

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Mahasiswa Keperawatan

2.1.1 Pengertian Mahasiswa Keperawatan

Seorang mahasiswa merupakan golongan akademis dengan intelektual yang terdidik dengan segala potensi yang dimiliki untuk berada didalam suatu lingkungan sebagai agen perubahan. Mahasiswa mempunyai tanggung jawab yang besar untuk dapat memecahkan masalah dalam bangsanya, maka dari itu mahasiswa bertanggung jawab dan mempunyai tugas dalam hal keperawatan akademis ataupun organisasi (Oharella, 2011).

Mahasiswa keperawatan adalah seseorang yang telah dipersiapkan untuk dijadikan perawat profesional di masa yang akan mendatang. Perawat profesional wajib memiliki rasa tanggung jawab atau akuntabilitas pada dirinya, akuntabilitas merupakan hal utama dalam praktik keperawatan yang profesional dimana hal tersebut sangat wajib ada pada diri mahasiswa keperawatan sebagai perawat di masa mendatang (Black, 2014).

2.1.2 Mahasiswa Keperawatan dengan *Smartphone Addiction*

Rata-rata Rentan usia mahasiswa keperawatan tingkat I Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung termasuk dalam

kategori yang sama yaitu remaja akhir. remaja masa kini lebih memilih menghabiskan waktu luang dengan menggunakan *smartphone* dibandingkan memilih aktivitas lain diluar seperti olahraga (Sharma, 2012).

Dalam penelitian (Kim, cho, yu, 2015), menunjukkan bahwa remaja merupakan populasi yang berisiko tinggi akan mengalami masalah kecanduan *smartphone* dari pada orang dewasa karena para remaja menggunakan *smartphone* sebagai cara alternatif untuk mengakses internet. Berbagai fungsi tersebut sangat membantu mahasiswa dalam berkomunikasi, menyelesaikan berbagai tugas, sekaligus sebagai media hiburan untuk mengurangi beban kehidupan kampus.

Mahasiswa memerlukan akses komunikasi yang baik untuk kepentingan pendidikan maupun di luar pendidikan. Akses komunikasi sekaligus informasi yang tepat waktu, dimana saja dan kapan saja sangat diperlukan oleh mahasiswa. *Smartphone* dengan berbagai kecanggihannya dapat menjadi alat yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Fitur aplikasi pada *smartphone* telah mendorong terjadinya revolusi di bidang medis melalui integrasi praktek medis dengan *smartphone*.

Aplikasi pada *smartphone* dapat digunakan untuk mencari referensi mengenai asuhan keperawatan, bahkan dengan mengagumkan aplikasi buku ajar medis dapat diperbaharui (*update*) tiap tahun untuk mengurangi kebutuhan membeli buku ajar edisi terbaru (Shah *et al.*, 2016). Keuntungan dari berbagai aplikasi medis tersebut adalah manajemen

waktu dan informasi yang lebih baik, pemeliharaan dokumen, komunikasi dan konsultasi yang lebih baik, edukasi medis, pelatihan medis dan membuat keputusan klinis (Shah *et al.*, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa dengan keterbiasaan seseorang terhadap *smartphone* membuat mereka menjadi merasa ketergantungan akan hal itu. Komunikasi yang terlalu sering dilakukan melalui *smartphone* atau kebiasaan berkomunikasi dengan menggunakan media *smartphone* tentunya akan membawa implikasi bagi penggunanya ketika mereka pada suatu saat tidak membawa *smartphone*. Dengan penggunaan *smartphone* yang semakin marak di terutama remaja, tentunya terdapat beberapa dampak buruk untuk penggunaanya.

2.2 Konsep Smartphone

2.2.1 Pengertian Smartphone

Menurut (William dan Sawyer, 2011), menjelaskan bahwa *smartphone* merupakan telpon seluler yang didalam nya memiliki beberapa perangkat, dan *smartphone* juga memiliki fitur lebih lengkap dibandingkan telpon seluler biasa. *Smartphone* berbeda dengan ponsel standar yang hanya digunakan untuk telpon dan sms saja tetapi dilengkapi dengan sistem operasi dengan kecanggihan dan kemampuan jaringan internet berkecepatan yang tinggi (Bian and Leung, 2015).

