

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada era saat ini sangat pesat seperti contohnya adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon seluler dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. Sebuah *smartphone* menggabungkan fungsionalitas PDA (Pocket PC) dengan telepon sehingga dapat menghasilkan teknologi mewah yang dapat membaca dan mengedit dokumen *word*, *excel* dan *power point* dalam satu program serta dapat memanfaatkan aplikasi seperti kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, panggilan telepon internet bahkan telepon yang berfungsi sebagai kartu kredit (Williams & Sawyer, 2010).

Munculnya *smartphone* ini semakin memudahkan komunikasi antar individu dan dapat membantu pekerjaan individu. Individu menggunakan *smartphone* dengan bermacam fitur canggih sehingga dapat membantu untuk terhubung dengan orang-orang yang jauh dan menjadikan komunikasi lebih menarik, seperti tidak ada batasan dalam berkomunikasi (Sudarji, Faisal, & Yulianita, 2017). Telah banyak berbagai macam merek dengan mutu yang berbeda-beda dan harga yang berbeda pula sehingga dapat dijangkau oleh semua kalangan atas dan bawah.

Orang dewasa dan remaja menggunakannya untuk mencari pendapatan sampingan dengan cara berjualan online. Adanya pandemi virus covid 19

sekarang pun mengharuskan anak sekolah menggunakan *smartphone* untuk belajar dalam jaringan (Daring) dan sebagian para pekerja pun harus WHF (*Work From Home*). Hal ini tidak bisa di pungkiri kembali bahwa *smartphone* sangat membantu pekerjaan manusia. Kehadiran *smartphone* ini sangat dibutuhkan oleh semua orang baik anak-anak maupun orang dewasa.

Kebanyakan mahasiswa saat ini tidak bisa lepas dari penggunaan *smartphone* yang dimiliki sehingga mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mahasiswa yaitu kecenderungan ketergantungan terhadap *smartphone* dan mengganggu proses belajar mahasiswa. Banyaknya mahasiswa yang kecanduan *smartphone* dikarenakan fasilitas yang dimiliki dalam *smartphone* mempermudah aktivitas mahasiswa. *Smartphone* yang bentuknya lebih praktis membuat seseorang lebih mudah menggunakan fasilitas yang dimilikinya. Novianto (2012) mengatakan bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* karena kebutuhan informasi dan komunikasi dalam belajar mengajar semakin dipermudah melalui *smartphone*. Namun, hasil survey IDC (*International Data Coporation*) (Hidayat & Mustikasari, 2014), menyatakan bahwa 4 dari 5 orang memeriksa *smartphone* sebelum memulai aktivitas dan hamper 80% pengguna memeriksa *smartphone* pada 15 menit pertama setelah bangun tidur, serta 70% responden berusus 18-24 tahun menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* untuk bermain games dan mengecek jejaring sosial agar slalu terhubung dengan pengguna lainnya.

Terlalu sering bermain *smartphone* membuat individu mengabaikan lingkungan sekitar tidak terkecuali berada di tempat umum (Prabandari,

Muyassaroh & Mahmudi, 2017). Adiksi *smartphone* mendorong individu untuk sering memeriksa ponselnya secara kompulsif sehingga tidak peduli situasi yang ada di sekitarnya misalnya seperti rapat, berjalan dan makan (Davis, 2012). Hadirnya berbagai fitur menarik ini semakin membuat individu untuk terus menggunakan *smartphone* sehingga menjadi kecanduan (Reza, 2015). Kecanduan atau adiksi tidak hanya digunakan untuk menyebut ketergantungan pada alkohol atau obat-obatan, tetapi juga pada masalah sosial, seperti judi, kompulsif makan, *shopping* dan internet (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012). Kusumadewi (2009) menyebutkan contoh kecanduan terdapat bermacam-macam diantaranya kecanduan obat-obatan, judi, aktivitas seksual dan termasuk didalamnya ialah kecanduan *smartphone*.

Kwon, (2013) menyebutkan bahwa istilah adiksi *smartphone* atau kecanduan *smartphone* adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan 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. Adiksi *smartphone* dianggap sebagai ketidakmampuan untuk mengendalikan pemakaian *smartphone* walaupun berakibat negatif pada pengguna. Pemakaian *smartphone* tidak hanya menciptakan kesenangan, mengurangi perasaan nyeri dan stres. Namun, dapat mengarah kepada kegagalan untuk mengontrol sejauh mana penggunaan *smartphone* meskipun konsekuensinya berbahaya yang signifikan dalam aspek keuangan, fisik, psikologis dan sosial kehidupan (Shaffer, 1996).

Individu yang mengalami adiksi *smartphone* menunjukkan perilaku, seperti selalu membawa pengisi daya *smartphone* kemanapun, kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone* dan akan mudah tersinggung apabila diganggu saat sedang menggunakan *smartphone*. Individu juga akan menjadi kesulitan untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas di kampus atau saat bekerja karena keinginan yang besar untuk terus menggunakan *smartphone* serta individu menjadi kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone* (Kwon, 2013).

Kwon (2013) mengemukakan aspek-aspek adiksi *smartphone* meliputi *daily life disturbance* yaitu gangguan kehidupan sehari-hari, *withdrawal* yaitu pengahlian stress, kecemasan dan kespian, *cyberspace oriented relationship* yaitu individu lebih akrab dengan orang yang dikenal melalui *smartphone*, *oversue* yaitu penggunaan yang berlebihan dimana individu lebih memilih meminta bantuan melalui *smartphone* daripada orang yang disekitarnya dan *tolerance* yaitu kegagalan dalam pengurangan penggunaan *smartphone*.

Hadirnya *smartphone* ini menyebabkan perubahan besar pada kehidupan manusia termasuk di kalangan mahasiswa. Perubahan ini bisa menyuguhkan hal positif. Namun, selain memberikan dampak positif *smartphone* juga dapat memberikan dampak negatif bagi individu apabila digunakan secara berlebihan. Individu menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sosial, acuh tak acuh terhadap keadaan sekitar, solidaritas masyarakat menjadi melemah dan membuat tata krama remaja semakin luntur dari budaya asli Indonesia (Ameliola & Nugraha, 2013).

Penelitian Pew Research Center (2014) mengatakan 90% dari populasi dewasa Amerika Serikat memiliki handphone dan 58% dari individu memiliki *smartphone*. Diantara individu yang memiliki *smartphone* 83% berusia (18-29) tahun, 4% berusia (30-49) tahun, 49% berusia (50-64) tahun dan 19% berusia 65 tahun.

