

**EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI DENGAN MEDIA
AUDIOVISUAL UNTUK MENGURANGI *SMARTPHONE ADDICTION*
PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH 9 YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**

Oleh:

Ria Vinola Ifanisari

NIM 19102020013

Pembimbing:

A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.

NIP 19750427 200801 1 008

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-990/Un.02/DD/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL
UNTUK MENGURANGI *SMARTPHONE ADDICTION* PADA SISWA SMP
MUHAMMADIYAH 9 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIA VINOLA IFANISARI
Nomor Induk Mahasiswa : 19102020013
Telah diujikan pada : Jumat, 26 Mei 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 648a820767d74



Penguji I
Dr. Irsyadunnas, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 648955d361b82



Penguji II
Arya Fendha Ibnu Shina, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6487e8d2b578f



Yogyakarta, 26 Mei 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 648bd371a9461

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ria Vinola Ifanisari
NIM : 19102020013
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Efektivitas Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap memepertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Yang menyatakan,



Ria Vinola Ifanisari
NIM. 19102020013

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengatakan perbaikan sepelunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Ria Vinola Ifanisari

NIM : 19102020013

Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Informasi dengan Media Audiovisual untuk
Mengurangi *Smartphone Addiction* Siswa SMP Muhammadiyah 9
Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang
Bimbingan dan Konseling Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera
dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Mengetahui,
Kepala Prodi BKI

Slamet, S.Ag., M.Si.
NIP. 196912141998031002

Pembimbing Skripsi

A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.
NIP. 19750427 200801 1 008

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ria Vinola Ifanisari
Tempat tanggal lahir : Pemalang, 25 September 2000
NIM : 19102020013
Program studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Alamat : Serang, Banten
No HP : 082125586060

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Menvatakan,


MEPE
TEMPER
DECAKX394083627
Ria Vinola Ifanisari
NIM. 19102020013

ABSTRAK

Ria Vinola Ifanisari (19102020013), Efektivitas Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Pada Siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Pandemi Covid-19 membuat manusia semakin bergantung pada teknologi, khususnya bagi siswa. Proses belajar yang biasa dilakukan di sekolah, terpaksa harus belajar secara daring di rumah. Kehadiran *smartphone* dianggap menjadi media pendukung untuk menunjang kegiatan belajar siswa di rumah. Karena kemudahannya dalam mengakses informasi disertai fitur-fitur canggih menyebabkan siswa sering menghabiskan waktunya dengan bermain *smartphone* secara berlebihan. Karena penggunaan *smartphone* tersebut, memberikan resiko adiksi *smartphone* pada siswa. Dalam rangka mengurangi *smartphone addiction* pada siswa, siswa diberikan layanan informasi dengan media audiovisual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan informasi dengan media audiovisual untuk mengurangi *smartphone addiction* pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode *true eksperimen* dengan desain *pretest-posttest control group design* yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Alat pengumpulan data menggunakan skala *smartphone addiction scale* oleh Kwon, dkk dalam Nadia Innara. Analisis data menggunakan *paired sample t test* dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menyatakan bahwa hipotesis diterima, dibuktikan dengan nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0.000 ($p < 0.05$) sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0.284 ($p > 0.05$). Maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dengan media audiovisual efektif untuk mengurangi *smartphone addiction* pada siswa.

Kata Kunci: Layanan Informasi dengan Media Audiovisual, *Smartphone Addiction*

ABSTRACT

Ria Vinola Ifanisari (19102020013), *Effectiveness of Information Services with Audiovisual Media to Reduce Smartphone Addiction In SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta Students. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Da'wah and Communication. Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta. 2023.*

The Covid-19 pandemic has made people more dependent on technology, especially students. The learning process that is usually carried out at school is forced to study online at home. Presence smartphone is considered to be a supporting medium to support student learning activities at home. Because of the ease of accessing information along with advanced features, students often spend their time playing smartphone excessively. Due to smartphone usage, it poses a risk of smartphone addiction to students. In order to reduce smartphone addiction to students, students are given information services with audiovisual media. This study aims to determine the effectiveness of information services with audiovisual media to reduce smartphone addiction in students. This research uses the method true experimental design pretest-posttest control group design which consists of an experimental class and a control class. The population of this research is students of class VIII SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. Sampling using technique cluster random sampling. Data collection tool using a smartphone addiction scale by Kwon, et al in Nadia Innara. Data analysis using paired sample t tests with the help of the SPSS program. The results of the study stated that the hypothesis was accepted, as evidenced by the significance value in the experimental class of 0.000 ($p < 0.05$) while in the control class of 0.284 ($p > 0.05$). So it can be concluded that information services with audiovisual media are effective in reducing smartphone addiction in students.

Keywords: *Information Services with Audiovisual Media, Smartphone Addiction*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”¹

(Al-Baqarah: 286)



¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Kukuh Pitanto dan Ibu Wiwi Megawati yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan moral maupun materi dan doa selama ini terutama selama pengerjaan skripsi ini. Semoga ini menjadi langkah awal bagi peneliti untuk bisa membahagiakan mereka.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Pada Siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta". Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Slamet, S.Ag., M.Si. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Irsyadunnas, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dalam proses pengajuan skripsi.
5. Bapak A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, juga kritik saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Bapak Nailul Falah, S.Ag, M.Si. dan Bapak Zaen Musyrifin, S.Sos.I., M.Pd.I. selaku validator instrument penelitian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan Konseling Islam yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama proses perkuliahan dan seluruh staff yang selalu melayani segala administrasi selama proses penelitian.
8. Ibu Feri Dwi Pertiwi, S.Pd. selaku Guru BK SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung.
9. Bapak Kukuh Pitanto, Ibu Wiwi Megawati, Ega Surya, Derinda Nindy dan Mbah Uti selaku keluarga dari peneliti yang selalu mendukung dan mendoakan dalam segala proses yang dijalani hingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Para warga Overpower yang beranggotakan Bela, Prisma, Fania, Wanda, Azizah, Meutia, Ridwan, Rahmat, Billy dan Darma yang telah kebersamai selama masa perkuliahan, menjadi keluarga, teman berbagi cerita, berkeluh kesah, ribut, *healing*, nongkrong, dan saling menjadi *support system* selama masa perkuliahan hingga seterusnya.
11. Mahasiswa Psikologi dengan NIM 19107010114 yang telah kebersamai dalam segala hal baik suka dan duka dan senantiasa membantu, memberikan semangat, motivasi dan dukungannya selama ini.
12. Sahabat-sahabat di rumah yaitu Dian Riana, Diva Wijaya, Jihan Fadilah, Try Aulia, Adlina Hasyiyati dan Aura Fadilah yang selalu menemani dan memberi motivasi untuk terus maju hingga saat ini.
13. Geng Ex Kost Istana Salon yang merupakan manusia senasib salah pilih kos ketika maba yang akhirnya menjadi partner hingga semester akhir dan Sobat

Fillah Inshaallah yaitu teman-teman yang telah kebersamai dari MTs hingga sekarang dan selalu menunggu peneliti untuk pulang kerumah.