Smartphone memiliki kemampuan untuk menampilkan setiap foto, memainkan *game*, memutar video, navigasi, dilengkapi kamera,

perekaman dan *playback* audio/video, mengirim atau menerima *email*, membuat aplikasi untuk *website* sosial dan berselancar di *web*, internet tanpa kabel dan banyak lainnya (Sarwar, 2013).

2.2.2 Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* adalah aktifitas menggunakan fitur-fitur yang ada pada *smartphone* dalam rangka untuk berkomunikasi dengan orang lain. kemudian aktivitas apa saja yang dilakukan ketika menggunakan *smartphone* serta berapa lama durasi penggunaannya (Putra, 2015).

Hasil temuan riset Indonesia *Smartphone Consumer Insight* Mei (2013) yang dilakukan lembaga riset global *Nielsen* menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit). Survei serupa juga dilakukan oleh *Millward Brown Adreaction* yang dikutip dalam laporan (*Internet Trends*, 2014) oleh *Mary Meeker*, seorang analis dari *Kleiner Perkins Caufield & Byers*, yang melaporkan bahwa penduduk Indonesia menghabiskan waktu selama 181 menit untuk menggunakan *smartphone* (Putra, 2015).

Survei warga Indonesia menunjukan hanya 50% orang yang menggunakan *smartphone* untuk menelpon, selebihnya mereka menggunakan *smartphone* untuk mengirim pesan dan membuka situs jejaring sosial seperti *path*, *instagram*, *facebook*, *twitter*, bermain *games* dan lain-lain.

Smartphone mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai *computer*. belum ada standar pabrik yang menentukan arti dari *smartphone*, bagi beberapa orang *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan yang standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi.

2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Smartphone*

- a. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini, sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru yang terdapat di *smartphone*.

- b. *Smartphone* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur terdapat didalam *smartphone* membuat ketertarikan pada remaja, sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *smartphone*.

- c. Kecanggihan dari *smartphone*

Kecanggihan dari *smartphone* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *games*, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

d. Keterjangkauan harga *smartphone*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi, sehingga dapat menyebabkan harga dari *smartphone* semakin terjangkau.

Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *smartphone*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *smartphone* untuk anaknya.

e. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *smartphone*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *smartphone*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *smartphone*.

f. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *smartphone*.

g. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam

faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

h. Faktor Pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi (Adiyatma, 2016).

2.3 Konsep *Smartphone Addiction*

2.3.1 Pengertian Adiksi

Adiksi merupakan adanya kegagalan dalam mengontrol atau adanya perilaku kompulsif meskipun yang sudah diketahui dan perilaku tersebut memiliki konsekuensi yang akan membahayakan (Fenton *et.al*, 2013). O'Brien (2010) (dalam Kwon *et.al*, 2013) menyatakan definisi adiksi adalah :

- a. Abnormalitas fungsional tubuh inidpata disebabkan oleh makanan atau toksin farmasi.
- b. Kondisi patologis yang tidak bisa ditoleransi seperti penggunaan alkohol atau obat-obatan dalam jangka panjang; dan
- c. Ketidak mampuan dalam menilai secara rasional atau tidak dapat membedakan ide-ide atau obyek tertentu.

2.3.2 Definisi *Smartphone Addiction*

Menurut kim et,all (2015) *smartphone addiction* merupakan sebuah perilaku kecanduan atau hilangnya kontrol diri karena keasyikan dan terobsesi yang berlebih dengan penggunaan *smartphone*.

