengan remaja yang memiliki keluarga yang berfungsi tidak efektif, cenderung membuat remaja merasa tidak mendapatkan support untuk mampu menyelesaikan masalahnya, anggota keluarga acuh tak acuh dengan anggota yang lainnya, komunikasi yang terjalin antara anggota keluarga dirasakan terbatas, tidak terbiasa terbuka tentang perasaan satu sama lain. Kondisi demikian membuat remaja merasa tidak terpenuhi kebutuhan afeksi, support dan kebebasannya untuk mengekspresikan emosinya sehingga memilih mencari kesenangan dan memenuhi kebutuhan emosionalnya dengan menggunakan smartphone dengan berlebihan (*overuse*), menjadikan *smartphone* sebagai media “pelarian”, memilih untuk membina relasi dengan orang lain melalui smartphone (*Cyber-space-oriented relationship*), sulit mengendalikan diri untuk tidak menggunakan *smartphone*. bahkan tidak mampu berperilaku produktif dalam rutinitas sehari-harinya. Hal senada juga dikemukakan oleh Kwon, et.al (2013) yang menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* memungkinkan terjadinya masalah social misalnya menjadi tidak produktif, menarik diri karena *smartphone* telah mampu memenuhi kebutuhan

relasinya yang lebih nyaman. Penelitian Azzizah, S.M, dkk (2019) juga mengungkapkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kualitas relasi ibu – remaja dengan kecanduan internet pengguna *smartphone*. Data dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa 61,3 % para remaja mengaku bahwa ibu merupakan figur yang dipilih untuk menjadi tempat curhat dan berkeluh kesah remaja. Artinya ibu merupakan lingkungan terdekat remaja yang dapat diharapkan menjadi teman yang mensupport dan teman berbagi di kala remaja mengalami masalah.

Dari hasil penelitian terhadap 105 remaja Jakarta ini memperlihatkan bahwa keberfungsian keluarga memberikan kontribusi sebesar 5,1% terhadap munculnya kecanduan *smartphone*, sedangkan sisanya 94,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti seperti *self esteem*, factor situasional, dan factor social (Yuwanto, 2010). Meskipun kontribusinya tergolong relative kecil, tetapi bisa menjadi informasi penting, bahwa keluarga yang berfungsi efektif yaitu keluarga yang mampu menjalankan fungsinya dasarnya seperti memberikan kenyamanan dan kesejahteraan fisik, psikologis dan social pada kenyataannya mampu mengurangi keterpakuan (kecanduan) remaja terhadap *smartphone*. Remaja yang tidak mengalami kecanduan *smartphone*, maka mereka akan tetap mampu melakukan rutinitas kesehariannya tanpa mengalami gangguan fisik maupun psikologis, mampu mengatasi beban/stress dengan cara yang positif, tidak merasa gelisah meskipun tidak ada *smartphone*, tetap mampu menjalin relasi yang nyaman dengan teman secara tatap muka langsung, menggunakan *smartphone* secara terkendali dan tidak *overuse* (Kwon.et.al, 2013)

Remaja yang menjadi subjek dalam penelitian ini mayoritas (70,8%) menyatakan menggunakan *smartphone* di saat perasaan bosan melandanya. Menurut Yuwanto (2010), kondisi situasional seperti kebosanan yang dialami oleh remaja dalam penelitian ini bisa menjadi penyebab yang mengarahkan remaja menggunakan *smartphone* sebagai media yang membuat remaja merasa nyaman dan senang. Seperti diketahui remaja yang merupakan kelompok usia *hyper-connected* ini cenderung memiliki sikap yang antusias terhadap berbagai aplikasi yang tersedia di *smartphone* seperti *youtube*, *whatsapp*, *line* dan *google*, sehingga di saat tidak ada kegiatan di waktu luang (*leisure boredom*) maka mereka akan memilih bersmartphone. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Viviyanti (2019) yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan *self control*, *leisure boredom* dan *smartphone usage* terhadap kecanduan *smartphone*.