14. Teman-teman Mitra Ummah dan Keluarga Mahasiswa Banten-Yogyakarta yang telah menjadi teman berproses, berprogress dan memberikan banyak pengalaman dalam berorganisasi selama masa perkuliahan.

15. Dan untuk teman-teman seperjuangan BKI Angkatan 2019 yang telah menemani masa perkuliahan yang sangat seru ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Peneliti



Ria Vinola Ifanisari
NIM. 19102020013

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
E. Kajian Pustaka	13
BAB II: KERANGKA TEORI	
A. Tinjauan tentang <i>Smartphone Addiction</i>	22
1. Pengertian <i>Smartphone Addiction</i>	22
2. Aspek-Aspek <i>Smartphone Addiction</i>	25
3. Ciri-Ciri Individu yang Mengalami <i>Smartphone Addiction</i>	28

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Smartphone Addiction</i>	29
5. Dampak Negatif <i>Smartphone Addiction</i>	34
6. <i>Smartphone Addiction</i> dalam Perspektif Islam	38
B. Tinjauan tentang Layanan Informasi dengan Media Audiovisual	40
1. Pengertian Layanan Informasi.....	40
2. Tujuan Layanan Informasi.....	42
3. Teknik Layanan Informasi.....	45
4. Langkah-Langkah Penyajian Layanan Informasi.....	46
5. Pengertian Layanan Informasi dengan Media Audiovisual	48
6. Tujuan dan Manfaat Media Audiovisual	50
C. Dinamika Hubungan antara Layanan Informasi dengan <i>Smartphone Addiction</i>	51
D. Kerangka Berpikir	54
E. Hipotesis	56

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	57
B. Identifikasi Variabel Penelitian	58
C. Definisi Operasional	58
D. Populasi dan Sampel.....	59
E. Instrumen Penelitian	62
F. Modul Layanan Informasi dengan Media Audiovisual.....	64
G. Metode Pengumpulan Data	65
H. Validitas dan Reliabilitas.....	67
1. Validitas.....	67
2. Reliabilitas	69
I. Pelaksanaan dan Hasil Uji Coba Skala	70
1. Perlakuan Uji Coba Skala.....	70
2. Hasil Uji Coba Skala	71
J. Metode Analisis Data.....	75
1. Uji Normalitas	75

2. Uji Hipotesis	76
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Persiapan Penelitian (Proses Perizinan)	77
B. Gambaran Umum SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta	77
1. Identitas Sekolah	77
2. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta	78
C. Gambaran Bimbingan dan Konseling SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta	78
D. Pelaksanaan Penelitian	81
E. Analisis Data	84
F. Pembahasan	88
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Skala <i>Smartphone Addiction</i>	63
Tabel 3.3 Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	70
Tabel 3.4 Responden Uji Coba Instrumen	71
Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Validitas Skala <i>Smartphone Addiction</i>	72
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Skala <i>Smartphone Addiction</i> Setelah Uji Coba	74
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Aitem	74
Tabel 4.1 Kegiatan Kelas Eksperimen	83
Tabel 4.2 Kegiatan Kelas Kontrol.....	83
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	84
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	84
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Mean Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	85
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Mean Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.9 Uji <i>N-Gain Score</i>	88

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kelas Eksperimen.....	62
Gambar 3.2 Kelas Kontrol	62



DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berpikir.....	55
4.1 Bagan Hasil Rata-Rata <i>Smartphone Addiction</i> Siswa	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Sebelum Uji Coba.....	105
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 3 Tabulasi Data Uji Coba.....	111
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala.....	118
Lampiran 5 Skala <i>Smartphone Addiction</i> Setelah Uji Coba	125
Lampiran 6 Lembar <i>Professional Judgment Validasi</i> Skala	128
Lampiran 7 Lembar <i>Professional Judgment</i> Modul	131
Lampiran 8 Tabulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	134
Lampiran 9 Tabulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	142
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas	150
Lampiran 11 Hasil Uji Hipotesis.....	151
Lampiran 12 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	152
Lampiran 13 Dokumentasi Pelaksanaan	153
Lampiran 14 Modul.....	155
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	171

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan yang cukup pesat pada kemajuan zaman sekarang ini memudahkan manusia dalam segala hal, salah satunya pada bidang teknologi. Karena pesatnya kemajuan teknologi sehingga menjadikan setiap individu tidak terlepas dari penggunaan teknologi secara langsung maupun tidak langsung. Maka setiap individu diharuskan melakukan penyesuaian agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi. Karena secara otomatis perkembangan teknologi akan membawa perubahan di berbagai bidang, baik sosial, ekonomi, budaya, pendidikan dan sebagainya. Berkembangnya teknologi dapat memudahkan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui internet. Internet bukan lagi menjadi sesuatu hal yang langka, individu-individu yang tidak menggunakan internet akan tertinggal jauh dan tidak mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang cepat.

Perkembangan zaman dengan adanya teknologi internet saat ini memiliki beraneka ragam fungsi yaitu, menjadikan internet sebuah *lifestyle* yang di mana keseharian aktivitas manusia dibantu dengan internet.² Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2021-2022 terjadi peningkatan sebesar

² Kartika Nur Amalia dan Umar Halim, "Penggunaan Intenet sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Publish*, vol. 1:1 (Mei, 2022), hlm. 39.

77,02% penduduk yang terkoneksi dengan internet dengan mencapai 210,03 juta pengguna.³ Berdasarkan data tersebut saat ini internet sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, dengan meningkatnya penggunaan internet pada tiap tahunnya, sehingga setiap orang, bahkan yang berada di pedesaan dan pelosok dapat mengakses internet, hal tersebut menjadi bukti bahwa internet telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan.⁴ Karena tingginya penggunaan internet, sejalan dengan perkembangan teknologi telepon selular yang menciptakan telepon pintar (*smartphone*) sebagai sarana untuk mengakses internet.⁵

Pada tahun 2011 Android dan iOS mengeluarkan teknologi terbarunya yang dikenal dengan *smartphone*.⁶ Penggunaan *smartphone* saat ini menjadi kebutuhan yang penting bagi masyarakat. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa dapat menggunakan *smartphone* dengan mudah. Jumlah pengguna *smartphone* terus meningkat setiap tahunnya. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa pengguna *smartphone* mencapai 167 juta orang dengan presentase 89% dari total penduduk Indonesia.⁷ Data perkembangan jumlah pengguna *smartphone* yang dipublikasi oleh Hootsuite tahun 2020 memperlihatkan bahwa

³ Dimas Bayu, "APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022", *DataIndonesia.id*, <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>, diakses tanggal 13 Januari 2023.

⁴ A. Said Hasan Basri, *Variabel Psikologis dan Pengukurannya*, (Bantul: Lembaga Ladang Kata, 2022), hlm. 357.

⁵ Aceng Abdullah dan Lilis Puspitasari, "Media Televisi di Era Internet", *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi dan Film*, vol. 2:1 (Maret, 2018), hlm. 103.

⁶ Naomi Adisty, "Mengulik Perkembangan Penggunaan *Smartphone* di Indonesia", *goodstats.id*, <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>, diakses tanggal 16 Januari 2023.