Smartphone addiction adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti halnya dalam menarik diri dan sangat kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari, atau adanya gangguan kontrol impuls pada diri seseorang tersebut. Individu yang dapat mengalami *smartphone addiction* biasanya menunjukkan perilaku seperti selalu membawa pengisi daya *smartphone* kemanapun, sangat kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone* dan biasanya mudah tersinggung jika diganggu oranglain saat sedang menggunakan *smartphone*, sulit dalam berkonsentrasi untuk menyelesaikan tugas yang ada disekolah atau menyelesaikan suatu pekerjaan karena keinginan yang besar untuk terus menggunakan *smartphone* serta sulit untuk berhenti menggunakan *smartphone* tersebut (Kwon, 2013).

2.3.3 Ciri-Ciri *Smartphone Addiction*.

Ciri-ciri *smartphone addiction* menurut Leung (2013) adalah sebagai berikut :

- a. *Inability to control craving* adalah ketidak mampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam.

- b. *Anxiety and feeling lost* adalah kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telpon genggam.
- c. *Withdrawal and escape* adalah menarik diri dan melarikan diri, artinya telpon genggam digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah.
- d. *Productivity lost* adalah kehilangan waktu untuk menjadi produktif.

2.3.4 Faktor-Faktor *Smartphone Addiction*

Terdapat empat faktor yang dapat mempengaruhi *smartphone Addiction* menurut (Agusta, 2016) diantaranya :

a. Faktor Internal

Faktor yang menggambarkan karakteristik individu, seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah, dan kontrol diri yang rendah. tingkat *sensation seeking* disebabkan karena individu lebih cenderung cepat merasa bosan. *Self esteem* rendah akan menyebabkan setiap individu merasa tidak merasa nyaman bila berinteraksi secara langsung dan akan lebih memilih menggunakan media sosial. *Self control* rendah dan kebiasaan dalam menggunakan *smartphone* yang berlebihan membuat seseorang lebih mudah mengalami kecanduan *smartphone*.

b. Faktor Situasional

Faktor ini termasuk faktor yang mengarah kepada penggunaan *smartphone* sebagai sarana pengalihan stress saat menghadapi situasi

yang tidak nyaman, seperti saat mengalami kesedihan, tidak ada kegiatan saat waktu luang, kecemasan dan mengalami kejenuhan saat belajar.

c. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab sebagai sarana interaksi dengan orang lain. Faktor ini termasuk *mandatory behavior* yaitu perilaku untuk memuaskan kebutuhan saat berinteraksi yang disimulasikan oleh orang lain sedangkan *connected presence* merupakan perilaku interaksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, meliputi tingginya paparan media tentang *smartphone* dan fasilitas yang dimiliki *smartphone* tersebut.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone*, diantaranya adalah:

1) Usia

Usia berhubungan dengan kemampuan seseorang menggunakan *smartphone*. Remaja banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan *smartphone* baik untuk sekedar main *games* dan mengecek jejaring sosial agar selalu terhubung dengan pengguna lainnya.

2) Jenis Kelamin

Studi membuktikan bahwa laki-laki memiliki tingkat adopsi teknologi baru yang lebih tinggi dibandingkan perempuan (Leung, 2013) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa jumlah perempuan yang menggunakan situs jejaring sosial lebih tinggi dibandingkan laki-laki secara otomatis hal ini berkorelasi lurus terhadap penggunaan *smartphone*. Hal ini dikarenakan perempuan lebih sering menggunakan fitur-fitur yang berada di dalam *smartphone*.

3) Sosial Ekonomi

Sebagai media teknologi, informasi, dan komunikasi, penggunaan *smartphone* memerlukan biaya penelitian (Sharma, 2012) menunjukkan bahwa 61% siswa harus mengisi ulang layanan internet sebulan sekali, 28% dua kali sebulan, sementara 11% siswa harus mengisi ulang lebih dari tiga kali sebulan. Padahal tidak semua kalangan memiliki kemampuan dan kesadaran untuk memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi yang bisa didapatkan melalui *smartphone*.