Terakhir, data menunjukkan bahwa aspek yang paling dominan memberikan kontribusi terhadap kecanduan smartphone dalam penelitian ini adalah *Daily-Life Disturbances* (25%). Artinya, remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan/ keterpakuan pada smartphone di penelitian ini lebih banyak memperlihatkan hambatan atau gangguan kehidupan sehari-hari seperti kesulitan konsentrasi, penyelesaian tugas terbengkalai, sulit tidur dan gangguan mata sehingga membuat remaja menjadi tidak produktif. Chaidirman, Indriastuti, & Narmi (2019) juga menambahkan bahwa fenomena penggunaan gawai pada remaja sampai membuat perubahan pada pola sosial remaja. Mereka lebih focus kepada gawainya sehingga kurang tertarik lagi dengan pergaulan sosial.

BAB 7

SIMPULAN DAN SARAN

7.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negative signifikan Keberfungsian Keluarga Terhadap Kecanduan Smartphone pada remaja di Jakarta dengan nilai signifikan (p) sebesar 0,035 ($p < 0,05$), dengan persamaan regresi linear didapat nilai $Y = 85,767 - 0,136X$, dimana (Y) skor untuk kecanduan smartphone dan (X) skor untuk keberfungsian keluarga. Dari hasil persamaan diatas dapat disimpulkan bahwa semakin efektif fungsi keluarga, maka akan semakin rendah perilaku kecanduan smartphone yang dialami remaja Jakarta. Begitu pun sebaliknya, semakin tidak efektif fungsi keluarga maka akan semakin tinggi perilaku kecanduan smartphone.

Keberfungsian Keluarga memiliki kontribusi sebesar 5,1% terhadap munculnya Kecanduan Smartphone. Kecanduan smartphone yang dialami remaja Jakarta lebih banyak dalam bentuk *daily-life disturbances* seperti kesulitan konsentrasi, penyelesaian tugas terbengkalai, sulit tidur dan gangguan mata. Selain ini, dari data menunjukkan bahwa (61,3%) remaja mengaku bahwa ibu merupakan figur yang dipilih sebagai tempat berkeluh kesah dan mayoritas (70,8%) menyatakan menggunakan *smartphone* di saat perasaan bosan melanda.

7.2 Saran

-Saran Teoretis

Dari data penelitian ini menunjukkan bahwa ibu merupakan figure yang dipilih sebagai tempat berkeluh kesah, maka untuk penelitian selanjutnya disarankan dapat melakukan penelitian Kecanduan Smartphone dengan melihat dari factor Attachment dengan Ibu. Penelitian mengenai ini juga dapat didukung dengan data kualitatif dari wawancara langsung mengenai bagaimana ibu menggunakan gawai dan bagaimana cara yang ibu terapkan untuk mengarahkan remaja dalam cara penggunaan gawai.

Selain itu dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa remaja sering menggunakan *smartphone* di saat perasaan bosan muncul. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melihat gambaran *smartphone* dari faktor kondisi mood dan kebahagiaan serta mempertimbangkan aktivitas yang dilakukan remaja sehari-hari. Penelitian selanjutnya ini dapat mengeksplorasi bagaimana frekuensi dan intensitas aktivitas yang dilakukan remaja sehari-hari untuk diperbandingkan dengan pola penggunaan gawainya.

Saat ini penggunaan gawai tidak hanya terbatas pada usia remaja dan orang dewasa tetapi juga mulai dari masa kanak-kanak, bahkan masa pra sekolah (Fajariya, Suryawan, & Atika, 2018; M, Fuji., 2018). Oleh karena itu, peran dari keberfungsian keluarga terhadap penggunaan gawai dapat juga diteliti lebih lanjut kepada kelompok usia partisipan yang berbeda serta mencoba membandingkan antar generasi atau kelompok usia untuk melihat bagaimana dan kapan keluarga paling berperan untuk membentuk perilaku penggunaan gawai.

