



# HUBUNGAN ANTARA *SENSATION SEEKING* DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA REMAJA

## SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH

EKA ISTIANAH

11561200388

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SULTAN SYARIF KASIM RIAU

2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PENGESAHAN

### HUBUNGAN ANTARA *SENSATION SEEKING* DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA REMAJA

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH

EKA ISTIANAH

NIM. 11561200388

Telah Diterima dan Disetujui untuk Ujian Sidang Munaqasyah  
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

PEKANBARU, 21 JULI 2022

PEMBIMBING

ANGGIA KARGENTI E.M, S.Psi., M.Si.

NIP. 19810312 200801 2 013



## PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : EKA ISTIANAH  
 NIM : 11561200388  
 Judul Skripsi : "Hubungan Antara Sensation Seeking dengan Kecenderungan Smartphone pada Remaja"

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Diura pada :

Hari / Tanggal : Rabu / 27 July 2022  
 Bertepatan dengan : .....

### TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Sri Wahyuni, MA, M.Psi., Psikolog  
 NIP. 19800616 2006042002

Sekretaris,

Anggia Kargenti Evanurul Marettih, M.Si  
 NIP. 19810317 200801 2013

Penguji I,

Salmiyati, M.Psi., Psikolog  
 NIP. 19800817 201903 2013

Penguji II,

Elyusra Ulfa, M.Psi., Psikolog  
 NIP. 19840321 201903 2009

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 © Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





Lampiran Surat :  
 Nomor : Nomor 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : EKA ISTIANAH  
 NIM : 11561200388  
 Tempat/Tgl. Lahir : BELADING, 10 NOVEMBER 1996  
 Fakultas/Pascasarjana : PSIKOLOGI  
 Prodi : PSIKOLOGI

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:

"Hubungan antara Sensation Seeking dengan Kecenderungan  
 Kecanduan Smartphone" Pada Remaja"

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 29 Juli 2022  
 Yang membuat pernyataan



NIM : 11561200388

\* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**MOTTO**

“Be nice and if you can’t do that, just don’t be mean”

(Richelle E. Goodrich)

“Tidak perlu menyamakan kecepatan orang lain dan lebih baik **perlahan-lahan mengikuti kecepatan diri sendiri** dengan yakin”.

(Kim Seok Jin)

“Manusia lebih menakutkan daripada hantu”

(Hamada Asahi)

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah rabbil'alamin...*

Tiada kata yang paling indah selain ucapan syukur kepada Allah SWT yang telah menghendaki peneliti untuk menyelesaikan skripsi. Hanya kepadaNya segala pujian. Shalawat dan salam selalu untuk Rasulullah Saw.

Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku,

**Bapak Muhammad Idris & Ibu Sholikah**

Dua insan yang selalu memberi dukungan dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi. Terimakasih untuk segala kasih sayang, perhatian, nasehat dan tentunya do'a dari bapak dan mamak yang sangat membantu dan mempermudah proses penyelesaian skripsi.

ibu pembimbing,

**Ibu Anggia Kargenti Evanurul Maretih, S.Psi., M.Si**

Yang selalu dengan sabar memberi bimbingan dan motivasi kepada peneliti hingga akhir. Terimakasih karena telah memberi waktu dan ilmu dengan suka rela dan menjadi panutan yang baik.

Diriku sendiri,

**Eka Istianah**

Dear Me, terimakasih telah bersedia bertahan sejauh ini dan terimakasih juga sudah bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa. Kedepannya mari menjadi pribadi yang lebih baik lagi dan memberikan banyak manfaat dan kebaikan untuk orang lain. FIGHTING!!! <3.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmannirrahim.*

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

*Alhamdulillahirabbil 'alamin.* Segala puji bagi Allah SWT, Rabb semesta alam dan dengan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “**Hubungan antara Sensation Seeking dengan Kecenderungan Kecanduan Smartphone pada Remaja**”. Sholawat dan salam yang senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam, pemimpin semua umat Nabi besar Muhammad SAW.

Segala bentuk syukur dan terimakasih yang peneliti rasakan setelah berhasil menyelesaikan penulisan skripsi. Peneliti menyadari sepenuhnya selama proses penulisan skripsi banyak pihak yang turut serta membantu proses penulisan skripsi dan tanpa bantuan dari banyak pihak yang turut serta skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani studi di UIN Suska Riau.
2. Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta jajaran Bapak Dr. Zuriatul Khairi, M.Ag., M.Si selaku wakil Dekan I, ibu Dr. Vivik Shofiah, M.Si selaku Wakil Dekan II, ibu Dr. Yuslenita Muda, S.Si.,M.Sc selaku Wakil



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dekan III Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani studi di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

3. Ibu Reni Susanti, M.Psi., Psikolog selaku penasehat akademik. Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan selama ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini.
4. Ibu Anggia Kargenti Evanurul Maretih, S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing. Peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pembimbing atas kebaikan, kesabaran dan perhatian yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Salmiyati, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji I yang telah memberikan waktu, ilmu dan bimbingan kepada peneliti dalam pembuatan skripsi menjadi lebih baik.
6. Ibu Elyusra Ulfah, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji II yang telah memberikan waktu, ilmu, bimbingan dan masukan kepada peneliti dalam pembuatan skripsi menjadi lebih baik.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Psikologi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih atas ilmu yang telah diberikan selama proses kuliah berlangsung, semoga dapat memberikan manfaat dan keberkahan untuk melakukan kehidupan kedepannya.
8. Seluruh staf Fakultas Psikologi yang telah membantu dalam berbagai keperluan akademik dan umum para CS dan keluarga besar Psikologi.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Seluruh staf dan keluarga besar SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru yang telah turut membantu dalam mengurus administrasi di sekolah dan juga keluarga besar SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru yang turut membantu dalam proses penelitian yang dilakukan peneliti.
10. Kedua orang tuaku, Bapak Muhammad Idris dan Ibu Sholikhah dua insan di bumi yang selalu memberi mendukung, memberi semangat dan mencurahkan segala kasih sayang kepada peneliti tanpa pamrih, tempat bersandar selain sang Pencipta. Peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga atas kasih sayang dan kebaikan yang diberikan kepada peneliti.
11. Satu-satunya adik tersayang, Dwi Puji Rahayu yang memberi semangat dan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
12. Bestie ku Laila Ramadhani dan Shinta Permata Sari, terimakasih atas dukungan selama proses menyelesaikan skripsi yang penuh kejutan dan drama di dalamnya.
13. Teman-teman seperjuangan dan anggota kelas c, peneliti mengucapkan terimakasih atas pertemanan dan yang selalu memberi dukungan dan bantuan dari teman-teman sekalian.
14. Bujang-bujang kesayangan yang setia menemani dan menghibur peneliti dikala bosan saat proses menyelesaikan skripsi (EXO, Treasure, dan NCT).
15. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.



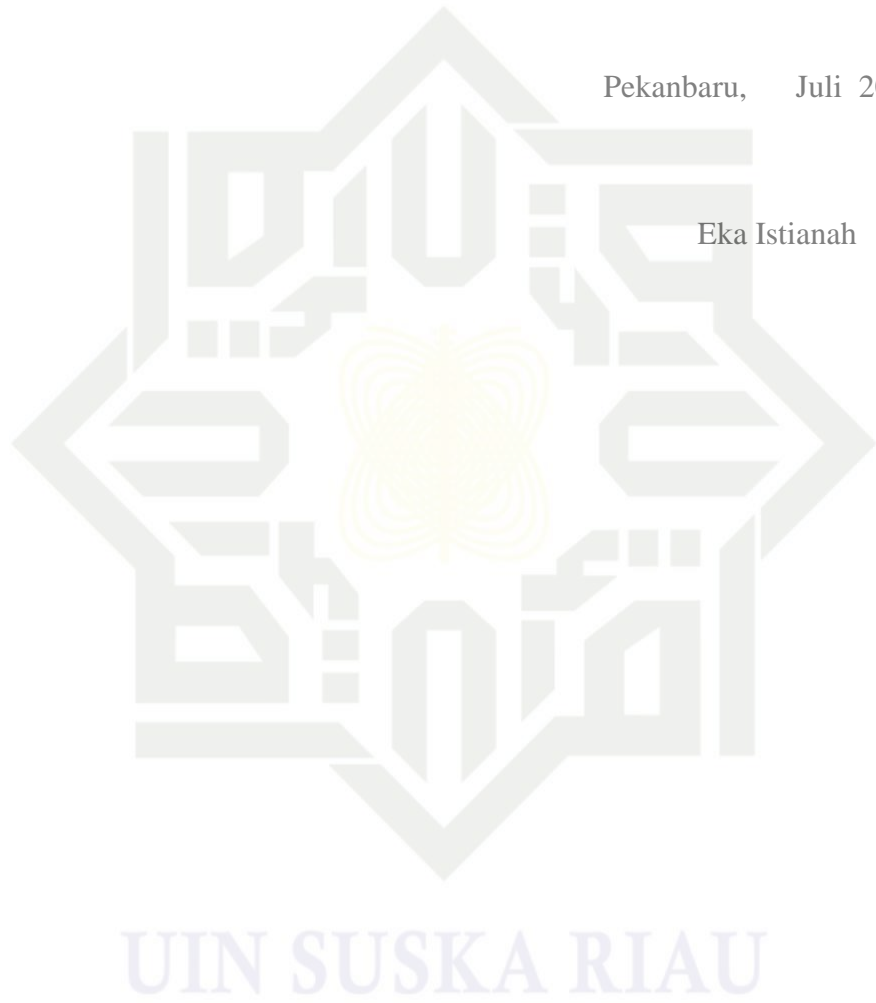
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Harapan peneliti semoga karya ini dapat memberikan sumbangan dan manfaat bagi perkembangan ilmu psikologi. Kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan skripsi ini akan peneliti terima dengan keikhlasan.

Pekanbaru, Juli 2022

Eka Istianah



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
 <b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Keaslian Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	9
1. Manfaat Teoritis .....	9
2. Manfaat Praktis .....	10
 <b>BAB II: TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	 <b>11</b>
A. Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	11
1. Pengertian Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	11
2. Aspek Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	12
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	16
B. <i>Sensation Seeking</i> .....	17
1. Pengertian <i>Sensation Seeking</i> .....	17
2. Dimensi <i>Sensation Seeking</i> .....	18
C. Kerangka Berpikir .....	19

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Hipotesis.....	25
-------------------	----

### **BAB III: METODE PENELITIAN..... 26**

A. Desain Penelitian.....	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	26
C. Definisi Operasional .....	27
1. Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	27
2. <i>Sensation Seeking</i> .....	27
D. Subjek Penelitian dan Teknik Sampling .....	28
1. Populasi .....	28
2. Sampel .....	29
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	30
E. Metode Pengumpulan Data.....	31
1. Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	31
2. Skala <i>Sensation Seeking</i> .....	33
F. Uji Coba Alat Ukur .....	34
1. Validitas.....	34
2. Daya Diskriminasi Aitem .....	35
3. Reliabilitas .....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN..... 41**

A. Pelaksanaan Penelitian .....	41
1. Persiapan Penelitian .....	41
2. Pelaksanaan Riset.....	42
B. Hasil Penelitian.....	43
1. Diskripsi Kategorisasi Data .....	43
2. Uji Asumsi .....	44
3. Uji Hipotesis .....	46
4. Deskripsi Kategorisasi Data.....	47





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5. Hubungan Per Aspek Terhadap Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	50
6. Deskripsi Hasil Analisis Data <i>Google Form</i> Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	51
C. Pembahasan .....	53
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Populasi Siswa Kelas X Dan XII SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru.....	29
Tabel 3.2	<i>Blueprint Short Version of Smartphone Addiction Scales (SAS-SV)</i> .....	33
Tabel 3.3	<i>Blueprint Sensation Seeking Scale V (SSS-V)</i> .....	34
Tabel 3.4	<i>Blueprint Hasil Try Out Sensation Seeking Scale V (SSS-V) (Y)</i> .....	37
Tabel 3.5	<i>Blueprint Sensation Seeking Scale V (SSS-V) (Y) Untuk Penelitian</i> .....	37
Tabel 3.6	<i>Blueprint Hasil Try Out Short Version of Smartphone Addiction Scales (SAS-SV) (X)</i> .....	38
Tabel 3.7	<i>Blueprint Short Version of Smartphone Addiction Scales (SAS-SV) (X) Untuk Penelitian</i> .....	38
Tabel 3.8	Hasil Uji Reliabilitas .....	39
Tabel 4.1	deskripsi subjek penelitian .....	43
Tabel 4.2	Hasil Uji Normalitas (Kolmogrov-Smirnov) .....	44
Tabel 4.3	Hasil Uji Linearitas .....	45
Tabel 4.4	Hasil Uji Hipotesis .....	46
Tabel 4.5	Norma Kategorisasi.....	47
Tabel 4.6	Gambaran Hipotetik dan Empirik Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	48
Tabel 4.7	Kategorisasi Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	48
Tabel 4.8	Gambaran Hipotetik Dan Empirik <i>Sensation Seeking</i> .....	49
Tabel 4.9	Kategorisasi <i>Sensation Seeking</i> .....	50
Tabel 4.10	Hubungan Dimensi <i>Sensation Seeking</i> Terhadap Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i> .....	51
Tabel 4.11	deskripsi hasil analisis data <i>google form</i> kecenderungan kecanduan <i>smartphone</i> .....	52



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A</b>	: Lembar Validasi Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Smartphone</i>
<b>LAMPIRAN B</b>	: Lembar Validasi Skala <i>Sensation Seeking</i>
<b>LAMPIRAN C</b>	: Skala <i>Try Out</i>
<b>LAMPIRAN D</b>	: Hasil Uji Reliabilitas Dan Diskriminasi Aitem
<b>LAMPIRAN E</b>	: Skala Penelitian
<b>LAMPIRAN F</b>	: Data Mentah Penelitian
<b>LAMPIRAN G</b>	: Hasil Uji Asumsi, Hipotesis, Dan Multikolinearitas.
<b>LAMPIRAN H</b>	: Surat Keterangan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## HUBUNGAN ANTARA *SENSATION SEEKING* DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA REMAJA

Eka Istianah

([istianahidris96@gmail.com](mailto:istianahidris96@gmail.com))

Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau

### ABSTRAK

Ketergantungan pada *smartphone* merupakan bentuk dari kecanduan pada *smartphone*. Kecanduan *smartphone* menyebabkan timbulnya perilaku keterikatan pada *smartphone* dengan penggunaan secara berlebihan dengan pengendalian diri yang buruk dan memungkinkan terjadi masalah. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecenderungan kecanduan *smartphone* adalah *sensation seeking*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *smartphone* pada remaja. Sampel pada penelitian ini berjumlah 206 siswa yang ditentukan dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Pengumpulan data menggunakan *Short Version Of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV) (Kwon, Kim, Cho dan Yang, 2013) yang diadaptasi oleh peneliti dan *Sensation Seeking Scales V* (SSS-V) (Zuckerman, 1978) yang telah diadaptasi dan dimodifikasi oleh peneliti. Hasil analisis korelasi *Pearson* diperoleh nilai  $r = 0,146$  dan  $r^2 = 0,021$  ( $p < 0,01$ ) yang berarti ada hubungan positif yang signifikan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja. *Sensation seeking* mempengaruhi kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja sebesar 2,1%. Lebih lanjut, berdasarkan hasil korelasi per aspek, aspek *sensation seeking* yang memiliki daya prediksi paling tinggi terhadap kecenderungan kecanduan *smartphone* adalah *disinhibition* dibandingkan dengan *thrill and adventure seeking*, *experience seeking* dan *boredom susceptibility* dengan nilai  $B = 0,259$  ( $p < 0,01$ ). Dapat disimpulkan bahwa *sensation seeking* memiliki peran dalam mempengaruhi kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja.

