

**PENGARUH ADIKSI *SMARTPHONE* TERHADAP EFIKASI
DIRI PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 1
MESUJI MAKMUR**

**THE EFFECT OF SMARTPHONE ADDICTION ON THE SELF-EFFICACY
OF STUDENT IN SMK NEGERI 1
MESUJI MAKMUR**

Ali Akbar¹, Vovi Sinta B, M.E², Kuatno, M.Pd³

Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Nurul Huda, Sumatera Selatan

E-mail: aliakbar19960402@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of smartphone addiction on the self-efficacy of students at SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. Smartphone addiction is a behavior of dependence on the use of smartphones or mice with a long duration and also causes negative impact. This research uses a quantitative approach because the research data obtained uses numbers and the analysis uses statistics. Quantitative research is generally to test hypotheses or support hypotheses. Quantitative research is used when the researcher wants to know what are the things that affect the occurrence of a phenomenon in other words, the researcher wants to know the relationship between two or more variables that are the object of the study. Data collection in this study used questionnaires and observations.

Based on the results of the descriptive test obtained for smartphone addition, there were 73 students who got a moderate category (73%) while for self-efficacy as many as 78 students got a moderate category (78%). Then based on the normality test and linearity test that has been carried out, both samples are normally distributed and free from normality. So that it is continued with the hypothesis test (t test). The conclusion in the t test is that there is an influence of smartphone addiction on the self-efficacy of students at SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. This is evidenced by the calculated value of $2.041 > t_{table} 0.166$ with a significant level of $0.003 < 0.05$ so that H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: *Smartphone Addiction, Self-Efficacy*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. Adiksi *smartphon* adalah suatu tingkah laku ketergantungan terhadap penggunaan *smartphone* ataupun gedet dengan durasi cukup lama dan serta menimbulkan dampak yang negatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian yang diperoleh menggunakan angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif umumnya untuk menguji hipotesis atau mendukung hipotesis. Penelitian kuantitatif digunakan ketika peneliti ingin mengetahui apa saja hal yang mempengaruhi terjadinya suatu fenomena dengan kata lain peneliti ingin mengetahui hubungan antar dua variabel atau lebih yang menjadi objek penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi.

Berdasarkan hasil uji deskriptif diperoleh untuk adiksi *smartphone* ada 73 peserta didik mendapat kategori sedang sebanyak (73%) Sedangkan untuk efikasi diri sebanyak 78 peserta didik mendapat kategori sedang sebesar (78%). Kemudian berdasarkan uji normalitas dan uji linieritas yang telah dilakukan kedua sampel berdistribusi normal dan terbebas dari normalitas. Sehingga dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji t). Kesimpulan dalam uji t adalah terdapat pengaruh adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 2,041 > t_{tabel} 0,166$ dengan taraf signifikan $0,003 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Adiksi Smartphone, Efikasi Diri*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan media teknologi komunikasi di Indonesia saat ini semakin canggih di dalam kehidupan masyarakat dan tidak dapat dihindari lagi. Seperti misalnya banyaknya masyarakat yang menggunakan media komunikasi berupa *smartphone*. Sebuah ponsel cerdas yang memiliki fitur-fitur yang canggih dan juga hampir menyamai dengan kecanggihan yang dimiliki oleh seperangkat komputer.

Smartphone pertama di dunia bernama *Simon Personal Communicator* pada tahun 1992 oleh IBM yang diperkenalkan pada ajang pameran komputer di kota Las Vegas – Nevada, ponsel cerdas tersebut dipasarkan pada tahun 1993 oleh *BellSouth*. *Simon* merupakan *smartphone* pertama yang menggabungkan fungsi telepon seluler dan PDA (Personal Data Assistant) dalam satu perangkat. *Simon* dibekali layar sentuh dan masih berwarna monochrome berukuran 4,5 inci dan sebuah stylus untuk mengoperasikan fitur di dalamnya (Wikipedia, 2015).

Smartphone juga dilengkapi dengan berbagai macam permainan yang bisa dinikmati oleh penggunaannya sehingga sekarang pengguna *smartphone* dengan mudah menghibur diri dengan permainan-permainan yang disediakan oleh *platform gadget* mereka. Penggunaan *smartphone* kini sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Alat ini dapat menjadi sarana komunikasi, hiburan di waktu senggang, alat pencari informasi dan pengelolaan data atau tugas dalam kehidupan sehari-hari. Memperjelas bahwa melalui *smartphone*, konten internet mencakup menelepon, mengirim surat elektronik, menonton dan berbagi konten foto atau video, bermain games, memutar musik, menentukan tempat pertemuan, menjelajahi internet, pencarian suara, mengecek cuaca, dan melakukan pesan singkat dalam chatroom media sosial. Daya tarik *smartphone* karenanya kini semakin meningkat sampai ke kalangan remaja yang rentan terpengaruh (Prof et al., 2019).

Young Kim (2013), menyatakan adiksi *smartphone* merupakan jenis kecanduan baru yang muncul akibat perkembangan media termasuk internet dan *smartphone* yang membuat pengguna menggunakan perkembangan media tersebut berlebihan atau melampaui batas wajar.

