

GAMBARAN KECANDUAN SMARTPHONE PADA REMAJA

Herfina Ginting⁽¹⁾, Agnita Utami⁽²⁾, Riau Roslita⁽³⁾

^(1,2,3) Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Universitas Hang Tuah Pekanbaru, Indonesia

ARTICLE INFO

Artikel history

Submitted: 23 Juli 2025

Accepted : 27 Agustus 2025

Publish : 31 Desember 2025

Kata Kunci:

Kecanduan
Smartphone; Remaja

Keywords:
Smartphone
Adolescents

Addiction;

ABSTRAK

Kecanduan smartphone pada remaja menjadi masalah yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang mempermudah akses informasi dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis durasi penggunaan smartphone, aktivitas penggunaan smartphone, dan gambaran kecanduan smartphone pada remaja di SMAN 9 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif dan analisis univariat. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS SV). Sampel penelitian ini terdiri dari 54 siswa SMAN 9 Pekanbaru dengan teknik sampling purposive sampling. Hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 9 Pekanbaru menunjukkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* terbanyak adalah > 6 jam dengan 31 responden (57,4%) dan aktivitas penggunaan yang paling banyak 26 responden (48,1%) menggunakan internet *browsing*, social media, dan gaming. Rata-rata skor kecanduan *smartphone* yang diperoleh adalah 28,80 dengan rentang nilai 10 - 60. Kesimpulan dari penelitian ini adalah durasi penggunaan smartphone yang panjang dan aktivitas penggunaan merupakan faktor pemicu dari kecanduan smartphone pada remaja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang kecanduan smartphone pada remaja dan menjadi referensi bagi pihak sekolah serta instansi kesehatan dalam merancang program untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan smartphone.

ABSTRACT

Smartphone addiction among teenagers is becoming an increasingly serious issue along with the development of technology that facilitates access to information and communication. This study aims to analyze the duration of smartphone use, activities involving smartphone use, and the depiction of smartphone addiction among teenagers at SMAN 9 Pekanbaru. This study uses a quantitative method with a descriptive design and univariate analysis. The instrument used is the Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS SV) questionnaire. The sample of this study consisted of 54 students from SMAN 9 Pekanbaru using purposive sampling technique. The results of the research conducted at SMAN 9 Pekanbaru show that the most common duration of smartphone use is > 6 hours, with 31 respondents (57.4%), and the most frequent activities are internet browsing, social media, and gaming, with 26 respondents (48.1%). The average smartphone addiction score obtained was 28.80 with a range of 10 - 60. The conclusion of this study is that the long duration of smartphone use and the activities performed on it are triggering factors for smartphone addiction among teenagers. This research is expected to provide

insights into smartphone addiction among adolescents and serve as a reference for schools and health institutions in designing programs to prevent the negative impacts of smartphone use.

✉ **Corresponding Author:**

Herfina Ginting
Fakultas Kesehatan, Universitas Hang Tuah Pekanbaru
Telp. 081275003312
Email: herfinaginting18@gmail.com

PENDAHULUAN

Sektor media berkembang dengan cepat. Salah satu hasilnya adalah munculnya perangkat *smartphone* sebagai alat komunikasi, yang memungkinkan setiap orang terhubung secara global, memungkinkan orang berinteraksi dengan orang lain dari jarak jauh tanpa harus bertemu langsung (Sebayang, 2019). Sumanto dan Nuraeni (2020) mengatakan *smartphone* adalah perangkat seluler yang canggih dengan banyak fungsi yang membantu orang berkomunikasi dan melakukan hal-hal lain, seperti belajar, berbelanja, atau bermain *game*. Melalui fungsi-fungsi canggihnya, *smartphone* dianggap mempermudah dan memperkaya kehidupan sehari-hari.

Menurut Fadhilah dkk, (2021) kemajuan teknologi digital telah membuat *smartphone* memiliki banyak fitur yang membantu orang mencari informasi dengan cepat selain hanya sebagai alat komunikasi. Meskipun penggunaan *smartphone* memiliki banyak manfaat, penggunaan yang salah dapat menyebabkan kecanduan. Menurut konsep yang dikemukakan oleh Kwoon dkk, (2013) ada sejumlah variabel yang dapat mempengaruhi kecanduan *smartphone*, termasuk gangguan pada kehidupan sehari-hari, ekspektasi positif, penarikan diri, penekanan pada hubungan *internet*, penggunaan yang berlebihan, dan toleransi.