-Saran Praktis

- a. Bagi remaja yang telah mengalami kecanduan *smartphone* disarankan untuk segera melakukan terapi dan mengubah pola perilaku yang lebih sehat dengan mencari aktivitas sehari-hari yang lebih produktif.
- b. Bagi orangtua yang memiliki anak remaja, disarankan untuk semakin mengefektifkan fungsi keluarga dengan membangun komunikasi dua arah, interaktif dan suportif agar remaja lebih termotivasi untuk melakukan aktivitas yang positif dan produktif
- c. Sejalan dengan inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 30 tahun 2017 tentang Pelibatan Keluarga dalam Penyelenggaraan Pendidikan, perhatian serius perlu untuk mewujudkan iklim keluarga yang bisa menyeimbangkan penggunaan gawai. Pendidikan dalam keluarga turut ditentukan oleh relasi yang terjalin dalam keluarga yang diimplementasikan dalam diskusi dan dialog secara langsung yang lebih banyak daripada menggunakan gawai. Keluarga disarankan untuk mengembalikan gawai pintar kepada hakikatnya, yaitu utk mencerdaskan alih-alih merusak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2015) *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Bianchi, A., & Philips, J, G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyberpsychology and Behaviour*, 8 (1), 39-51
- Bian, M., & Leung, L.(2014). Linking Loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital. *Journal Social Science Computer Review*.doi:10.1177/0894439314528779.
- Chaidirman, Indriastuti, D., Narmi. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Journal of Holistic Nursing and Health Science*, Vol 2., No. 2, Nov 2019. Diambil dari: <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/hnhs>
- Eipstein, N.B., Baldwin, L.M., & Bishop, D.S. (1983). The mcmaster family assesment device. *Journal Of Marital And Family Therapy*, 9(2), 171-180.doi: 10.1111/j.1752-0606.1983.tb01497.x
- Eipstein, N.B., Bishop, D.S., & Levin, S. (1978). The mcmaster model of family finctioning.*Journal Of Marriage And Family Counseling*, 4(4), 19 – 31.Doi: 10.1111/j.1752-0606.1978.tb00537.x
- Fajariyah, Siti & Suryawan, Ahmad & Atika, Atika. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Sari Pediatri*. 20. 101. 10.14238/sp20.2.2018.101-5.
- Irmayanti, Y. (2018, 06 April). Peran Orangtua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah. SKRIPSI, Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dosen Pembimbing: Dr. Lisnawati Ruhaena, M. Si. Psi.
- M, Fuji Ayu Hidayatul. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri I Singosari. SKRIPSI Jurusa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing: Dr. H. Abdul Bashith, M. Si.
- Rahmayani, I. (2015, 02 Oktober). Indonesia Raksasa teknologi digital Asia. Kominfo. Diambil dari <http://kominfo.go.id>
- Santrock, J.W. (1998). *Adolescence* (7nd ed). Washington DC: Mc.Graw-Hill
- Santrock, J.W. (2007). *Remaja*, edisi sebelas, Jakarta: PT. Erlangga

- Salehan, M. & Soomro, T.R.(2013). Social networking on smartphones: while mobile phone become addictive: *Computers in Human Behavior*, 29, 2632-2639. Doi:10.1016/j.chb2013.07.003
- Subagio, W.W., & Hidayati, F. (2017). Hubungan Antara Kesepian Dengan Adiksi Smartphone pada siswa SMA Negeri 2 Bekasi. *Jurnal Empati*, 6(1), 27 – 33
- Teja, Z., & Schonert-Reichi, K.A (2012). Peer relations of Chinese adolescent newcomers: of peer group integration and friendship quality to psychological and school adjustment. *International migration and integration*, 14, 535 – 556. Doi: 10.1007/s12134-012-0253-5
- Wahyudi, A.(2017, 24 Januari). Indonesia, raksassa teknologi digital Asia. Katadata news and research. Diambil dari <http://www.databoks.katadata.co.id/>
- Wijayanti, D. M. (2018, 09 April). Keluarga Ramah Gawai. Diambil dari <https://mediaindonesia.com/opini/153983/keluarga-ramah-gawai>
- Yusra, Y.(2016, 17 Juni). Ericsson: pengguna smartphone di Indonesia kini capai 38%. DailySocialid.Diambil dari <http://www.dailysocial.id>

LAMPIRAN 1.

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan teliti
2. **Berilah tanda centang** pada setiap kolom pernyataan yang Menurut Saudara/i sesuai dengan diri saudara yang sebenarnya.
3. Pilihan jawaban yang tersedia :

SS = apabila Saudara/i merasa **Sangat sesuai**

S = apabila Saudara/i merasa **Sesuai**

TS = apabila Saudara/i merasa **Tidak sesuai**

STS = apabila Saudara/i merasa **Sangat Tidak Sesuai**

Cara mengisinya seperti di bawah ini.