**Kata Kunci:** kecanduan *smartphone*, *sensation seeking*, remaja.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## THE RELATIONSHIP BETWEEN SENSATION SEEKING AND SMARTPHONE ADDICTION TRENDS IN ADOLESCENTS

Eka Istianah

[\(istianahidris96@gmail.com\)](mailto:istianahidris96@gmail.com)

Faculty of Psychology UIN Sultan Syarif Kasim Riau

### ABSTRACT

The tendency or dependence in teenagers by smartphones is a form of addiction to smartphones. Smartphone addiction can be caused by attachment behavior to smartphones with excessive uses with poor self-control. One of the factors that can influence smartphone addiction is sensation seeking. This study aims to determine the relationship between sensation seeking and smartphone addiction in teenagers. The sample in this are 206 students who were determined by using the proportionate stratified random sampling technique. Data collection uses the short version of smartphone addiction scales (SAS-SV) (Kwon, Kim, Cho & Yang. 2013) and the sensation seeking scale V (SSS-V) (Zuckerman, 1978). Pearson correlation find that the value of  $r = 0.146$  and  $R^2 = 0.021$  ( $p < 0.01$ ), which means that there is a significant relationship between sensation seeking and the tendency of smartphone addiction in adolescents. Furthermore, disinhibition is the highest predictive power towards smartphone addiction tendencies, than thrill and adventure seeking, experience seeking and boredom susceptibility with value of  $B = 0.259$  ( $p > 0.01$ ). It can be concluded that sensation seeking can effect the tendency of smartphone addiction in adolescents.

Keyword: smartphone addiction, sensation seeking, teenagers.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Remaja dan *smartphone* merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. *Smartphone* menjadi bagian penting dalam kehidupan remaja sehingga *smartphone* menjadi benda wajib yang dibawa ketika bepergian dan menjadikan *smartphone* sebagai salah satu barang yang sangat dibutuhkan. Menggunakan *smartphone* membuat remaja merasa lebih leluasa bersosialisasi, berkomunikasi, dan mudah melakukan aktivitas sehari-hari, misalnya seperti mengatur jadwal belajar serta kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, serta memudahkan dalam mengakses informasi dan tugas melalui *smartphone*.

Perkembangan internet yang sejalan dengan perkembangan informasi akademik yang menuntut remaja untuk menggunakan teknologi seperti *smartphone*. *Smartphone* dinilai lebih mudah digunakan dan praktis serta memberikan penawaran yang cukup menarik seperti perangkat pendukung yang menunjang kemudahan dalam menggunakan *smartphone*. *Smartphone* dilengkapi dengan berbagai fitur yang membantu dan memudahkan pengguna seperti video *talk*, fungsi komputer, internet, kamera, perekam video dan suara (Kumcagiz, 2019). Selain itu, melalui *smartphone* remaja dapat mengakses tugas sekolah dengan cepat, mendiskusikan tugas sekolah melalui obrolan di ruang *chat* grup, serta remaja lebih mudah mengakses informasi terkini yang berkaitan dengan pendidikan dengan mudah secara *online*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Smartphone* memberikan kemudahan dan manfaat yang besar bagi pengguna. Selain itu, *smartphone* juga memberi efek merugikan dan dampak negatif pada kondisi fisik, psikologis dan sosial bagi pengguna. Dampak negatif yang ditimbulkan pada kondisi fisik pengguna antara lain gangguan penglihatan dan nyeri pada jari dan leher (Chen dkk, 2019), gangguan pada indera pendengaran, obesitas, ketidakseimbangan tubuh dan berkurangnya perkembangan otak (Park & Park dalam Mulyati & Frieda, 2019), kegemukan, fungsi imun menurun, sulit tidur, dan mudah lelah (Kurniasanti, 2021). Dampak negatif pada kondisi psikologis pengguna antara lain merasa tidak nyaman, gelisah dan cemas ketika tidak menggunakan *smartphone* (Widyastuti & Muyana, 2018), stress yang berkepanjangan, depresi dan gangguan tidur (Thomee, dkk dalam Elhai, dkk, 2017), ketidakstabilan emosi, menurunnya perhatian, depresi dan kemarahan (Park & Park dalam Trimulyari & Frieda, 2019). Selanjutnya, dampak negatif pada kondisi sosial pengguna antara lain menurunnya interaksi sosial pada pengguna (Duan, dkk, 2020; Muflih, dkk, 2017), menghambat hubungan sosial dengan orang lain (Vaghefi & Lapointen dalam Mulyati & Frieda, 2019), dan mengisolasi diri dari lingkungan sosial (Kumcagiz, 2019). Penggunaan *smartphone* secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatif yang ditimbulkan mempengaruhi kecenderungan atau ketergantungan seseorang pada *smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniasanti pada bulan Mei-Juli pada tahun 2020 selama PSBB berlangsung yang dilakukan terhadap 8000 partisipan diseluruh Indonesia diketahui bahwa angka kecanduan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*smartphone* selama Covid-19 mengalami kenaikan sebanyak 6 kali lipat. Angka kecanduan *smartphone* sebelum pandemi Covid-19 berlangsung sebanyak 3,2% dan setelah pandemi mengalami kenaikan sebanyak 19,8% yang mana hal ini terjadi karena meningkatnya waktu untuk *online* hingga 52% karena adanya *physical distancing* (Kurniasanti, 2021). Selain itu, banyak remaja menghabiskan waktu dengan menggunakan internet kurang lebih 20 jam/minggu dan kebanyakan dari remaja mengakses internet melalui *smartphone* dari rumah (Kurniasanti, 2021). Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dengan aktivitas atau akses yang digunakan bukan untuk hal-hal yang menunjang kebutuhan akademik atau pendidikan melainkan untuk melihat hal-hal yang menyenangkan sehingga menyebabkan banyak waktu yang terpakai untuk menggunakan *smartphone* dapat mengarahkan remaja mengalami kecenderungan atau ketergantungan pada *smartphone*.

Kecenderungan atau ketergantungan seseorang pada *smartphone* merupakan bentuk dari kecanduan *smartphone*. Kwon, Kim, Cho & Yang (2013) mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai bentuk perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Kurniasanti (2021) mengatakan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan suatu pola penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang disertai oleh pengendalian diri yang buruk dan pikiran yang obsesif untuk selalu menggunakan *smartphone* secara tidak sehat. Kecanduan *smartphone* dapat dilihat berdasarkan lima aspek yang dikemukakan



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

oleh Kim, Kwon, Cho & Yang (2013) yaitu gangguan pada aktivitas sehari-hari (*daily life disturbance*), perasaan resah, tidak sabaran dan terus menerus memikirkan *smartphone* ketika sedang tidak menggunakan *smartphone* (*withdrawal*), gagal mengendalikan diri untuk menggunakan *smartphone* (*tolerance*), pertemanan terjalin lebih erat melalui jejaring dunia maya atau media sosial (*cyberspace-oriented relationship*), dan penggunaan secara berlebihan (*overuse*).

Kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja dapat dilihat dari adanya indikasi bahwa terdapat gangguan aktivitas, antisipasi positif, penarikan dan orientasi pada dunia maya (Fauzi, dkk 2020). Indikasi kecanduan *smartphone* pada remaja memiliki beberapa kategori yang mirip dengan DSM V dan hasil penelitian Lin, dkk (2016) seperti adanya gangguan pada aktivitas sehari-hari, orientasi pada dunia maya. Remaja yang mengalami kecanduan internet akan mengalami penurunan fungsi otak tepatnya pada area *Lateral Pre Frontal Cortex* yang menyebabkan remaja tidak mengetahui ketika mereka sedang mengalami kecanduan (Kurniasanti, 2021). Jadi, remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan ketika remaja tidak dapat mengendalikan penggunaan *smartphone* dan tidak sadar mengalami gangguan aktivitas sehari-hari dan lebih cenderung menyukai dunia maya dibandingkan kehidupan atau orang-orang disekelilingnya,

Kecenderungan kecanduan *smartphone* yang dialami oleh remaja disebabkan oleh beberapa faktor antara lain faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal (Yuwanto, 2010). Faktor risiko lain yang menyebabkan remaja menjadi kecenderungan kecanduan *smartphone* antara lain durasi waktu menggunakan *smartphone* terlalu lama, pola asuh terlalu permisif atau dominan, menggunakan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*smartphone* dengan tujuan bermain *game online* atau media sosial, dan adanya anggota keluarga yang terkontaminasi COVID-19 di rumah pada saat pandemi (Kurniasanti, 2021).

Remaja yang mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* selalu menjadikan *smartphone* sebagai sarana yang menyenangkan bagi kehidupannya. *Smartphone* sering digunakan dengan tujuan untuk mencapai kepuasan (Leung, 2008). Kebutuhan untuk mencari kesenangan atau mencapai kepuasan tersebut dinamakan *sensational seeking*. Ruch & Zuckerman (2001) menjelaskan bahwa *sensational seeking* merupakan perilaku yang didefinisikan sebagai kebutuhan akan sesuatu yang berubah-ubah, sesuatu yang baru, dan sensasi yang hebat atau kompleks dari suatu pengalaman, dimana ada kesediaan untuk mengambil risiko dari pengalaman tersebut, baik secara fisik, sosial, hukum, dan finansial.

*Sensation seeking* memiliki empat dimensi (Zuckerman, 2007). Empat dimensi tersebut adalah *thrill and adventure seeking*, *experience seeking*, *disinhibition*, dan *boredom susceptibility*. *Thrill and adventure seeking* merujuk pada keinginan untuk mencari atau terlibat pada aktivitas fisik dengan tujuan untuk mendapatkan merasakan sensasi dan pengalaman yang tidak biasa. *Experience seeking* merujuk pada keinginan untuk mencari sensasi dan merasakan pengalaman baru melalui pikiran dan seluruh indera pada tubuh. *Disinhibition* merupakan dorongan atau keinginan sensasi dan pengalaman baru yang dapat dirasakan melalui orang sekitar, gaya hidup mewah, dan mencoba meminum minuman beralkohol. *Boredom* merujuk pada perasaan enggan atau penolakan diri untuk melakukan aktivitas yang sama secara berulang.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wang, dkk (2018) mengemukakan bahwa *sensation seeking* sebagai keinginan untuk mencari pengalaman dan sensasi yang bersifat *personal trait* dapat memprediksi kecanduan *smartphone* secara umum pada remaja kecanduan *smartphone*. *Sensation seeking* merupakan salah satu faktor internal yang dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *smartphone*. Bagadasarov (dalam Hikmiya, 2019) menemukan bahwa *sensation seeking* tidak hanya melibatkan individu pada perilaku dan pengalaman yang berisiko tetapi juga dapat melibatkan pada pemilihan konsumsi teknologi. Menggunakan *smartphone* untuk melakukan aktivitas berselancar dengan menggunakan media sosial atau fitur-fitur yang telah disediakan oleh *smartphone* merupakan suatu bentuk yang menimbulkan sensasi atau kesenangan tersendiri bagi pengguna khususnya remaja. Remaja menggunakan *smartphone* untuk mendapatkan sensasi yang menyenangkan sehingga menyebabkan *smartphone* menjadi sarana untuk mencegah kebosanan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan maka keadaan ini perlu diteliti apakah ada keterkaitan *sensation seeking* terhadap kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja. Hal ini penting dilakukan karena akan memberi efek pengetahuan pada remaja akan bahaya kecenderungan kecanduan *smartphone*, bagaimana mengontrol dalam menggunakan *smartphone*. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara *Sensation Seeking* dengan Kecenderungan Kecanduan *Smartphone* Pada Remaja”.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian yang telah dipaparkan oleh peneliti di dalam latar belakang, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja?”.

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui adanya hubungan *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja yang aktif menggunakan *smartphone*.

## D. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang kecenderungan kecanduan *smartphone* sudah banyak diteliti. Berikut ini beberapa penelitian terkait dengan variabel yang akan diteliti:

Penelitian mengenai *sensation seeking* dan kecenderungan kecanduan *smartphone* pernah dilakukan oleh Ayuningtyas & Amawidyati (2021) yang berjudul “*Sensation Seeking dan Problematic Mobile Phone Use* pada Mahasiswa”. Subjek pada penelitian Ayuningtyas & Amawidyati (2021) adalah mahasiswa yang berjumlah 370 partisipan. Persamaan penelitian Ayuningtyas & Amawidyati (2021) dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas yang digunakan, yaitu *sensation seeking*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dan subjek penelitian, Ayuningtyas & Amawidyati (2021) menggunakan *problematic mobile phone use* dan mahasiswa sebagai subjek penelitian,



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sedangkan penelitian ini menggunakan kecenderungan kecanduan *smartphone* dan remaja sebagai subjek penelitian.

Penelitian selanjutnya pernah dilakukan oleh Assari (2021) yang berjudul “Kecanduan *Smartphone* Ditinjau dari *Sensation Seeking* pada Siswa SMA di Yogyakarta”. Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMA di Yogyakarta yang berjumlah 415 partisipan. Persamaan penelitian Assari (2021) dengan penelitian ini adalah pada kedua variabel penelitian yang digunakan yakni kecenderungan kecanduan *smartphone* dan *sensation seeking*, persamaan lainnya pada subjek penelitian yaitu remaja SMA. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada lokasi penelitian yang digunakan, Assari (2021) melakukan penelitian di Jogjakarta, sedangkan peneliti melakukan penelitian di Pekanbaru.