Menurut hasil survei APJII juga menggambarkan bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 89,77% dibanding yang lainnya dengan 55,4% menyatakan waktu untuk mengakses internet diatas 6 jam sehari. Maka dari itu masyarakat Indonesia sudah dapat dikategorikan sebagai adiksi *smartphone* atau dikenal sebagai *Smartphone addiction*

Emarketer mempublikasikan jumlah pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan mencapai 37,1% dari tahun 2016-2019. Setelah dilakukan survey ulang, Emarketer mempublikasikan kembali jumlah pengguna *smartphone* dari tahun 2015 terdapat 65,2 juta pengguna *smartphone*, dari tahun 2016 terdapat 65,2 juta pengguna *smartphone*, dari tahun 2017 terdapat 74,9 juta pengguna *smartphone* dan tahun 2018 terdapat 83,5 juta pengguna *smartphone* di Indonesia hingga diperkirakan tahun 2019 yang akan mendatang terdapat 92 juta pengguna *smartphone*.

Individu yang telah mengalami adiksi *smartphone* akan merasakan cemas dan khawatir ketika kehilangan *smartphone* sehingga individu selalu membawanya kemanapun ia pergi (Mayasari, 2012). Gejala fisik yang ditampakkan oleh individu yang mengalami adiksi *smartphone*, seperti rasa gelisah, gemetar,

keringat, perubahan pernafasan, depresi, panik dan ketakutan. Gejala emosi yang ditunjukkan seperti disorientasi, ketergantungan, penolakan, rendahnya harga diri, kesepian dan ketidakamanan (King, Valenca, Sancassiani, Machado & Nardi, 2014).

Hurlock (1980) mengemukakan salah satu karakteristik masa remaja ialah mencari identitas dan mengalami kebingungan akan identitasnya. Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan peranannya dalam masyarakat. Hal ini mempengaruhi perilaku individu, salah satunya dengan menggunakan simbol-simbol status dalam bentuk mobil, pakaian dan pemilikan barang-barang. Alasan Individu menggunakan *smartphone* dapat dikaitkan dengan identitas diri yang dapat meningkatkan status remaja di hadapan teman-temannya, meningkatkan rasa aman, memberikan hiburan, mendukung hubungan sosial dan interaksi interpersonal (Ozcan & Kocak, 2003)

Securenvoy (2012) meneliti kecemasan yang diderita pengguna *smartphone* dan menemukan bahwa hampir 53% pengguna *smartphone* di Inggris cenderung menjadi cemas ketika individu kehilangan *smartphone* individu, kehabisan baterai atau tidak memiliki jangkauan jaringan .

Hasil wawancara yang dilakukan kepada 10 mahasiswa dari beberapa kampus yang berbeda memiliki lebih dari satu *smartphone*. Berikut hasil dari wawancara kepada mahasiswa:

*“8-9 jam sehari. Smartphone benda yang sangat penting sekali untuk bisa berkomunikasi dengan teman-teman dan keluarga, selain itu menjadi wadah*

*untuk kuliah saya seperti bimbingan skripsi sekarang ini. Saya juga menggunakan smartphone untuk bermain game dan karaoke sebagai sarana refreshing ketika penat dengan kegiatan sehari-hari. Smartphone juga membuat saya tetap bisa terhubung dengan orang lain karena saya kurang suka berhubungan secara langsung*". S, mahasiswa semester 8 UMBY

*"12 jam sehari. Tidak ada kesibukan lain jadi saya tidak produktif dalam menjalani hari-hari saya sehingga untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan saya bermain smartphone. Saya menggunakannya untuk scroll sosial media seperti instagram, tiktok dan youtube. Saya punya banyak teman online juga, jadi lebih sering pakai smartphone*". C, mahasiswa semester 8 UMBY

*"7-8 jam sehari. Media smartphone memberikan informasi yang beragam dan berita apapun bisa diperoleh melalui smartphone. Smartphone juga bisa mengisi waktu luang saya ketika saya bosan seharian di rumah dengan menonton film, bermain sosial media dan mendengarkan musik. Saya juga merasa sangat nyaman dengan ponsel saya ini, sangking nyaman nya saya tidak bisa dalam satu jam untuk tidak melihat nya meskipun tidak ada notif panggilan masuk atau chat yang datang. Tapi keinginan saya untuk terus menerus mengecek ponsel saya sangat besar*". H, mahasiswa semester 8 UIN SU

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat ditarik kesimpulan ada kecenderungan mahasiswa kecanduan terhadap *smartphone*. Hal ini dapat dilihat dari waktu penggunaan *smartphone* yang lebih dari 7 jam dan kebiasaan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Intensitas dan frekuensi yang

ditunjukkan mahasiswa menunjukkan gejala kecanduan yang dialami mahasiswa terhadap *smartphone*.

Yuwanto (2010) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi adiksi *smartphone* ialah pertama faktor internal yang terdiri dari *sensation seeking*, harga diri yang rendah, kepribadian ekstraversi yang tinggi, kedua adalah faktor eksternal dan faktor situasional seperti stress, kesepian, kecemasan, dan kejenuhan belajar, dan faktor yang terakhir ialah faktor sosial.

Dari beberapa faktor diatas terdapat faktor internal yaitu rendahnya harga diri termasuk dalam adiksi karena *smartphone* digunakan sebagai pelarian diri yang membuat individu tidak aman dan tertekan. Individu dengan harga diri rendah menilai penilaian negatif pada dirinya dan cenderung merasa tidak nyaman saat berinteraksi dengan orang lain (Yuwanto, 2010).

Hal ini membuat *smartphone* dapat membantu individu untuk tetap bisa terhubung dengan orang lain tanpa harus merasakan perasaan sakit psikologis dan emosional. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti hal ini karena dari beberapa jurnal yang sudah ada meneliti topik ini dengan subjek remaja awal sampai tengah sehingga peneliti tertarik meneliti topik ini untuk mendapatkan hasil yang lebih konkrit lagi dengan subjek mahasiswa, dimana rentang usia pada mahasiswa termasuk fase remaja akhir, sehingga karakteristik subjeknya berbeda.