Kecanduan telepon pintar merupakan perilaku keterikatan terhadap telepon pintar yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan mengalami kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon dkk, 2013). Arthur (dalam Santoso dan Purnomo 2017: 33) mendefinisikan kecanduan adalah “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Remaja yang biasanya sangat rentan terpengaruh adiksi *smartphone* adalah mereka berprestasi rendah di bidang akademik, hubungan sosial dengan keluarga yang tidak baik, dan tingginya ketidakpuasan pada kehidupan sekolah. Sudah banyak penelitian yang dilakukan oleh para ahli yang menyebutkan fakta tentang bahaya *smartphone* bagi kesehatan tubuh manusia serta perilaku negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* ini. Apabila kita perhatikan kondisi sekarang, dimana hampir setiap orang tidak dapat beraktivitas tanpa menggunakan *smartphone*, mulai dari pejabat, pegawai negeri maupun swasta, pelajar, bahkan balita, laki-laki maupun perempuan. Dampak *negative* yang akan mengganggu kesehatan secara langsung yaitu radiasi sinyal yang dipancarkan oleh *smartphone*.

Menurut Bandura efikasi diri adalah keyakinan seorang individu mengenai kemampuannya dalam mengorganisasi dan menyelesaikan suatu tugas yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu (Adicondro et al., n.d, 2011). Efikasi diri yakni keyakinan bahwa seseorang bisa menguasai situasi dan mendapatkan hasil positif. Bandura menjelaskan untuk mengetahui perilaku individu terlebih dahulu harus memahami interaksi individu tersebut dengan lingkungannya. Keyakinan seseorang dalam menentukan pilihan, bertindak dan berupaya dalam mencapai tujuan merupakan pengertian lain dari efikasi diri Bandura dalam (Huang, Krasikova dan Liu, 2016). Efikasi diri merupakan keyakinan diri untuk mampu, berhasil dan sukses (Bandura, 2001 ; Aniyah, 2017).

Seseorang yang mengalami adiksi *smartphone* dimana pengguna akan merasa cemas, tidak sabar, resah secara terus menerus ketika tidak menggunakan *smartphone* dan jika tingkat efikasi diri rendah sehingga mengakibatkan maka akan kesulitan untuk mengontrol. Individu yang mengalami efikasi diri akademik rendah secara tidak langsung akan menghabiskan sedikit waktunya untuk aktivitas akademik sehingga untuk mencapai kepuasan prestasi akan menurun, sebaliknya mereka lebih memilih menghabiskan waktunya pada aktivitas penggunaan *smartphone* bagai pengalihan ketidakmampuannya dalam bidang akademis.

Saat peneliti mencoba mengobservasi di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur, peneliti melihat gejala yang terlihat dari siswa kelas X-XI yang sering bermain *smartphone* adalah kurang berinteraksi sosial, malas mengerjakan tugas, kurang antusias ketika mengikuti pelajaran, bermain *smartphone* saat jam pelajaran, nilai akademik menurun, kurang konsentrasi serta tidak fokus. Hal ini yang mempengaruhi efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti dan membahasnya serta menuangkannya kedalam proposal dengan judul “ **PENGARUH ADIKSI SMARTPHONE TERHADAP EFIKASI DIRI PESERTA DIDIK DI SMK**”

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Adiksi *Smartphone*

a. Adiksi *Smartphone*

Adiksi *smartphone* adalah perilaku kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat mengakibatkan terjadinya masalah sosial terhadap individu. definisi adiksi *smartphone* merupakan sebagai bentuk penggunaan dengan waktu yang berlebihan dan melibatkan diri sendiri secara mendalam pada suatu hal yang menjadi ketergantungan, sehingga hilangnya kontrol diri dan munculnya kecemasan psikologis (Influence et al., 2020).

Adiksi *smartphone* adalah bentuk perilaku ketergantungan terhadap *smartphone* yang digunakan secara tidak terkontrol atau berlebihan sehingga menimbulkan dampak negatif untuk pegguaan. Kebanyakan yang mengalami adiksi *smartphone* adalah remaja usia dini yang mencari kesenangan dengan cara menggunakan *smartphone*.

b. Aspek-aspek Adiksi *Smartphone*

Aspek-aspek adiksi *smartphone* meliputi yaitu:

- Perilaku Kompulsif (*Compulsive behavior*) Individu melakukan tindakan berulang-ulang dalam menggunakan ponsel, misalnya mengecek ponsel berulang kali meski tidak ada pesan atau panggilan masuk.
- Gangguan fungsional (*Functional impairment*) Terganggunya fungsi-fungsi kehidupan individu karena penggunaan ponsel.
- Menarik diri (*Withdrawal*) Merasa panik dan cemas ketika tidak dapat menggunakan ponsel.
- Toleransi (*Tolerance*) Individu mengalami kegagalan untuk mengurangi penggunaan ponselnya Link dkk dalam (Simon & Sawitri, 2017).

c. *Smartphone*

Pengertian *smartphone* adalah suatu alat komunikasi yang bisa digunakan dalam banyak serta *smartphone* merupakan inovasi dari teknologi *hanphone* yang memiliki berbagai kelebihan untuk membantu aktifitas penggunanya. *smartphone* adalah alat komunikasi yang memiliki kemampuan lebih dari sekedar untuk berkomunikasi (telepon dan sms). Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia *smartphone* adalah telephone cerdas (Wilantika, 2017) Salah satu cara untuk berinteraksi dengan orang lain yaitu melalui telepon pintar (*smartphone*).