Penelitian tentang kecenderungan kecanduan *smartphone* selanjutnya pernah dilakukan oleh Fauzi, Apriliyanti, Khoir & Hamu (2020) yang berjudul “Indikasi Kecanduan *Smartphone* pada Remaja Di Surabaya”. Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMP di Surabaya yang berjumlah 400 partisipan. Persamaan penelitian Fauzi, Apriliyanti, Khoir & Hamu (2020) dengan penelitian ini adalah pada variabel yang digunakan pada penelitian yakni kecanduan *smartphone*. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada alat ukur yang digunakan, Fauzi, Apriliyanti, Khoir & Hamu (2020) menggunakan *smartphone addiction Scale* (SAS), sedangkan peneliti menggunakan *Short Version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV). Perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian yang digunakan, Fauzi, Apriliyanti, Khoir & Hamu (2020) melakukan penelitian di Surabaya, sedangkan peneliti melakukan penelitian di Pekanbaru.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian tentang kecanduan *smartphone* selanjutnya pernah dilakukan oleh Mulyati dan Frieda (2019) yang berjudul “Kecanduan *Smartphone* ditinjau dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin pada Siswa SMA Mardisiswa Semarang”. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI SMA Mardisiswa Semarang yang berjumlah 224 partisipan. Persamaan penelitian Mulyati dan Frieda (2019) dengan penelitian ini adalah variabel dan subjek yang digunakan pada penelitian, yaitu kecanduan *smartphone* untuk variabel penelitian dan remaja untuk subjek penelitian. Sedangkan letak perbedaan pada tempat penelitian yang digunakan, Mulyati dan Frieda (2019) melakukan penelitian di Semarang, sedangkan peneliti melakukan penelitian di Pekanbaru.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan khazanah ilmu pengetahuan terhadap kajian tentang psikologi serta diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang psikologi klinis khususnya mengenai *sensation seeking* dan kecenderungan kecanduan *smartphone* serta dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan penelitian serupa dan memberikan manfaat untuk penelitian berikutnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam membantu remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* dan bagaimana mengatasi permasalahan kecenderungan kecanduan *smartphone*.

### b. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada orang tua bagaimana dampak dari kecenderungan kecanduan *smartphone* dan melakukan upaya dalam menghadapi permasalahan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja sehingga intensitas penggunaan *smartphone* berkurang.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kecenderungan Kecanduan *Smartphone*

##### 1. Pengertian Kecenderungan Kcanduan *Smartphone*

Kecenderungan atau ketergantungan seseorang pada *smartphone* merupakan bentuk dari kecanduan *smartphone*. Kwon, Kim, Cho, & Yang (2013) mendefinisikan kecanduan *smartphone* adalah perilaku keterikatan atau kkecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Kurniasanti (2021) mendefinisikan kecanduan *smartphone* merupakan suatu pola penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang disertai oleh pengendalian diri yang buruk dan pikiran yang obsesif untuk selalu menggunakan *smartphone* secara tidak sehat.Selanjutnya, Yuwanto (2010) menjelaskan adiksi atau kecanduan adalah sesuatu yang bersifat kronis, kumat-kumatan dan dapat mengakibatkan individu ingin melakukannya berulang-ulang untuk memuaskan diri.

Menurut Wieland (dalam Kim dkk, 2013) kecanduan *smartphone* adalah gangguan psikologis yang memiliki gejala fisik dan psikologis. Selain itu, Park dan Lee (dalam Bian dan Leung, 2014) menyebutkan bahwa definisi kecanduan *smartphone* adalah perilaku penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak dapat memabukkan dan mirip dengan judi patalogis.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kecenderungan kecanduan *smartphone* adalah perilaku keterikatan atau penggunaan *smartphone* secara berlebihan serta tidak terkontrol sehingga menyebabkan terganggunya rutinitas sehari-hari serta memberikan secara efek fisik maupun psikologis.

## 2. Aspek Kecenderungan Kecanduan *Smartphone*

Aspek kecenderungan kecanduan *smartphone* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kwon, Kim, Cho, dan Yang (2013) menggunakan lima aspek kecanduan *smartphone*, yaitu:

### a. *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari)

Seseorang yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* ditandai dengan adanya gangguan kegiatan sehari-hari sehingga tidak dapat menjalankan aktivitas sesuai dengan rencana yang telah terjadwal. Pada tahap ini pengguna banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan *smartphone* sehingga hal ini menyebabkan pengguna *smartphone* mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan. Selain itu, gangguan lain yang disebabkan dari kecanduan *smartphone* pengguna menderita sakit kepala ringan, penglihatan kabur, menderita sakit pada pergelangan tangan dan leher, dan gangguan tidur.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. *Withdrawal*

Individu yang cenderung kecanduan *smartphone* akan merasa resah, tidak sabaran ketika tidak menggunakan *smartphone*. Kondisi ini menjelaskan bahwa individu yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* akan terus menerus memikirkan *smartphone* ketika sedang tidak menggunakan serta marah ketika terganggu saat menggunakan *smartphone*.

c. *Tolerance*

Kondisi dimana individu yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* selalu gagal untuk mengendalikan dirinya untuk menggunakan *smartphone*.

d. *Cyberspace-oriented relationship*

Individu yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* akan merasa kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak menggunakan *smartphone*. Kondisi ini disebabkan hubungan pertemanan yang terjalin lebih erat dalam jejaring dunia maya dibandingkan hubungan pada pertemanan pada dunia nyata.

e. *Overuse* (penggunaan berlebihan)

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan tidak terkendali akan menyebabkan dimana pengguna selalu mempersiapkan baterai *smartphone* dalam kondisi penuh dan bahkan pengguna tidak dapat berhenti menggunakan *smartphone*. Hal ini menyebabkan pengguna lebih

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengandalkan *smartphone* dan selalu ingin menggunakan *smartphone* bahkan ketika berniat untuk berhenti menggunakannya.

Penelitian Lin, dkk (2016) dan DSM V dan menjelaskan beberapa kriteria kecanduan *smartphone*, kriteria tersebut antara lain:

#### a. Kriteria A

Kriteria ini menjelaskan bahwa pola penggunaan *smartphone* yang secara signifikan menyebabkan gangguan klinis telah dialami selama tiga bulan dengan kriteria:

1. Berulang kali mengalami kegagalan untuk menolak dorongan untuk menggunakan *smartphone*.
2. *Withdrawal* (penarikan) merasa tidak senang, gelisah, cemas dan mudah marah ketika tidak menggunakan *smartphone*.
3. Penggunaan *smartphone* untuk jangka waktu lebih lama dari yang diinginkan.
4. Keinginan terus-menerus dan atau usaha yang gagal untuk berhenti atau mengurangi penggunaan *smartphone*.
5. Waktu yang berlebihan dihabiskan untuk menggunakan atau berhenti menggunakan *smartphone*.
6. Melanjutkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan meskipun memiliki pengetahuan tentang masalah fisik atau psikologis yang terus berlanjut atau berulang akibat penggunaan berlebihan dari *smartphone*

#### b. Kriteria B

Kerusakan fungsional: dua (atau lebih) dari gejala berikut harus ada, yaitu:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mengakibatkan masalah fisik atau psikologis yang terus berkelanjutan atau berulang.
2. Penggunaan *smartphone* dalam situasi yang berbahaya secara fisik (misalnya, penggunaan *smartphone* saat mengemudi atau menyeberang jalan), atau memiliki dampak negatif lainnya pada kehidupan sehari-hari.
3. Penggunaan *smartphone* mengakibatkan gangguan hubungan sosial, prestasi sekolah, atau prestasi kerja.
4. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan gangguan subyektif secara signifikan, atau memakan waktu yang lama.

#### c. Kriteria C

Kriteria pengecualian: pengecualian: perilaku kecanduan *smartphone* tidak diperhitungkan dengan obsesif ± gangguan kompulsif atau dengan gangguan bipolar I.

Disimpulkan, aspek-aspek yang digunakan untuk mengukur kecanduan *smartphone* pada penelitian ini adalah aspek yang dikemukakan oleh Kwon, Kim, Cho, dan Yang (2013) yang mengacu pada Teori Young. Aspek-aspek kecanduan *smartphone* oleh Kwon, Kim, Cho, dan Yang yaitu: *daily life disturbance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *Cyberspace oriented relationship*, *overuse* dan *tolerance*.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecenderungan Kecanduan Smartphone

Faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan *smartphone* menurut Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict*, yaitu :

#### a. Faktor Internal

Faktor internal menggambarkan karakteristik individu dan paling mempengaruhi individu dalam kecenderungan kecanduan *smartphone*. Faktor internal mengandung tiga aspek penyebab yaitu aspek kontrol diri yang rendah, sifat *sensation seeking* yang tinggi dan *self esteem* yang rendah. Faktor internal adalah faktor yang paling berisiko menyebabkan individu menjadi kecanduan *smartphone*.

#### b. Faktor situasional

Faktor situasional adalah faktor yang menggambarkan situasi psikologis seorang individu. Hal yang ditekankan disini adalah remaja akan merasa nyaman secara psikologis apabila mereka menggunakan *smartphone*.

#### c. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi individu dalam hal membeli *smartphone*. Faktor ini menjelaskan tentang bagaimana remaja menjadi kecanduan karena besarnya pengaruh media dalam memasarkan *smartphone* dan fasilitas yang disediakan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### d. Faktor sosial

Faktor sosial adalah faktor yang menggambarkan tentang kebutuhan interaksi sosial remaja. Faktor sosial ini menjelaskan pola interaksi sosial yang mempengaruhi individu menjadi kecanduan *smartphone*.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *smartphone* diantaranya terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya (Bianchi & Philips, 2005; Bian & Leung, 2014; Cho, Kim, & Park, 2017; Lee, Kim, & Choi, 2017) menjelaskan bahwa faktor internal yang menyebabkan kecanduan *smartphone* diantaranya: stress, *extraversion*, harga diri rendah, kesepian, rasa malu, penggunaan berlebihan, kontrol diri, keasyikan, dan *sensation seeking*. Faktor eksternal yang diungkap oleh (Kwan & Leung, 2015; lee, kim, & Choi, 2017) menyebutkan bahwa faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan *smartphone* yaitu: pola asuh dan konflik.

### B. *Sensation Seeking*

#### 1. Pengertian *Sensation Seeking*

*Sensation seeking* didefinisikan sebagai ciri yang menggambarkan pencarian akan sesuatu, pengalaman dan sensasi yang bervariasi, baru, dan kompleks, serta sanggup menerima segala risiko fisik, sosial, hukum dan finansial untuk mendapatkan pengalaman dan sensasi yang diinginkan (Zuckerman, 1979; Zuckerman, dalam Purwoko dan Sukanto, 2018). Serta kesediaan mengambil risiko fisik, sosial, hukum, dan keuangan demi pengalaman tersebut. Vandenbos

(2007) *Sensation seeking* adalah kecenderungan untuk mencari dan terlibat dalam aktivitas mendebarkan sebagai metode peningkatan stimulasi dan gairah.

Friedman dan Schustack (2009) mendefinisikan *Sensation Seeking* adalah sebuah kecenderungan pada diri seseorang untuk mencari kegiatan yang baru dan merangsang sehingga menimbulkan suatu kesenangan. Menurut Larsen dan Buss (2008) *sensation seeking* adalah dimensi lain dari kepribadian yang memiliki dasar fisiologi, yang memiliki kecenderungan untuk mencari aktivitas yang menantang dan menarik, mengambil resiko dan untuk menghindari kebosanan. Arnett (1996) menjelaskan bahwa *sensation seeking* adalah karakteristik kepribadian yang ditentukan oleh sejauh mana seseorang menikmati hal baru dan intensitas tertentu.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *sensation seeking* adalah suatu keinginan individu untuk mencari suatu kegiatan atau kesenangan baru yang menantang untuk menghindarkan diri dari kebosanan.

## 2. Dimensi *Sensation Seeking*

Dimensi *sensation seeking* menurut Zuckerman (2007) ada empat, yaitu:

### a. *Thrill and Adventure Seeking (TAS)*

Dimensi ini menunjukkan keinginan seseorang untuk terlibat dalam aktivitas fisik untuk mendapatkan sensasi dan pengalaman yang tidak biasa, seperti mendaki gunung, terjun payung, atau *scuba diving*. Seberapa besar kegiatan ini dianggap kegiatan yang berisiko.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. *Experience Seeking* (ES)

Dimensi ini menjelaskan seseorang yang mencari sensasi dan pengalaman baru melalui pikiran dan indera, seperti musik, seni, wisata dan melalui gaya hidup pada umumnya.

c. *Disinhibition* (Dis)

Dimensi ini menjelaskan seseorang yang mencari sensasi dan pengalaman baru melalui orang lain, gaya hidup hedonistik, variasi seksual, dan minum minuman beralkohol. Dimensi ini merupakan dimensi terbaik untuk membedakan kepribadian psikopat dan penjahat *non-psychopathic* dan normal.

d. *Boredom Susceptibility* (BS)

Dimensi ini menjelaskan keengganan seseorang untuk segala jenis kondisi monoton dan merasa gelisah ketika dihadapkan pada kondisi tersebut.

### C. Kerangka Berfikir

Peneliti menggunakan teori Kwon, Kim, Cho, dan Yang (2013) untuk kecenderungan kecanduan *smartphone* dan teori Zuckerman (1979) untuk *sensation seeking*, dalam mengkaji hubungan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja.

Kecenderungan kecanduan *smartphone* merupakan suatu fenomena yang terjadi pada anak-anak, remaja bahkan pada orang dewasa dengan sangat cepat disebabkan oleh kemudahan akses dan aplikasi yang ditawarkan oleh *smartphone*.

Banyak penelitian yang menjelaskan bahwa remaja merupakan pengguna





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

*smartphone* terbanyak. Mok, dkk (2014) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa diantara 1,63 juta remaja Korea, 17,9% kecanduan *smartphone*. Selanjutnya Muzewa, dkk (dalam WHO, 2014) di Jepang sebanyak 84% pengguna *smartphone* diantaranya berusia 13-19 tahun. Sedangkan Lopez-Fernandes, dkk (2014) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa remaja memiliki kontrol impulsif yang buruk dibandingkan dengan orang dewasa, sehingga membuat remaja yang paling berisiko untuk kecanduan *smartphone*. Kecenderungan kecanduan *smartphone* merupakan suatu perilaku yang ditunjukkan oleh seorang remaja dengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga aktivitas atau kegiatan sehari-hari menjadi terganggu. Penelitian yang dilakukan oleh Alhady, Salsabila & Azizah (2018) mengatakan bahwa pada umumnya waktu ideal menggunakan *smartphone* sekitar 7-11 jam perminggu atau 1-1,5 jam perhari.