Harga diri merupakan sumber dari tingkah laku mengenai pandangan positif maupun negatif terhadap dirinya sendiri (Rosenberg, Schooler, Schoenbach & Rosenberg, 1995).Coopersmith (1967) mengemukakan harga diri merupakan



suatu bentuk evaluasi diri dimana individu dapat menghargai dirinya sendiri. Hal ini mengandung arti bagaimana individu dapat menerima ataupun menolak suatu kondisi yang dialami. Coopersmith mengatakan bahwa harga diri juga diartikan sebagai bentuk penilaian diri sendiri yang ditunjukkan dalam perilaku individu. Menurut Coopersmith (dalam Andarini, Susandari, & Rosiana, 2012) mengemukakan empat aspek dalam harga diri, yaitu : *Power* (Kekuasaan), *Significance* (Keberartian), *Virtue* (Kebajikan), *Competence* (Kemampuan).

Individu dengan harga diri yang rendah ialah individu yang hilang kepercayaan diri dan tidak mampu menilai kemampuan diri. Rendahnya penghargaan diri ini mengakibatkan individu tidak mampu mengekspresikan dirinya di lingkungan sosial. Individu tidak puas dengan karakteristik dan kemampuan diri. Individu juga tidak memiliki keyakinan diri dan merasa tidak aman terhadap keberadaan individu di lingkungan. Individu dengan harga diri yang rendah ialah individu yang pesimis yang mana perasaannya dikendalikan oleh pendapat yang diterima dari lingkungan (Burn, 1979)

Niemz, Griffiths dan Banyard (2005) menyatakan bahwa orang yang memiliki pikiran rendah terhadap dirinya sendiri dan kesulitan untuk bersosialisasi secara langsung karena malu atau harga dirinya rendah sehingga cenderung menggunakan internet sebagai alternatif cara untuk bersosialisasi tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Contoh sehari-hari individu yang memiliki harga diri tinggi adalah individu yang dapat mengontrol perilaku penggunaan *smartphone* nya. Individu dengan

harga diri yang rendah dapat memprediksi penggunaan telepon genggam yang bermasalah. Orang-orang dengan pandangan diri yang buruk atau negatif memiliki kecenderungan yang besar untuk mencari kepastian. *Smartphone* memberikan kesempatan setiap orang untuk bisa dihubungi kapan saja sehingga tidak mengherankan jika individu menggunakan telepon genggam secara tidak tepat atau berlebihan yang menambah perasaan cemas apabila tidak memegang *smartphone* (Bianchi & Philips, 2005)

Oleh karena itu Individu dengan harga diri yang rendah biasanya membutuhkan dukungan penuh dari teman atau orang lain supaya individu bisa merasa lebih dihargai (Kurburun, 2016), akan tetapi individu kesulitan untuk melakukan interaksi sosial secara langsung (Akashe, Zamani & Abedini, 2014). Seseorang yang memiliki tingkat harga diri yang rendah akan menjadi kurang percaya diri, kehilangan kontrol diri, perasaan gagal dan memiliki kepribadian yang lebih rentan untuk mengalami adiksi.

Bianchi dan Phillips (2005) menjelaskan bahwa harga diri yang rendah mempengaruhi masalah penggunaan *smartphone* pada seseorang. Individu yang memiliki harga diri tinggi lebih menyukai untuk melakukan komunikasi langsung (face-to-face), sedangkan individu yang memiliki harga diri yang rendah lebih memilih melakukan komunikasi melalui sms, email atau media sosial lainnya (Joinson, 2004). Waktu yang dihabiskan di media sosial, jumlah panggilan telepon yang dilakukan dan jumlah pesan yang dikirimkan mempengaruhi seseorang untuk mengalami adiksi *smartphone* (Robert, Yaya & Maholis, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Lee, dkk (2016) pada 490 remaja di Korea Selatan menunjukkan bahwa harga diri memiliki hubungan negatif dengan adiksi *smartphone* yang berarti bahwa semakin tinggi harga diri remaja maka akan semakin rendah resiko remaja untuk mengalami adiksi *smartphone*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyana (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara harga diri dengan kecanduan *smartphone*. Individu yang memiliki tingkat harga diri yang rendah akan menunjukkan tingkat adiksi *smartphone* yang tinggi, sedangkan remaja dengan tingkat harga diri yang tinggi akan menunjukkan tingkat adiksi *smartphone* yang rendah.

Pada aspek harga diri, keberartian ialah penilaian individu tentang keberartian dirinya bahwa dia diterima, diperhatikan dan disayang oleh orang-orang disekitarnya. Setiap individu menginginkan dirinya dapat berarti bagi orang lain. Namun, apabila individu tidak mendapatkan hal itu maka salah satu cara yang mungkin dilakukan ialah menggunakan *smartphone*. Kenyamanan yang diberikan oleh *smartphone* berhubungan dengan perasaan nyaman sehingga individu lebih memilih memainkan *smartphone* yang dia punya untuk memberikan individu rasa nyaman.

Pada uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara harga diri dengan adiksi *smartphone* pada mahasiswa.

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Harga Diri dengan Adiksi *smartphone* Pada Mahasiswa.

## **C. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap ilmu psikologi. Pada umumnya dan khususnya untuk psikologi sosial dan klinis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terkait pemecahan masalah yang berhubungan dengan adiksi *smartphone* sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan dan mengembangkan penelitian dengan tema yang sama.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang harga diri dan adiksi *smartphone* serta hubungannya sehingga subjek memperoleh gambaran yang jelas bagaimana harga diri dapat berperan dalam munculnya perilaku yang menggiring ke arah adiksi *smartphone*. Adanya naskah publikasi yang akan diberikan oleh peneliti dan dapat diakses melalui internet diharapkan mampu memberikan informasi tentang harga diri dan adiksi *smartphone*.

