

HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN SMARTPHONE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA

Aisyah Nur Octa Paraga¹⁾, Yulian Wiji Utami²⁾, Niko Dima Kristianingrum²⁾

¹⁾Rumah Sakit Radjiman Wediodiningrat, Lawang, Jawa Timur, Indonesia

²⁾Universitas Brawijaya, Malang, Jawa Timur, Indonesia

E - mail : athaparaga90@gmail.com

THE RELATIONSHIP BETWEEN LEVEL OF SMARTPHONE ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS

Abstract: Adolescents are the biggest users of smartphone in accessing the internet, spending more than 3 hours daily. This phenomenon has caused adolescents addicted to smartphone. Addictive behavior of smartphone in adolescents has a serious impact on health, such as tendency of aggressive behavior. This study aims to determine the relationship between the level of smartphone addiction and aggressive behavior in adolescents. This study employs quantitative research with a cross-sectional approach. The study included 245 adolescents, with data collection techniques using multistage sampling. The data was collected using the Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) questionnaire and the Buss Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) with the Spearman Rank correlation test. The results of data analysis obtained a p -value (0.001) $< \alpha$ (0.05) and $r = 0.210$, with a positive relationship direction which means that the higher the level of smartphone addiction is, the higher the aggressive behavior in adolescents is. The study concludes that there is a relationship between the level of smartphone addiction and aggressive behavior. This study recommends that further researchers are expected to examine other factors or efforts aimed at reducing the level of addiction to smartphones and efforts to reduce aggressive behavior, especially for adolescents.

Keywords: Smartphone Addiction, Aggressive Behavior, Adolescents

Abstrak: Remaja merupakan pengguna smartphone terbesar dalam mengakses internet, mereka menghabiskan lebih dari 3 jam sehari. Hal ini menyebabkan remaja kecanduan smartphone. Perilaku kecanduan smartphone pada remaja akan berdampak serius pada kesehatan salah satunya timbul kecenderungan perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan smartphone terhadap perilaku agresif pada remaja. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Cross Sectional. Responden dalam penelitian ini sebanyak 245 remaja, dengan teknik pengambilan data menggunakan multistage sampling. Pengambilan data dengan menggunakan kuesioner Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) dan Buss Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) dengan uji korelasi Spearman Rank. Hasil analisis data didapatkan nilai p -value ($0,001$) $< \alpha$ ($0,05$) dan $r = 0,210$, dengan arah hubungan positif yang artinya semakin tinggi tingkat kecanduan smartphone, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja. Kesimpulan penelitian ini terdapat hubungan antara tingkat kecanduan smartphone dengan perilaku agresif. Saran dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya meneliti terkait faktor-faktor lain atau upaya yang bertujuan untuk menurunkan tingkat kecanduan terhadap smartphone dan upaya untuk menurunkan perilaku agresif, khususnya bagi remaja.

Kata Kunci: Kecanduan Smartphone, Perilaku Agresif, Remaja

PENDAHULUAN

Remaja merupakan pengguna *smartphone* terbesar dalam mengakses informasi dan hiburan. Berdasarkan survei oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) mendapati bahwa 98% dari anak-anak dan remaja mampu mengakses internet dan sebanyak 79.5% adalah remaja sebagai pengguna aktif. Badan Pusat Statistik Indonesia (2020) menunjukkan hasil sensus dan menyimpulkan bahwa penggunaan telepon seluler di Indonesia juga mengalami kenaikan yang sangat pesat dari 25.37% tahun 2016 menjadi 53.73% tahun 2020 yang dilakukan oleh penduduk rumah tangga tidak terkecuali para remaja. Kenaikan penggunaan *smartphone* ini sejalan dengan meningkatnya penggunaan internet di Indonesia sebanyak 31% menjadi 78.18% di tahun 2020. Angka ini menunjukkan bahwa remaja memiliki kecenderungan yang sangat besar akan kecanduan terhadap *smartphone*.