No	Pernyataan	SS		S	TS	STS
1	Saya adalah anak yang pandai			✓		

Identitas Subjek :

1. Jenis Kelamin : L /P
2. Usia : _____ tahun
3. Rata-rata menggunakan smartphone : jam/hari
4. Menggunakan smartphone untuk apa **(intensitas paling sering):**
 - a. Chatting
 - b. Media Sosial
 - c. Belanja Online
 - d. Bermain Games/ Youtube
 - e. Mengerjakan Tugas Sekolah
5. Keluarga yang paling sering mejadi **tempat Curhat/keluh kesah di rumah** :
 - a. Ayah
 - b. Ibu
 - c. Kakak
 - d. Adik
 - e. Lainnya ,.....
6. Dalam kondisi emosi seperti apakah anda menggunakan smartphone dengan **waktu lebih lama** ? A. Bosan B. Kesepian C. Sedih D.Lainnya,.....

LAMPIRAN 2.

KUESIONER A

Berikut beberapa pernyataan mengenai keluarga saudara

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Keluarga kami memiliki berbagai pertimbangan sebelum mengambil keputusan				
2	Kami sekeluarga bisa merasakan kekesalan yang dirasakan oleh anggota keluarga di rumah				
3	Saat meminta bantuan kepada salah satu anggota keluarga, maka kami sekeluarga terbiasa untuk memastikan bahwa hal itu memang dilakukannya				
4	Kami sekeluarga sulit menyatakan rasa kasih sayang secara terbuka				
5	Kami sekeluarga turut serta membantu bila anggota keluarga sedang dalam masalah				
6	Kami sekeluarga bingung apa yang harus dilakukan ketika tiba-tiba ada masalah				
7	Keputusan yang dibuat oleh keluarga kami seringkali tidak "to the point" pada inti masalah				
8	Kami sekeluarga merasakan kasih sayang diantara anggota keluarga				
9	Ketika ada anggota keluarga yang sakit, maka kami sekeluarga secara bergantian menjaganya				
10	Ketika ada kesulitan kami sekeluarga mendukung satu sama lain				
11	Keluarga kami terbiasa menyelesaikan masalah dengan berdiskusi				
12	Pembagian tugas/ tanggung jawab di keluarga kami cukup merata				
13	Beberapa anggota di keluarga kami terbiasa				

	menyelesaikan masalah secara emosional				
14	Anggota di keluarga kami menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda				
15	Keluarga kami tahu apa yang harus dilakukan ketika dalam masalah				
16	Anggota di keluarga kami sulit menyatakan kesedihan yang dirasakan				
17	Keluarga kami tidak memiliki waktu untuk menyelesaikan masalah bersama				
18	Semua anggota keluarga kami selalu mengatakan apa adanya yang dirasakan				
19	Keluarga kami seringkali mengeluhkan kesulitan ekonomi				
20	Semua anggota keluarga kami tidak terbiasa menunjukkan rasa kasih satu sama lain				
21	Kami sekeluarga terbiasa acuh tak acuh ketika ada anggota keluarga sedang bersedih				
22	Semua anggota keluarga kami merasa diterima apa adanya				
23	Kami sekeluarga secara bersama menyelesaikan masalah yang terburuk sekalipun				
24	Kami sekeluarga selalu berkata jujur satu sama lain				
25	Kami sekeluarga terbiasa bersikap kasar				
26	Kami sekeluarga hanya saling membantu apabila ada hal yang penting				
27	Kami sekeluarga selalu menghindari untuk membicarakan konflik yang pernah terjadi				
28	Kami sekeluarga selalu bersikap lemah lembut dengan siapapun				
29	Keluarga kami hanya mementingkan pribadi				