## LAMPIRAN

### Blueprint tryout Skala Adiksi *Smartphone* (SAS-SV)

Aspek	Aitem (F)	Nomor
Daily Life Disturbance	Karena penggunaan <i>smartphone</i> saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya	1
	Saya merasa sulit berkonsentrasi saat dikelas, mengerjakan tugas, atau bekerja disebabkan oleh penggunaan <i>smartphone</i>	2
	Saya merasa nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan <i>smartphone</i>	3
Withdrawal	Saya tidak sanggup apabila saya diharuskan untuk tidak memegang <i>smartphone</i> milik saya	4
	saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang <i>smartphone</i> milik saya	5
	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan <i>smartphone</i> meskipun saya tahu bahwa <i>smartphone</i> mengganggu kehidupan sehari-hari saya	6
	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan <i>smartphone</i> meskipun saya tahu bahwa <i>smartphone</i> mengganggu kehidupan sehari-hari saya	7
Cyberspace Oriented Relationship	Saya memeriksa <i>smartphone</i> saya secara berkala sehingga saya tidak akan melewatkan percakapan orang lain di sosial media	8
	Saya merasa hubungan saya hubungan dengan	9

	teman di <i>smartphone</i> lebih akrab dibandingkan teman di kehidupan nyata	
	saya memiliki banyak teman di <i>smartphone</i> daripada di kehidupan nyata	10
Oversue	Saya selalu menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari waktu yang saya tentukan	11
	Setiap kali selesai menggunakan <i>smartphone</i> ,saya akan terdorong untuk menggunakannya kembali	12
	Saya selalu membawa powerbank saat bepergian agar penggunaan <i>smartphone</i> tidak terputus	13
Tolerance	Orang orang disekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan <i>smartphone</i> secara berlebihan	14
	Saya sudah mencoba untuk mempersingkat waktu penggunaan <i>smartphone</i> saya namun selalu gagal	15

**Blueprint tryout Skala Harga Diri (CSEI)**

Aspek	Aitem		Nomor
	F	UF	
Power		Saya menghabiskan banyak waktu untuk melamun	1
	-	Saya merasa sangat sulit untuk berbicara didepan kelompok	7
	-	Saya mudah sedih ketika berada dirumah	12
	Saya bisa mengurus diri	-	23
	Saya menyukai orang-orang yang saya kenal	-	27
	-	Saya suka diperhatikan ketika didalam kelompok	28
	Orang-orang biasanya menyetujui ide saya	-	32
	Saya tidak suka menjadi orang lain	-	39
	-	Saya sering merasa kesal	42
	Jika saya merasa ada sesuatu yang harus dikerjakan, biasanya saya mengerjakan	-	45
	-	Orang-orang sering mengerjai saya	46
	-	Pimpinan membuat saya merasa tidak cukup berkualitas	49
	-	saya tidak peduli tentang apa yang terjadi pada diri saya	50
	-	Saya merasa kesal apabila dimarahi	52
	-	Kebanyakan orang lebih disukai daripada saya	53
Significance	Saya cukup yakin dengan diri saya sendiri	-	2

-	Saya sering berharap jika saya adalah orang lain	3
Saya mudah disukai	-	4
Keluarga ku memiliki waktu bersenang-senang dengan saya	-	5
Saya tidak pernah mengkhawatirkan apapun	-	6
-	Saya berharap saya lebih muda	8
-	Ada banyak hal dalam diri saya yang ingin saya ubah jika saya bisa	9
-	Saya butuh waktu lama untuk membiasakan diri dengan sesuatu yang baru	16
Keluarga saya biasanya memhami pekerjaan saya	-	19
-	Saya tidak pernah bahagia	20
Saya cukup bahagia	-	24
Saya lebih suka bergaul dengan orang yang lebih muda dari saya	-	25
-	Kelurga saya terlalu berharap banyak kepada saya	26
Saya memahami diri saya sendiri	-	29
-	Cukup sulit menjadi diri saya sendiri	30
-	Tidak ada yang memberika kasih saying kepada saya ketikda dirumah	33
-	Saya tidak pernah dimarahi	34
-	Saya memiliki pendapat yang rendah	38



		terhadap diri saya sendiri	
	-	Saya berkali-kali ingin meninggalkan rumah	40
	Saya tidak pernah merasa malu	-	41
	-	Saya sering malu pada diri saya sendiri	43
	-	Wajah saya tak seolok kebanyakan orang	44
	Keluarga saya memahami saya	-	47
	-	Saya meraa seolah keluarga saya menekan saya	54
	Saya dikenal oleh orang orang seusia saya	-	18
	-	Saya sering berkreil hati	56
	Saya orang yang sangat menyenangkan	-	11
Virtue	Saya selalu melakukan hal yang benar	-	13
		-	22
	-	Saya benar-benar tidak suka menjadi perempuan atau laki laki	37
	Saya selalu mengatakan hal yang benar	-	48
	Saya selalu tahu apa yang harus saya katakan pada oranglain	-	55
Competece	-	saya tidak bisa diandalkan	58
	Saya dapat megambil keputusan tanpa terlalu banyak kesulitan	-	10
	Saya bangga dengan pekerjaan saya sendiri	-	14
	-	Sesorang harus memberitahu saya apa yang harus saya	15

		lakukan	
	-	Saya sering menyesali hal-hal yang saya lakukan	17
	Saya berusaha mengerjakan pekerjaan saya sebaik mungkin	-	21
	-	Segala sesuatu bercampur aduk dalam kehidupan saya	31
	-	Saya tidak bekerja sebaik saya inginkan	35
	Saya mengambil keputusan dan berpegang teguh pada keputusan tersebut	-	36
	-	Saya gagal	51
	Tidak ada sesuatu hal yang mengganggu saya	-	57

**Skala Tryout Adiksi *Smartphone***

NO	Pernyataan	SS	S	AS	KS	TS	STS
1	Karena penggunaan <i>smattphone</i> saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya						
2	Saya merasa sulit berkonsentrasi saat dikelas, mengerjakan tugas, atau bekerja disebabkan oleh penggunaan <i>smartphone</i>						
3	Saya merasa nyeri pada pergelangan tangan atau leher bagian belakang saat menggunakan <i>smartphone</i>						
4	Saya tidak sanggup apabila saya diharuskan untuk tidak memegang <i>smartphone</i> milik saya						
5	saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang <i>smartphone</i> milik saya						
6	Saya berfikir tentang <i>smartphone</i> saya bahkan saat saya tidak menggunakannya						
7	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan <i>smartphone</i> meskipun saya tahu bbahwa <i>smartphone</i> mengganggu kehidupan sehari-hari saya						
8	Saya memeriksa <i>smartphone</i> saya secara berkala sehinggah saya tidak akan melewatkan percakapan orang lain di sosial media						
9	Saya merasa hubungan saya hubungan dengan teman di <i>smartphone</i> lebih akrbah dibandingkn teman di kehidupan nyata						
10	saya memiliki banyak teman di <i>smartphone</i> daripada di kehidupan nyata						
11	Saya selalu menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari waktu yang saya tentukan						
12	Setiap kali selesai menggunakan <i>smartphone</i> ,saya akan terdorong untuk menggunakannya kembali						
13	Saya slalu membawa powerbank saat berpergiaan agar penggunaan <i>smartphone</i> tidak terputus						