Kwon et al, (2013) mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai suatu pola penggunaan *smartphone* yang kompulsif, persisten, dan tidak adaptif, yang ditandai oleh ketergantungan emosional, kesulitan mengontrol penggunaan, serta munculnya dampak negatif terhadap kesehatan fisik, kesejahteraan psikologis, hubungan sosial, dan aktivitas sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Setiadi et al, (2019) yang menyimpulkan bahwa remaja menghabiskan waktu paling sedikit 3 jam lebih dalam mengakses media sosial per hari dan sebanyak 47.2% dari total responden mengalami kecanduan terhadap ponsel selulernya. Hal ini sejalan dengan karakteristik remaja yaitu rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang tinggi pada remaja disebabkan karena remaja ingin menunjukkan jati dirinya yang bukan anak-anak lagi (Fauzi et al., 2020).

Kecanduan gawai dapat menimbulkan dampak fisik dan psikologis. Eliacik et al, (2016) menemukan adanya hubungan antara kecanduan *smartphone* dan obesitas. Gunay et al, (2018) mengidentifikasi hubungan yang signifikan antara

kecanduan *smartphone* dengan depresi pada mahasiswa. Lebih lanjut penelitian Pan dan Yeh. (2018) menunjukkan bahwa kecanduan internet berkorelasi secara prospektif dengan perilaku melukai diri atau bunuh diri pada remaja. Selain itu Panagiotidi dan Overton, (2018) melaporkan peningkatan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) akibat kecanduan *smartphone*. Kecanduan ini tidak hanya merugikan diri sendiri, tetapi juga merugikan bagi orang lain, seperti yang ditunjukkan oleh Zhang et al, (2022) yang menemukan hubungan antara kecanduan *smartphone* dan kecemasan yang menyebabkan perilaku agresif pada remaja di China selama pandemi covid-19. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lee et al, (2018) yang menemukan bahwa remaja dengan resiko kecanduan *smartphone* memiliki peningkatan dalam masalah perilaku dan emosional, percaya diri yang rendah, juga komunikasi yang buruk dengan orang tua, timbulnya kecenderungan perilaku agresif dibandingkan dengan remaja yang tidak memiliki resiko kecanduan *smartphone*.

Perilaku agresif didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja untuk menyakiti atau merugikan individu atau objek lain (Baron dan Byrne, dalam Erlita, 2020). Definisi ini selaras dengan teori pembelajaran sosial milik Bandura, yang menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan tindakan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal (Abdullah, 2019). Berdasarkan klasifikasi Buss dalam Hardoni et al, (2019), perilaku agresif dapat dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu fisik, verbal, aktif, pasif, langsung dan tidak langsung. Bentuk agresif fisik dapat berupa meninju, mendorong, menampar, menendang, bahkan menggunakan senjata, sedangkan agresif dalam bentuk verbal ditandai dengan kata-kata berupa hinaan, makian, gossip, tuduhan, dan lain sebagainya. Agresif aktif dapat menimbulkan bahaya melalui suatu perilaku spesifik, sedangkan agresif pasif dicapai dengan menahan suatu keinginan. Bentuk langsung dari agresif adalah

ketika orang yang melakukan agresif tersebut menimbulkan bahaya, sedangkan agresif tidak langsung yaitu orang lain yang menimbulkan bahaya.

Berbagai faktor diketahui berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif, yang mencakup dimensi biologis, psikologis, dan sosiologis. Hardoni et al., (2019) menyatakan bahwa adanya tumor dalam sistim limbik otak yang kemudian memicu terjadinya stimulus saraf yang berlebih dapat berpengaruh pada perilaku agresif. Selain itu, faktor psikologis seperti rendahnya kecerdasan emosional, kegagalan dalam regulasi emosi, impulsivitas, rendahnya pengendalian diri, dan tingkat stress yang tinggi juga berhubungan dengan peningkatan perilaku agresif. Pengaruh lingkungan sosial, meliputi keluarga, teman sebaya, dan masyarakat juga merupakan determinan penting. Paparan terhadap kekerasan dilingkungan sekitar, pola pengasuhan yang kurang baik, konflik interpersonal, tekanan sosial, dan norma sosial yang merendahkan nilai-nilai prososial dapat meningkatkan resiko terjadinya perilaku agresif. Zhang et al., (2022) menemukan bahwa paparan terhadap konten kekerasan, permainan video yang mengandung kekerasan atau intimidasi daring dapat meningkatkan risiko perilaku agresif, khususnya dikalangan remaja.