⁷ Ibid.

pengguna *smartphone* telah mencapai 67% penduduk dunia dan pengguna internet mencapai sekitar 59% atau sekitar 4,5 miliar orang di dunia.⁸

Peningkatan penggunaan *smartphone* terus terjadi karena *smartphone* memiliki fitur-fitur yang menarik seperti *personal computer*. *Smartphone* tidak hanya berfungsi untuk mengirimkan suara atau melakukan panggilan, tetapi mampu untuk menampilkan hiburan seperti film, permainan, *game online*, kemudian dapat mendokumentasikan moment dalam bentuk foto maupun video serta aplikasi lainnya dalam bentuk fisik.⁹ *Smartphone* bisa memenuhi kebutuhan setiap individu melalui aplikasi yang tersedia di *App Store* maupun *Play Store*.

Apple App Store dan *Google Play Store* mampu untuk menguasai perangkat seluler. Karena hal ini menantang pengembang aplikasi untuk bisa menerbitkan aplikasi yang bisa menarik dan memuaskan penggunannya.¹⁰ Individu dapat mudah mendapatkan aplikasi melalui *App Store* ataupun *Play Store* dengan cara mendownload menggunakan jaringan internet. Adapun aplikasi yang tersedia pada *smartphone* dalam bidang transportasi berupa Gojek, Grab, Maxim, dan sebagainya. Kemudian aplikasi dalam bidang informasi dan komunikasi sosial media berupa WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, Snapchat, Twitter, dan

⁸ Nurbaiti, *Adiksi Internet*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), hlm. 8

⁹ Hayatullah Kurniadi, dkk., "Optimalisasi Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Alat Sederhana dalam Membuat Film Bagi Siswa SMA di Pekanbaru", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, vol. 2:2, (Februari, 2019), hlm. 120.

¹⁰ Sasa Ani dan Hendra, "Perbandingan Fitur *Smartphone*, Pemanfaatan dan Tingkat Usability Pada Android dan Ios Platforms", *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, vol. 3:2 (Maret, 2019), hlm. 289.

sebagainya. Kemudian dalam bidang pendidikan berupa Ruangguru, Quipper, Zenius, dan aplikasi lain yang menunjang kegiatan belajar mengajar seperti *Zoom Meeting* dan *Google Meet*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rudy Gunawan, survey responden di Indonesia penggunaan media sosial yang sering digunakan yaitu WhatsApp 5,45 jam per hari, Youtube 3,96 jam per hari, Instagram 3,61 jam per hari dan Facebook 2,83 jam per hari.¹¹

Kelebihan fitur yang ditawarkan oleh *smartphone* memberikan tantangan dan dampak bagi generasi muda dan juga pada dunia pendidikan di Indonesia. Perkembangan yang muncul ditandai dengan mulai adanya digitalisasi dalam sistem pendidikan. Salah satu contohnya yaitu pembelajaran dalam kelas yang menggunakan jaringan internet. Era modern yang memiliki teknologi digital serba otomatis menjadikan adanya model aplikasi dan layanan *online* yang menghubungkan siswa dengan dunia pendidikan.¹²

Kehadiran *smartphone* sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan, dengan adanya internet, kecanggihan *smartphone* untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran yang dilakukan

¹¹ Rudy Gunawan, dkk., “Adiksi Media Sosial dan Gadget Bagi Pengguna Internet di Indonesia”, *Jurnal Ilmu-Ilmu Ekonomi-Sosial*, vol.14:1, (April, 2020), hlm. 10.

¹² Muh. Zulkifli, dkk., “Dampak Teknologi *Smartphone* di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa”, *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1:3 (April, 2022), hlm. 203.

oleh guru dan siswa juga akan menjadi lebih interaktif.¹³ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jauharil Maknuni pada tahun 2020 tentang pengaruh media belajar *smartphone* terhadap belajar siswa di Era Pandemi Covid-19 bahwa media *smartphone* sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa di era pandemi.¹⁴ Karena media *smartphone* dianggap menjadi media yang paling efektif yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Karena kemudahan dalam mengakses informasi dalam belajar, menyebabkan siswa sering menghabiskan waktu dengan bermain *smartphone* seperti main *game online*, *streaming video*, *chatting* dengan teman-teman melalui aplikasi chat seperti WhatsApp, mengakses situs web seperti *google/safari* untuk memperoleh informasi atau hal lain.¹⁵ Penggunaan internet dengan intensitas yang berlebihan memberikan resiko adiksi jauh lebih besar bagi kelompok usia remaja dan anak-anak dibandingkan kelompok usia dewasa. Pada kalangan remaja, kualitas hubungan mereka dengan orang tua dan teman sebayanya termasuk dengan teman sekelasnya dan guru-gurunya di sekolah perlu mendapat perhatian.¹⁶ Berdasarkan hasil penelitian Airlangga bahwa 84 hingga 49 siswa

¹³ Jauharil Maknuni, "Pengaruh Media Belajar *Smartphone* Terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19", *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, vol. 2:2 (September, 2020), hlm. 95.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 102.

¹⁵ Annisa Firdaus dan Puri Pramudiani, "Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Sopan Santun pada Siswa Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol.8:4 (Oktober, 2022), hlm. 1409.

¹⁶ Nurbaiti, *Adiksi Internet*, hlm. 12.

menggunakan *smartphone* lebih dari 7 jam sehari.¹⁷ Penggunaan *smartphone* yang semakin populer memunculkan fenomena baru yaitu kondisi adiksi *smartphone*.

Smartphone addiction merupakan suatu perilaku kecanduan *smartphone* yang apabila penggunanya mengalami cemas, resah dan tidak sabar apabila tidak menggunakan *smartphone*.¹⁸ Keadaan ini terjadi ketika seseorang mengakses internet secara berlebihan menggunakan perangkat *smartphone* dan menghabiskan waktunya untuk bersosial media. Seorang yang mengalami adiksi *smartphone* akan sering membuka, memeriksa atau menggunakan *smartphonenya* rata-rata 1.500 kali setiap harinya, karena itulah seseorang yang penggila *smartphone* akan jarang bersosialisasi dengan orang sekitarnya dan hanya akan fokus dengan *smartphone*.¹⁹ Berdasarkan laporan dari firma riset *data.ai* yang bertajuk *State of Mobile* 2023, menyebutkan bahwa Indonesia menempati posisi pertama dalam lingkup masyarakat yang paling banyak kecanduan *scrolling handphone*. Rata-rata waktu yang digunakan untuk mengakses perangkat seluler pada tahun 2022 adalah 5,7 jam perhari dan 5,4 jam perhari pada tahun 2021.²⁰

¹⁷ Airlangga A. Diadi dan Iwan Sukoco, "Gadget di Kalangan Siswa SMP Insan Kamil Kota Bogor Terhadap Interaksi Sosial", *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, vol. 3:4, (April, 2022), hlm. 690.

¹⁸ Linda Pradani Agesti, dkk, "Hubungan *Smartphone Addiction* dan *Self-Efficacy* dengan Prestasi Akademik Pada Remaja", *Psychiatry Nursing Journal*, vol. 1:1 (Maret, 2019), hlm. 5.