14	Orang orang disekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan <i>smartphone</i> secara berlebihan						
15	Saya sudah mencoba untuk memepersingkat waktu penggunaan <i>smartphone</i> saya namun selalu gagal						

**Skala Harga Diri Tryout**

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya menghabiskan banyak waktu untuk melamun		
2	Saya cukup yakin dengan diri saya sendiri		
3	Saya sering berharap jika saya adalah orang lain		
4	Saya mudah disukai		
5	Keluargaku memiliki waktu untuk bersenang-senang bersama denganku		
6	Saya tidak pernah mengkhawatirkan apapun		
7	Saya merasa sangat sulit untuk berbicara di depan kelompok		
8	Saya berharap saya lebih muda		
9	Ada banyak hal dalam diri saya yang akan saya ubah jika saya bisa		
10	Saya dapat mengambil keputusan tanpa terlalu banyak kesulitan		
11	Saya adalah orang yang sangat menyenangkan		
12	Saya mudah sedih ketika dirumah		
13	Saya selalu melakukan hal yang benar		
14	Saya bangga dengan pekerjaan saya sendiri		
15	Seseorang harus memberitahu saya apa yang harus saya lakukan		
16	Saya butuh waktu lama untuk membiasakan diri dengan sesuatu yang baru		
17	Saya sering menyesali hal-hal yang saya lakukan		
18	Saya dikenal oleh orang-orang seusia saya		
19	Keluarga saya biasanya memahami pekerjaan saya		
20	Saya tidak pernah bahagia		
21	Saya berusaha mengerjakan pekerjaan saya dengan sebaik mungkin		
22	Saya mudah menyerah		
23	Saya bisa mengurus diri		
24	Saya cukup bahagia		
25	Saya lebih suka bergaul dengan orang yang lebih mudah dari saya		
26	Keluarga saya terlalu banyak berharap pada saya		
27	Saya menyukai orang-orang yang saya kenal		
28	Saya suka di perhatikan ketika di dalam kelompok		

29	Saya memahami diri saya sendiri		
30	Cukup sulit menjadi diri saya sendiri		
31	Segala sesuatu bercampur aduk dalam hidup saya		
32	Orang-orang biasanya menyetujui ide saya		
33	Tidak ada yang memberikan perhatian pada saya ketika dirumah		
34	Saya tidak pernah dimarahi		
35	Saya tidak bekerja sebaik yang saya inginkan		
36	Saya mengambil keputusan dan berpegang teguh pada keputusan tersebut		
37	Saya benar-benar tidak suka menjadi perempuan atau laki-laki		
38	Saya memiliki pendapat yang rendah tentang diri saya sendiri		
39	Saya tidak suka menjadi orang lain		
40	Saya berkali-kali ingin meninggalkan rumah		
41	Saya tidak pernah merasa malu		
42	Saya sering merasa kesal		
43	Saya sering malu pada diri sendiri		
44	Wajah saya tidak seelok kebanyakan orang		
45	Jika saya merasa ada sesuatu untuk dikatakan, saya biasanya mengatakannya		
46	Orang-orang sering mengerjai saya		
47	Keluarga saya memahmai saya		
48	Saya selalu mengatkan hal yang benar		
49	Pimpinan membuat saya merasa tidak cuup berkualitas		
50	Saya tidak peduli dengan apa yang terjadi pada diri saya		
51	Saya gagal		
52	Saya merasa kesal apabila dimarahi		
53	Kebanyakan orang lebih disukai daripada saya		
54	Saya merasa seolah keluarga saya menekan saya		
55	Saya selalu tahu apa yang harus saya katakan pada orang lain		
56	Saya sering berkecil hati		
57	Tidak ada sesuatu hal yang mengganggu saya		
58	Saya tidak bisa diandalkan		

**Data Tryput Adiksi Smartphone**

No.	No. aitem															
Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	jumlah
1	5	4	6	4	5	6	5	4	4	5	6	6	2	5	6	73
2	2	2	6	3	3	4	2	5	5	4	4	3	1	2	4	50
3	2	2	5	2	2	2	2	2	1	1	4	3	1	2	3	34
4	3	2	4	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	38
5	5	4	4	6	6	6	5	5	4	4	6	5	5	5	6	76
6	5	3	2	4	4	1	5	5	1	3	3	5	2	3	5	51
7	3	5	3	6	4	2	3	3	1	3	3	4	1	3	3	47
8	3	4	2	3	3	5	4	1	1	1	4	3	1	1	1	37
9	5	4	3	6	5	4	4	4	5	4	5	5	1	2	5	62
10	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
11	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	43
12	2	4	5	2	1	1	2	3	3	1	3	1	1	3	1	33
13	6	5	5	6	3	4	5	5	3	3	6	6	1	1	6	65
14	4	2	4	2	2	2	2	2	1	1	4	4	2	2	2	36
15	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	67
16	5	3	6	3	3	3	4	2	5	6	6	5	6	5	6	68
17	4	3	3	5	3	1	4	4	4	3	6	5	3	2	5	55
18	2	3	4	3	4	2	5	4	4	3	4	2	2	3	6	51
19	4	5	4	4	4	5	6	4	4	3	5	6	1	3	4	62
20	1	4	5	4	3	3	3	5	1	1	5	5	3	3	3	49
21	5	5	3	4	3	3	4	3	6	6	3	4	3	3	5	60
22	4	5	2	4	3	1	2	2	1	1	3	3	1	2	2	36
23	6	3	4	2	4	3	5	5	3	1	4	5	6	4	3	58
24	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	65
25	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	33
26	2	2	3	5	2	6	4	2	5	5	5	5	5	4	5	60
27	2	2	2	4	4	5	2	5	1	1	5	5	1	1	2	42
28	4	2	4	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	1	2	38
29	3	5	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	49
30	6	5	2	4	4	4	4	5	5	3	3	5	5	5	5	65
31	2	3	5	3	4	3	4	3	3	5	4	5	5	2	4	55