Menurut data *State of Mobile* (2024) Indonesia adalah negara dengan penggunaan *smartphone* terlama di dunia pada tahun 2023 dengan 6,05 jam per hari. Sebuah survei yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menemukan bahwa remaja adalah mayoritas pengguna ponsel pintar di Indonesia (Whardany et al., 2024). Hasil survei yang dilakukan oleh lembaga survei *online Crowd DNA* terhadap 11.000 remaja berusia 13 hingga 24 tahun di 13 negara, termasuk Indonesia, menunjukkan bahwa 69% remaja Indonesia lebih suka menggunakan *smartphone* daripada menonton televisi. Angka ini sangat tinggi, mengingat rata-rata sekitar 60% remaja di seluruh dunia memiliki *smartphone* (Syafriani, 2021).

Pada tahun 2021, sekitar 167 juta individu di Indonesia, yang setara dengan 89% dari jumlah total penduduk, menggunakan perangkat ponsel pintar (Kemenkominfo, 2021 dalam Hanum, 2021). Jumlah pengguna ponsel pintar di seluruh dunia terus menunjukkan pertumbuhan setiap tahunnya, dengan laporan dari Databoks (2020) menyebutkan bahwa jumlah tersebut mencapai 3,2 miliar pada tahun 2019, dan naik menjadi 3,9 miliar pada tahun 2022. Dengan 73 juta pengguna *smartphone*, Indonesia menempati posisi keenam. Menurut Apriany (2021), waktu yang dianjurkan untuk menggunakan *smartphone* adalah sekitar 257 menit, yang setara dengan 4 jam 17 menit setiap harinya. Pada tahun 2021, sekitar 167 juta individu di Indonesia, yang setara dengan 89% dari jumlah total penduduk, menggunakan perangkat ponsel pintar (Kemenkominfo, 2021 dalam Hanum, 2021). Jumlah pengguna ponsel pintar di seluruh dunia terus menunjukkan pertumbuhan setiap tahunnya, dengan laporan dari Databoks(2020) menyebutkan bahwa jumlah tersebut mencapai 3,2 miliar pada tahun 2019, dan naik menjadi 3,9 miliar pada tahun 2022. Dengan 73 juta pengguna *smartphone*, Indonesia menempati posisi keenam. Menurut Apriany (2021), waktu yang dianjurkan untuk menggunakan *smartphone* adalah sekitar 257 menit, yang setara

dengan 4 jam 17 menit setiap harinya. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnayani pada tahun 2020 menemukan bahwa 50,6% siswa sekolah menengah atas menggunakan ponsel pintar mereka sebagai alat belajar selama dua hingga empat jam setiap hari selama akhir pekan. Sebaliknya, 42,5% siswa menghabiskan akhir pekan tanpa menghabiskan waktu di ponsel pintar mereka. Disebutkan juga bahwa selama akhir pekan, 54% responden menggunakan ponsel mereka selama lebih dari empat jam setiap hari. Sebuah penelitian mengenai penggunaan internet di Indonesia yang dilaksanakan dari 18 Desember 2023 hingga 19 Januari 2024 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa pada tahun 2021-2022, hampir seluruh individu berusia antara 13 hingga 18 tahun memanfaatkan *smartphone* untuk terhubung *internet* dengan angka mencapai 99,16%.

Penelitian tentang penggunaan *internet* berlangsung dari 18 Desember 2023 sampai 19 Januari 2024. Temuan menunjukkan bahwa kebanyakan remaja menggunakan *smartphone* setiap hari, dengan tingkat penggunaan *internet* sebesar 87,02%. Menurut Setiawan dan Yuliani (2021), kecanduan *smartphone* sangat memengaruhi emosional remaja; penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan kesehatan emosional mereka terganggu. Menurut Rini dkk, (2020) kecanduan *smartphone* dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti mata kering, sakit leher yang disebabkan oleh terlalu lama terpaku di layar, kurangnya perhatian terhadap kebersihan diri, gangguan tidur, dampak psikologis dan sosial, mengalami penurunan kemampuan mengingat, mengalami perasaan bahagia atau kegembiraan saat menggunakan *Internet*, menghabiskan terlalu banyak waktu di *internet*, ragu untuk bersosialisasi, dan merasa cemas dan sedih saat tidak dapat terhubung secara *online*.