Perilaku agresif pada remaja setiap tahunnya mengalami peningkatan, baik jumlah maupun variasi bentuk dari perilaku agresif. Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan sepanjang tahun 2021 terdapat 188 desa/kelurahan yang kerap menjadi kawasan rawan perkelahian massal antar pelajar. Jawa Barat menjadi lokasi tawuran tertinggi sebanyak 37% diikuti Sumatera Barat dan Maluku masing-masing mencapai 15%. Salah satu motif tawuran antar pelajar adalah tindakan agresif pada individu di lingkungan sosial (sekolah) yang mudah ditiru remaja lainnya dan rendahnya *self-control* (Yunalia & Etika, 2020). Kementerian Permbdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA)

menyebutkan bahwa data per 1 Januari 2023 sebanyak 7.318 kasus kekerasan melibatkan remaja. Kasus-kasus ini didominasi oleh kekerasan seksual, fisik, dan penganiayaan. Sebagai contoh, sebuah kasus penganiayaan berat yang melibatkan beberapa remaja dilaporkan oleh Prabawanti (2023) dalam Majalah Tempo, yang diduga dipicu oleh ketidakmampuan pelaku dalam mengendalikan emosi.

Fenomena peningkatan perilaku agresif dikalangan remaja, sebagaimana didukung oleh data statistik dan kasus-kasus yang ada, relevan dengan temuan penelitian terdahulu yang mengaitkan kecanduan *smartphone* dengan regulasi emosi yang buruk dan kecenderungan agresif. Namun, Sebagian besar studi sebelumnya cenderung berfokus pada populasi anak-anak atau menguji hubungan dengan cakupan yang lebih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperluas pemahaman mengenai konteks yang mempengaruhi hubungan tingkat kecanduan *smartphone* dengan perilaku agresif, dengan fokus pada populasi remaja.

METODE PENELITIAN

Pengambilan data dilakukan setelah mendapat surat lolos uji laik etik dari komite etik Universitas Brawijaya dengan No. 5375/UN10.F17.10.4/TU/2023. Peneliti juga mendapatkan ijin dari kepala sekolah. Peneliti memberi *informed consent* kepada calon responden sebelum menjawab kuesioner.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan menggunakan desain penelitian *cross-sectional*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus - September 2023 pada salah satu sekolah di Situbondo. Teknik pengambilan data menggunakan *multistage sampling*, yaitu pertama responden dipilih berdasarkan jumlah kelas yang ada, dengan jumlah populasi sebesar 675 responden. Kemudian menentukan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Isaac dan Michael

$$S = \frac{\lambda^2 . N . P . Q}{d^2 (N - 1) + \lambda^2 . P . Q} \quad \text{Perhitungan dilakukan}$$

dengan parameter tingkat kepercayaan 95% ($\lambda = 1,96$), batas kesalahan (*margin of error*) 5% ($d=0,05$), serta asumsi proporsi $P=0,5$ dan $Q = 1 - P = 0,5$. Berdasarkan hitungan tersebut didapatkan sampel sebanyak 245 responden. Selanjutnya dari 245 responden dipilih secara *random* pada masing-masing kelas dengan cara diundi menggunakan aplikasi *Spin The Wheel-Random Picker*.

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Scale Short Version* (SAS-SV) untuk mengetahui tingkat kecanduan *smartphone*, dan penelitian terkait perilaku agresif menggunakan kuesioner *Buss Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan untuk mengidentifikasi variabel *independent* yaitu tingkat kecanduan *smartphone*, dan variabel *dependent* yaitu perilaku agresif, serta data disajikan dalam bentuk tabel. Analisis bivariat dilakukan melalui uji *Spearman Rank* dengan $\alpha < 0,05$ karena data bersifat ordinal.