32	1	1	1	6	6	6	6	1	6	6	1	6	1	5	5	58
33	5	5	5	6	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	70
34	4	5	6	2	1	3	4	2	4	3	5	4	2	4	4	53
35	5	3	6	6	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	72
36	1	2	1	5	1	2	1	5	2	5	5	5	5	1	1	42
37	4	3	2	1	1	2	2	3	4	3	5	2	6	2	4	44
38	2	2	6	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	48
39	4	4	5	3	3	3	4	2	3	3	5	4	1	2	4	50
40	6	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6	1	4	6	78
41	6	5	4	3	4	5	4	3	3	4	5	4	1	5	3	59
42	4	4	3	5	4	2	3	4	5	4	6	5	2	2	5	58
43	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	55
44	5	3	5	3	4	4	6	6	2	1	6	6	6	2	2	61
45	4	5	4	3	4	4	6	4	5	5	5	1	4	5	5	64
46	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	1	1	4	3	52
47	6	4	2	3	1	2	3	3	3	3	5	4	6	6	3	54
48	3	5	2	5	4	5	3	3	5	5	5	5	2	5	5	62
49	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	68
50	4	5	6	3	5	3	4	5	3	3	3	5	6	2	4	61
51	1	1	1	6	6	6	3	6	3	6	6	4	1	6	6	62
52	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	3	3	3	2	3	54
53	5	5	5	4	5	4	4	4	3	3	5	3	4	3	2	59
54	3	3	4	4	5	6	6	6	5	6	6	5	3	5	5	72
55	3	5	3	2	3	3	5	2	4	4	5	5	5	2	5	56
56	2	1	6	6	6	1	5	2	6	3	3	5	1	3	5	55
57	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	1	3	4	61
58	2	1	4	6	6	5	4	3	2	4	6	6	4	4	5	62
59	5	4	5	6	6	6	5	6	2	1	5	6	1	2	5	65
60	5	5	5	6	5	5	6	4	6	3	6	4	1	3	6	70
Jumlah	225	215	231	236	223	211	232	218	208	202	262	247	167	191	236	3304





## Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas

### 1. Adiksi Smartphone :

#### a. Reliabilitas

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.845	15

#### b. Validitas

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	51.32	135.203	.364	.842
aitem_2	51.48	142.186	.190	.850
aitem_3	51.22	139.596	.218	.851
aitem_4	51.13	129.982	.523	.833
aitem_5	51.35	126.943	.632	.827
aitem_6	51.55	128.523	.541	.832
aitem_7	51.20	126.841	.712	.823
aitem_8	51.43	131.741	.491	.835
aitem_9	51.60	126.176	.593	.828
aitem_10	51.70	128.247	.528	.833
aitem_11	50.70	133.332	.514	.834
aitem_1	50.95	131.065	.530	.833

2				
aitem_1 3	52.28	140.783	.137	.859
aitem_1 4	51.88	131.122	.515	.834
aitem_1 5	51.13	123.609	.733	.820

## 2. Harga Diri

### a. Reliabilitas

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	58

## b. Validitas

## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	39.12	69.291	.261	.863
aitem_2	39.08	67.840	.500	.859
aitem_3	39.25	67.513	.448	.860
aitem_4	39.20	66.908	.547	.858
aitem_5	39.07	68.301	.445	.860
aitem_6	39.38	68.139	.352	.861
aitem_7	39.22	67.054	.520	.858
aitem_8	39.48	70.491	.071	.866
aitem_9	39.70	69.332	.283	.863
aitem_10	39.38	67.088	.482	.859
aitem_11	39.52	72.830	-.210	.871
aitem_12	39.32	68.220	.346	.862
aitem_13	39.47	67.507	.437	.860
aitem_14	39.10	68.024	.457	.860
aitem_15	39.18	69.237	.244	.863
aitem_16	39.33	69.379	.203	.864
aitem_17	39.38	67.596	.419	.860
aitem_18	39.10	71.244	-.013	.867
aitem_19	38.98	69.915	.261	.863
aitem_20	38.92	70.179	.367	.863
aitem_21	38.93	70.436	.228	.864
aitem_22	39.13	66.999	.579	.858
aitem_23	38.98	69.915	.261	.863
aitem_24	38.98	70.898	.066	.865
aitem_25	39.30	70.247	.100	.866
aitem_26	39.30	69.027	.248	.863
aitem_27	39.00	70.000	.225	.863
aitem_28	39.30	69.637	.174	.865
aitem_29	39.08	68.145	.453	.860
aitem_30	39.35	70.469	.071	.867
aitem_31	39.45	67.879	.388	.861
aitem_32	39.18	67.339	.497	.859
aitem_33	38.98	70.559	.133	.864
aitem_34	38.98	71.542	-.060	.867

aitem_35	39.10	69.210	.281	.863
aitem_36	38.97	68.779	.534	.860
aitem_37	38.97	70.202	.224	.863
aitem_38	39.00	69.051	.403	.861
aitem_39	39.27	70.233	.104	.866
aitem_40	39.00	69.119	.390	.861
aitem_41	39.48	70.017	.129	.865
aitem_42	39.45	69.540	.184	.864
aitem_43	39.30	69.366	.207	.864
aitem_44	39.23	68.792	.288	.863
aitem_45	39.12	71.122	.003	.867
aitem_46	39.08	68.315	.427	.860
aitem_47	39.05	69.506	.268	.863
aitem_48	39.25	68.123	.370	.861
aitem_49	39.13	68.219	.404	.861
aitem_50	39.05	69.947	.197	.864
aitem_51	39.05	69.404	.284	.863
aitem_52	39.43	67.402	.446	.860
aitem_53	39.30	67.231	.472	.859
aitem_54	39.08	68.383	.417	.861
aitem_55	39.08	69.908	.186	.864
aitem_56	39.35	66.604	.544	.858
aitem_57	39.43	68.487	.311	.862
aitem_58	39.02	68.796	.424	.861

Keterangan :

Berdasarkan uji validitas terdapat aitem yang gugur ( $< 0,200$ ) terdiri dari aitem 8,11, 18, 24, 25, 28, 30, 33, 34, 39, 41, 42, 45,dan 55.

### SKALA PENELITIAN

Salam Sejahtera.

Perkenalkan Saya Seliduari Dea Ravena Putri Tampubolon, mahasiswi semester akhir yang sedang melaksanakan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan saudara/I untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner ini.