Lohr (dalam Sawyer and Williams,2011) menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon seluler yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar dan modem *built-in*. *Smartphone* adalah kombinasi fungsi dari personal digital asistant (PDA) atau pocket personal computer (*pocket PC*) dengan telepon

d. Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* sendiri bila lebih dari 4 jam sehari akan memperparah kecenderungan adiksi maka dari itu, kualitas istirahat remaja pun berkurang, bahkan dapat mengurangi kualitas interaksi dengan orangtuanya. memperlihatkan tingginya pemakaian *smartphone* dapat mengganggu proses pembelajaran sebagaimana penggunaannya bisa mencapai 5 sampai 7 jam per hari untuk sosial media. Durasi ini jauh melebihi pemanfaatan *smartphone* remaja pada konteks akademik. Contohnya penggunaan aplikasi Facebook, sebagai media sosial terpopuler, bila terjadi secara berlebihan dapat memprediksi semakin rendahnya prestasi akademik (Prof et al., 2019).

Sebanyak 39%, alias terbesar dalam survei, penggunaanya adalah anak muda di kisaran usia 16 sampai 21 tahun. hal itu wajar mengingat anak muda adalah segmen yang amat adaptif terhadap teknologi baru. Pasar *smartphone* ini di Indonesia dikuasai oleh mereka yang berusia belum mencapai 30 tahun. Kecanduan *smartphone* merupakan salah satu masalah yang lebih banyak terjadi pada remaja (Haug et al., 2015). Hal ini disebabkan karena remaja dalam kondisi tidak stabil, lebih emosional dan mempunyai dorongan-dorongan untuk

melakukan sesuatu yang dianggap menyenangkan (Cocorada et al., 2018; Sun, Liu and Yu, 2019).

e. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Smartphone sendiri mempunyai dampak yaitu dampak positif dan negatif ketika penggunaannya secara terkontrol maka dampak positiflah yang akan di peroleh akan tetapi juga sebaliknya ketika penggunaan secara tidak terkontrol maka dampak negatiflah yang bisa didapat oleh pengguna jika diperhatikan, rata-rata remaja yang memiliki *smartphone* akan terlihat seperti orang yang aneh, mereka akan memiliki dunia sendiri dan kurang menghiraukan lingkungan sekitarnya. Remaja yang memiliki *smartphone* akan lebih senang menyendiri dikamarnya dari pada bermain di luar bersama teman-temannya (Wilantika, 2017).

Dari dampak positif menemukan penggunaan *smartphone* secara intensif pada pelajar bisa meningkatkan persepsi remaja yang lebih positif pada kinerja akademik. Apalagi, hal itu didukung ketersediaan ragam *smartphone* yang semakin praktisnya fitur-fiturnya, semakin tinggi kecepatan akses informasi, dan semakin terjangkau jenis *smartphone*, walaupun demikian dari sisi negatif ketergantungan berlebihan pada fungsi *smartphone* dapat mengakibatkan perasaan stres hingga gejala adiksi penggunaan *smartphone* secara tidak terkontrol pada individu bukan saja merugikan kesehariannya namun dapat juga merugikan masa depannya (Prof et al., 2019).

2. Efikasi Diri

a. Efikasi diri

Efikasi diri adalah suatu keyakinan terhadap kemampuan diri individu untuk mencapai sesuatu tujuan. efikasi diri mengacu pada keyakinan yang berkaitan dengan kemampuan dan kesanggupan seorang pelajar untuk mencapai dan menyelesaikan tugas-tugas belajar dengan target hasil dan waktu yang telah ditentukan. Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuan menyelesaikan tugas-tugas akademik yang didasarkan atas kesadaran diri tentang pentingnya pendidikan, nilai dan harapan pada hasil yang akan dicapai dalam kegiatan belajar (Mahmudi & Larangan, 2014).

Afikasi diri yakni keyakinan bahwa seseorang bisa menguasai situasi dan mendapatkan hasil positif Seseorang dengan efikasi diri percaya bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk mengubah kejadian-kejadian disekitarnya (Adicondro et al., 2011). Seseorang dengan efikasi rendah menganggap diri pada dasarnya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada disekitarnya. Dengan situasi yang sulit, cenderung mudah menyerah. Sementara orang dengan efikasi diri yang tinggi akan berusaha lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada.

b. Sumber – Sumber Efikasi Diri

Bandura menyatakan bahwa efikasi diri dapat diperoleh, dipelajari, dan dikembangkan dari empat sumber informasi. Pada dasarnya, keempat sumber tersebut adalah stimulasi atau kejadian yang dapat memberikan inspirasi atau pembangkit positif untuk berusaha menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi. Adapun sumber-sumber efikasi diri tersebut adalah:

1. Hasil yang telah dicapai (*Performance Accomplishment*) merupakan sumber informasi efikasi yang paling berpengaruh karena mampu memberikan bukti yang paling nyata tentang kemampuan seseorang untuk mencapai keberhasilan.
2. Pengalaman *vikarius*/seolah mengalami sendiri (*Vicarious experience*); diperoleh melalui model sosial. Efikasi diri akan meningkat ketika mengamati keberhasilan orang lain, sebaliknya efikasi diri akan menurun jika mengamati orang (yang dijadikan figure) yang kemampuannya kira-kira sama dengan kemampuan dirinya.
3. Persuasi sosial (*Social persuasion*), efikasi diri juga dapat diperoleh, diperkuat atau dilemahkan melalui persuasi sosial. Dampak dari sumber ini terbatas, tetapi pada kondisi yang tepat persuasi dari orang lain dapat mempengaruhi efikasi diri. Kondisi itu adalah rasa percaya kepada pemberi persuasi, dan sifat realistic dari apa yang dipersuasikan.
4. Keadaan emosi/fisik (*emotional/physiological*), keadaan emosi/fisik yang mengikuti suatu kegiatan akan berpengaruh efikasi diri dibidang kegiatan itu. Emosi yang kuat, takut, cemas, stress, dapat mengurangi efikasi diri. Namun bisa juga terjadi, peningkatan emosi dalam batas yang tidak berlebihan dapat meningkatkan efikasi diri (Herawati, 2020).

c. Aspek-Aspek Efikasi Diri

Bandura mengungkapkan bahwa perbedaan efikasi diri pada setiap individu terletak pada tiga aspek/komponen, yaitu: *Level* (tingkat kesulitan tugas), *strength* (kekuatan keyakinan), dan *generality* (generalitas). Masing-masing aspek mempunyai implikasi penting di dalam kinerja individu yang secara lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Level* (tingkat kesulitan tugas), yaitu masalah yang berkaitan dengan derajat kesulitan tugas individu. Komponen ini berimplikasi pada pemilihan perilaku yang akan dicoba individu berdasarkan ekspektasi efikasi pada tingkat kesulitan tugas.
2. *Strength* (kekuatan keyakinan), yaitu aspek yang berkaitan dengan kekuatan keyakinan individu atas kemampuannya. Pengharapan yang kuat dan mantap pada individu akan mendorong untuk gigih dalam berupaya mencapai tujuan walaupun mungkin belum memiliki pengalaman yang menunjang.
3. *Generality* (generalitas), yaitu hal yang berkaitan dengan luas cakupan tingkah laku diyakini oleh individu mampu dilaksanakan Sumber-sumber (Mahmudi & Larangan, 2014).

d. Fungsi Efikasi Diri

Efikasi diri dapat membawa pada perilaku yang berbeda di antara individu dengan kemampuan yang sama karena efikasi diri memengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah, dan kegigihan dalam berusaha. Seseorang dengan efikasi diri percaya bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk mengubah kejadian-kejadian di sekitarnya, sedangkan seseorang dengan efikasi diri rendah menganggap dirinya pada dasarnya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada disekitarnya.

Dalam situasi yang sulit, orang dengan efikasi yang rendah cenderung mudah menyerah. Sementara orang dengan efikasi diri yang tinggi akan berusaha lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada. yang menunjukkan bukti bahwa perasaan efikasi diri memainkan satu peran penting dalam mengatasi memotivasi pekerja untuk menyelesaikan pekerjaan yang menantang dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan tertentu.(Herawati, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian yang diperoleh menggunakan angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif umumnya untuk menguji hipotesis atau mendukung hipotesis. karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Menurut Arikunto (2013:12) mengemukakan “Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.”

Sugiyono (2018: 297) yang di maksud populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMK Negeri 1 Mesuji Makmur tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 227 siswa.

NO	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1.	X MP 1	12	15	27
2	X MP 2	15	10	25
3	X MP 3	17	15	32
4	X TKR	30	0	30
NO	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
5	XI MP 1	19	10	29
6	XI MP 2	13	12	25
7	XI MP 3	16	13	29
8	XI TKR 1	30	0	30
JUMLAH		150	75	227

Sumber: Tenaga Administrasi Sekolah SMK Negeri 1 Mesuji Makmur

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive* yang dimana dalam pengambilan sampel peneliti menentukan kriteria/karakteristik tertentu dari seluruh siswa kelas X-XI SMK Negeri Mesuji Makmur yang dipilih sesuai dengan kriteria/karakteristik yang ditentukan oleh peneliti.

Maka jumlah sampel yang diperoleh berdasarkan jumlah populasi peserta didik kelas X-XI SMK Negeri 1 Mesuji Makmur dari siswa yang berjumlah 227 orang menjadi 100 orang, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

jenis kelamin	sampel	Jumlah
Laki-laki	56	56
Perempuan	44	44
jumlah	100	100

Sumber: Data Populasi

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mendapatkan data yang konkret dari suatu objek yang diteliti. Mengumpulkan data berarti mencatat peristiwa penting atau mencatat karakteristik elemen. Arikunto (2010:192) mengatakan metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.

a. Pengamatan

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut (Siregar 2012: 134).