*Smartphone* saat ini menjadi kebutuhan primer bagi penggunanya. Hal ini disebabkan pada saat ini semua kalangan menjadikan *smartphone* suatu barang yang wajib dibawa ketika pergi. Remaja yang menggunakan *smartphone*, perhatiannya hanya tertuju pada *smartphone* yang dimilikinya dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Ketika orang tidak memperhatikan dirinya secara pribadi dan bahkan lebih fokus terhadap *smartphone* mereka. Bian (2014) menjelaskan di dalam penelitiannya beberapa pengguna *smartphone* meletakkan *smartphone* di atas meja agar terlihat dan dapat mengambilnya ketika pembicaraan dengan lawan bicara tidak menarik. Hal ini menjelaskan bahwa *smartphone* dapat diartikan lebih menarik dibandingkan dengan interaksi secara langsung dengan lawan bicaranya.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Muflih, Hamzah, & Purniawan (2017) juga menjelaskan bahwa remaja yang menggunakan *smartphone* dengan waktu yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang. Kwon, Kim, Cho, & Yang (2013) menjelaskan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Dengan demikian, perilaku kecenderungan kecanduan *smartphone* adalah perilaku yang secara berlebihan dan tidak terkontrol menggunakan *smartphone* yang menyebabkan perhatian remaja hanya tertuju pada *smartphone* sehingga menimbulkan masalah sosial seperti menarik diri, kurangnya interaksi sosial, tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan terganggunya aktivitas sehari-hari.

Kecenderungan kecanduan *smartphone* yang terjadi pada remaja disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu faktor internal, faktor eksternal, faktor sosial dan faktor situasional. Diantara beberapa faktor yang dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *smartphone* faktor yang paling mempengaruhi adalah faktor internal. Rasa kesepian yang dialami remaja sehingga dengan menggunakan *smartphone* adalah salah satu hal yang dapat mengurangi rasa kesepian (Subagio & Hayati, 2017). Selain itu penyebab remaja menjadi kecenderungan kecanduan *smartphone* adalah stress yang terjadi ketika remaja berusaha untuk mengalihkan perhatian dan salah satu cara yang dianggap efektif untuk menyelesaikan masalah (Simon & Sawitri, 2017). Jadi, ketika



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* dipengaruhi oleh faktor internal atau gambaran karakteristik individu yang mana perasaan yang timbulkan diantaranya seperti kesepian dan stress yang menyebabkan remaja cenderung mencari hal lain seperti *smartphone* yang dapat mengurangi rasa kesepian dan stress.

Kecenderungan kecanduan *smartphone* yang dialami remaja dipengaruhi bagaimana perilaku remaja ketika menggunakan *smartphone*. Perilaku itu sendiri dipengaruhi dari diri sendiri atau biasanya disebut dengan faktor internal. Yuwanto (2010) mengatakan bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi remaja cenderung kecanduan *smartphone* adalah *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* merupakan perilaku yang menggambarkan pencarian akan sesuatu, pengalaman dan sensasi yang bervariasi, baru dan kompleks (Zuckerman, 1979). Remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* merasakan adanya sensasi ketika menggunakan *smartphone* atau perasaan yang pengalih rasa kebosanan sehingga tidak mampu menghentikan penggunaan *smartphone*. Dapat dikatakan bahwa remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* dan perilaku *sensation seeking* yang tinggi perhatiannya terus menerus tertuju pada *smartphone*. Menurut DSM-5 (2013) ketika seorang yang mengalami kecanduan *smartphone*, maka orang tersebut tidak mampu mengendalikan diri dan terus menerus gagal berhenti atau mengurangi penggunaan *smartphone*. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Novianti, dkk (2016) yang menyebutkan remaja yang termasuk dalam kategori kecanduan berat menggunakan *smartphone* lebih dari 3 jam sehari. Dengan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

demikian jika remaja memiliki kecenderungan kecanduan *smartphone* yang tinggi hal ini dapat terjadi akibat *sensation seeking* yang juga tinggi pada remaja. Begitu juga sebaliknya ketika tingkat *sensation seeking* pada remaja rendah maka kecenderungan kecanduan *smartphone* juga rendah.

Zuckerman (2007) mengungkapkan bahwa individu memiliki empat dimensi dari *sensation seeking* yaitu *thrill and adventure seeking*, *experince seeking*, *disinhibition*, *boredom susceptibility*. *Thrill and adventure* adalah keinginan remaja untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan pengalam yang tidak biasa. *Experince seeking* merupakan sensasi dan pengalaman baru melalui pikiran dan indera. *Disinhibition* adalah sensasi dan pengalaman melalui orang lain, gaya hidup, variasi seksual dan minuman alkohol. Dan *boredom susceptibility* adalah perasaan enggan remaja untuk jenis kegiatan yang monoton dan gelisah ketika dihadapkan pada kondisi tersebut.

Pernyataan di atas juga berhubungan dengan bagaimana remaja mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* terjadi. Hasil penelitian Wang (2018) menyebutkan bahwa *sensation seeking* merupakan hal yang menyebabkan remaja kecenderungan kecanduan *smartphone*. Beberapa hasil penelitian lain menunjukkan bahwa *sensation seeking* (Azizah, 2014) dan (Ambarwaty, 2018) memiliki korelasi yang positif dengan kecanduan *smartphone*. Pengalihan perhatian yang dilakukan oleh remaja terjadi ketika merasa bosan dengan aktivitas yang dilakukan cenderung monoton. Sehingga remaja mencari aktivitas baru yang menyenangkan dan lebih menantang yang dapat menghindarkan diri dari kebosanan. Ketika remaja menemukan hal yang menyenangkan saat



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan *smartphone* menyebabkan mereka lupa akan waktu yang disebabkan perhatian dan fokusnya hanya pada *smartphone*. Leung (2008) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa tujuan menggunakan *smartphone* adalah untuk mencapai kepuasan. Ketika remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* menjadikan *smartphone* sebagai suatu hal yang memberikan efek menyenangkan maka perhatian remaja tertuju pada *smartphone* yang mana memberikan sensasi dan rasa puas terhadap remaja.

Remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* merasa bahwa menggunakan *smartphone* memberikan efek yang menyenangkan sehingga ketika sedang tidak menggunakan *smartphone* merasa gelisah. Hal ini disebabkan ketika remaja mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* menganggap *smartphone* suatu benda yang sangat penting. Perasaan gelisah yang timbul ketika tidak menggunakan *smartphone* ini menyebabkan remaja semakin sering menggunakan *smartphone* dan menyebabkan remaja mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone*.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *sensation seeking* dapat mempengaruhi remaja untuk cenderung mengalami kecanduan *smartphone*. Remaja yang telah mengalami kecenderungan kecanduan *smartphone* akan merasa resah dan selalu memikirkan *smartphone* ketika sedang tidak menggunakannya.

#### D. Hipotesis

Dari kerangka berfikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan, yaitu adanya hubungan positif antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja.

##### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuantitatif. Metode penelitian berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk melakukan pengujian pada hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014).

#### B. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014). Identifikasi variabel penelitian bertujuan untuk memperjelas dan membatasi masalah serta menghindari pengumpulan data yang tidak diperlukan. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah :

##### a. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Sensation Seeking* (X).

##### b. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah Kecenderungan Kecanduan *Smartphone* (Y).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## C. Definisi Operasional

### 1. Kecenderungan Kecanduan *Smartphone*

Kecenderungan kecanduan *smartphone* adalah kondisi dimana remaja menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan tidak dapat dikendalikan dengan rentang waktu minimal 3-4 jam/hari dan mengalami peningkatan durasi penggunaan *smartphone* dikarenakan Covid-19 yang menyebabkan pembatasan sosial, segala kegiatan dan proses belajar dilakukan secara daring, sehingga membuat remaja sulit untuk menghentikan penggunaan *smartphone* yang mengakibatkan remaja mengalami masalah sosial seperti menarik diri dan terganggunya aktivitas sehari-hari.

Aspek kecenderungan kecanduan *smartphone* menurut Kwon, Kim, Cho, Dan Yang (2013) yaitu *daily life disturbance*, *Withdrawal*, *Cyberspace-oriented relationship*, *Overuse*, dan *Tolerance*. Tinggi rendahnya skor yang diperoleh akan menunjukkan tinggi rendahnya kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja.

### 2. *Sensation Seeking*

*Sensation seeking* adalah keinginan remaja untuk melakukan aktivitas yang memberikan kesenangan, pengalaman dan sensasi yang bervariasi, baru, dan kompleks melalui kegiatan fisik, pikiran dan indera, gaya hidup baru untuk menghindarkan diri dari kondisi yang membosankan. Dimensi *sensation seeking* menurut Zuckerman (2007) yaitu *Thrill and Adventure Seeking (TAS)*, *Experience seeking (ES)*, *Disinhibition (Dis)*, *Boredom Susceptibility (BS)*. Tinggi



rendahnya skor yang diperoleh akan menunjukkan tinggi rendahnya *sensation seeking* pada remaja.

## D. Subjek Penelitian dan Teknik Sampling

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah kesimpulan (Martono, 2014). Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X dan XII jurusan Farmasi di SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru, sedangkan untuk kelas XI jurusan Farmasi tidak dimasukkan kedalam populasi penelitian atas permintaan Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum dan guru bimbingan konseling kelas XI untuk tidak melibatkan kelas XI dalam penelitian karena pada saat pengambilan data penelitian seluruh siswa XI sedang melaksanakan Praktik Kerja Lapangan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa jurusan Farmasi di SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru Pekanbaru yang menggunakan *smartphone* yang berjumlah 423 orang. Pemilihan lokasi penelitian di SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru dikarenakan siswa SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru memenuhi karakteristik sampel penelitian yaitu, remaja dengan rentang usia 14-18 tahun dan menggunakan *smartphone*. Alasan lain pemilihan lokasi penelitian SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru adalah lokasi penelitian yang mudah diakses dan dijangkau oleh peneliti.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table 3.1**

Data Jumlah Siswa Kelas X dan XII Jurusan Farmasi SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru

No	Jurusan	Kelas	Jumlah Siswa
1	Farmasi	X	215
		XII	208
Jumlah			423

Sumber: Staf Tata Usaha SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru

## 2. Sampel

Sampel terdiri atas subjek penelitian (responden) yang menjadi sumber data terpilih dari hasil pekerjaan teknik sampling (Darmawan, 2014). Menurut Sugiyono (2014) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Karakteristik sampel penelitian adalah remaja berusia 14-18 tahun yang menggunakan *smartphone*. Sampel merupakan bagian dari populasi maka sampel harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi.

Untuk pengambilan sampel dalam penelitian, peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut (Prasetya & Jannah, 2016) :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Batas Toleransi Kesalahan (*Error Tolerance*) 5%

Sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{423}{1 + (423 \times 0,05^2)} = 206$$

Jadi, sampel penelitian ini adalah 206 orang.

### 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. *Proportionate stratified random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan apabila sifat atau unsur dalam populasi tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Martono, 2014). Penelitian ini berdasarkan strata atau kelompok yang terdiri dari tingkatan, sehingga masing-masing tingkat kelas mempunyai kesempatan sama menjadi subjek penelitian.

Tingkat ketelitian atau kepercayaan yang dikehendaki sering bergantung pada sumber pada sumber dana, waktu, dan tenaga yang tersedia. Makin besar tingkat kesalahan maka akan semakin kecil jumlah sampel yang diperlukan, dan sebaliknya maka akan kecil tingkat kesalahan maka akan semakin besar jumlah anggota sampel yang diperlukan sebagai sumber data. Jumlah anggota sampel yang akan digunakan dalam penelitian tergantung pada tingkat ketelitian atau kesalahan yang dikehendaki yaitu 1%, 5%, dan 10% (Sugiyono, 2014).

Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan tingkat kesalahan 5% untuk menentukan jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penentuan jumlah sampel dari populasi penelitian ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin (Prasetya & Jannah, 2016) maka didapatkan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 206 siswa.

Untuk menentukan jumlah sampel berdasarkan strata kelas dari kelas X dan XII digunakan sampel berdasarkan strata sebagai berikut:

$$\text{Rumus sampel strata} = \frac{\sum PS}{\sum P} \times \sum s$$

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

$$\begin{aligned}\sum PS &= \text{Populasi Strata} \\ \sum P &= \text{Populasi} \\ \sum s &= \text{Sampel}\end{aligned}$$

$$\text{Kelas X} = \frac{215}{423} \times 206 = 105$$

$$\text{Kelas XII} = \frac{208}{423} \times 206 = 101$$

Berdasarkan hasil hitungan diatas jumlah yang didapatkan berupa pecahan yang dibulatkan keatas jika lebih dari 0,5. Jadi, jumlah sampel kelas di SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru pada kelas X di yang didapatkan adalah 105 orang siswa dan kelas XII yang didapatkan adalah 101 orang siswa. Sehingga diperoleh total sampel sebanyak 206 siswa.

### E. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan datanya (Darmawan, 2014). Data penelitian didapat dari instrumen penelitian yang digunakan peneliti sebagai alat yang membantu untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa skala psikologi. Skala psikologi yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala SAS (*Smartphone Addiction Scale*) dan skala *sensation seeking scale V*.

#### 1. Skala Kecenderungan Kecanduan *Smartphone* (SAS)

Skala yang digunakan untuk mengukur kecenderungan kecanduan *smartphone* yaitu *Short Version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV). *Short version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV) merupakan versi singkat dari



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SAS yang digunakan untuk mengukur risiko kecanduan *smartphone* pada remaja. *Short version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV) dikembangkan oleh Kwon, Kim, Cho, dan Yang (2013) berdasarkan pada 5 aspek kecenderungan kecanduan *smartphone* yaitu: *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari), *Withdrawal*, *Cyberspace-oriented relationship*, *Overuse* (penggunaan berlebihan), *Tolerance*. Penyusunan skala melalui proses adaptasi oleh peneliti terhadap skala *Short version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV) dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

Skala kecenderungan kecanduan *smartphone* yang diadaptasi oleh peneliti terdiri dari 10 aitem yang didalamnya berisi pernyataan *favourable*. Alternatif pilihan jawaban, yaitu “SS (Sangat Sesuai)”, “S (Sesuai)”, “TS (Tidak Sesuai)”, dan “STS (sangat tidak sesuai)” dengan respon jawaban yang terdiri dari “sangat sesuai (SS)” memiliki skor 4 untuk pernyataan *favourable* dan “sangat tidak sesuai (STS)” memiliki skor 1 begitu pula sebaliknya. Respon jawaban ini digunakan untuk menyatakan kesesuaian atau ketidaksesuaian terhadap isi pernyataan yang memungkinkan mendekati gambaran mengenai diri subjek penelitian.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.2**  
*Blueprint* Skala kecenderungan Kecanduan *Smartphone* (X)

No	Dimensi	Indikator	Nomor Aitem
			Favorabel
1	<i>Dayly life disturbance</i>	Gangguan kegiatan harian	2, 4, 6
2	<i>Withdrawal</i>	Penarikan	1, 5, 8, 9
3	<i>Cyberspace oriented relationship</i>	Keterikatan dengan dunia maya	3
4	<i>Overuse</i>	Penggunaan secara berlebihan	7
5	<i>Tolerance</i>	Toleransi	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

## 2. Skala *Sensation Seeking*

Skala *sensation seeking* disusun berdasarkan teori Zuckerman (1978) dengan menggunakan model skala *likert*. Penyusunan skala melalui proses adaptasi dan modifikasi terhadap *Sensation Seeking Scale V* dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Modifikasi skala yang dilakukan peneliti dikarenakan beberapa aitem tidak sesuai dengan keadaan budaya timur khususnya Indonesia sehingga peneliti memutuskan untuk menghapus dari skala penelitian dan mengganti dengan aitem baru yang disesuaikan dengan budaya Indonesia. *Sensation seeking* diukur dengan menggunakan pengukuran *Sensation Seeking Scale V* (Zuckerman, Eysenck, Eysenck, 1978) yang diadaptasi oleh peneliti yang berdasarkan pada dimensi *sensation seeking* menurut Zuckerman (2007), yaitu: *Thrill and*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Adventure Seeking (TAS), Experience seeking (ES), Disinhibition (Dis), Boredom Susceptibility (Bs).*

Skala ini terdiri dari kelompok pernyataan dengan 4 pilihan jawaban, pernyataan *favourable* (mendukung) dengan ketentuan untuk pernyataan *favourable* nilai 4 (empat) jika jawaban SS (Sangat Sesuai), nilai 3 (tiga) jika jawaban S (Sesuai), nilai 2 (dua) jika jawaban TS (Tidak Sesuai), dan nilai 1 (satu) jika jawaban STS (sangat tidak sesuai).