Adapun kriteria yang dibutuhkan:

1. Mahasiswa/I aktif semeste 1-8
2. Pengguna aktif *smartphone* 6-7 jam perhari
3. Mengalami adiksi/kecanduan *smartphone* ringan maupun berat
4. Belum pernah mengisi skala ini sebelumnya

Terdapat 2 skala dalam kuesioner penelitian ini, untuk mengisi skala ini saudara/I diharapkan untuk menjawab dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan apa yang dirasakan saat ini. Jawaban yang diberikan merupakan informasi yang sangat berharga dan tidak mempengaruhi penilaian. Semua jawaban adalah BENAR apabila mencerminkan keadaan sesungguhnya dialami. Identitas dan jawaban yang diberikan saudara/i akan dijamin kerahasiaannya serta hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja. Atas perhatian dan kesediaan waktu yang saudara/I berikan, saya ucapkan terimakasih.

Homat saya,

Seliduari Tampubolon

### Identitas Responden

Nama :

Jenis kelamin :

Semester :

Asal kampus :

### Petunjuk Pengisian

Berikut ini terdapat pertanyaan yang menggambarkan keadaan saudara. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat dan pilihlah jawaban yang menurut saudara/anda dianggap sesuai dengan keadaan diri. P

Berikut pilihan jawaban Adiksi *smartphone*:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Kurang Setuju
4. Agak Setuju
5. Setuju
6. Sangat Setuju

Berilah tanda “O” pada jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara

Contoh jawaban :

1. Saya menghabiskan banyak waktu untuk melamu

1      2      3`      4`      5      6

O

A. Skala 1 (Adiksi *Smartphone*)

NO	Pernyataan	1	2	3	4	5	6
1	Karena penggunaan <i>smartphone</i> saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya						
2	Saya tidak sanggup apabila saya diharuskan untuk tidak memegang <i>smartphone</i> milik saya						
3	saya merasa tidak sabaran dan gelisah saat saya tidak memegang <i>smartphone</i> milik saya						
4	Saya berfikir tentang <i>smartphone</i> saya bahkan saat saya tidak menggunakannya						
5	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan <i>smartphone</i> meskipun saya tahu bahwa <i>smartphone</i> mengganggu kehidupan sehari-hari saya						
6	Saya memeriksa <i>smartphone</i> saya secara berkala sehingga saya tidak akan melewatkan percakapan orang lain di sosial media						
7	Saya merasa hubungan saya hubungan dengan teman di <i>smartphone</i> lebih akrab dibandingkan teman di kehidupan nyata						
8	saya memiliki banyak teman di <i>smartphone</i> daripada di kehidupan nyata						
9	Saya selalu menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari waktu yang saya tentukan						
10	Setiap kali selesai menggunakan <i>smartphone</i> ,saya akan terdorong untuk menggunakannya kembali						
11	Orang orang disekitar saya memberitahu saya bahwa saya menggunakan <i>smartphone</i> secara berlebihan						
12	Saya sudah mencoba untuk memepersingkat waktu penggunaan <i>smartphone</i> saya namun selalu gagal						



Berikut pilihan jawaban harga diri:

YA DAN TIDAK

Contoh jawaban :

Saya menghabiskan banyak waktu untuk melamun YA TIDAK

O

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya menghabiskan banyak waktu untuk melamun		
2	Saya cukup yakin dengan diri saya sendiri		
3	Saya sering berharap jika saya adalah orang lain		
4	Saya mudah disukai		
5	Keluargaku memiliki waktu untuk bersenang-senang bersama denganku		
6	Saya tidak pernah mengkhawatirkan apapun		
7	Saya merasa sangat sulit untuk berbicara di depan kelompok		
8	Ada banyak hal dalam diri saya yang akan saya ubah jika saya bisa		
9	Saya dapat mengambil keputusan tanpa terlalu banyak kesulitan		
10	Saya mudah sedih ketika dirumah		
11	Saya selalu melakukan hal yang benar		
12	Saya bangga dengan pekerjaan saya sendiri		
13	Seseorang harus memberitahu saya apa yang harus saya lakukan		
14	Saya butuh waktu lama untuk membiasakan diri dengan sesuatu yang baru		
15	Saya sering menyesali hal-hal yang saya lakukan		
16	Keluarga saya biasanya memahami pekerjaan saya		
17	Saya tidak pernah bahagia		
18	Saya berusaha mengerjakan pekerjaan saya dengan sebaik mungkin		
19	Saya mudah menyerah		
20	Saya bisa mengurus diri		
21	Keluarga saya terlalu banyak berharap pada saya		
22	Saya menyukai orang-orang yang saya kenal		
23	Saya memahami diri saya sendiri		
24	Segala sesuatu bercampur aduk dalam hidup saya		
25	Orang-orang biasanya menyetujui ide saya		

26	Saya tidak bekerja sebaik yang saya inginkan		
27	Saya mengambil keputusan dan berpegang teguh pada keputusan tersebut		
28	Saya benar-benar tidak suka menjadi perempuan atau laki-laki		
29	Saya memiliki pendapat yang rendah tentang diri saya sendiri		
30	Saya berkali-kali ingin meninggalkan rumah		
31	Saya sering malu pada diri sendiri		
32	Wajah saya tidak seelok kebanyakan orang		
33	Orang-orang sering mengerjai saya		
34	Keluarga saya memahmai saya		
35	Saya selalu mengatkan hal yang benar		
36	Pimpinan membuat saya merasa tidak cuup berkualitas		
37	Saya tidak peduli dengan apa yang terjadi pada diri saya		
38	Saya gagal		
39	Saya merasa kesal apabila dimarahi		
40	Kebanyakan orang lebih disukai daripada saya		
41	Saya merasa seolah keluarga saya menekan saya		
42	Saya sering berkecil hati		
43	Tidak ada sesuatu hal yang mengganggu saya		
44	Saya tidak bisa diandalkan		

## DATA PENELITIAN

### 1. Adiksi *smartphone*

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
1	4	6	4	4	5	5	4	4	6	6	3	6	57
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	6	32
3	2	3	3	3	3	3	2	1	5	4	1	3	33
4	2	6	4	4	4	5	5	5	4	4	1	3	47
5	1	1	1	1	1	6	1	1	6	1	6	1	27
6	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	40
7	4	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	60
8	2	4	2	4	4	2	1	1	4	4	1	1	30
9	3	4	3	3	2	3	2	1	2	4	2	2	31
10	5	3	2	3	3	5	5	6	6	5	4	6	53
11	3	5	5	4	5	4	1	4	4	5	4	5	49
12	5	5	5	4	3	4	5	3	5	5	5	5	54
13	2	5	5	5	5	6	5	4	5	6	2	5	55
14	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	34
15	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	68
16	1	1	3	1	4	4	2	5	2	2	2	4	31
17	2	5	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	30
18	5	5	5	3	4	4	5	5	6	4	5	5	56
19	3	5	4	3	3	5	2	1	5	3	4	3	41
20	3	3	2	2	3	3	1	4	4	4	1	1	31
21	4	3	3	4	5	3	4	2	5	4	4	5	46
22	3	3	5	3	3	3	2	2	3	4	3	3	37
23	2	3	4	4	2	6	2	2	3	3	3	3	37
24	6	5	5	5	4	6	2	1	5	4	3	3	49
25	4	5	2	5	2	1	2	1	4	4	1	1	32
26	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3	3	46
27	3	3	2	2	4	4	3	2	4	4	2	3	36
28	4	4	3	3	5	1	4	1	5	5	1	3	39
29	5	5	6	6	6	5	5	6	6	5	2	5	62
30	5	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	63