¹⁹ Cut Nelga Isma, dkk, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6:1 (2022), hlm. 7935.

²⁰ Putri Safira Pitaloka, "Orang Indonesia Nomor Satu di Dunia Kecanduan *Scrolling Handphone*, Apa Dampaknya?", *tempo.co*, <https://gaya.tempo.co/read/1680120/orang-indonesia-nomor-satu-di-dunia-kecanduan-scrolling-handphone-apa-dampaknya>, diakses tanggal 20 Januari 2023.

Dampak yang ditimbulkan dari siswa yang cenderung mengalami *smartphone addiction* yaitu siswa tidak fokus belajar, prestasi akademik menurun, kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata, kurangnya empati pada lingkungan sekitar, menyebabkan kecanduan sehingga meningkatnya level kecemasan dan depresi, mengganggu waktu tidur sehingga dapat mengganggu kesehatan, mengurangi daya tangkap dan daya ingat dan juga mempermudah dalam tindakan kecurangan.²¹ Berdasarkan hasil penelitian di SMP Budi Cendikia *Islamic School* Depok, siswa yang mengalami kecanduan *smarthphone* yang tinggi memiliki dampak yaitu kualitas tidur yang buruk.²² Kemudian hasil penelitian Kartika terdapat 23 siswa SMP (43,4%) yang mengalami kecanduan *smartphone* yang memberikan dampak terhadap produktivitas belajar siswa yang mengakibatkan siswa tidak produktif. Apabila hal ini tidak segera ditangani maka bisa berdampak negatif hingga masalah kejiwaan.²³ Keadaan seperti ini harus segera ditangani, jangan sampai masuk dalam kategori adiksi *smartphone* yang berat terutama di kalangan siswa karena masih menempuh pendidikan.

Pada fase perkembangan remaja, mereka sedang dalam proses mengembangkan kemampuan *self regulation*. Mereka mudah terlibat pada kegiatan yang berisiko, mencari hal-hal baru dan sangat dipengaruhi oleh

²¹ Adelia Rosita, dkk, "Profil Kecanduan *Smartphone* Pada Siswa", *ORIEN Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, vol. 2:1 (Juni, 2022), hlm. 58.

²² Yupi Supartini, dkk., "Dampak Kecanduan *Smartphone* Terhadap Kualitas Tidur Siswa SMP", *Jurnal Keperawatan*, vol.6:1, (Mei, 2021), hlm. 80.

²³ Kartika dan Tantri Arini, "Dampak Kecanduan *Smartphone* dalam Penurunan Produktivitas Belajar Siswa SMP", *Jurnal Keperawatan*, vol. 13:1, (Januari, 2020).

kelompok teman sebayanya (*peer-group sensitivity*).²⁴ Apabila tidak segera ditangani penggunaan *smartphone* dapat menimbulkan degradasi karakter anak dan remaja. Dan remaja sebagai masa depan bangsa, maka pembinaan kepada anak dan remaja termasuk siswa harus diprioritaskan.²⁵

Pada proses pendidikan formal, terdapat tiga hal yang harus dijalani selama proses pendidikan tersebut yaitu administrasi, pengajaran dan bidang pengembangan pribadi siswa.²⁶ Dalam bidang pengembangan pribadi siswa biasanya dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling yang dikenal dengan proses bimbingan dan konseling. Bimbingan sebagai upaya pendidikan yaitu sebagai proses bantuan yang diberikan untuk mencapai perkembangan diri secara optimal dalam navigasi hidupnya secara mandiri. Kondisi perkembangan yang optimal ditandai dengan kesiapan dan kemampuan individu untuk memperbaiki (*self-improvement*) agar menjadi pribadi yang berfungsi penuh (*fully-functioning*) di dalam lingkungannya.²⁷

Tujuan dari pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah yaitu membantu siswa menemukan pribadinya, dalam mengenal kelebihan dan kelemahan dirinya serta menerima dirinya secara positif dan dinamis sebagai modal pengembangan lebih lanjut. Berdasarkan penjelasan di atas

²⁴ Nurbaiti, *Adiksi Internet*, hlm. 13.

²⁵ Rudy Roberto Walean, dkk, "Sosialisasi Penanganan Anak Kecanduan *Smartphone* di GPIN Bukit Zaitun Panjang", *Jurnal PkM Setiadharna*, vol. 3:2 (Agustus, 2022), hlm. 50.

²⁶ Azmatul Khairiah Sari, dkk, "Urgensi Kerjasama Personil Bimbingan Konseling di Sekolah", *Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 5:1, (Juni, 2021), hlm. 30.

²⁷ Restu Amalia Ningsih dan Herdi, "Studi Literatur: Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penyelenggaraan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan", *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, vol. 5:1, (2021), hlm. 51.

sekolah sebagai lembaga pendidikan bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya. Maka, permasalahan *smartphone addiction* yang dialami oleh siswa juga termasuk tanggung jawab sekolah untuk dapat menangani melalui program bimbingan dan konseling. Guru bimbingan konseling atau konselor sekolah sebagai tenaga pendidik memiliki tanggung jawab yang ikut andil dalam proses pendidikan di sekolah yaitu dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik.

Program bimbingan dan konseling salah satunya yaitu layanan informasi. Layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling untuk pemberian informasi yang memungkinkan peserta didik mendapatkan informasi yang membantu mengembangkan keterampilan peserta didik di sekolah.²⁸ Namun, layanan informasi yang diberikan oleh sekolah biasanya membuat siswa jenuh dan bosan karena penyampaian informasi secara verbal. Dalam rangka meningkatkan kualitas pemberian informasi, banyak cara yang bisa dilakukan, dengan menumbuhkan semangat dan meningkatkan keingintahuan siswa di sekolah yaitu penyampaian informasi dengan menggunakan media.

Media yang dapat digunakan dalam proses bimbingan dan konseling disebut dengan media bimbingan dan konseling. Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

²⁸ Ahmad Zaini, dkk, "Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi", *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang "Arah Kurikulum Program Studi Bimbingan dan Konseling Indonesia di Era Merdeka Belajar"*, (Agustus, 2020), hlm. 126.

pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.²⁹ Media yang digunakan dalam layanan informasi bimbingan dan konseling yaitu salah satunya media audiovisual.

Media audiovisual terdapat gambar visual dan suara yang membuat siswa menjadi lebih tertarik, sehingga siswa akan memperhatikan dan mudah memahami pesan yang terkandung dan disampaikan melalui media audiovisual ini. Media audiovisual didefinisikan sebagai media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media ini memiliki nilai tersendiri yaitu dapat menarik dan memotivasi belajar siswa untuk dapat mempelajari materi lebih banyak, memancing inspirasi baru dan penyajian lebih menarik karena mengandung nilai rekreasi.³⁰ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Pradikta pada tahun 2020 bahwa layanan informasi dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di sekolah dengan taraf signifikan (5%). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Sukerti pada tahun 2020 bahwa pelaksanaan layanan informasi menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan

²⁹ *Ibid.*, hlm. 127.