HASIL PENELITIAN

Table 1. Data Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	122	49,8
Perempuan	123	50,2
Usia		
15 Tahun	8	3,3
16 Tahun	150	61,2
17 Tahun	86	35,1
18 Tahun	1	0,4
Suku		
Jawa	101	41,2
Madura	144	58,2
Tinggal Bersama Orang Tua		
Ya	223	91
Tidak	22	9

Tujuan Utama Menggunakan Smartphone		
Berkomunikasi	108	44,1
Mencari Hiburan	89	36,3
Belajar Berjualan dan Berbelanja	46	18,8
	2	0,8

Berdasarkan tabel 1 jumlah responden laki-laki dan perempuan hampir seimbang, yaitu 122 (49,8%) responden laki-laki dan 123 (50,2%) responden perempuan. Sebagian besar responden berusia 16 tahun yaitu sebanyak 150 responden (61,2%), dan sebagian kecil berusia 18 tahun sebanyak 1 responden (0,4%). Responden dengan suku madura lebih banyak dari pada suku jawa yaitu 144 responden (58,2%), dan 101 responden (41,2%). Mayoritas responden tinggal bersama tua dengan jumlah 223 siswa (91%). Tujuan utama menggunakan *smartphone* pada mayoritas responden yaitu untuk berkomunikasi, dengan jumlah sebanyak 108 responden (44,1%).

Table 2. Data Karakteristik Tingkat Kecanduan Smartphone

Tingkat Kecanduan Smartphone	n	%
Tinggi	126	51,4
Rendah	119	48,6
Total	245	100

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa mayoritas tingkat kecanduan *smartphone* berada pada kategori tinggi sebanyak 126 responden (51,4%).

Table 3. Data Karakteristik Perilaku Agresif

Perilaku Agresif	n	%
Tinggi	14	5,7
Sedang	190	77,6
Rendah	41	16,7
Total	245	100

Sedangkan dari tabel 3 perilaku agresif terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 190 responden (77,6%).

Table 4. Data Hubungan Tingkat Kecanduan Smartphone dengan Perilaku Agresif Pada Remaja

	Korelasi	Tingkat Kecanduan Smartphone	Perilaku Agresif
Tingkat	Korelasi	1.000	.210
Kecanduan	Spearman	.	.001
Smartphone	Sig (2-tailed)	245	245
	N		
Perilaku	Korelasi	.210	1.000
Agresif	Spearman	.001	.
	Sig (2-tailed)	245	245
	N		

Berdasarkan tabel 4 perhitungan uji korelasi Spearman diatas, didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,210 dengan taraf signifikansi sebesar 0,001 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *smartphone* dengan perilaku agresif pada remaja, dengan arah hubungan positif yang artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone*, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data diatas tingkat kecanduan *smartphone* pada remaja berada pada tingkat yang tinggi. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan kepada remaja SMA di Kabupaten Minahasa Selatan, menunjukkan sebanyak 60,1%

siswa berada pada kategori kecanduan *smartphone* tinggi, dan 39,9% berada pada kategori rendah (Fauzi et al., 2020). Mayoritas remaja dengan kategori kecanduan *smartphone* tinggi merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan *smartphone*, mereka juga merasa tidak sanggup apabila diharuskan untuk tidak memiliki *smartphone*, siswa sering memeriksa *smartphone* secara berkala agar mereka tidak melewatkan berita di media sosial, mereka juga menggunakan *smartphone* lebih lama dari waktu yang direncanakan, orang-orang disekitar mereka juga memberitahu bahwa mereka menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Rasa bosan yang mendorong seseorang untuk menggunakan *smartphone* hingga lupa waktu, sehingga mempengaruhi kecanduan seseorang terhadap *smartphonennya* (Bench & Lench, 2017). Kecanduan *smartphone* merupakan suatu keterikatan pada penggunaan *smartphone* (Kwon et al, 2018). Sehingga semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone*, semakin tinggi pula keterikatan seseorang terhadap *smartphonennya*. Mereka yang cenderung menggunakan *smartphone* secara berlebihan akan memiliki keterikatan atau kebiasaan yang sangat kuat hingga tidak dapat terlepas ataupun berhenti dari penggunaan *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan secara berlebihan dapat membuat pelajar sulit berkonsentrasi dan sulit untuk memisahkan dirinya dari *smartphone*.