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:142). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup yang artinya angket tersebut sudah tersedia jawabannya dan kemudian responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia. Adapun dalam angket ini digunakan *skalalikert*. *Skala likert* merupakan skala yang menggunakan rating yang dijumlahkan untuk menjawab pernyataan atau pertanyaan mengenai pengaruh adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (Sugiyono, 2016:147).

a. Uji Deskriptif

Menurut (Sugiyono, 20017) uji deskriptif adalah uji yang di gunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud mengambil kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini melakukan uji deskriptif dapat menentukan kategori setiap variabel,, apakah berada dalam katagori tinggi/sedang/rendah yang diperoleh dari hasil uji spss dan dimasukkan dalam rumus:

Kategori Tinggi = $X > M + 1.SD$

Kategori Sedang = $M - 1SD \leq X \leq + 1.SD$

Kategori Rendah = $X > M - 1.SD$

b. Uji Asumsi Klasik

a) uji normalitas

uji normalitas data merupakan teknik membangun persamaan garis lurus untuk membuat penafsiran, agar penafsiran tersebut tepat maka persamaan yang digunakan untuk menafsirkan juga harus tepat. uji normalitas dapat dilakukan melalui dua pendekatan yaitu melalui pendekatan grafik (histogram dan P-P Plot) atau uji *kolmogorov-smirnov*, *chi-square*, *liliefors*

maupun *shapiro-wilk*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov* yaitu jika nilai *Asymp. Sig.* $>0,05$ maka distribusi data adalah normal, dan jika nilai *Asymp. Sig.* $< 0,05$ maka distribusi data tidak normal.

b.) uji linieritas

uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. (Sugiyono 2010:265) mengemukakan bahwa “kalau tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan”. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti menggunakan bantuan SPSS 20 dengan menggunakan tabel anova, akan dilihat signifikansi dari sig *deviation from linearity* dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka tidak dapat hubungan linier secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

Jika signifikan $<0,05$ maka tidak terdapat hubungan secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

c. Analisis Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini juga menggunakan variabel boneka (*dummy*), karena antara variabel dependen dan variabel independen tidak memiliki responden yang sama. Variabel boneka (*dummy*) adalah variabel yang digunakan untuk membuat kategori data yang bersifat kualitatif (data kualitatif tidak memiliki satuan ukur), agar data kualitatif dapat digunakan dalam analisis maka harus lebih dahulu di transformasikan ke dalam bentuk kuantitatif.

Dalam kegiatan penelitian, terkadang variabel yang akan diukur bersifat kualitatif, sehingga muncul kendala dalam pengukuran, dengan adanya variabel *dummy* tersebut maka besaran atau nilai variabel yang bersifat kualitatif tersebut dapat diukur dan dapat di ubah menjadi kuantitatif. (Ghozali, 2013).

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen secara sama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. pengaruh dari masing-masing variabel independen secara parsial (individu) diukur dengan menggunakan uji t-statistik.

a) uji T

Untuk mengetahui keteladanan serta kemaknaan dari nilai koefisien regresi, sehingga dapat diketahui apakah variabel adiksi *smartphone* (X) dan terhadap variabel dependen yaitu efikasi diri (Y) signifikan atau tidak. Uji t digunakan untuk membuktikan apakah variabel independen secara individu mempengaruhi variabel dependen.

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur.

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya semakin tinggi adiksi *smartphone* semakin rendah efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

1) uji deskriptif

Uji ini memuat deskriptif statistik, item pernyataan didalam angket penelitian ini adalah sebanyak 12 item untuk adiksi *smartphone* dan 12 item untuk efikasi diri. Didalam angket tersebut mempunyai empat alternative jawaban yaitu: Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), Tidak Pernah (TP). Berikut indikator yang digunakan untuk adiksi *smartphone* yaitu Telalu memikirkan *smartphone*, tidak dapat mengontrol diri, cemas, tidak mengenal waktu. Sedangkan indikator dari efikasi diri yaitu tingkat kesulitan (*maqnitude*), kekuatan (*strenght*), generalisasi (*generality*).

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
adiksi smartphone	100	49	60	55,07	2,847
efikasi diri	100	31	48	37,52	3,656
Valid N (listwise)	100				

Sumber : SPSS

Pada tabel di atas dapat di hitung sebagai berikut:

1. Adiksi Smartphone

- Katagori tinggi $X + 1 (SD), 55,07 + 1 (2,87) = 57,94$. Jadi katagori tinggi apabila $>57,94$
- Katagori rendah $X - 1 (SD), 55,07 - 1 (2,87) = 52,2$. Jadi katagori rendah apabila $<52,2$
- Katagori sedang antara $X + 1 (SD)$, dengan $X - 1 (SD), 55,07 + 1 (2,87) = 57,94$ Dengan $55,07 - 1 (2,87) = 52,2$ Jadi katagori sedang apabila nilainya $52,2$ sampai $57,94$.

Berdasarkan perhitungan di atas bisa dilihat katagori tinggi, katagori rendah dan katagori sedang Adiksi *Smartphone* pada tabel di bawah ini.

KATAGORI TINGGI, KATAGORI RENDAH DAN KATAGORI SEDANG ADIKSI SMARTPHONE

No	Kategori	Rentang	Jumlah	prosentase
1	Tinggi	$>57,94$	22	22%
2	Rendah	$<52,2$	5	5%
3	Sedang	52,2 sd 57,94	73	73%
Jumlah			100	100%

Berdasarkan tabel di atas dihasilkan katagori tinggi sebanyak 22 (22%), katagori rendah sebanyak 5 (5%) dan katagori sedang sebanyak 73 (73%), jadi Adiksi *smartphone* termasuk katagori sedang.