**Tabel 3.3**  
*Blueprint Skala Sensation Seeking (Y)*

No	Dimensi	Indikator	Nomor Aitem Favorable
1	<i>Thrill and adventure seeking</i>	Melakukan aktivitas fisik Melakukan kegiatan berhubungan kecepatan dan bahaya	4, 5, 7, 8, 11, 14, 15, 19, 23, 29
2	<i>Experience seeking</i>	Mencoba hal-hal baru Mencari kesenangan melalui pikiran dan indera	1, 12, 18, 20, 22, 25, 28, 31
3	<i>Disinhibition</i>	Melakukan kegiatan yang melanggar norma Gaya hidup hedonistik	2, 3, 6, 16
4	<i>Boredom susceptibility</i>	Rentan akan rasa bosan Enggan terhadap rutinitas yang berulang-ulang	9, 10, 13, 17, 21, 24, 26, 27, 30
<b>Jumlah</b>			<b>31</b>

## F. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum pelaksanaan penelitian, alat ukur yang digunakan dalam penelitian harus diuji coba terlebih dahulu. Uji coba alat ukur dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Uji coba alat ukur dilakukan dengan cara memberikan skala penelitian

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

kepada remaja yang secara aktif menggunakan *smarphone* di SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru.

Pelaksanaan uji coba alat ukur dilakukan pada tanggal 8 November 2021 hingga 20 November 2021, dengan memberikan langsung skala dan melalui *Google Form* kepada 94 siswa jurusan Kimia Indutri dan Teknologi Laboratorium Medis di SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru yang menggunakan *smartphone*. pemilihan sampel uji coba alat ukur penelitian dilakukan sesuai dengan teknik sampel yang digunakan pada penelitian karena setiap kelas mendapatkan kesempatan untuk menjadi sampel penelitian. Selain itu, perwakilan dari jurusan Kimia Indutri dan Teknologi Laboratorium Medis di SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru cukup untuk mewakili populasi keseluruhan. Alat ukur yang diuji-cobakan adalah modifikasi respon jawaban, bahasa, dan kontekstual aitem berdasarkan skala *Sensation Seeking Scale V* (Zuckerman, 1978) terdiri dari 31 aitem dan skala SAS-SV (Kwon, Kim, Cho dan Yang, 2013) terdiri dari 10 aitem. Setelah uji coba alat ukur dilaksanakan selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dan daya beda aitem dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 21 For Windows*.

### 1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukuran berarnya. valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur pada penelitian (Sugiyono, 2014). Untuk mengetahui apakah skala yang dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran perlu dilakukan uji validitas, dan validitas yang



digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan pada penelitian (Sugiyono, 2014). Validitas isi dalam penelitian ini dilakukan oleh *Professional Judgement* yang dalam hal ini dilakukan oleh dosen pembimbing dan narasumber.

## 2. Uji Daya Diskriminasi Aitem

Indeks daya beda merupakan koefisien yang menunjukkan bahwa fungsi aitem selaras dengan fungsi tes. Aitem yang memiliki indeks daya beda baik merupakan item yang konsisten karena mampu menunjukkan perbedaan antar subjek pada aspek yang diukur dengan skala bersangkutan (Azwar, 2015). Uji daya beda pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *SPSS 21 For Windows*.

Sebagai kriteria pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem-total, biasanya digunakan batasan  $r_{ix} \geq 0,30$  (Azwar, 2015). Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya beda aitem dianggap memuaskan. Apabila jumlah aitem yang lolos tidak mencukupi jumlah yang diinginkan dapat dipertimbangkan untuk menurunkan batas kriteria menjadi 0,25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai. Dalam penelitian ini, batas koefisien yang digunakan untuk menentukan suatu aitem valid adalah 0,25 yang artinya apabila terdapat aitem yang memiliki nilai koefisien korelasi aitem-total dibawah 0,25 maka aitem tersebut tidak layak dijadikan aitem untuk penelitian.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada skala *Sensation Seeking Scale V* terdapat 16 aitem yang gugur dengan nilai koefisien total sebesar 0,25 ( $r_{ix} \geq 0,25$ ). Nilai koefisien korelasi aitem-total masing-masing aitem dari *Sensation Seeking Scale V* berkisar antara 0,262 hingga 0,555. Berikut adalah *blue print* hasil uji daya diskriminasi aitem *Sensation Seeking Scale V*:

**Table 3.4**

*Blue print* uji daya diskriminasi aitem *Sensation Seeking Scale V*

Aspek	Valid	Gugur	Jumlah
<i>Thrill and adventure seeking</i>	5, 7, 8, 11, 15, 19, 23, 29	4, 14	8
<i>Experience seeking</i>	12, 22	1, 18, 20, 25, 28, 31	2
<i>Disinhibition</i>	6	2, 3, 16	1
<i>Boredom susceptibility</i>	9, 21, 24, 26	10, 13, 17, 27, 31	4
<b>Jumlah aitem</b>			<b>15</b>

Berdasarkan hasil uji daya diskriminasi aitem yang memenuhi kriteria dan gugur, maka disusun kembali *blue print* *Sensation Seeking Scale V* yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk uraian secara rinci dapat dilihat pada tabel 3.5:

**Tabel 3.5**

*Blue print* *Sensation Seeking Scale V* (untuk penelitian)

Dimensi	Aitem	Jumlah
	Favorabel	
<i>Thrill and adventure seeking</i>	1, 3, 4, 6, 8, 9, 12, 15	8
<i>Experience seeking</i>	7, 11	1
<i>Disinhibition</i>	2	1
<i>Boredom susceptibility</i>	5, 10, 13, 14	4
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada skala *Short Version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV) terdapat 2 aitem yang gugur dengan nilai koefisien korelasi aitem-total berkisar antara 0,306 hingga 0,546. Berikut adalah *blueprint* hasil uji daya diskriminasi aitem skala *Short Version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV):

**Tabel 3.6**  
*Blueprint uji daya diskriminasi aitem skala Short Version of Smartphone Addiction Scales (SAS-SV) (Try Out)*

Aspek	Valid	Gugur	Jumlah
<i>Daily life disturbance</i>	4	2, 6	1
<i>Withdrawal</i>	1, 5, 8, 9	-	4
<i>Cyberspace oriented relationship</i>	3	-	1
<i>Overuse</i>	7	-	1
<i>Tolerance</i>	10	-	1
<b>Jumlah aitem</b>			<b>8</b>

Berdasarkan hasil uji daya diskriminasi aitem yang memenuhi kriteria dan gugur, maka disusun kembali *Short Version of Smartphone Addiction Scales* (SAS-SV) yang akan digunakan untuk penelitian. Uraianannya secara rinci dapat dilihat pada tabel 3.7:

**Tabel 3.7**  
*Blueprint skala Short Version of Smartphone Addiction Scales (SAS-SV) (untuk Penelitian)*

Dimensi	Aitem Favorabel	Jumlah
<i>Daily life disturbance</i>	3	1
<i>Withdrawal</i>	1, 4, 6, 7	4
<i>Cyberspace oriented relationship</i>	2	1
<i>Overuse</i>	5	1
<i>Tolerance</i>	8	1
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability*. Suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). Reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil alat ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Uji reliabilitas menurut Azwar (2015) dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang angka 0 sampai dengan 1,00. Semakin koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 maka pengukuran semakin reliabel. Pada penelitian ini, untuk menguji reliabilitas peneliti menggunakan koefisien *diviasi alpha cronbach* dengan bantuan program Komputer *Statistical Product And Service Solution Version 21 (SPSS 21) for windows*. Setelah melakukan perhitungan koefisien reliabilitas, maka diperoleh *alpha cronbach Sensation Seeking* sebesar 0,761 dan *alpha cronbach kecanduan smartphone* sebesar 0,756.

**Tabel 3.8**  
Hasil uji reliabilitas

Variabel	Alpha Cronbach
<i>Sensation Seeking</i>	0,761
Kecanduan <i>Smartphone</i>	0,756

Berdasarkan tabel 3.8 dapat dilihat bahwa nilai *alpha cronbach* menunjukkan reliabilitas alat ukur telah teruji dan layak digunakan sebagai instrument penelitian.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## G. Teknik Analisis Data

Untuk mengkaji hipotesa maka data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisa. Analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *product moment* untuk mengetahui adanya hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *smartphone* pada remaja. Analisis data menggunakan bantuan pengolahan data statistik dengan program *SPSS 21.0 for windows*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan pada remaja yang secara aktif menggunakan *smartphone* dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja. *Disinhibition* adalah aspek *sensation seeking* yang memiliki kontribusi terbesar terhadap kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja yang secara aktif menggunakan *smartphone*.

#### B. Saran

##### 1. Kepada Remaja

Remaja diharapkan untuk menyibukkan diri dengan mencari kegiatan dan hobi yang bersifat positif misalnya dengan berolahraga secara teratur dan menjaga waktu tidur yang tujuannya agar dapat mengurangi intensitas penggunaan *smartphone* jika tidak ada kepentingan dan keperluan yang mengharuskan menggunakan *smartphone* dalam waktu lama. Hal ini disarankan agar remaja dapat terhindar dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang dapat menyebabkan remaja menjadi ketergantungan pada *smartphone*. Selain itu, remaja diharapkan untuk menerapkan manajemen diri ketika menggunakan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*smartphone*, melakukan hipnotis atau pengalihan pemikiran untuk memikirkan hal-hal yang menyenangkan selain menggunakan *smartphone*.

### Kepada Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dengan topik yang sama, disarankan untuk melakukan penelitian dengan mempertimbangkan dan mengetahui terlebih dahulu cara menggunakan *smartphone* yang dilakukan oleh remaja dalam kesehariannya misalnya menggunakan *smartphone* dengan waktu lama secara berjeda atau menggunakan dalam waktu lama disatu waktu. Kemudian, peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan metode berbeda agar dapat melihat lebih dalam bagaimana hubungan *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada remaja. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk melakukan penelitian mengenai *disinhibition* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* untuk mengetahui bagaimana hubungan antara *disinhibition* dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* dengan lebih spesifik.

UIN SUSKA RIAU



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor Risiko Kecanduan *Smartphone* Pada Siswa Di SMA 1 Kalasan Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Al-Barashdi, A. B. & Naemah. J. (2015). Smartphone Addiction Among University Undergraduates: A Literature Review. *Journal of Scientific Research & Report*, 4 (3), 210-225.
- Alhady, N. C., Salsabila. A. F., & Azizah, N. N. (2018). Penggunaan *Smartphone* Pada Konstruksi Belajar Siswa Mts Negeri 7 Model Jakarta. *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis*, 13 (2), 240-254.
- Anhange, S. T., Abraham, T. K., Philip, A. L., Solomon, T. S. (2020). Leisure Boredom, Sensation-Seeking And CellPhone Addiction Among Undergraduate Students Abstract Of Benue State University, Makurdi. *Keffi Journal of Counseling and Psychotherapy*, 1 (1) 2020.
- Ambarwaty, U. D. (2018). Pengaruh Kontrol Diri, Kesepian dan *Sensation Seeking* Terhadap Kecanduan *Smartphone* Pada Remaja. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Arnett, J. J. (1996). Sensation Seeking, Aggressiveness, and Adolescent Reckless Behavior. *Elsevier Science*, 20 (6), 693-702.
- Ashari, L. A & Dewi, I. S. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sosiodrama dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 2 (2) 2021.
- Asih, A. T. & Nailul F. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecemasan Jauh Dari *Smartphone* (Nomophobia) Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Diponegoro Semarang. *Journal Empati*, 6 (3), 15-20.
- Assari, A. (2021). Kecanduan *Smartphone* Ditinjau dari *Sensation Seeking* pada Siswa SMA di Yogyakarta. *Acta Psychologia*, 3(2), 138-147.
- Astriani, D. (2020). Pengembangan Manajemen Diri dalam Penggunaan *smartphone* (PMD-PS) untuk Mengurangi Tingkat Nomophobia pada Remaja. *Thesis*. Malang: Program Studi Magister Psikologi Profesi Universitas Muhammadiyah Malang.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Atiqah, T. P & Sugiyono. (2020). Keefektifan Konseling Kelompok Teknik *Behavior Contract* untuk Mengurangi gejala-gejala kecanduan *smartphone*. *Consenesia Indonesian Journal of Guidance and counseling*, 1 (2) 2020, 56-63.

Ayuda, E. S. (2018). Pengaruh *Sensation Seeking* Terhadap Kecanduan *Smartphone* pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember. *Skripsi*. Jember: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember.

Azizah, N. (2014). Hubungan Antara *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Smartphone* Pada Remaja. *Skripsi*. Padang: Fakultas Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang.

Backer, E. (2010). Using Smartphone and Facebook in a Major Assesment: The Student Experience. *E-journal of bussiness education & scholarship of teaching*.

Bian, M. & Leung L. (2014). Linking Loneliness, Shyness, Smartphone Addiction and Patterns of Smartphone Use to Capital. *Media Asia*, 41(2), 159-176

Bianchi, A. & Philips. (2005). Psychological Predictors Of Problem Mobile Phone Use. *Cyber Psychology & Behavior*, 12 (8), 1-14.

Chen, H., Strong, S., Lin, Y. C., Tsai, M. C. dkk. (2019). Time invariance of three ultra-brief internet-related instruments: Smartphone Application-Based Addiction Scale (SABAS), Bergen Social Media Addiction Scale (BSMAS), and the nine-item Internet Gaming Disorder Scale- Short Form (IGDS-SF9) (Study Part B). *Addictive Behaviors*. 0306-4603.