4) Pergaulan

penggunaan *smartphone* didalamnya mengandung fitur-fitur yang memperdalam persahabatan dengan teman dekat yang sudah ada, memulai, membangun, dan menjaga hubungan dengan kelompok lain

5) Kepribadian

terdapat tiga macam kepribadian yaitu kepribadian introvert, ambievert, dan ekstrovert. Kepribadian-kepribadian tersebut menyumbang andil besar dalam penggunaan *smartphone*. Kebanyakan orang dengan kepribadian introvert lebih banyak menggunakan waktunya untuk mengakses fitur yang ada pada *smartphone*, dikarenakan fitur pada *smartphone* dapat menyediakan sarana bersosialisasi dan berkomunikasi tanpa memerlukan

2.3.5 Tanda Gejala *Smartphone Addiction*

Terdapat empat gejala ketergantungan *smartphone* antara lain ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*, cemas dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*, penarikan dan melarikan diri atau menggunakan *smartphone* sebagai sarana pengalihan diri saat kesepian atau ada masalah, dan kehilangan produktivitas.

Menurut Kwon (2013), terdapat beberapa gejala tersebut antara lain adanya gangguan kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, gejala *withdrawal*, hubungan berorientasi *cyberspace*, penggunaan berlebihan dan toleransi tanda gejala dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi pada individu yang mengalami adiksi yaitu, mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dikelas, terjadi pandangan kabur maupun kepala pusing,

menunda pekerjaan, merasakan sakit pada pergelangan tangan maupun leher, sulit tidur, dan hidup terasa hampa tanpa adanya *smartphone*.

2.3.6 Alat Ukur *Smartphone Addiction*

Kwon *et al.* (2013), telah mengembangkan *Smartphone Addiction Scale* sebagai skala pertama *smartphone addiction* yang digunakan untuk diagnosis. Skala ini terdiri atas 33 item pertanyaan dan telah dilaporkan reliabel dengan konsistensi internal baik (*Cronbach's alpha* = 0.967) dan validitas enam sub skala dalam rentang antara 0.32- 0.61 (Kwon *et al.*, 2013).

Di dalam penelitian ini, peneliti memakai *Smartphone Addiction Scale* oleh Kwon *et al.* (2013) yang telah dimodifikasi oleh Kurniawan (2017). Dari Penelitian sebelumnya SAS terdapat hasil signifikan pada *smartphone addiction* dan SAS telah diuji reliabilitas dan validitasnya.

2.4 Konsep *Self Control*

2.4.1 Pengertian *Self Control*

Gufron dan Risnawita (2012), menyatakan bahwa kontrol diri adalah suatu kepekaan pada diri seseorang dalam membaca situasi diri dan lingkungan sekitarnya, serta mampu untuk mengatur dan mengelola faktor-faktornya sesuai situasi dan kondisi seperti dalam mengendalikan perilaku, bersosialisasi, menyenangkan oranglain, kecenderungan dalam menarik diri, serta mengubah perilaku dirinya sesuai dengan orang lain.

Kontrol diri berkaitan erat dengan adanya kontrol emosi individu. Hurlock (dalam Ghufon dan Risnawita, 2012) mengemukakan terdapat tiga kriteria emosi yang dilakukan individu untuk mengarahkan kearah yang lebih baik, antara lain :

- a. Mampu melakukan kontrol dirinya yang dapat diterima secara sosial.
- b. Mampu memahami seberapa banyak kontrol yang dapat dibutuhkan untuk memberikan rasa puas pada kebutuhannya dan sesuai dengan harapan masyarakat.
- c. Mampu menilai situasi dan kondisi secara kritis sebelum merespon sesuatu dan memutuskan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pengertian dan penjelasan mengenai *self control* diatas, dapat disimpulkan bahwa *self control* merupakan tindakan untuk mengendalikan perilaku dan merespon atau memutuskan segala sesuatu tindakan tetapi dengan mempertimbangkan segala dampak atau konsekuensi yang akan terjadi pada dirinya maupun orang lain.