Berbeda dengan remaja yang memiliki kategori kecanduan *smartphone* rendah. Mereka cukup mampu menggunakan *smartphone* secara bijak, sehingga tidak sampai merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan *smartphone*, mereka menggunakan *smartphone* sesuai dengan jadwal. Remaja memanfaatkan *smartphone* menjadi fasilitas dalam menunjang prestasi akademiknya. *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 (Sarwar & Rahim Soomro, 2018). Selain itu, *smartphone* dengan segudang informasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan sumber daya manusia, yang mana akan berpengaruh pada peningkatan terhadap kualitas pendidikan yang ada (Mahedy, 2019).

Perilaku agresif merupakan perilaku yang tujuannya untuk mendominasi atau merusak benda, ataupun orang secara fisik ataupun verbal. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa perilaku agresif remaja berada pada tingkat sedang, artinya sebagian besar remaja pada penelitian ini berusia 15 – 18 tahun memiliki tingkat perilaku agresif yang tergolong sedang, yang mana dapat dipahami bahwa sebagian remaja melakukan tindakan agresif. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tidak digeneralisasikan terutama bagi remaja berusia 18 tahun dikarenakan representasi responden yang terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang hampir mirip dengan penelitian yang dilakukan kepada remaja di Banda Aceh yang mana peneliti tersebut juga menggunakan kuesioner yang sama yaitu *Buss Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ). Didaptkan hasil sebagian besar remaja berada pada kategori perilaku agresif sedang yaitu 81,48%, kategori perilaku agresif rendah sebanyak 15,56%, dan kategori perilaku agresif tinggi pada 2,96% siswa (Sentana & Kumala, 2017).

Mayoritas remaja dengan tingkat perilaku agresif sedang berpendapat bahwa mereka masih dapat mengendalikan diri untuk tidak menyerang orang lain, namun remaja juga tidak menyangkal jika ada orang yang memukul mereka, maka mereka akan membalasnya, remaja akan melakukan apapun untuk melindungi dirinya sekalipun dengan kekerasan. Jika ditinjau dari aspek agresi verbal mayoritas remaja dengan kategori perilaku agresif sedang mengatakan tidak suka mengancam orang lain sekalipun orang yang mereka kenal, walaupun mereka sering berbeda pendapat dengan temannya, remaja beranggapan bahwa mereka tidak suka berdebat. Dilihat dari

aspek kemarahan, remaja menyebutkan jika terkadang mereka merasa mudah marah dan terbawa emosi, namun tidak sampai memecahkan benda yang ada disekitarnya, mereka juga sering merasa cemburu terhadap orang lain, sebab remaja merasa jika orang lain lebih beruntung daripada mereka. Berdasarkan dari aspek permusuhan, remaja merasa jika teman-temannya terkadang membicarakan keburukan dan menertawakannya di belakang mereka, remaja juga menaruh curiga kepada orang asing yang mereka anggap terlalu ramah, mereka bertanya-tanya apa yang orang asing tersebut inginkan dari mereka.

Kecenderungan agresivitas pada remaja adalah tindakan yang dapat merugikan orang lain, dilakukan oleh remaja yang belum bisa mengendalikan emosinya dengan baik, baik secara fisik maupun secara verbal. Emosi yang masih berlangsung ini menyebabkan remaja terkadang sulit membedakan mana perilaku yang bersifat positif dan mana yang bersifat negatif (Yunalia & Etika, 2019). Perilaku negatif yang ditunjukkan oleh remaja adalah perilaku agresif. Kategori perilaku agresif sedang tidak bisa disepelekan begitu saja. Perilaku agresif dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar dan tidak baiknya interaksi sosial dengan teman sebaya (Salmiati, 2015). Dampak lainnya yaitu kecemasan, depresi, masalah hukum, reaksi traumatis psikologis dan emosional, panik, dan fobia (Liu et al, 2018), interaksi sosial buruk dan ketidakberdayaan (Utami & Nurhayati, 2019). Sedangkan dampak yang lebih berat yaitu remaja mengalami risiko perilaku bunuh diri (Zhang et al, 2018), serta penyebab utama morbiditas dan mortalitas remaja di dunia yaitu sebesar 5,5% kematian remaja disebabkan oleh perilaku agresif (Mokdad et al, 2016).