³⁰ Bagus Pradikta, 'Pengaruh Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Terhadap Kreativitas Belajar Siswa', *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, vol. 1:2, (Januari, 2020), hlm. 69.

minat belajar siswa dengan rata-rata awal 73,67% meningkat menjadi 80,54% pada siklus I dan meningkat menjadi 86,88% pada siklus II.³¹

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukannya penelitian mengenai “Efektivitas Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* pada Siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta”. Penelitian dilakukan pada jenjang SMP karena pada usia SMP siswa masih belum dewasa, kontrol diri rendah dan juga tergolong labil belum bisa membedakan hal yang baik dan buruk. Karena pengaruh kemajuan teknologi dan fitur-fitur yang disediakan oleh *smartphone* membuat siswa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *smartphone*. Selain itu siswa juga tidak bisa mengontrol diri dalam penggunaan *smartphone* sehingga mengalami adiksi *smartphone*, maka perlu penanganan dari pihak sekolah terutama guru bimbingan konseling. Salah satunya yaitu program layanan informasi dengan media audiovisual. Pengembangan media audiovisual bimbingan dan konseling ini digunakan agar siswa merasa termotivasi, tidak jenuh dan bosan dalam proses layanan yang diberikan, dan juga pesan yang disampaikan lebih mudah untuk diterima oleh siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah pertama Muhammadiyah yang berada di Yogyakarta. Sekolah ini

³¹ Ni Ketut Sukerti, “Memaksimalkan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tejakula”, *Jurnal Pendidikan FKIP UNIPAS*, vol. 7:3 (Juni, 2020), hlm. 37.

termasuk sekolah inklusi yaitu sekolah yang memfasilitasi program pendidikan yang sesuai kebutuhan dan kompetensi tiap-tiap siswa, serta pemberian dukungan dan bantuan yang dapat dilakukan oleh pendidik supaya siswanya berhasil.³² Pada SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta, siswa diperbolehkan untuk membawa *gadget/smartphone* ke sekolah. Hal ini yang menjadikan siswa sering memainkan ponselnya di luar jam pelajaran maupun di dalam jam pelajaran.

Siswa kelas VIII pada SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta juga terbukti bahwa adanya indikasi adiksi *smartphone* berdasarkan survey yang dilakukan peneliti memperoleh hasil sebanyak 29% siswa bermain *smartphone* selama 3 jam, 37,5% siswa bermain *smartphone* selama 5 jam dan 33,5% siswa bermain *smartphone* selama > 6 jam. Pada sekolah ini juga belum diterapkan layanan informasi dengan media audiovisual dan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu apakah layanan informasi dengan media audiovisual dapat efektif untuk mengurangi *smartphone addiction* siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta?

³² Melda Fajra, dkk, "Pengembangan Model Kurikulum Sekolah Inklusi Berdasarkan Kebutuhan Perseorangan Anak Didik", *Jurnal Pendidikan*, vol. 21:1 (Maret, 2020), hlm. 52.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dilihat dari rumusan masalah yang sudah tertulis di atas, bahwa tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas layanan informasi dengan media audiovisual untuk mengurangi *smartphone addiction* pada siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan keilmuan bagi ilmu pengetahuan di bidang Bimbingan Konseling Islam, khususnya terkait efektivitas layanan informasi dalam pelaksanaan program bimbingan konseling.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menerapkan layanan informasi di sekolah, khususnya dalam pengembangan program layanan bimbingan dan konseling dan memberikan layanan yang tepat untuk siswa yang cenderung memiliki adiksi terhadap *smartphone*.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka diperlukan untuk membandingkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Kajian

pustaka juga digunakan untuk membandingkan teori konsep yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dan juga untuk menghindari terjadinya *plagiarism* dan mengisi celah-celah dalam penelitian sebelumnya. Adapun beberapa penelitian yang menjadi acuan Pustaka sebagai komparasi keotentikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian mengenai *smartphone addiction* oleh Nadia Rucita dan Diana Rahmasari yang berjudul “Hubungan Antara Kesepian dan Kontrol Diri Terhadap Remaja yang Mengalami *Smartphone Addict*”. Lokasi penelitian di SMKN Y Surabaya dengan subjek 484 siswa kelas X. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala *smartphone addict*, kesepian dan kontrol diri. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana yang digunakan untuk mengetahui hubungan antar ketiga variabel. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat hubungan signifikan dan pengaruh yang signifikan antara kesepian dan kontrol diri dengan *smartphone addict* pada siswa SMKN Y di Surabaya dengan hasil analisis regresi bahwa besar nilai hubungan antara kesepian dan kontrol diri dengan signifikansi 0,006 dan 0,000 ($p < 0,05$). Koefisien korelasi dengan nilai positif menunjukkan arah hubungan kedua variabel tersebut positif dan dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat hubungan signifikan antara kesepian dan kontrol diri dengan *smartphone addict* pada siswa SMKN Y di Surabaya dan terdapat pengaruh signifikan

antara kontrol diri dengan *smartphone addict* pada siswa SMKN Y di Surabaya.³³

Terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadia Rucita dan Diana Rahmasari yaitu pada variabel dan jenis penelitiannya. Nadia Rucita mengambil penelitian korelasi dengan variabel X berupa kesepian dan kontrol diri, sedangkan peneliti mengambil variabel X berupa layanan informasi dengan media audiovisual dengan jenis penelitian eksperimen. Perbedaan juga terdapat pada populasi yang digunakan, Nadia Rucita mengambil kelas X SMKN sebagai populasi penelitian, sedangkan peneliti mengambil kelas VIII SMP.

Kedua, pada penelitian Salsabila Imtianani, dkk yang berjudul “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Bibliotherapy* Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Martapura”. Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Martapura dengan subjek penelitian 8 orang siswa kelas XI. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design* karena dianggap paling sesuai dengan variabel penelitian serta karakteristik subjek yang diteliti. Instrumen yang digunakan menggunakan skala Likert dengan angket *smartphone addiction scale short version* (SAS-SV). Penelitian yang dihasilkan yaitu layanan konseling kelompok dengan teknik *bibliotherapy* tidak efektif untuk mengurangi

³³ Nadia Rucita dan Diana Rahmasari, “Hubungan Antara Kesepian dan Kontrol Diri Terhadap Remaja yang Mengalami *Smartphone Addict*”, *Charter: Jurnal Penelitian Psikologi*, vol. 9:3, (2021), hlm. 33

smartphone addiction pada siswa dengan penjelasan dari hasil analisis data dengan menggunakan metode *Wilcoxon signed rank test* diperoleh hasil *negative rank* N=3 dengan *mean* 3,67 dan *positive rank* N=5 dengan *mean* 5,00. Hasil tes statistik berdasarkan *negative rank* dengan Z=0,981 dan signifikansi 0,326 dan jika signifikansi >0,05 maka H1 ditolak dan H0 diterima. Maka dengan signifikansi 0,326 >0,05 H1 ditolak dan H0 diterima. Dengan kesimpulan bahwa konseling kelompok dengan teknik *bibliotherapy* tidak efektif untuk mengurangi *smartphone addiction* pada siswa.³⁴

Terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Imtinani, dkk. yaitu pada variabel X. Salsabila Imtinani mengambil variabel X berupa konseling kelompok dengan teknik *bibliotherapy*, sedangkan peneliti mengambil variabel X berupa layanan informasi dengan media audiovisual. Desain penelitian yang digunakan oleh Salsabila berupa *One-Group Pretest-Posttest Design* sedangkan peneliti menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yogi Asmet Murdi yang berjudul “Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media *Audio-Visual* Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif *Online Game* Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung”. Lokasi penelitian di SMP Negeri 30 Bandar Lampung dengan populasi 8 kelas yang

³⁴ Salsabila Imtinani, dkk, “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Bibliotherapy* Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Martapura”, *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, vol. 7:2, (2021), hlm. 19.

merupakan kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group*. Hasil penelitiannya yaitu hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai skor sebesar $90 \leq 139$ atau rata-rata/mean $9 \leq 13,9$ sehingga dapat dinyatakan ada perbedaan secara signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami penurunan. Selain itu ada penurunan perilaku dampak negatif *online game* yang mengalami penurunan pada eksperimen dengan hasil skor yaitu pada *pretest* 225 dengan rata-rata/mean 22,5 sehingga dinyatakan mengalami penurunan. Kesimpulannya bahwa efektivitas layanan informasi menggunakan media audio-visual untuk mengurangi dampak negatif *online game* SMP Negeri 30 Bandar Lampung efektif dalam menurunkan dampak negatif.³⁵

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Yogi Asmet Murdi yaitu terdapat pada variabel Y. Penelitian Yogi menggunakan variabel Y berupa meningkatkan pemahaman dampak negatif *online game*, sedangkan peneliti menggunakan variabel Y berupa *smartphone addiction*.

Keempat, penelitian Elvia Khoiriyah, dkk yang berjudul “Layanan Bimbingan Klasikal Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ditengah Pandemi Covid-19”. Penelitian ini menggunakan

³⁵ Yogi Asmet Murdi, *Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Online Game Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi (Lampung: Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung), hlm. 106.

metode kepustakaan atau *literature review*. Sumber data yang diperoleh melalui literatur nasional dan internasional dari *database Google Scholar*, *Directory of Open Access Journal*, *Microsoft Academic*, dan Portal Garuda Publikasi Indonesia Index. Hasil dari penelitian ini yaitu konseling tetap bisa dilaksanakan dengan jarak jauh yang disebut dengan layanan *cybercounseling*. Jenis layanan yang dapat digunakan yaitu layanan klasikal yang dapat digunakan untuk daring ini, sedangkan media yang dapat digunakan adalah media audiovisual. Penggunaan audiovisual atau video dalam proses bimbingan dan konseling dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.³⁶

Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian yang digunakan. Peneliti menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan pada penelitian Elvia Khoiriyah, dkk. menggunakan metode penelitian dengan metode kepustakaan atau *literature review*. Kemudian pada variabel yang digunakan, Elvia menggunakan variabel X berupa bimbingan klasikal dan variabel Y berupa motivasi belajar. Sedangkan peneliti menggunakan variabel X berupa layanan informasi dan variabel Y berupa *smartphone addiction*.

Kelima, penelitian yang dilakukan Cely Ermin Sena yang berjudul “Penggunaan Media *Photovoice* Sebagai Layanan Informasi Karir Pada

³⁶ Elvia Khoiriyah, dkk., “Layanan Bimbingan Klasikal Media *Audio Visual* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ditengah Pandemi Covid-19”, *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, vol. 4:1, (2021), hlm. 17.

Siswa Kelas XI MAN 2 Sleman” Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian guru BK dan empat siswa kelas XI MAN 2 Sleman. Metode pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa langkah-langkah penggunaan media *photovoice* sebagai layanan informasi karir siswa yaitu: (1) Langkah perencanaan dan persiapan, meliputi: mempersiapkan tujuan pemberian materi dengan memanfaatkan media, persiapan media *photovoice*, dan persiapan kelas, (2) Langkah penyajian materi menggunakan media *photovoice*, meliputi: diskusi, (3) Langkah evaluasi penggunaan media *photovoice*. Dari langkah-langkah tersebut dihasilkan adanya perubahan yang signifikan terhadap pemahaman siswa tentang karir pasca lulus sekolah.³⁷

Perbedaan dari penelitian yang dilakukan Cely Ermin Sena yaitu pada jenis penelitian dan variabel yang digunakan. Peneliti menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian Cely Ermin Sena menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Kemudian pada variabel yang digunakan, Cely menggunakan media *photovoice* sebagai layanan informasi karir pada siswa, sedangkan peneliti menggunakan media audiovisual sebagai layanan informasi untuk mengurangi kecanduan *smartphone* pada siswa.

³⁷ Cely Ermin Sena, *Penggunaan Media Photovoice Sebagai Layanan Informasi Karir Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Sleman*, Skripsi (Yogyakarta: Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta), 2019, hlm. 90.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Nurasyiah dan Mariana dengan judul “Efektivitas Layanan Informasi dalam Mengatasi Kecanduan *Smartphone* Pada Siswa Madrasah (Kajian Dampak dari Pengajaran Akidah Akhlak)”. Lokasi penelitian di MTs Al-Washliyah Nagur dengan subjek penelitian 38 siswa kelas VII. Teknik yang digunakan yaitu *Cluster Random Sampling* dengan jenis penelitian tindakan kelas bimbingan dan konseling (PTBK). Hasil dari penelitian ini yaitu adanya penurunan pada siklus II terhadap tingkat kecanduan *smartphone* yang dialami siswa. Pada pra-siklus frekuensi siswa sebesar 89% kemudian pada siklus I setelah diberikan perlakuan turun pada tingkat sedang menjadi 71% dan pada perlakuan siklus II menurun kembali pada tingkat rendah sebesar 52%. Sehingga dapat dikatakan telah terjadi perubahan tingkat kecanduan *smartphone* siswa dari pra-siklus hingga siklus II sebesar 89% hingga 52%. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan layanan informasi untuk mengurangi tingkat kecanduan *smartphone* efektif dan dilakukan secara maksimal dan berjalan dengan baik.³⁸

Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada jenis penelitiannya. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen sedangkan Nurasyiah menggunakan metode penelitian tindakan kelas bimbingan dan konseling.

³⁸ Nurasyiah dan Mariana, “Efektivitas Layanan Informasi dalam Mengatasi Kecanduan *Smartphone* Pada Siswa Madrasah (Kajian Dampak dari Pengajaran Akidah Akhlak)”, Tafahham: *Jurnal Pendidikan dan Riset*, vol. 1:3, (September, 2022), hlm. 131.

Uraian di atas merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai “Efektivitas Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Pada Siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta”. Dalam penelitian yang telah disebutkan di atas peneliti menemukan bahwa adanya perbedaan satu sama lain pada masing-masing penelitian di atas, sehingga penelitian terdahulu tidak ada yang sama persis dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penelitian berjudul “Efektivitas Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Pada Siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta” belum pernah diteliti, dan peneliti berusaha lebih memfokuskan penelitian ini pada keefektifan pemberian layanan informasi dengan media audiovisual pada siswa dalam rangka mengurangi *smartphone addiction*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dengan media audiovisual efektif untuk mengurangi *smartphone addiction* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, yang menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 117.04 dan rata-rata *posttest* sebesar 109.62. Kemudian adapun rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 112.41 untuk *pretest*, dan 113.57 untuk *posttest*. Demikian juga dapat dilihat pada hasil uji *paired sample T test* untuk kelas eksperimen sebesar $0.000 < 0.01$ yang membuktikan bahwa hipotesis dapat diterima.