2.4.2 Jenis Dan Aspek *Self Control*

Averill (dalam Gufron dan Risnawita, 2012) menyebutkan bahwa *self control* terdapat 3 aspek yaitu :

- a. Kontrol Prilaku (*Behaviour Control*)

Kontrol prilaku adalah adanya suatu respon yang secara langsung dapat memodifikasi sesuatu yang tidak menyenangkan dan

mempengaruhinya. Terdapat 2 komponen yang terdapat didalamnya, yaitu :

1) Mengatur Pelaksana (*Regulated Administration*).

Kemampuan mengatur pelaksana adalah kemampuan seorang individu siapa yang dapat mengendalikan situasi atau suatu keadaan, jika dengan menggunakan kemampuan dirinya dia mampu tapi jika tidak mampu akan menggunakan sumber eksternal.

2) Memodifikasi Stimulus (*Stimulus Modifiablity*)

Biasanya dalam mengatur suatu stimulus dimana kemampuannya dalam mengetahui kapan dan bagaimana suatu stimulus itu dihadapi disaat tidak dikehendaki oleh dirinya. Ada beberapa yang dapat digunakan dalam menjauhi suatu stimulus yang sedang berlangsung membatasi intensitasnya dan memberhentikan stimulus yang sedang berlangsung sebelum stimulus itu berakhir.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitif Control*)

Kontrol kognitif adalah kemampuan individu untuk mengatur suatu informasi dan mengolahnya agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan dengan cara melakukan penilaian, menginterpretasi, serta menghubungkan suatu kerangka kognitif tersebut untuk mengurangi suatu tekanan. Kontrol kognitif memiliki 2 komponen yaitu :

1) Memperoleh Informasi (*Informasi Again*)

Informasi yang dimiliki oleh setiap individu pada suatu keadaan yang tidak menyenangkan dan melakukan antisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan.

2) Melakukan Penilaian (*Appraisal*)

Melakukan penilaian adalah individu menilai dan menafsirkan suatu peristiwa ataupun keadaan dengan cara memperhatikan dari segi positif secara langsung.

c. Mengontrol Keputusan (*Decesional Control*)

Kemampuan seseorang melakukan suatu tindakan dan memiliki hasil pada suatu tindakan yang diyakini serta disetujui dapat menentukan suatu pilihan yang akan berfungsi dengan baik pada suatu kesempatan, kebebasan atau yang memungkinkan seorang individu untuk memilih suatu tindakan.

Block dan block (dalam Gufron dan Risnawita, 2012), terdapat tiga jenis dalam menentukan kualitas *self control*, yaitu:

1) *Over Control*

Over Control atau kontrol yang berlebihan adalah kontrol diri yang dilakukan oleh seorang individu yang terlalu berlebihan sehingga menyebabkan individu terlalu menahan dalam melakukan suatu tindakan sehingga bereaksi terhadap stimulus.

2) *Under Control*

Under Control adalah melakukan suatu tindakan dengan bebas tanpa memperhitungkan dengan baik tindakan yang dilakukannya.

3) *Appropriate Control*

Appropriate Control adalah pengontrolan diri pada individu yang dilakukan secara tepat dengan memperhitungkan dengan matang tindakan yang akan dilakukan.

Tangney (2004) (dalam Pramana, 2018), *self control* terdiri atas

3 aspek berikut ini:

- a. *Self-discipline*, yaitu cenderung pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri. Dimana individu mampu dalam memfokuskan diri saat melakukan suatu tugas, sehingga Individu mampu dalam menahan dirinya dari hal-hal lain yang dapat mengganggu konsentrasinya.
- b. *Deliberate/nonimpulsive*, yaitu dimana individu mampu melakukan sesuatu dengan suatu pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati, dan tidak tergesa-gesa. Ketika individu sedang bekerja, ia cenderung tidak mudah teralihkan. Individu yang tergolong *nonimpulsive* mampu bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak.
- c. *Healthy habits*, yaitu kemampuan individu dalam mengatur suatu pola perilaku menjadi kebiasaan yang lebih menyehatkan dan

tidak merugikan bagi individu tersebut.