2. Efikasi Diri

- Katagori tinggi $X + 1 (SD), 37,52 + 1 (3,65) = 41,17$ Jadi katagori tinggi apabila $>41,17$
- Katagori rendah $X - 1 (SD), 37,52 - 1 (3,65) = 33,87$. Jadi katagori rendah apabila $<33,87$
- Katagori sedang antara $X + 1 (SD)$, dengan $X - 1 (SD), 37,52 + 1 (3,65) = 41,17$ dengan $37,52 - 1 (3,65) = 33,87$ Jadi katagori sedang apabila nilainya $33,87$ sampai $41,17$.

Berdasarkan perhitungan di atas bisa dilihat katagori tinggi, katagori rendah dan katagori sedang efikasi diri, pada tabel di bawah ini.

KATEGORI TINGGI, KATEGORI RENDAH, DAN KATEGORI SEDANG EFIKASI DIRI

No	Kategori	Rentang	Jumlah	prosentase
1	Tinggi	$>41,17$	14	14 %
2	Rendah	$<33,87$	8	8 %
3	Sedang	33,87 sd 41,17	78	78%
Jumlah			100	100%

Berdasarkan tabel di atas dihasilkan kategori tinggi sebanyak 14 (14%), kategori rendah sebanyak 8 (8%) dan kategori sedang sebanyak 78 (78%), efikasi diri termasuk kategori sedang.

2) uji asumsi klasik

a). Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* dalam perhitungan menggunakan SPSS 20.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		ADIKSI_X	EFIKASI_Y
N		100	100
Normal Parameters(a,b)	Mean	55,0700	37,5200
	Std. Deviation	2,84713	3,65558
Most Extreme Differences	Absolute	,110	,089
	Positive	,110	,088
	Negative	-,078	-,089
Kolmogorov-Smirnov Z		1,098	,888
Asymp. Sig. (2-tailed)		,179	,410

- a Test distribution is Normal.
- b Calculated from data.

Sumber Data: Uji Normalitas spss

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig kedua variabel penelitian lebih besar dari nilai asym.sig (2-tailed)= 0,179 dimana angka ini lebih besar dibandingkan nilai signifikannya yaitu 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3) Uji Linierritas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel harus di uji pada taraf signifikasnsi 5%.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
efikasi diri * adiksi smartphon e	Between Groups	(Combin ed)	137,923	11	12,538	,931	,515
		Linearity	2,236	1	2,236	,166	,685
		Deviatio n from Linearity	135,687	10	13,569	1,008	,444
	Within Groups		1185,037	88	13,466		
Total			1322,960	99			

Sumber Data: SPSS

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui nilai *siq.deviation from linearity* sebesar 0,444 > 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel adiksi *smartphone* (X) dengan efikasi diri (Y).

4) Uji Regersi Linier Sederhana

Uji regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri Mesuji Makmur dapat dilihat ada tabel dibawah ini.

Model Summary(b)

M od el	R	R Square	Adjeste d R Square	Std. Error of the Estima te	Change Statistics					Durbin- Watson
					Sig. F Cha nge	R Square Change	F Cha nge	df1	df2	
1	,041(a)	,432	,008	3,6710 7	,002	,166	1	98	,685	1,620

a Predictors: (Constant), ADIKSI_X

b Dependent Variable: EFIKASI_Y

Sumber Data: SPSS

Dari tabel model summary di atas dapat di jelaskan Bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan R Square yaitu sebesar 0,432 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel adiksi *smartphone* (x) terhadap variabel efikasi diri (y) adalah sebesar $0,432 \times 100\% = 43,2\%$. Dan sisanya sebesar 56,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ikut dieliti, dan untuk mengetahui persamaan regresi linier dapat dilihat pada tabel dibawah

ini.

Coefficients(a)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,613	7,146		4,844	,000
	ADIKSI_X	,053	,130	2,041	2,407	,003

a Dependent Variable: EFIKASI_Y

sumber Data :SPSS

Dari output di atas diketahui nilai angka konstan dari unstandardized *coefficient a* sebesar 34,613 yang merupakan angka konstan yang artinya tidak adanya adiksi *smartphone* (X) nilai efikasi diri 34,613 dan nilai b sebesar 0,053 yang artinya setiap penambahan 1% adiksi *smartphone* (X) efikasi diri (Y) sebesar 0,053

Nilai koefisien regresi bersifat positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa adiksi *smartphone* (X) berpengaruh terhadap efikasi peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur, sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 34,613 + 0,053X$.

5). Hipotesis

Sugiyono (2018:159) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan kebenarannya harus dibuktikan melalui data yang diperoleh. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan uji t_{hitung} yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh secara parsial antara variabel bebas (X) dalam hal ini gaya kepemimpinan dengan variabel terikat (Y) dalam hal ini adalah kinerja pegawai. Tahap-tahap untuk melakukan uji t sebagai berikut:

a. Merumuskan hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,613	7,146		4,844	,000
	ADIKSI_X	,053	,130	2,041	2,407	,003

a Dependent Variable: EFIKASI_Y

Sumber Data : spss

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,041 > 0,166$) maka H_0 diterima, jadi terdapat pengaruh positif antara adiksi *smartphone* terhadap efikasi peserta didik di SMK Negeri Mesuji Makmur. Artinya semakin tinggi adiksi *smartphone* maka semakin rendah tingkat efikasi diri peserta didik.