Terdapat hubungan antara menggunakan *smartphone* secara berlebihan yang berasosiasi terhadap kecanduan dengan munculnya perilaku agresif pada remaja. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lee et al., 2018) yang menyatakan bahwa *smartphone*

menyebabkan beberapa masalah perilaku dan emosi, seperti kecenderungan agresivitas dan perilaku untuk merusak diri. Remaja memiliki pengendalian diri yang kurang baik, ketika mereka sedang marah dan sulit mengontrol emosinya (Zhang et al., 2018). Penelitian ini juga sesuai dengan salah satu aspek pada kecanduan smartphone yaitu *withdrawal* dimana seseorang merasa tidak sabar, resah, dan tidak tahan apabila tanpa smartphone yang dapat menyebabkan munculnya perilaku agresif seperti berteriak atau merengek karena menginginkan smartphone. Kecanduan smartphone sangat mengganggu aktivitas keseharian remaja, dimana remaja seharusnya berkomunikasi baik dengan lingkungannya, menjadi terhambat karena penggunaan smartphone yang digunakan secara berlebihan. Barkley dan Lepp dalam Fauzi et al, (2020) mengatakan bahwa remaja yang kecanduan smartphone akan mengalami beberapa masalah psikologis seperti perilaku agresif, harga diri rendah dan gangguan komunikasi. Kecanduan smartphone juga mengganggu siswa dalam mengerjakan tugas sehari-hari, dikarenakan perubahan mood yang cepat berubah hingga dapat mengurangi interaksi sosial dengan temen-temannya, bahkan rutinitas sehari-harinya terabaikan yang mana jika berlarut-larut dapat menyebabkan gangguan mental (Wardhani, 2018).

Kecanduan smartphone pada remaja membuat remaja lebih nyaman berinteraksi dengan smartphonanya dibandingkan dengan lingkungan disekitarnya, selain itu mengkonsumsi konten-konten negatif dimedia sosial secara berlebihan juga mempengaruhi remaja untuk meniru atau merespons dengan perilaku agresif. Penggunaan smartphone secara berlebihan juga mengganggu pola tidur remaja, yang mana akan berpengaruh pada mood remaja dan kemampuan remaja untuk mengatur emosinya dengan baik. Emosi yang tidak bisa dikendalikan meningkatkan peluang bagi remaja untuk terlibat dalam konflik atau perilaku agresif.

PENUTUP

Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan smartphone dengan perilaku agresif pada remaja, dengan arah hubungan positif dan nilai signifikansi 0,001. Sehingga perlu adanya kebijakan sekolah terkait waktu penggunaan smartphone disekolah agar remaja tidak menggunakan smartphone secara berlebihan sehingga dapat meminimalisir terjadinya perilaku agresif. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti terkait faktor-faktor lain atau upaya yang bertujuan untuk menurunkan tingkat kecanduan terhadap smartphone dan upaya untuk menurunkan perilaku agresif, khususnya bagi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M. (2019). Social Cognitive Theory : A Bandura Thought Review published in 1982-2012. *PSIKODIMENSIA*, 18(1), 85. <https://doi.org/10.24167/psidim.v18i1.1708>
- Bench, S. W., & Lench, H. C. (2013). On the function of boredom. In *Behavioral Sciences* (Vol. 3, Issue 3, pp. 459–472). MDPI Multidisciplinary Digital Publishing Institute. <https://doi.org/10.3390/bs3030459>
- Eliacik, K., Bolat, N., Koçyiğit, C., Kanik, A., Selkie, E., Yilmaz, H., Catli, G., Dundar, N. O., & Dundar, B. N. (2016). Internet addiction, sleep and health-related life quality among obese individuals: a comparison study of the growing problems in adolescent health. *Eating and Weight Disorders*, 21(4), 709–717. <https://doi.org/10.1007/s40519-016-0327-z>
- Erlita, S. (2020). Hubungan Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Berafiliasi Dengan Intensi Prosocial Kelas XI SMU. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 11(1), 65.