Cho, H. Y., Kim, D. J., & Park, J. W. (2017). Stress and Adult Smartphone Addiction Meditation By Self Control, Neuroticism, and Extraversion. *Brain Science Foundation Of Korea*. 1-7

Chiu, S. (2014). The Relationship Between Life Stress and Smartphone Addiction on Taiwanese University Student: A Meditation Model Of Learning Self Efficacy And Social Self Efficacy. *Computer in human behavior*. 32 (2014), 49-57.

Darmawan, D. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Davey, S., & Davey, A. (2015). Assesment of Smartphone Addiction in Indian Adolescents: A Mixed Metod Study by Systematic-review and Metanalisyys Approach. *International Journal of Preventive Medicine*.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Duan, L., Shao, X., Wang, Y. dkk. (2020). An investigation of mental health status of children and adolescents in China during the outbreak of COVID-19. *Journal of Effective Disorders*. S0165-0327(20)32387-9.

Elhai, J. D., Dvorak, R. D., Levine, J.C., Hall, B. J. (2017). Problematic Smartphone Use: a Conceptual Overview and Systematic Review of Relations with Anxiety and Depression Psychopathology. *Journal of Affective Disorders*. 207 (2017), 251-259.

Eskawati, D. (2019). Efektivitas Pelatihan *Mindfulness* untuk Menurunkan Nomophobia pada Remaja. *Thesis*. Surakarta: Program Pendidikan Magister Psikologi Profesi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Fauzi, A., Apriliyanti, T. E., Khoir, M., Hamu, A. H. (2020). Indikasi Kecanduan *Smartphone* pada Remaja Di Surabaya. *Jurnal Ilmu Kesehatan*. 8 (2), Mei 2020.

Fernandez, B., Bizwas, U. N., Tan-Manshukani, R., Vallejo, A., Essau, C. A. (2020). The Impact of Covid-19 Lockdown Internet Use and Escapism in Adolescents. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*. 7 (3) September 2020.

Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (2009). *Personality: Classic Theories and Modern Research*. USA: Pearson.

Ghufron, M. N. & Risnawati, R. S. (2012). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Gunarsa, S. (2004). *Dari Anak Sampai Usia Lanjut: Bunga Rampai Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Hikmiya, I. (2019). Hubungan antara *Sensation Seeking* dengan kecanduan *smartphone* pada Generasi Z. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.

Kibona, L., & Mgya, G. (2015). Smartphone Effect On Academic Performance Of Higher Learning Student (a Case of Ruaha Catholic University-Iringa, Tanzania). *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology*, 2 (4), April-2015.

Kim, H. (2013). Exercise Rehabilitation for Smartphone Addiction. *Journal of Exercise Rehabilitation*, 9 (6), 500-505.

Kumcagiz, H. (2019). Quality of Life as a Predictor of Smartphone Addiction Risk Among Adolescents. *Tech, Know, and Learn*, (2019) 24:117-127.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kurniasanti, K. S. (2021). Gadget Addiction (How to Detect and Whats the Impact to Your Brain). *Webinar CAS Unika Soegijapranata*. 27 Maret 2021.
- Kwon,M., Kim, D. J., Cho, H., Yang, S. (2013). Development and Validation of Smartphone Addiction Scale (SAS). *PloSone*. 8 (2), e56936.
- Larsen, R. J., & Buss, David. M. (2008). *Personality Psychology*. New York: McGraw Hill.
- Lee, H., Kim, J. W., & Choi,T. Y. (2017). Risk Factors for Smartphone Addiction in Korean Adolescent: Smartphone Use Pattern. *J korea med sci*, 32 (10), 1674-1679.
- Lemola, S., Perkinson-Gloor, N., Brand, S., Dewald-Kaufmann, J. S., Grob, A. (2015). Adolescents Electronic Media Use at Night, Sleep Disturbance, and Depressive Symphoms in The Smartphone Age. *Journal of Youth Adolescence*, 44, 405-418.
- Leung, L. (2008). Lingking Psychological Attributes to Addiction and Improrer Use of the Mobile Phone in Adolescents in Hong Kong. *Journal of Children and Media*, 2 (2), 93-113.
- Lin, Y. H., Chiang, C. H., Lin, P. H. dkk. (2016). Proposed Diagnostic Criteria for Smartphone Addiction. *Plos One*. November 15, 2016.
- Lopez-Fernandez, O. (2014). Prevalence of Problematic Mobile Phone Use in British Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17 (2), 91-98.
- Marheni, D. (2019). Pengaruh Hipnotis 5 Jari Terhadap Insomnia pada Remaja dengan Kecanduan Gadget Di SMPN 1 Kaliangkrik Kabupaten Magelang. *Skripsi*. Magelang: Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Martono, N. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi Kedua: Analisis Isi Dan Analisis data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mok, J.Y., Choi, S. W., Kim, D. J. dkk. (2014). Latent Class Analysis On Internet and Smartphone Addiction In College Student. *Neuropsychiatr Disease Treatment*, (10), 817-828.
- Mulyati, Tri & Frieda, NRH. (2019). Kecanduan *Smartphone* Ditinjau dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Mardisiswa Semarang. *Jurnal Empati*, Oktober 2018, 7 (4), 152-161.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Muflih, M., Hamzah, H. & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8 (1), 12-18.
- Papalia, D. E., Olds, S.W., Fieldman, & R. D. (2001). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Purwoko, D & Sukanto, E. (2018). *Sensation seeking* dan *Risk Taking Behavior* pada Remaja Akhir Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humoniora*, 7 (1), 64-74.
- Ruch, W. & Zuckerman, M. (2021). *Sensation Seeking and Adolescence*. J. Raithel (ed.), *Risikoverhaltensweisen Jugendlicher*. Springer Fachmedien Wiesbaden 2001.
- Prasetya, B & Jannah, L. M., (2016). *Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Retani, R. L. (2016). Hubungan Antara Tingkat Adiksi Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Pengguna *Smarthone* Di SMP N 10 Tegal. *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sarlito, W. S. (2007). *Psikologi Remaja*. Edisi Revisi. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sauvika, F. (2017). Pengaruh *Sensation Seeking*, *Infidelity* dan *Big Five Personality* Terhadap Perilaku *Cybersex* Pada Dewasa Awalyang Telah Menikah. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Simon & Dian R. S. (2017). Hubungan Stres dan Kecanduan *Smartphone* pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Empati*. 6 (4), 52-66.
- Subagio, A. W & Farida. H. (2017). Hubungan Antara Kesepian Dengan Adiksi *Smartphone* Pada Siswa SMA Negeri 2 Bekasi. *Jurnal Empati*, 6(1), 27-33.
- Sugiyono. (2014). *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vandenbos, G. R. (2007). *APA Dictionary of Psychology*. Washington, DC, US: American Psychological Association.
- Wang, P., Lie, L., Wang, X. dkk. (2018). The Exacerbating Role of Perceived Social Support and The "Buffering" Role of Depression in The Relation



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Between Sensation Seeking and Adolescent Smartphone Addiction. *Personality and Individual Differences*, 130 (2018), 129-134.

WHO. (2014). *Public Health implications of Excercise Use of the Internet, Computers, Smartphone and Similar Electronic Device Meeting Report*. Geneva, Switzerland: WHO Document Production Service.

Young, K. S. (1999). Internet Addiction: Symptom, Evaluation, and Treatment *Inovations in Clinical Practice*.

Yuwanto, L. (2010). Cause Of The Mobile Phone. *Anima Indonesia Psychology Journal*. 25 (3), 225-229.

Zuckerman, M. (1979). *Sensation Seeking: Beyond the Optimal Level of Arousal*. New Jersey: Hillsdale.

Zuckerman, M. (2007). *Sensation Seeking And Risky Behavior*. Washington, DC: American Psychology Association.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### (SKALA KECANDUAN *SMARTPHONE*)

Definisi operasional : Kecanduan *smartphone* dalam penelitian ini diartikan sebagai suatu kondisi dimana remaja menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan tidak dapat dikendalikan dengan rentang waktu minimal 3-4 jam/hari dan mengalami peningkatan durasi penggunaan *smartphone* dikarenakan Covid-19 yang menyebabkan pembatasan sosial, segala kegiatan dan proses belajar dilakukan secara daring, sehingga membuat remaja sulit untuk menghentikan penggunaan *smartphone* yang mengakibatkan remaja mengalami masalah sosial seperti menarik diri dan terganggunya aktivitas sehari-hari. .

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Short version of Smartphone Addiction Scales (SAS-SV)* yang berjumlah 10 aitem pernyataan yang disusun oleh Kwon, Kim, Cho, dan Yang (2013) dimana sesuai dengan aspek remaja dikatakan kecanduan *smartphone* apabila remaja memiliki perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

Skala yang digunakan : Skala Likert

[ ] Buat Sendiri, [ ] Adaptasi, [✓] Modifikasi

Jumlah aitem : 10

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jenis format dan respon : Persetujuan (Rating)

Penilaian setiap butir aitem : SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai

Petunjuk pengisian :

Pada bagian ini saya memohon pada bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam kuesioner ini. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kecanduan *smartphone* pada remaja SMA di Pekanbaru.

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih salah satu alternative jawaban yang disediakan, yaitu:

: untuk jawaban **Relevan**

: untuk jawaban **Kurang Relevan**

: untuk jawaban **Tidak Relevan**

Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda [✓]

pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Pernyataan	R	KR	TR
Saya melalaikan pekerjaan ketika terlalu asyik menggunakan <i>smartphone</i>	✓		



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika Bapak/Ibu menilai aitem sesuai dengan aspek, maka Bapak/Ibu memberikan tanda checklist [✓] pada R. demikian seterusnya untuuk aitem yang tersedia.

Dimensi	No	Pernyataan		Alternatif Jawaban		
		Skala Asli	Terjemahan	R	KR	TR
Daily life disturbance	1	Missing planned work due to smartphone use	Saya melalaikan pelajaran ketika terlalu asyik bermain smartphone	✓		
	2	Having a hard time concentrating in the class, while doing assignments, or while working due to smartphone use	Saya sulit berkonsentrasi mengerjakan tugas karena menggunakan smartphone ketika mengikuti kelas	✓		
	3	Feeling pain in the wrists or the back of the neck while using a smartphone	Saya merasa sakit di pergelangan tangan karena menggunakan smartphone terlalu lama	✓		
Withdrawal	4	Won't be able to stand not having a smartphone	Saya tidak akan tahan jika seharian tanpa smartphone	✓		
	5	Feeling impatient and fretful when I am not holding my smartphone	Saya merasa resah jika tidak membawa smartphone	✓		
	6	Having my smartphone in my mind even when I'm not using it	Saya membayangkan smartphone bahkan saat saya tidak menggunakannya	✓		
	7	I will never give up using my smartphone even when my daily life is already greatly affected by it	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan smartphone bahkan ketika mengganggu aktivitas belajar saya	✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cyberspace oriented relationship	8	Constantly checking my smartphone so as not to miss conversations between other people on Twitter or Facebook	Saya selalu memeriksa <i>smartphone</i> agar tidak tertinggal berita di media sosial	✓		
Overuse	9	Using my smartphone longer than I had intended	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya inginkan	✓		
Tolerance	10	The people around me tell me that I use my smartphone too much	Orang-orang di sekitar saya memberi tahu bahwa saya terlalu sering menggunakan <i>smartphone</i>	✓		

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

ok

Bahasa

ok

Jumlah aitem

ok

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 15 September 2021

Validator

  
(Rahmawati R.F.)

# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Jika Bapak/Ibu menilai aitem sesuai dengan aspek, maka Bapak/Ibu memberikan tanda checklist [✓] pada R. demikian seterusnya untuuk aitem yang tersedia.

Dimensi	No	Pernyataan		Alternatif Jawaban		
		Skala Asli	Terjemahan	R	KR	TR
Daily life disturbance	1	Missing planned work due to smartphone use	Saya melalaikan pelajaran ketika terlalu asyik bermain smartphone	✓		
	2	Having a hard time concentrating in the class, while doing assignments, or while working due to smartphone use	Saya sulit berkonsentrasi mengerjakan tugas karena menggunakan smartphone ketika mengikuti kelas	✓		
	3	Feeling pain in the wrists or the back of the neck while using a smartphone	Saya merasa sakit di pergelangan tangan karena menggunakan smartphone terlalu lama	✓		
Withdrawal	4	Won't be able to stand not having a smartphone	Saya tidak akan tahan jika seharian tanpa smartphone	✓		
	5	Feeling impatient and fretful when I am not holding my smartphone	Saya merasa resah jika tidak membawa smartphone	✓		
	6	Having my smartphone in my mind even when I'm not using it	Saya membayangkan bahkan saat saya tidak menggunakannya	✓		
	7	I will never give up using my smartphone even when my daily life is already greatly affected by it	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan bahkan ketika mengganggu aktivitas belajar saya	✓		

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

<i>Cyberspace oriented relationship</i>	8	<i>Constantly checking my smartphone so as not to miss conversations between other people on Twitter or Facebook</i>	Saya selalu memeriksa <i>smartphone</i> agar tidak tertinggal berita di media sosial	✓		
<i>Overuse</i>	9	<i>Using my smartphone longer than I had intended</i>	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya inginkan	✓		
<i>Tolerance</i>	10	<i>The people around me tell me that I use my smartphone too much</i>	Orang-orang di sekitar saya memberi tahu bahwa saya terlalu sering menggunakan <i>smartphone</i>	✓		

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

Ok

Bahasa

Ok

Jumlah aitem

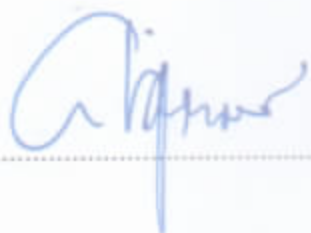
10

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 20 September 2021

Validator

()





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### (SKALA *SENSATION SEEKING*)

Definisi operasional : *Sensation seeking* dalam penelitian ini diartikan suatu keinginan yang dimiliki oleh remaja untuk melakukan pencarian akan aktivitas yang memberikan kesenangan, dan indera, gaya hidup baru untuk menghindarkan diri dari kondisi yang membosankan.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala SAS V (*Sensation Seeking Scale V*) yang berjumlah 31 aitem pernyataan yang disusun oleh Zuckerman, Eysenck, dan Eysenck (1978) dimana sesuai dengan aspek seseorang dikatakan *sensation seeking* dengan ciri yang menggambarkan pencarian akan sesuatu, pengalaman dan sensasi yang bervariasi, baru, dan kompleks (Zuckerman, 1979).