Pengujian hipotesis ini sering disebut juga dengan uji t, dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

1. Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka ada pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).
2. Jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka tidak ada pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Hasil pengujian statistik dengan SPSS 20 pada variabel X (Adiksi *smartphone*) diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,041 > 0,166 = t_{tabel}$, dan $sig = 0,003 < 0,05$ jadi H_a diterima sedangkan H_0 ditolak yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan variabel adiksi *smartphone* terhadap variabel efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur.

b. Pembahasan

Pengaruh Adiksi *smartphone* Terhadap Efikasi Diri Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk melihat adanya pengaruh adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. Sugiyono (2015:118) mengemukakan bahwa, Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan sampel 100 peserta didik dari populasi 227 peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur yang mengalami adiksi *smartphone*.

Uji validitas instrumen penelitian angket sebanyak 24 soal pernyataan yaitu 12 butir soal adiksi *smartphone* dan 12 butir soal efikasi dan semuanya dinyatakan valid. Untuk menentukan apakah suatu butir item angket valid atau tidak valid, maka harus dibandingkan antara *Corrected Item-Total Correlation* dengan Nilai Signifikansi. Soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361). 12 soal adiksi *smartphone* dinyatakan valid dan 12 soal efikasi diri dinyatakan valid. Dilihat dari segi kevalidannya, 24 soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian sehingga menghasilkan data penelitian yang baik.

Selain instrumen harus valid. Suatu instrumen penelitian harus terpercaya atau reliabel. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut tersebut sudah baik.

Uji reliabilitas yang menghasilkan perhitungan dengan menggunakan *cronbach alpha* yaitu 0,844 Cronbach's Alpha Based on Standardized Items yaitu 0,843 untuk hasil uji reliabilitas adiksi *smartphone* sedangkan efikasi diri dengan hasil *cronbach alpha* yaitu 0,786 Cronbach's Alpha Based on Standardized Items yaitu 0,791. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel dapat dikatakan reliabel atau terpercaya untuk di gunakan sebagai alat pengumpul data. Hasil uji deskriptif angket adiksi *smartphone* dihasilkan katagori tinggi sebanyak 22 (22%), katagori rendah sebanyak 5 (5%) dan katagori sedang sebanyak 73 (73%) , jadi Adiksi *smartphone* termasuk katagori sedang. Dan efikasi diri dihasilkan kategori tinggi sebanyak 14 (14%), kategori rendah sebanyak 8 (8%) dan kategori sedang sebanyak 78 (78%), efikasi diri termasuk kategori rendah.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* dalam penghitungan menggunakan SPSS 20. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $sig > 0,05$. Maka data berdistribusi normal dan jika nilai $sig < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, diketahui bahwa nilai sig kedua variabel penelitian lebih besar dari nilai $asym.sig = 0,179$ dimana angka ini lebih besar dibandingkan nilai signifikannya yaitu 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel harus di uji dengan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5%. di ketahui nilai $sig.deviation\ from\ linearity$ sebesar 0,444 $> 0,05$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel adiksi *smartphone* (X) dengan efikasi diri (Y).

Uji regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur, dapat di jelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan *R Square* yaitu sebesar 0,432 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel adiksi *smartphone* (x) terhadap variabel efikasi diri (y) adalah sebesar $0,432 \times 100\% = 43,2\%$. Dan sisanya sebesar 56,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ikut dieliti.

Dari output di atas diketahui nilai angka konstan dari unstandardized coefficient a sebesar 34,613 yang merupakan angka konstan yang artinya tidak adanya adiksi *smartphone* (X) nilai efikasi diri 34,613 dan nilai b sebesar 0,053 yang artinya setiap penambahan 1% adiksi *smartphone* (X) efikasi diri (Y) sebesar 0,053.

Nilai koefisien regresi bersifat positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa adiksi *smartphone* (X) berpengaruh terhadap efikasi peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur, sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 34,613 + 0,053$.

Dalam penelitian ini penguji hipotesis menggunakan uji t T_{hitung} yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh secara parsial antara variabel bebas (X) dalam hal adiksi *smartphone* dengan variabel (Y) dalam hal ini efikasi diri. Tahap-tahap untuk melakukan uji t. Nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($2,041 > 0,166$) maka H_0 diterima, jadi terdapat pengaruh positif antara adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. Artinya semakin tinggi adiksi *smartphone* maka semakin rendah efikasi diri.

Pengujian hipotesis ini sering disebut juga dengan uji t, dimana dasar

pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

1. Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka ada pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).
2. Jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka tidak ada pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

karena t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} maka dapat disimpulkan H_a diterima sedangkan H_0 ditolak yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan variabel adiksi *smartphone* terhadap variabel efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur.

5.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan antara lain :

1. Adiksi *Smartphone*

Penelitian ini menunjukkan persentase hasil angket rata-rata dari responden menyatakan adiksi *smartphone* yang berdasarkan tabel 4.5 di atas dihasilkan katagori tinggi sebanyak 22 (22%), katagori rendah sebanyak 5 (5%) dan katagori sedang sebanyak 73 (73%), Besarnya nilai korelasi/hubungan R Square yaitu sebesar 0,432, yang mengandung pegertian bahwa pengaruh variabel adiksi *smartphone* (X) terhadap variabel efikasi diri (Y) adalah sebesar $0,432 \times 100 \% = 43,2 \%$ dan sisanya sebesar 56,7 % di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak ikut diteliti. Maka dapat disimpulkan adiksi *smartphone* termasuk kategori sedang.