2.4.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi *self control*

Menurut Gufron dan Risnawita (2012) *self control* dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang terdapat pada pribadi itu sendiri seperti bertambahnya usia semakin mampu mengontrol diri dengan baik.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri seperti lingkungan keluarga, terutama pada orangtua yang dapat menentukan bagaimana kemampuan individu dalam mengontrol dirinya.

2.4.4 Fungsi *Self Control*

Self control memiliki berbagai fungsi menurut Meisenna dan Meisenna (dalam Gunarsa, 2010) yaitu :

a. Membatasi perhatian individu pada orang lain

Saat seseorang mampu dalam mengendalikan diri dalam memberikan perhatian yang terlalu banyak bantuan dan mementingkan diri oranglain tetapi seorang individu juga mampu memperhatikan dirinya.

b. Membatasi diri dalam mengendalikan orang lain disekitar

Saat seseorang mampu mengendalikan diri nya untuk tidak mengendalikan diri dari orang-orang disekitarnya sehingga mampu mengapresiasi setiap tindakan yang ingin dilakukan oleh orang sekitar.

c. Membatasi individu dalam bertingkah laku negatif.

Saat seseorang mampu mengendalikan diri dalam melakukan hal negatif yang tidak sesuai dengan norma agama maupun sosial yang dapat merugikan dirinya.

d. Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan secara seimbang.

Saat individu memiliki pengendalian diri yang baik, individu tersebut mampu memenuhi kebutuhannya secara seimbang