Skala yang digunakan : Skala Likert

[ ] Buat sendiri [ ] Adaptasi, [✓] Modifikasi

Jumlah aitem : 31

Jenis format dan respon : Persetujuan

Penilaian setiap butir aitem : SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, TS = Tidak

Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Petunjuk pengisian

Pada bagian ini saya memohon pada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam kuesioner ini. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat *sensation seeking* padaremaja SMA di Pekanbaru saat ini.

Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang disediakan, yaitu:

R : untuk jawaban Relevan

KR : untuk jawaban Kurang Relevan

TR : untuk jawaban Tidak Relevan

Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Tbu memberikan tanda [✓] pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Pernyataan	R	KR	TR
Kerkadang saya suka melakukan hal yang sedikit menakutkan	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai aitem sesuai dengan aspek, maka Bapak/Ibu memberikan tanda checklist [✓] pada R. demikian seterusnya untuuk aitem yang tersedia.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dimensi	No	Pernyataan		Alternatif jawaban		
		Skala asli	Terjemahan	R	KR	TR
Thrill and adventure seeking	1	<i>I often wish I could be a mountain climber</i>	Saya sering berharap bisa mendaki gunung	✓		
	2	<i>I sometimes like to do things that are a little frightening</i>	Terkadang saya suka melakukan hal yang sedikit menakutkan	✓		
	3	<i>I would like to take up the sport of water skiing</i>	Saya ingin mencoba olahraga arung jeram	✓		
	4	<i>I would like to try surfboard riding</i>	Saya ingin mencoba bermain skate board	✓		
	5	<i>I would like to learn to fly an airplane</i>	Saya ingin belajar menerbangkan pesawat terbang	✓		
	6	<i>I would like to go scuba diving</i>	Saya ingin menyelam di laut yang dalam	✓		
	7	<i>I would like to try parachute jumping</i>	Saya ingin mencoba flying fox untuk memacu adrenalin	✓		
	8	<i>I like to dive off the high board</i>	Saya suka menyelam di air yang dalam	✓		
	9	<i>I would like to sail a long distance in a small sea worthy sailing craft</i>	Saya ingin berlayar keliling dunia menggunakan sampan kecil	✓		
	10	<i>I think I would enjoy the sensations of skiing very fast down a high mountain slope</i>	Saya ingin menikmati sensasi meluncur bebas di lereng bukit atau gunung yang curam	✓		
Experience seeking	11	<i>I like some of the earthy body smells</i>	Saya suka menghirup aroma alam yang segar	✓		
	12	<i>I like explore a strange city or section of town my self even if it</i>	Saya suka menjelajahi kota-kota tua bersejarah	✓		



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<i>means getting lost</i>				
	13	<i>I have tried marijuana or would like to</i>	Saya pernah mencoba minum beralkohol	✓		
	14	<i>I like to try new foods that I have never tasted before</i>	Saya ingin mencoba makanan ekstrem yang belum pernah saya coba sebelumnya	✓		
	15	<i>I would like to take off on a trip with no preplanned or definite routes or timetables</i>	Saya suka pergi jalan-jalan tanpa rencana	✓		
	16	<i>I would like to make friends in some of the "far-out" groups like artist or "hippies"</i>	Saya ingin berteman dengan orang yang tergabung dalam kelompok geng motor	✓		
	17	<i>I often find beauty in the "clashing" colors and irregular form of modern painting</i>	Saya dapat menikmati keindahan di dalam lukisan abstrak	✓		
	18	<i>People should dress in individual ways even if the effects are sometimes strange</i>	Setiap orang berhak menentukan gaya berpakaianya sendiri	✓		
Disinhibition	19	<i>I like wild "uninhibited" parties</i>	Saya menyukai pesta dan keramaian	✓		
	20	<i>I like to have new exciting experiences and sensations even if they are little unconventional or illegal</i>	Saya berfikir untuk mencoba hal-hal baru yang menakjubkan walaupun melanggar norma dan hukum	✓		





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Boredom susceptibility	21	<i>I could conceive of my self seeking pleasures around the world with the "jet set"</i>	Saya ingin menikmati sensasi keliling dunia menggunakan jet pribadi	✓		
	22	<i>I enjoy watching many of the "sexy" scenes in movie</i>	Saya menikmati sensasi dari bermain game online	✓		
	23	<i>I can't stand watching a movie that I've seen before</i>	Saya tidak suka menonton ulang film yang sudah pernah saya tonton	✓		
	24	<i>I get bored seeing the same old faces</i>	Saya bosan memainkan game yang itu-itu saja	✓		
	25	<i>I usually don't enjoy a movie or play where I can predict what will happen in advance</i>	Saya tidak bisa menikmati permainan online yang dapat saya prediksi akhirnya	✓		
	26	<i>Looking at someone's home movies or travel slides bores me tremendously</i>	Melihat video melalui media social tentang perjalanan membuat saya bosan	✓		
	27	<i>I prefer friends who are excitingly unpredictable</i>	Saya menyukai teman yang tidak mudah ditebak	✓		
	28	<i>I get very restless if I have to stay around home for any length of time</i>	Saya lebih banyak beristirahat jika saya tinggal di rumah dengan waktu yang lama	✓		
	29	<i>The worst social sin is to be a bore</i>	Bosan adalah hal yang memuakkan bagi saya	✓		
	30	<i>I like people who are sharp and witty even if they do sometimes</i>	Saya menyukai orang yang jenaka dan memiliki selera humor yang tinggi	✓		



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<i>insult others</i>	walaupun terkadang yang dia lakukan menyinggung orang lain			
31		<i>I have no patience with dull or boring persons</i>	Saya tidak sabar menghadapi orang yang membosankan	✓		

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

de

2. Bahasa

de

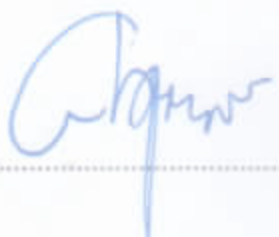
3. Jumlah item

31

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 20, September 2021

Validator

()



Berapa lama waktu yan Aktivitas apa yang paling Media sosial yang paling Fasilitas untuk mengak: Berapa rata-rata kuota Berapa jumlah smartphone yang dimiliki saat ini?

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska F

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan pendidikan yang wajar UIN Suska Riau.

1/23/2022 10:23:56 6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	1
1/23/2022 10:25:47 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data > 7 GB	1
1/23/2022 10:26:37 2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data > 7 GB	2
1/23/2022 10:29:10 2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan keduaany 1-2 GB	1
1/23/2022 10:34:04 6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi 1-2 GB	1
1/23/2022 10:34:54 > 7 Jam	Hiburan (video, musik,d Instagram	Paket Data > 7 GB	1
1/23/2022 10:40:29 6-7 Jam	Media Sosial Whatsapp	menggunakan keduaany 3-5 GB	1
1/23/2022 10:45:09 4-5 Jam	Game Online Tik Tok	WiFi > 7 GB	1
1/23/2022 10:51:48 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Whatsapp	Paket Data 3-5 GB	1
1/23/2022 10:55:05 > 7 Jam	Game Online Tik Tok	Paket Data > 7 GB	1
1/23/2022 10:56:33 > 7 Jam	Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	1
1/23/2022 10:56:49 4-5 Jam	Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	2
1/23/2022 11:01:43 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan keduaany 6-7 GB	1
1/23/2022 11:11:42 > 7 Jam	Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	1
1/23/2022 11:20:35 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi 3-5 GB	1
1/23/2022 11:28:58 > 7 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi 3-5 GB	1
1/23/2022 11:34:30 6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan keduaany 6-7 GB	1
1/23/2022 12:06:13 6-7 Jam	Media Sosial Tik Tok	Paket Data > 7 GB	2
1/23/2022 12:07:39 6-7 Jam	Media Sosial Tik Tok	Paket Data > 7 GB	2
1/23/2022 12:24:02 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan keduaany 6-7 GB	1
1/23/2022 12:54:19 2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d Instagram	Paket Data 1-2 GB	1
1/23/2022 12:56:43 4-5 Jam	Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	2
1/23/2022 12:57:34 > 7 Jam	Media Sosial Whatsapp	Paket Data > 7 GB	1
1/23/2022 12:57:52 > 7 Jam	Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	2
1/23/2022 12:57:54 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi 3-5 GB	1
1/23/2022 12:58:46 6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan keduaany > 7 GB	1
1/23/2022 12:59:28 4-5 Jam	Game Online Telegram	WiFi 3-5 GB	1
1/23/2022 12:59:40 > 7 Jam	Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduaany 6-7 GB	1
1/23/2022 13:00:03 > 7 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data > 7 GB	2
1/23/2022 13:00:05 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi 6-7 GB	1
1/23/2022 13:00:08 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi > 7 GB	1
1/23/2022 13:00:24 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data > 7 GB	1
1/23/2022 13:00:28 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan keduaany 3-5 GB	1
1/23/2022 13:00:30 6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan keduaany > 7 GB	2
1/23/2022 13:00:41 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data > 7 GB	1
1/23/2022 13:01:46 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi > 7 GB	1
1/23/2022 13:02:04 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	2
1/23/2022 13:02:10 4-5 Jam	Media Sosial Tik Tok	Paket Data 1-2 GB	1
1/23/2022 13:06:12 6-7 Jam	Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduaany > 7 GB	2
1/23/2022 13:11:38 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Whatsapp	Paket Data > 7 GB	1
1/23/2022 13:13:57 > 7 Jam	Media Sosial Instagram	menggunakan keduaany 3-5 GB	1
1/23/2022 13:18:20 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Instagram	Paket Data 3-5 GB	1
1/23/2022 13:19:14 4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data 1-2 GB	1



1/23/2022 13:28:27	4-5 Jam
1/23/2022 13:31:02	2-3 Jam
1/23/2022 13:31:30	> 7 Jam
1/23/2022 13:32:12	< 2 Jam
1/23/2022 13:37:50	6-7 Jam
1/23/2022 13:47:44	2-3 Jam
1/23/2022 13:50:32	4-5 Jam
1/23/2022 13:55:36	6-7 Jam
1/23/2022 14:09:18	2-3 Jam
1/23/2022 14:14:43	4-5 Jam
1/23/2022 14:15:08	> 7 Jam
1/23/2022 14:15:17	< 2 Jam
1/23/2022 14:15:31	> 7 Jam
1/23/2022 14:15:46	4-5 Jam
1/23/2022 14:15:51	6-7 Jam
1/23/2022 14:15:57	6-7 Jam
1/23/2022 14:16:02	< 2 Jam
1/23/2022 14:16:08	> 7 Jam
1/23/2022 14:16:14	2-3 Jam
1/23/2022 14:16:20	> 7 Jam
1/23/2022 14:16:21	> 7 Jam
1/23/2022 14:16:36	4-5 Jam
1/23/2022 14:16:39	4-5 Jam
1/23/2022 14:16:44	4-5 Jam
1/23/2022 14:16:48	4-5 Jam
1/23/2022 14:17:13	< 2 Jam
1/23/2022 14:17:26	< 2 Jam
1/23/2022 14:18:06	4-5 Jam
1/23/2022 14:18:44	2-3 Jam
1/23/2022 14:19:16	4-5 Jam
1/23/2022 14:19:23	< 2 Jam
1/23/2022 14:19:49	2-3 Jam
1/23/2022 14:20:14	> 7 Jam
1/23/2022 14:20:20	4-5 Jam
1/23/2022 14:20:32	> 7 Jam
1/23/2022 14:21:05	4-5 Jam
1/23/2022 14:21:09	4-5 Jam
1/23/2022 14:22:44	4-5 Jam
1/23/2022 14:23:46	6-7 Jam
1/23/2022 14:24:01	> 7 Jam
1/23/2022 14:26:17	> 7 Jam
1/23/2022 14:26:34	6-7 Jam
1/23/2022 14:28:45	> 7 Jam
1/23/2022 14:29:02	4-5 Jam

Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
Kegiatan Akademis Tik Tok	menggunakan kedua	3-5 GB	> 2
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	2
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan kedua	3-5 GB	> 2
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Media Sosial Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	2
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Media Sosial Tik Tok	WiFi	6-7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan kedua	6-7 GB	1
Media Sosial Whatsapp	menggunakan kedua	1-2 GB	1
Media Sosial Tik Tok	WiFi	1-2 GB	1
Media Sosial Whatsapp	menggunakan kedua	3-5 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	2
Media Sosial Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
Media Sosial Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Media Sosial Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
Media Sosial Tik Tok	WiFi	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	WiFi	3-5 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	WiFi	3-5 GB	1
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan kedua	6-7 GB	1
Game Online Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	Paket Data	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi	3-5 GB	1
Media Sosial Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Media Sosial Instagram	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	6-7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	WiFi	> 7 GB	1
Kegiatan Akademis Whatsapp	Paket Data	6-7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	Paket Data	3-5 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	1-2 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	6-7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	2
Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan kedua	3-5 GB	1
Media Sosial Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
Media Sosial Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	2
Game Online Whatsapp	menggunakan kedua	3-5 GB	1
Media Sosial Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan kedua	1-2 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
Hiburan (video, musik,d Whatsapp	menggunakan kedua	3-5 GB	1
Hiburan (video, musik,d Instagram	menggunakan kedua	6-7 GB	1

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau..