Pada penelitian ini penurunan *smartphone addiction* pada siswa dapat dilihat dari nilai N-Gain pada kelas eksperimen yaitu -19.6740 atau 19.7% mengalami penurunan. Sementara untuk rata-rata N-gain score kelas kontrol sebesar 1.7995 atau 1.8% mengalami kenaikan yang sangat sedikit. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan yang signifikan, karena kelas kontrol tidak mendapatkan *treatment* apapun. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat penurunan tingkat adiksi *smartphone* pada siswa maka dinyatakan pemberian layanan informasi dengan media

audiovisual efektif untuk mengurangi *smartphone addiction* bagi siswa SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan mulai dari penelitian hingga penutup, adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta

Peneliti berharap SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta bisa untuk terus meningkatkan fasilitas sekolah agar dapat membantu untuk meningkatkan berbagai aspek dan kemampuan siswa, serta mengadakan kegiatan-kegiatan yang bisa membangun kreativitas siswa. Selain itu diharapkan untuk memperketat peraturan terkait siswa dalam membawa *smartphone* ke sekolah.

2. Bagi Guru Bimbingan Konseling SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta

Peneliti berharap guru bimbingan konseling SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta dapat meningkatkan berbagai pelayanan bimbingan konseling bagi siswa dengan menggunakan metode dan media bimbingan dan konseling yang lebih menarik dan efektif untuk membantu siswa dalam mengatasi berbagai hal, termasuk mengenai kecanduan *smartphone*. Selain itu, perlu dilakukannya intervensi secara berulang kali dengan penanganan lanjutan untuk bisa mengurangi *smartphome addiction* pada siswa.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk bisa menyempurnakan penelitian ini dan meneliti lebih jauh tentang *smartphone addiction* pada siswa dengan memperhatikan variabel lain yang mempengaruhi *smartphone addiction* siswa. Karena pada masa usia siswa sekolah sangat rentan untuk bisa mengalami kecanduan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Aceng dan L. Puspitasari, Media Televisi di Era Internet, *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi dan Film*, vol. 2:1, 2018.
- Adisty, Naomi, Mengulik Perkembangan Penggunaan *Smartphone* di Indonesia, *goodstats.id*, <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>, diakses pada tanggal 16 Januari 2023.
- Agesti, Linda Pradani, dkk., Hubungan *Smartphone Addiction* dan *Self-Efficacy* dengan Prestasi Akademik Pada Remaja, *Psychiatry Nursing Journal*, vol. 1:1, 2019.
- Amalia, K. Nur dan U. Halim, Penggunaan Intenet sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Publish*, vol. 1:1, 2022.
- American Psychological Association*, <https://www.apa.org/topics/substance-use-abuse-addiction>, diakses pada tanggal 23 Januari 2023.
- Ani, Sasa dan Hendra, Perbandingan Fitur *Smartphone*, Pemanfaatan dan Tingkat Usability Pada Android dan Ios Platforms, *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, vol. 3:2, 2019.
- Arake, A, dan Y. Winarti, *Literature Review: Hubungan Antara Kecanduan Smartphone dengan Prestasi Belajar pada Remaja di Indonesia*, *Borneo Student Research*, vol. 3:2, 2022.
- Ardi, Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online, *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, vol. 18:1, 2019.
- Asy'ari, Ahmad Bayu, *Analisis Dampak Teknologi Modern Terhadap Masalah Lingkungan*, Semarang: CV Alinea Media Dipantara, 2022.
- Azkie, S. Nadia, *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, Jombang: Detak Pustaka, 2022.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999.
- Basri, A. Said Hasan, *Variabel Psikologis dan Pengukurannya*, Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2022.

- Bayu, Dimas, APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022, *DataIndonesia.id*, <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>, diakses pada tanggal 13 Januari 2023.
- Bhrata, W dan P. W. Widyaningrum, *The Mediating Effect og Smartphone Addiction on Students' Academic Performance*", *Jurnal Manajemen (Edisi Elektronik)*, vol. 12:3, 2021.
- Budiastuti, Dyah dan A. Bandur, *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*, Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- Diadi, Airlangga A. dan Iwan S., Gadget di Kalangan Siswa SMP Insan Kamil Kota Bogor Terhadap Interaksi Sosial, *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, vol. 3:4, 2022.
- Fajari, Laksmi Evasufi Widi, dkk, Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Bagi Generasi Muda di Kelurahan Cikerei Kecamatan Cibeber Kota Cilegon, *I-Com: Indonesian Community Journal*, vol. 2:2, 2022.
- Fajra, Melda, dkk., Pengembangan Model Kurikulum Sekolah Inklusi Berdasarkan Kebutuhan Perseorangan Anak Didik, *Jurnal Pendidikan*, vol. 21:1, 2020.
- Firdaus, Anisa dan P. Pramudiani, Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Sopan Santun pada Siswa Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol.8:4, 2022.
- Fitriyah, L. dan E. F. Wahyuni, *Handling Spiritualism* Sebagai Kontrol Diri Pada Remaja di Pondok Pesantren, *Jurnal Islam Nusantara*, vol. 4:1, 2020.
- Fitriyah, Lailatul dan Erfi Fitri W., *Handling Spiritualism* Sebagai Kontrol Diri Pada Remaja di Pondok Pesantren, *Jurnal Islam Nusantara*, vol. 4:1, 2020.
- Fitriyah, Lina A., Klasifikasi Media Berdasarkan Persepsi Indra dan Penggunaannya, dalam Rahmi Mudia Alti, dkk. (ed.), *Get Press: Media Pembelajaran*, ttp.
- Gunawan, Rudy, dkk., Adiksi Media Sosial dan Gadget Bagi Pengguna Internet di Indonesia, *Jurnal Ilmu-Ilmu Ekonomi-Sosial*, vol.14:1, 2020.
- Haryono, S., *Metodologi Penelitian Manajemen Teori dan Aplikasi*, Bekasi: Badan Penerbit PT. Intermedia Personalia Utama, 2014.