- <https://doi.org/10.24036/rapun.v1i1i.108524>
- Fauzi, A., Apriliyanti, T. E., Khoir, M., & Hamu, A. H. (2020). Indikasi Kecanduan Smartphone Pada Remaja di Surabaya. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 8(2), 116. <https://doi.org/10.32831/jik.v8i2.248>
- Gunay, O., Ozturk, A., Arslantas, E. E., & Sevinc, N. (2018). Internet addiction and depression levels in Erciyes University students. *Dusunen Adam - The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 31(1), 79–88. <https://doi.org/10.5350/dajpn2018310108>
- Hardoni, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 257. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.257-266>
- Kwon, M., Kim, D.-J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLoS ONE*, 8(12), e83558. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lee, J., Sung, M. J., Song, S. H., Lee, Y. M., Lee, J. J., Cho, S. M., Park, M. K., & Shin, Y. M. (2018). Psychological Factors Associated With Smartphone Addiction in South Korean Adolescents. *Journal of Early Adolescence*, 38(3), 288–302. <https://doi.org/10.1177/02724316166670751>
- LIU, J., LEWIS, G., & EVANS, L. (2013). Understanding aggressive behaviour across the lifespan. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 20(2), 156–168. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2850.2012.01902.x>
- Mahedy, K. S. (2009). Peranan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v6i2.169>
- Mokdad, A. H., Forouzanfar, M. H., Daoud, F., Mokdad, A. A., El Bcheraoui, C., Moradi-Lakeh, M., Kyu, H. H., Barber, R. M., Wagner, J., Cercy, K., Kravitz, H., Coggeshall, M., Chew, A., O'Rourke, K. F., Steiner, C., Tuffaha, M., Charara, R., Al-Ghamdi, E. A., Adi, Y., ... Murray, C. J. L. (2016). Global burden of diseases, injuries, and risk factors for young people's health during 1990–2013: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2013. *The Lancet*, 387(10036), 2383–2401. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)00648-6](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)00648-6)
- Pan, P.-Y., & Yeh, C.-B. (2018). Internet Addiction among Adolescents May Predict Self-Harm/Suicidal Behavior: A Prospective Study. *The Journal of Pediatrics*, 197, 262–267. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2018.01.046>
- Panagiotidi, M., & Overton, P. (2018). The relationship between internet addiction, attention deficit hyperactivity symptoms and online activities in adults. *Comprehensive Psychiatry*, 87, 7–11. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2018.08.004>
- Prabawanti, M. (2023, February 24). Kasus Penganiayaan oleh Mario Dandy Satriyo, Ini Kronologi Lengkap dan Motifnya. *Tempo.Co*.
- Salmiati. (2015). Perilaku Agresif dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 66. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1357>

- Sarwar, M., & Rahim Soomro, T. (2013). Impact of Smartphone's on Society. In *European Journal of Scientific Research* (Vol. 98, Issue 2). <http://www.europeanjournalofscientificresearch.com>
- Sentana, M. A., & Kumala, I. D. (2017). Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), 51–55. <https://doi.org/10.17977/um023V6i22017p051>
- Setiadi, R., Tini, T., Sukamto, E., & Kalsum, U. (2019). The Risk Of Smartphone Addiction To Emotional Mental Disorders Among Junior High School Students. *Belitung Nursing Journal*, 5(5), 197–203. <https://doi.org/10.33546/bnj.841>
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1), 33. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.1.2019.33-38>
- Wardhani, F. P. (2018). Student gadget addiction behavior in the perspective of respectful framework. *Konselor*, 7(3). <https://doi.org/10.24036/0201872100184-0-00>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2019). Efektivitas Terapi Kelompok Assertiveness Training terhadap Kemampuan Komunikasi Asertif pada Remaja dengan Perilaku Agresif. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 229. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.229-236>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.31101/jhes.1358>
- Zhang, Y., Hou, Z., Wu, S., Li, X., Hao, M., & Wu, X. (2022). The relationship between internet addiction and aggressive behavior among adolescents during the COVID-19 pandemic: Anxiety as a mediator. *Acta Psychologica*, 227. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103612>
- Zhang, Y., Wu, C., Yuan, S., Xiang, J., Hao, W., & Yu, Y. (2018). Association of aggression and suicide behaviors: A school-based sample of rural Chinese adolescents. *Journal of Affective Disorders*, 239, 295–302. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2018.07.029>