31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
32	4	3	2	2	3	4	3	4	5	5	1	3		39
33	4	5	4	4	4	5	4	2	4	4	3	3		46
34	3	2	2	2	5	3	3	2	2	5	5	2		36
35	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		59
36	4	6	5	5	5	4	1	6	4	4	4	3		51
37	5	5	6	6	5	6	6	5	6	5	5	5		65
38	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	5	4		42
39	1	1	1	1	1	1	3	3	4	5	5	6		32
40	2	5	6	5	4	6	6	6	6	6	5	5		62
41	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5		56
42	5	5	4	4	5	4	2	1	4	5	3	3		45
43	3	2	4	4	5	4	5	6	4	3	2	2		44
44	4	3	5	5	4	2	1	1	3	3	4	4		39
45	3	6	6	3	3	2	2	1	4	3	1	4		38
46	4	2	2	1	2	2	1	1	4	4	4	4		31
47	5	5	3	4	3	2	3	3	5	5	2	5		45
48	2	5	3	3	3	4	4	3	2	3	2	4		38
49	4	4	3	2	4	3	4	3	4	5	2	3		41
50	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	2	2		37
51	5	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6		69
52	5	3	2	5	3	3	5	3	3	5	3	5		45
53	3	5	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3		41
54	4	4	4	4	4	4	4	5	6	6	4	5		54
55	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5		61
56	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5		54
57	4	3	3	3	3	3	1	1	5	4	1	3		34
58	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5		51
59	2	5	3	2	4	4	1	1	2	3	3	2		32
60	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3		38
61	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4		50
62	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3		36
63	6	5	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6		69
64	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4		49

65	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	3	4	51
66	4	5	5	4	5	6	4	6	6	5	3	5	58
67	5	5	5	5	4	4	4	6	5	5	5	5	58
68	5	5	5	4	4	4	5	5	6	3	4	4	54
69	4	4	4	4	6	5	5	5	6	6	3	5	57
70	5	6	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	51



### Data Kategorisasi

No	Adiksi <i>Smartphone</i>	KTG	Harga Diri	KTG
1	57	Tinggi	15	Sedang
2	32	Sedang	29	Sedang
3	33	Sedang	27	Sedang
4	47	Sedang	33	Tinggi
5	27	Rendah	38	Tinggi
6	40	Sedang	23	Sedang
7	60	Tinggi	14	Rendah
8	30	Rendah	33	Tinggi
9	31	Rendah	33	Tinggi
10	53	Tinggi	18	Sedang
11	49	Sedang	29	Sedang
12	54	Tinggi	22	Sedang
13	55	Tinggi	19	Sedang
14	34	Sedang	37	Tinggi
15	68	Tinggi	18	Sedang
16	31	Rendah	27	Sedang
17	30	Rendah	33	Tinggi
18	56	Sedang	25	Sedang
19	41	Sedang	34	Tinggi
20	31	Rendah	31	Sedang
21	46	Sedang	36	Tinggi
22	37	Sedang	36	Tinggi
23	37	Sedang	24	Sedang
24	49	Sedang	29	Sedang
25	32	Sedang	39	Tinggi
26	46	Sedang	23	Sedang
27	36	Sedang	31	Sedang
28	39	Sedang	29	Sedang
29	62	Tinggi	3	Rendah
30	63	Tinggi	7	Rendah
31	39	Sedang	21	Sedang
32	39	Sedang	35	Tinggi
33	46	Sedang	24	Sedang
34	36	Sedang	35	Tinggi
35	59	Tinggi	16	Sedang
36	51	Sedang	13	Rendah

37	65	Tinggi	13	Rendah
38	42	Sedang	27	Sedang
39	32	Sedang	35	Tinggi
40	62	Tinggi	14	Rendah
41	56	Tinggi	25	Sedang
42	45	Sedang	26	Sedang
43	44	Sedang	31	Sedang
44	39	Sedang	30	Sedang
45	38	Sedang	29	Sedang
46	31	Rendah	34	Tinggi
47	45	Sedang	27	Sedang
48	38	Sedang	31	Sedang
49	41	Sedang	25	Sedang
50	37	Sedang	14	Rendah
51	69	Tinggi	13	Rendah
52	45	Sedang	25	Sedang
53	41	Sedang	28	Sedang
54	54	Tinggi	23	Sedang
55	61	Tinggi	14	Rendah
56	54	Tinggi	23	Sedang
57	34	Sedang	36	Tinggi
58	51	Sedang	21	Sedang
59	32	Sedang	36	Tinggi
60	38	Sedang	21	Sedang
61	50	Sedang	27	Sedang
62	36	Sedang	39	Tinggi
63	69	Tinggi	8	Rendah
64	49	Sedang	21	Sedang
65	51	Sedang	15	Sedang
66	58	Tinggi	11	Rendah
67	58	Tinggi	10	Rendah
68	54	Tinggi	16	Sedang
69	57	Tinggi	21	Sedang
70	51	Sedang	18	Sedang



## Uji Deskriptif

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
harga_diri	70	3	39	24.66	8.734
adiksi_smartphone	70	27	69	45.76	11.183
Valid N (listwise)	70				



## HASIL UJI KATEGORISASI

### Frequencies

#### *Adiksi smartphone*

		Frequen cy	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Rend ah	7	10.0	10.0	10.0
	Sedan g	41	58.6	58.6	68.6
	Tingg i	22	31.4	31.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

#### **Harga Diri**

		Frequen cy	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Rend ah	12	17.1	17.1	17.1
	sedan g	36	51.4	51.4	68.6
	tinggi	22	31.4	31.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	