2. Efikasi Diri

Hasil penelitian efikasi diri dapat diketahui dari ke tiga indikator yaitu *Magnitude* (tingkat kesulitan), *Strength* (kekuatan keyakinan), *Generality* (generalitas), yang menjadi tolak ukur penelitian ini adalah dengan 12 pertanyaan Berdasarkan tabel 4.6 di atas dihasilkan kategori tinggi sebanyak 14 (14%), kategori rendah sebanyak 8 (8%) dan kategori sedang sebanyak 78 (78%). Besarnya nilai korelasi/hubungan R Square yaitu sebesar 0,432, yang mengandung pegertian bahwa pengaruh variabel adiksi *smartphone* (X) terhadap variabel efikasi diri (Y) adalah sebesar $0,432 \times 100 \% = 43,2 \%$ dan sisanya sebesar 56,7 % di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak ikut diteliti. Maka dapat disimpulkan tingkat efikasi diri termasuk kategori sedang.

3. Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Efikasi Diri Peserta Didik

Berdasarkan penelitian ini penguji hipotesis menggunakan T-hitung yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh secara parsial antara variabel bebas (X) dalam hal ini adiksi *smartphone* dengan variabel terikat (Y) dalam hal ini efikasi diri. Tahap – tahap untuk melakukan uji T, nilai T-hitung $> T$ -tabel ($2,041 > 0,166$) maka dapat disimpulkan H_a diterima, jadi terdapat pengaruh positif antara adiksi *smartphone* terhadap efikasi diri peserta didik di SMK Negeri 1 Mesuji Makmur. Artinya semakin tinggi adiksi *smartphone* maka semakin rendah efikasi diri.

Limitasi dan Studi Lanjut

Limitasi atau kendala dalam penelitian ini yaitu saat penelitian dikarenakan pada waktu penelitian terjadi covid 19 sehingga peserta didik belum boleh masuk sekolah.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih ditunjukkan kepada Universitas Nurul Huda Sukaraja yang menjadi sebuah perjalanan untuk menempuh pendidikan sarjana pendidikan ekonomi dan seluruh pihak yang telah ikut serta dalam pembuatan skripsi penulis. Kepada kedua orang tua dan kedua pembimbing penulis, serta teman-teman seperjuangan yang telah menorehkan banyak cerita dan juga pengalaman. Terimakasih juga kepada pengelola *Jurnal Seminar Inovasi dan Pembaruan Pendidikan 2 (SNIPP2)* yang telah bersedia menerbitkan tulisan ini.

Referensi

Adicondro, N., Purnamasari, A., Psikologi, F., & Dahlan, U. A. (2011). *Efikasi diri, dukungan sosial keluarga dan self regulated learning pada siswa kelas viii. 1.*

Herawati, M. (2020). *Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik SMK AKADEMIK PESERTA DIDIK SMK ISLAM RUHAMA.* 2(February 2019). <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.148>

- Influence, T. H. E., Smartphone, O. F., Towards, A., & Behavior, A. (2020). *PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA*. 15(2), 182–191.
- Justicia, A. K., & Azanita, A. (2021). *PENGARUH ADIKSI GAWAI TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA*. 5(1), 34–40.
- Linda Pradani Agesti, D. (2019). (Jurnal Keperawatan Jiwa) HUBUNGAN SMARTPHONE ADDICTION DAN SELF-EFFICACY DENGAN. *Keperawatan Jiwa*, 1(1), 1–6.
- Mahmudi, M. H., & Larangan, S. (2014). *Efikasi Diri , Dukungan Sosial Dan Penyesuaian Diri Dalam Belajar*. 3(02), 183–194.
- Paramita, T., & Hidayati, F. (2016). *SMARTPHONE ADDICTION DITINJAU DARI ALIENASI PADA SISWA SMAN 2 MAJALENGKA*. 5(4), 858–862.
- Prof, J., Puspongoro, S. D., & Depok, K. U. I. (2019). *DAMPAK NEGATIF ADIKSI PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP ASPEK-ASPEK AKADEMIK PERSONAL REMAJA Annisa Nurul Utami , Farida Kurniawati Fakultas Psikologi , Universitas Indonesia THE NEGATIVE IMPACTS OF SMARTPHONE ADDICTION ON*. 33(1), 1–14.
- Simon, & Sawitri, D. R. (2017). HUBUNGAN STRES DAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 5 SURAKARTA. *Empati*, 6, 52–66.
- Wahyu, W. (2015). *Peningkatan Efikasi Diri Peserta Didik dalam Pembelajaran Kimia melalui Teknik Jigsaw II*. 2015(Snips), 577–580.
- Waty, L. P., & Fourianalistyawati, E. (2018). DINAMIKA KECANDUAN TELEPON PINTAR (SMARTPHONE) PADA REMAJA DAN TRAIT MINDFULNESS SEBAGAI ALTERNATIF. *Psikologi Unsyiah*, 1(2), 84–101.
- Wilantika. (2017). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan Dan Perilaku Remaja. *NITRO Journal*, 17.