1/23/2022 14:29:12	2-3 Jam	Game Online	Tik Tok	menggunakan kedua	1-2 GB	1
1/23/2022 14:32:25	6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	WiFi	> 7 GB	1
1/23/2022 14:35:34	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	2
1/23/2022 14:36:54	2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	Paket Data	3-5 GB	1
1/23/2022 14:37:26	6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 14:38:32	> 7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	2
1/23/2022 14:37:55	2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d	Instagram	menggunakan kedua	3-5 GB	1
1/23/2022 14:38:06	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	menggunakan kedua	3-5 GB	1
1/23/2022 14:38:31	> 7 Jam	Media Sosial	Whatsapp	menggunakan kedua	6-7 GB	1
1/23/2022 14:39:07	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	menggunakan kedua	1-2 GB	1
1/23/2022 14:40:51	6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	menggunakan kedua	1-2 GB	1
1/23/2022 14:43:00	6-7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 14:43:05	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	menggunakan kedua	3-5 GB	1
1/23/2022 14:45:05	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	WiFi	6-7 GB	1
1/23/2022 14:45:52	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Instagram	WiFi	1-2 GB	1
1/23/2022 14:55:02	6-7 Jam	Media Sosial	Tik Tok	menggunakan kedua	6-7 GB	1
1/23/2022 14:57:17	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	Paket Data	6-7 GB	2
1/23/2022 14:58:40	4-5 Jam	Media Sosial	Instagram	Paket Data	> 7 GB	1
1/23/2022 14:59:48	> 7 Jam	Media Sosial	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 15:00:15	< 2 Jam	Game Online	Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 15:02:34	6-7 Jam	Media Sosial	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 15:10:25	2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	menggunakan kedua	3-5 GB	1
1/23/2022 15:19:01	4-5 Jam	Media Sosial	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 15:24:04	2-3 Jam	Media Sosial	Telegram	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 15:30:12	2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	menggunakan kedua	1-2 GB	1
1/23/2022 15:30:52	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	Paket Data	1-2 GB	1
1/23/2022 15:37:01	4-5 Jam	Media Sosial	Whatsapp	WiFi	3-5 GB	1
1/23/2022 15:44:56	6-7 Jam	Media Sosial	Instagram	WiFi	> 7 GB	1
1/23/2022 16:00:31	6-7 Jam	Media Sosial	Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
1/23/2022 16:00:39	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
1/23/2022 16:01:21	> 7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	WiFi	3-5 GB	1
1/23/2022 16:01:25	2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	menggunakan kedua	1-2 GB	1
1/23/2022 16:01:26	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
1/23/2022 16:02:08	> 7 Jam	Media Sosial	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 16:03:57	6-7 Jam	Media Sosial	Tik Tok	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 16:06:12	> 7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	Paket Data	> 7 GB	1
1/23/2022 16:06:20	2-3 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	Paket Data	6-7 GB	1
1/23/2022 16:07:09	4-5 Jam	Media Sosial	Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	2
1/23/2022 16:08:12	6-7 Jam	Media Sosial	Tik Tok	WiFi	6-7 GB	1
1/23/2022 16:10:18	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Tik Tok	Paket Data	> 7 GB	1
1/23/2022 16:14:08	> 7 Jam	Hiburan (video, musik,d	Whatsapp	menggunakan kedua	> 7 GB	1
1/23/2022 16:14:36	> 7 Jam	Game Online	Whatsapp	Paket Data	> 7 GB	1
1/23/2022 16:16:16	4-5 Jam	Media Sosial	Tik Tok	menggunakan kedua	3-5 GB	2
1/23/2022 16:16:23	4-5 Jam	Hiburan (video, musik,d	Instagram	menggunakan kedua	> 7 GB	2





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau

1/23/2022 16:17:36 > 7 Jam  
 1/23/2022 16:23:10 2-3 Jam  
 1/23/2022 16:30:19 4-5 Jam  
 1/23/2022 16:39:40 6-7 Jam  
 1/23/2022 16:45:03 > 7 Jam  
 1/23/2022 16:46:02 > 7 Jam  
 1/23/2022 16:48:09 6-7 Jam  
 1/23/2022 16:58:42 6-7 Jam  
 1/23/2022 17:02:59 4-5 Jam  
 1/23/2022 17:08:31 6-7 Jam  
 1/23/2022 17:15:09 > 7 Jam  
 1/23/2022 17:41:52 < 2 Jam  
 1/23/2022 17:43:25 > 7 Jam  
 1/23/2022 17:46:37 4-5 Jam  
 1/23/2022 18:05:28 6-7 Jam  
 1/23/2022 18:07:47 4-5 Jam  
 1/23/2022 18:51:03 > 7 Jam  
 1/23/2022 19:10:30 4-5 Jam  
 1/23/2022 19:31:51 2-3 Jam  
 1/23/2022 20:34:01 4-5 Jam  
 1/23/2022 21:05:26 6-7 Jam  
 1/23/2022 21:19:47 4-5 Jam  
 1/23/2022 22:05:29 > 7 Jam  
 1/23/2022 22:50:31 > 7 Jam  
 1/23/2022 23:46:51 > 7 Jam  
 1/24/2022 8:06:23 < 2 Jam  
 1/24/2022 8:07:06 4-5 Jam  
 1/24/2022 16:14:30 > 7 Jam  
 1/24/2022 16:44:52 4-5 Jam  
 1/24/2022 18:05:43 6-7 Jam  
 1/24/2022 19:09:53 2-3 Jam  
 1/24/2022 22:26:04 4-5 Jam  
 1/26/2022 14:17:16 4-5 Jam  
 1/26/2022 17:09:35 6-7 Jam  
 1/26/2022 17:09:53 6-7 Jam  
 1/26/2022 17:16:18 4-5 Jam  
 1/26/2022 17:17:42 > 7 Jam  
 1/26/2022 17:49:59 4-5 Jam  
 1/26/2022 18:18:19 4-5 Jam  
 1/26/2022 18:29:52 > 7 Jam  
 1/26/2022 19:45:05 6-7 Jam  
 1/26/2022 20:02:10 > 7 Jam  
 1/26/2022 20:34:43 > 7 Jam  
 1/26/2022 22:06:15 4-5 Jam

Media Sosial Instagram WiFi 1-2 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok WiFi 3-5 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua 6-7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua 1-2 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Instagram Paket Data > 7 GB 2  
 Hiburan (video, musik,d Instagram Paket Data > 7 GB 2  
 Media Sosial Whatsapp menggunakan kedua > 7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua 3-5 GB 2  
 Media Sosial Whatsapp Paket Data > 7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Whatsapp menggunakan kedua 6-7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua 3-5 GB 1  
 Game Online Whatsapp Paket Data 3-5 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua 1-2 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Instagram menggunakan kedua > 7 GB 1  
 Media Sosial Tik Tok Paket Data > 7 GB 2  
 Hiburan (video, musik,d Whatsapp menggunakan kedua > 7 GB 1  
 Media Sosial Tik Tok menggunakan kedua > 7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua > 7 GB 2  
 Kegiatan Akademis Whatsapp WiFi 1-2 GB 1  
 Media Sosial Whatsapp Paket Data 3-5 GB 1  
 Media Sosial Whatsapp Paket Data > 7 GB 1  
 Media Sosial Tik Tok WiFi 3-5 GB 1  
 Media Sosial Tik Tok Paket Data > 7 GB 2  
 Kegiatan Akademis Tik Tok Paket Data 1-2 GB 1  
 Media Sosial Whatsapp menggunakan kedua > 7 GB 1  
 Media Sosial Tik Tok menggunakan kedua 6-7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua > 7 GB 2  
 Media Sosial Instagram menggunakan kedua > 7 GB 1  
 Media Sosial Instagram Paket Data > 7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Instagram menggunakan kedua 3-5 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Instagram menggunakan kedua > 7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Instagram menggunakan kedua 3-5 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Tik Tok menggunakan kedua > 7 GB 2  
 Media Sosial Tik Tok WiFi 6-7 GB 2  
 Hiburan (video, musik,d Whatsapp Paket Data > 7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Instagram Paket Data > 7 GB 1  
 Hiburan (video, musik,d Whatsapp menggunakan kedua 1-2 GB 2



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1/27/2022 12:06:43 > 7 Jam
1/28/2022 5:28:12 4-5 Jam
2/1/2022 16:35:58 > 7 Jam
2/1/2022 16:38:33 2-3 Jam
2/1/2022 16:39:21 4-5 Jam
2/1/2022 16:41:20 2-3 Jam
2/1/2022 16:42:27 > 7 Jam
2/1/2022 16:44:49 > 7 Jam
2/1/2022 16:53:39 < 2 Jam
2/1/2022 16:59:48 4-5 Jam
2/1/2022 17:27:51 > 7 Jam
2/1/2022 17:51:44 > 7 Jam
2/1/2022 10:03:23 2-3 Jam
2/1/2022 10:04:44 2-3 Jam
2/1/2022 10:05:58 2-3 Jam

Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan keduanya 3-5 GB
Media Sosial Whatsapp	menggunakan keduanya 1-2 GB
Media Sosial Tik Tok	menggunakan keduanya > 7 GB
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data > 7 GB
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	Paket Data > 7 GB
Media Sosial Tik Tok	Paket Data > 7 GB
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	menggunakan keduanya > 7 GB
Media Sosial Instagram	WiFi 1-2 GB
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi > 7 GB
Hiburan (video, musik,d Instagram	WiFi 3-5 GB
Game Online Tik Tok	menggunakan keduanya 6-7 GB
Hiburan (video, musik,d Tik Tok	WiFi > 7 GB
Media Sosial Whatsapp	menggunakan keduanya 1-2 GB
Media Sosial Whatsapp	menggunakan keduanya 1-2 GB
Media Sosial Whatsapp	menggunakan keduanya 1-2 GB

1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1





KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
كلية علم النفس  
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: [fpsi@uin-suska.ac.id](mailto:fpsi@uin-suska.ac.id)

: B-1892E/Un.04/F.VI/PP.00.9/11/2021 Pekanbaru, 25 Oktober 2021  
: Biasa  
: -  
: Mohon Rekomendasi Prariset

Kepada Yth.  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu Provinsi Riau  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Eka Istianah  
NIM : 11561200388  
Jurusan : Psikologi S1  
Semester : XIII (Tiga Belas)

ditugaskan untuk melakukan prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan antara Sensation Seeking dengan Kecanduan Smartphone pada Remaja"*

Lokasi : 1. SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon bapak/ibu berkenan memberi rekomendasi prariset yang bersangkutan pada lokasi tersebut di atas dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.  
Dekan,

Dr. Kusnadi, M.Pd  
NIP. 19671212 199503 1 001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
كلية علم النفس  
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: [fpsi@uin-suska.ac.id](mailto:fpsi@uin-suska.ac.id)

1913E/Un.04/F.VI/PP.00.9/10/2021 Pekanbaru, 28 Oktober 2021

Mohon Izin Try Out Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala SMK Farmasi Iksari Pekanbaru  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama	: Eka Istianah
NIM	: 115E1200398
Tempat Tgl.Lahir	: Belading/ 10 November 1996
Jurusan	: Psikologi S1
Semester	: XIII (Tiga Belas)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan antara Sensation Seeking dengan Kecanduan Smartphone pada Remaja"*

Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.



Kusnadi, M.Pd  
NIP. 19671212 199503 1 001

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU





# YAYASAN UNIV RIAU SMKF IKASARI PEKANBARU

Jl. Bangau Sakti/ Mawar No. 98 Panam, Kel. Simpang Baru, Kec. Tampan  
Telp. 0761 8417175, Fax: 0761 8417176, Email: smkf.ikasari@yahoo.com  
PEKANBARU – RIAU

NSS: 61.209.6005.001  
NPSN: 10404458  
Akreditasi: A



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Nomor : 003.SMF.13.11.21. 207

Pekanbaru, 05 November 2021

Tempat : -  
Tema : Izin Try Out Penelitian

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Psikologi  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Pekanbaru.

Menindaklanjuti surat Nomor : B-1913E/Un.04/F.VI/PP.00.9/10/2021 perihal Izin Try Out Penelitian, maka melalui surat ini kami menyatakan bersedia untuk memberi izin kepada :

Nama : Eka Istianah  
NIM : 11561200388  
Jenjang : Psikologi S1  
Fakultas : Psikologi UIN Suska Riau

Untuk melakukan Try Out Penelitian di SMK Farmasi Ikasari Yayasan Univ Riau Pekanbaru.

Demikian disampaikan, terima kasih.

Kepala Sekolah,



ENDRIA ERMAN, S.Si

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
كلية علم النفس  
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: [fpsi@uin-suska.ac.id](mailto:fpsi@uin-suska.ac.id)

: B-2087E/Un.04/F.VI/PP.00.9/12/2021 Pekanbaru, 13 Desember 2021

: Biasa

: Mohon Izin Riset

Kepada Yth.  
Kepala SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Eka Istianah  
NIM : 11561200388  
Jurusan : Psikologi S1  
Semester : XIII (Tiga Belas)

ditugaskan untuk melakukan riset penelitian di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan antara Sensation Seeking dengan Kecanduan Smartphone pada Remaja".*

untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.

Dekan,



Dr. Kusnadi, M.Pd

NIP. 19671212 199503 1 001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# YAYASAN UNIV RIAU SMKF IKASARI PEKANBARU

Jl. Bangau Sakti/ Mawar No. 98 Panam, Kel. Simpang Baru, Kec. Tampan  
Telp. 0761 8417175, Fax: 0761 8417176, Email: smkf.ikasari@yahoo.com  
PEKANBARU – RIAU

NSS: 61.209.6005.001  
NPSN: 10404458  
Akreditasi: A



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Nomor: 003.SMF.13.07.22. 530

Pekanbaru, 06 Juli 2022

Tema: Izin Riset Penelitian.

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Psikologi  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Pekanbaru.

Sehubungan dengan surat saudara Nomor : B-2087E/Un.04/F.VI/PP.009/12/2021 tanggal 13 Desember 2021, perihal Izin Riset, maka melalui surat ini kami menyatakan bersedia untuk memberi izin kepada :

Nama	: Eka Istianah
NIM	: 115612003888
Program Studi	: Psikologi
Jenjang	: S1
Fakultas	: Psikologi UIN Suska Riau

Untuk melakukan Riset Penelitian di SMK Farmasi Ikasari Yayasan Universitas Riau Pekanbaru dengan judul Hubungan antara Sensation Seeking dengan Kecanduan Smartphone pada Remaja.

Demikian disampaikan, terima kasih.

Kepala Sekolah,

  
ENDRIA ERMAN, S.Si

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





YAYASAN UNIV RIAU

# SMKF IKASARI PEKANBARU

Jl. Bangau Sakti/ Mawar No. 98 Panam, Kel. Simpang Baru, Kec. Tampan  
Telp. 0761 8417175, Fax: 0761 8417176, Email: smkf.ikasari@yahoo.com  
PEKANBARU – RIAU

NSS: 61.209.6005.001  
NPSN: 10404458  
Akreditasi: A



## SURAT KETERANGAN

Nomor : 003.SMF.13.07.22.009

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru :

Nama : ENDRIA ERMAN, S.Si  
Nama Sekolah : SMK Farmasi Ikasari Yayasan Univ. Riau  
Pekanbaru.

Dengan ini menerangkan :

Nama : EKA ISTIANAH  
NIM : 11561200388  
Program studi : Psikologi  
Jenjang : S1  
Fakultas : Psikologi UIN Suska Riau

Telah melaksanakan Riset/Penelitian tanggal 27 s/d 30 Desember 2021 di SMK Farmasi Ikasari Yayasan Univ Riau Pekanbaru.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Pekanbaru, 15 Juli 2022

Kepala Sekolah,



Endria Erman, S.Si.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Visi :

"Menjadi sekolah kejuruan dengan kompetensi unggul, professional dan mandiri di tingkat nasional dan internasional berlandaskan IPTEKS dan IMTAQ"



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RIWAYAT PENULIS



Eka istianah, lahir di Belading pada tanggal 10 November 1996. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Muhammad Idris dan Ibu Sholikah. Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2003 s.d. 2009 di SD Negeri 007 Belading, pada tahun 2009 s.d. 2012 penulis melanjutkan pendidikan di MTs Darul Hikmah Pekanbaru, selanjutnya pada tahun 2012 s.d. 2015 penulis melanjutkan S1 di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Semoga hasil penelitian yang dilakukan penulis bermanfaat dan penulis bisa mengembangkan potensi yang dimiliki.

UIN SUSKA RIAU