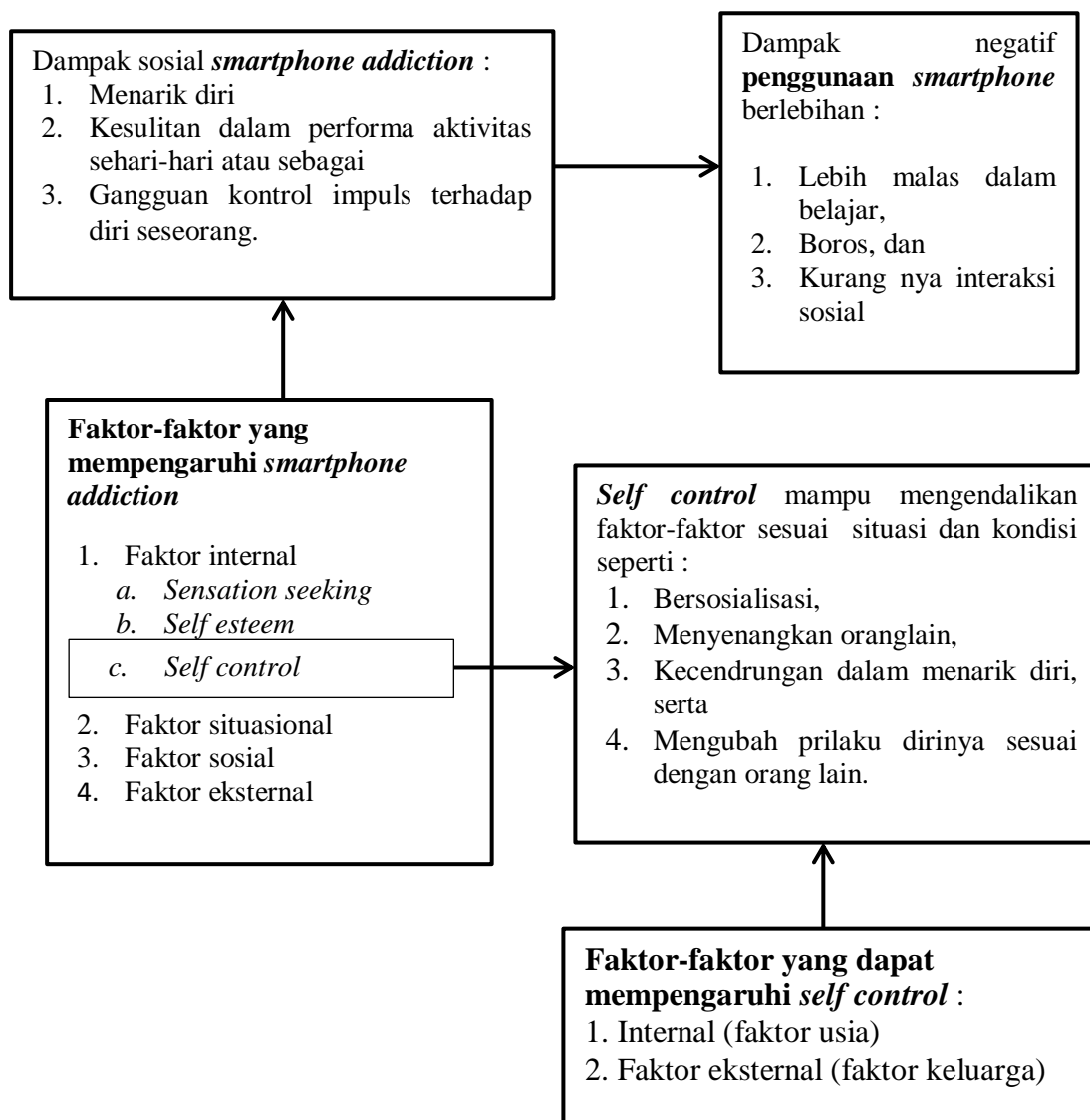
2.5 Penelitian Terkait Judul

1. Penelitian Agusta (2016) “Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan *Smartphone* Pada Siswa Di Smk Negeri 1 Kalasan Yogyakarta” didalamnya dijelaskan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami kecanduan *smartphone* adalah *self control*. dalam penelitiannya, aspek kontrol diri yang rendah memiliki rerata skor 41,96 dan berada pada kategori menengah. Kategorisasi rerata skor untuk aspek kontrol diri yang rendah terbagi atas kategori tinggi (48-64), kategori menengah (32-48) dan kategori rendah (16-32) sehingga *self control* memiliki nilai paling tinggi pada faktor internal yang dapat mempengaruhi terjadinya *smartphone addiction*.

2. Penelitian Andriani (2019) mengenai “Gambaran Kontrol Diri Penggunaan *Smartphone* pada Siswa Sekolah Menengah Atas dan Sederajat di Kecamatan Jatinangor” didapatkan hasil bahwa kontrol diri penggunaan *smartphone* pada siswa menyebar dalam tiga kategori yakni kontrol diri tinggi (15,8%), kontrol diri sedang (80,7%), dan kontrol diri rendah terhadap penggunaan *smartphone* (3,5%).
3. Penelitian Anjani (2019) “Hubungan Kontrol Diri Dengan *Smartphone Addiction* Pada Mahasiswa Pengguna *Smartphone* Di Program Studi S1 Teknik Elektro Universitas Negeri Malang” didapatkan bahwa Universitas Negeri Malang memiliki tingkat kontrol diri 16,37 % dalam kategori rendah, 69,01% dalam kategori sedang, dan 14,62% dalam kategori tinggi. Hasil analisis diskriptif menunjukkan bahwa mahasiswa Teknik Elektro Universitas Negeri Malang memiliki tingkat *Smartphone Addiction* yang terbagi menjadi 18,71% dalam kategori rendah, 70,18% dalam kategori sedang, dan 11,11% dalam kategori tinggi.

2.6 Kerangka Konseptual

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual
Hubungan *self control* dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa
tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan
Universitas Bhakti Kencana Bandung



Sumber : Kwon (2013), Gufron dan Risnawita (2012), Putri (2015), Agusta (2016)