- Herlambang, Susatyo, Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Belajar Mahasiswa Melalui Media *Online* di Masa Pandemi Covid-19, *Optimal Jurnal Ekonomi dan Bisnis Aktual*, vol. 18:1, 2021.
- Hidayat, Didin N., *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori dan Praktis)*, Bandung: Penerbit Widina Bhaksi Persada, 2021.
- Ibrahim, Muhammad Buchori, dkk., Peran Guru Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Smartphone* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok, *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 9:1, 2019.
- Ilhamsyah dan Mitra, Revolusi Mental: Pemuda dan *Habit* Barunya dalam Perspektif Islam Sebuah Upaya dalam Meminimalisir Dampak Negatif Kecanduan Media Sosial Masa Kini, *Jurnal Hadratul Madaniah*, vol. 9:1, 2022.
- Imtinani, Salsabila, dkk., Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Bibliotherapy Untuk Mengurangi *Smartphone Addiction* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Martapura, *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, vol. 7:2, 2021.
- Inanna, Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral, *JEKPEND Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, vol. 1:1, 2018.
- Isma, Cut Nelga, dkk., Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6:1, 2022.
- Isrofin, B. dan E. Munawaroh, *The Effect of Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior*, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, vol. 6:1, 2021.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kbbi.web.id/adiksi>, diakses pada tanggal 16 Januari 2023.
- Kartika dan Tantri Arini, Dampak Kecanduan *Smartphone* dalam Penurunan Produktivitas Belajar Siswa SMP, *Jurnal Keperawatan*, vol. 13:1, 2020.
- Khairun, D. Yunika, Pengembangan Instrumen Adiksi Media Sosial Instagram Remaja, *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, vol. 7:1, 2021.

- Khoiriyah, Elvia, dkk., Layanan Bimbingan Klasikal Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ditengah Pandemi Covid-19, *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, vol. 4:1, 2021.
- Kurniadi, Hayatullah, dkk., Optimalisasi Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Alat Sederhana dalam Membuat Film Bagi Siswa SMA di Pekanbaru, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, vol. 2:2, 2019.
- Kwon, Min, et al., *The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents*, *PLoS ONE*, vol. 8:12, 2013.
- Lesmana, G., *Kapita Selekta Pelayanan Konseling*, Medan: Umsu Press, 2021.
- Maknuni, Jauharil, “Pengaruh Media Belajar *Smartphone* Terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19”, *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, vol. 2:2, 2020.
- Masturin, *Media Bimbingan & Konseling Islam di Sekolah*, Semarang: CV Lawwana, 2022.
- Mazab, Shofiya *Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Bahaya Pornografi Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 26 Bandar Lampung*, Skripsi, Bandar Lampung: Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Murdi, Yogi Asmet, *Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Online Game Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 30 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi, Lampung: Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Muyana, Siti dan Dian Ari W., *Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia) Penyakit Remaja Masa Kini*, *Seminar Nasional Bimbingan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, vol. 2, 2017.
- Nafi”, Ahmad, *Kematangan Karier Peserta Didik Zaman Now*, Sleman: Penerbit Deepublish, 2020.
- Nasution, H. S. dan Abdillah, *Bimbingan Konseling Konsep, Teori dan Aplikasinya*, Medan: LPPPI, 2019.

- Ningsih, Restu Amalia dan Herdi, Studi Literatur: Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penyelenggaraan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, vol. 5:1, 2021.
- Nurasyiah dan Mariana, Efektivitas Layanan Informasi dalam Mengatasi Kecanduan *Smartphone* Pada Siswa Madrasah (Kajian Dampak dari Pengajaran Akidah Akhlak), Tafahham: *Jurnal Pendidikan dan Riset*, vol. 1:3, 2022.
- Nurbaiti, *Adiksi Internet*, Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- Oxford University Press,
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/smartphone?q=smartphone>, diakses pada tanggal 23 Januari 2023.
- Paramita, R. W. Daniar, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*, Lumajang: Widya Gama Press, 2021.
- Pitaloka, Putri S., Orang Indonesia Nomor Satu di Dunia Kecanduan *Scrolling Handphone*, Apa Dampaknya?, *tempo.co*,
<https://gaya.tempo.co/read/1680120/orang-indonesia-nomor-satu-di-dunia-kecanduan-scrolling-handphone-apa-dampaknya>, diakses pada tanggal 20 Januari 2023.
- Pradikta, Bagus, Pengaruh Layanan Informasi dengan Media Audiovisual Terhadap Kreativitas Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, vol. 1:2, 2020.
- Prayitno dan E. Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Primadiana, Dinda Berlian, dkk., Hubungan *Smartphone Addiction* dengan Kecemasan Sosial Pada Remaja, *Psychiatry Nursing Journal*, vol. 1:1, 2019.
- Qur'aniyah, Ismi Alif, *Literasi Teknologi di Era Disrupsi "Catatan Kritis Mahasiswa"*, Semarang: CV. Alinea Media Dipantara, 2022.
- Rahmawati, Ajeng Nur, *Problematika Penggunaan Internet (Konsep, Dampak dan Strategi Penanganannya)*, Jakarta: Kencana, 2020.

- Resi, Firman, Pengertian Modul Menurut Para Ahli dan Depdiknas, *Academia Edu*, https://www.academia.edu/36173049/Pengertian_Modul_Menurut_Para_Ahli_dan_Depdiknas, diakses pada tanggal 27 Januari 2023.
- Rosita, Adelia, dkk., Profil Kecanduan *Smartphone* Pada Siswa, *ORIEN Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, vol. 2:1, 2022.
- Rucita, Diana dan Diana Rahmasari, Hubungan Antara Kesepian dan Kontrol Diri Terhadap Remaja yang Mengalami *Smartphone Addict*, *Charter: Jurnal Penelitian Psikologi*, vol. 9:3, 2021.
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Bantul: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sari, Azmatul Khairiah, dkk., Urgensi Kerjasama Personil Bimbingan Konseling di Sekolah, *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 5:1, 2021.
- Sedarmayanti dan S. Hidayat, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Mandar Maju, 2011.
- Sena, Cely Ermin, *Penggunaan Media Photovoice Sebagai Layanan Informasi Karir Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Sleman*, Skripsi, Yogyakarta: Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.
- Siyoto, S dan Sodik, M. Ali, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, CV, 2013.
- Sukardi, Dewa Ketut dan Desak P.E Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Sukardi, Dewa Ketut, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Sukerti, Ni Ketut, Memaksimalkan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tejakula, *Jurnal Pendidikan FKIP UNIPAS*, vol. 7:3, 2020.
- Sulistyorini, Zulaycha Budhi, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa, *Jurnal Exponential Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, vol. 2:1, 2021.

- Supartini, Yupi, dkk., Dampak Kecanduan *Smartphone* Terhadap Kualitas Tidur Siswa SMP, *Jurnal Keperawatan*, vol.6:1, 2021.
- Suryani, Nunuk, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Sutoyo, Anwar, *Bimbingan dan Konseling Islami*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Utami, Annisa Nurul, dkk., Dampak Negatif Adiksi Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja, *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, vol. 33:1, 2019.
- Waelan, Rudy Roberto, dkk., Sosialisasi Penanganan Anak Kecanduan *Smartphone* di GPIN Bukit Zaitun Panjang, *Jurnal PkM Setiadharna*, vol. 3:2, 2022.
- Yani, Indah F. Sejumlah Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan, *Hello Sehat Kemenkes*, <https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/dampak-negatif-penggunaan-gadget/>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2023.
- Yusantika, Friska Dwi, dkk., Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, vol. 3:2, 2018.
- Zaini, Ahmad, dkk., Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi, *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang "Arah Kurikulum Program Studi Bimbingan dan Konseling Indonesia di Era Merdeka Belajar"*, 2020.
- Zulkifli, Muh., dkk., Dampak Teknologi *Smartphone* di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa, *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1:3, 2022.