	masing-masing				
30	Kami sekeluarga mempunyai tugas masing-masing				
31	Kami di keluarga dapat menyatakan perasaan apa pun satu sama lain				
32	Kami sekeluarga menyelesaikan masalah dengan cara yang “meledak-ledak”				
33	Segala sesuatu berjalan dengan apa adanya di keluarga kami.				
34	Kami sekeluarga saling menegur saat ada perilaku yang tidak berkenan				
35	Anggota di keluarga kami banyak mengeluh dengan pembagian tugas rutin di rumah				
36	Banyak perasaan-perasaan negatif yang meliputi diri kami sekeluarga				
37	Kami sekeluarga berusaha untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara				
38	Keluarga kami memaklumi bila tugas yang telah kami lakukan tidak sesuai dengan harapan				
39	Saat ada anggota keluarga bersedih, kami membantu menenangkan				
40	Kami sekeluarga mendukung hobi masing-masing				
41	Kami sekeluarga merasa diterima apa adanya				
42	Keluarga kami terbiasa menyelesaikan masalah tanpa ada diskusi				
43	Kami sekeluarga berusaha ingin tahu apa yang dikerjakan masing-masing				
44	Kami sekeluarga saling mengingatkan untuk menjaga kesehatan				
45	Keluarga kami sulit untuk membuat keputusan				

	dengan segera				
46	Keluarga kami berkomunikasi saat ada keperluan saja				
47	Kami sekeluarga selalu membicarakan bagaimana menyelesaikan masalah				
48	Kami sekeluarga sering tidak akur				
49	Di keluarga kami, kerapihan tempat tidur merupakan tugas masing-masing anggota.				
50	Kami sekeluarga dapat mengungkapkan apa pun yang dirasakan				
51	Setiap anggota keluarga kami tidak memiliki tugas tugas rutin di rumah				
52	Kami sekeluarga terbiasa acuh tak acuh ketika ada anggota keluarga memiliki masalah				

KUESIONER B

Berikut beberapa pernyataan mengenai penggunaan *smartphone* saudara :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Rencana penyelesaian tugas terabaikan karena saya asyik menggunakan <i>smartphone</i>				
2	Saya mengalami gangguan tidur karena penggunaan <i>smartphone</i> yang berlebihan				
3	Saya merasa hampa jika tidak menggunakan <i>smartphone</i>				
4	Saya hanya menggunakan <i>smartphone</i> seperlunya saja				
5	Saya merasa kesal jika terganggu saat bermain <i>smartphone</i>				
6	Saya merasa bahagia ketika dapat terhubung dengan banyak orang melalui <i>smartphone</i>				
7	Saya terus-menerus memantau media sosial agar tidak ketinggalan informasi				
8	Baterai HP saya yang terisi penuh, tidak dapat bertahan lama dalam satu hari				
9	Saya berusaha membatasi penggunaan <i>smartphone</i> setiap harinya				
10	Saya selalu gagal untuk mempersingkat waktu penggunaan <i>smartphone</i>				
11	Saya ingin terus menggunakan <i>smartphone</i> , meskipun telah berhenti menggunakannya				
12	Apabila baterai <i>smartphone</i> saya telah habis, saya memilih mencari aktivitas lain				
13	Saya memilih mencari informasi melalui <i>smartphone</i> daripada mencari tahu dari orang lain				

14	Apabila saya tidak menggunakan smartphone dalam sehari, hal itu sama halnya dengan kehilangan sahabat				
15	Mencurahkan isi hati dengan bertatap muka bersama teman jauh lebih menyenangkan daripada melalui smartphone				
16	Saya merasa lebih dekat dengan teman apabila berkomunikasi melalui smartphone				
17	Saya cemas apabila tidak menggunakan smartphone				
18	Saya tidak dapat menikmati aktivitas sehari-hari jika tanpa smartphone				
19	Apabila smartphone saya sedang “dicas” saya tidak sabar untuk segera menggunakannya kembali				
20	Hanya dengan smartphone hidup saya terasa menyenangkan				
21	Masih banyak kegiatan yang menyenangkan saya, selain bermain smartphone				
22	Saya mengisi waktu dengan aktivitas yang saya sukai				
23	Hanya smartphone yang bisa mengisi kekosongan hari saya				
24	Saya merasa nyaman ketika menggunakan smartphone				
25	Saya membatasi penggunaan smartphone agar mata saya tidak mengalami gangguan				
26	Saya mengalami gangguan penglihatan karena penggunaan smartphone yang berlebihan				
27	Saya sulit berkonsentrasi karena selalu muncul keinginan untuk menggunakan smartphone				