Menurut Sari (2023) efek kecanduan *smartphone* dari segi secara fisik yaitu kecelakaan, dimana orang yang kecanduan *smartphone* selalu menggunakan *smartphone* mereka, bahkan saat mengemudi, yang merupakan faktor paling berisiko yang dapat menyebabkan kecelakaan saat mengemudi. Sebuah studi kasus menemukan bahwa sekitar 75% siswa Amerika menggunakan ponsel pintar saat mengemudi. Secara penyakit pada sistem muskuloskeletal yaitu sering membungkuk saat menggunakan *smartphone* dapat menyebabkan nyeri pada leher dan bahu karena membebani tulang belakang dan mengubah struktur dan posisi tulang. Segi gangguan penglihatan penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan mata kering, sakit kepala, dan penglihatan kabur. Segi radiasi elektromagnetik dimana *smartphone* dapat menghasilkan radiasi, meskipun hanya dalam frekuensi rendah. *World Health Organization* mengkategorikan radiasi *smartphone* sebagai "*human carcinogens*". Radiasi dari *smartphone* memungkinkan risiko tumor otak pada manusia, radiasi dari *smartphone* juga dapat berdampak buruk bagi kesehatan janin dalam kandungan. Segi hubungan sosial *smartphone* memungkinkan kita berbicara dengan siapa pun kapan pun dan di mana pun. Namun, jenis teknologi ini mengurangi interaksi pribadi, yang dapat menyebabkan perilaku yang tidak sehat, isolasi sosial, dan perasaan terasing. Seseorang yang sering menggunakan *smartphone* membutuhkan lebih sedikit waktu untuk berkomunikasi secara langsung, yang mengakibatkan peningkatan komunikasi *online* dan rasa malas untuk bertemu dengan orang baru secara pribadi. Segi kognitif, Wilmer, Sherman dan Chin (2017) menyatakan bahwa *smartphone* dapat memengaruhi pengetahuan dan daya ingat pengguna. Menurut Kaspersky Lab (2015) akses terus-menerus ke data di ponsel cerdas menyebabkan "amnesia digital", yang berarti orang tidak mau menyimpan data tersebut di otak mereka untuk waktu yang lama.

Penelitian yang dilakukan oleh Shinta dkk, (2020) di SMA Negeri 9 Pekanbaru dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kecenderungan untuk menjadi pelaku hingga 137 orang (54,8%) dan korban hingga 145 orang (58%). Dengan 233 responden (93,2%) yang melakukan *cyberstalking* dan 227 responden (90,8%) yang pernah

mengalaminya, *cyberstalking* adalah bentuk *cyberbullying* yang paling umum. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyalah gunakan *smartphone*. Berdasarkan latar belakang yang disajikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui "gambaran kecanduan *smartphone* pada remaja".

METODE

Jenis penelitian

Pada studi ini, peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Variabel yang diteliti adalah kecanduan penggunaan *smartphone* di kalangan remaja.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Pengumpulan data untuk penelitian ini dijadwalkan mulai pada bulan Januari 2025 di SMAN 9 Pekanbaru.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam studi ini mencakup semua remaja kelas XI di SMAN 9 Pekanbaru, dengan total 302 siswa yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu siswa yang belajar di kelas XI, memiliki *smartphone* pribadi, bersedia menjadi responden, dan menandatangani surat persetujuan. Selain itu, kriteria eksklusi mencakup siswa yang tidak hadir selama proses penelitian. Dalam penelitian ini, perhitungan menggunakan rumus Isaac dan Michael menghasilkan sampel sebanyak 54 remaja.

Pengumpulan Data

Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* yang pertama kali disusun oleh Kwon dan rekan-rekannya pada tahun 2013. Kuesioner ini disebarikan kepada responden yang diminta untuk mengisinya, dan peneliti telah melaksanakan uji validitas dan reabilitas terhadap kuesioner SAS-SV dengan melibatkan 30 siswa/siswi kelas XI.A1 di SMAN 9 Pekanbaru, yang menghasilkan nilai *r* hitung antara 0,535 hingga 0,742. Nilai *r* hitung tersebut lebih tinggi dari *r* tabel yaitu $> 0,361$, sehingga kuesioner ini dianggap valid. Uji reliabilitas kuesioner menunjukkan hasil sebesar 0,803, dengan nilai *Cronbach Alpha* yang melebihi 0,70, menjadikan kuesioner ini dapat diandalkan. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari Komite Etik Universitas Hang Tuah Pekanbaru dengan nomor surat 037/KEPK/UHTP/1/2025.

Analisis Data

Analisis univariat yang diterapkan dalam penelitian ini mengenai jenis kelamin, lama penggunaan *smartphone*, dan aktivitas terkait penggunaan *smartphone* disajikan melalui persentase dan distribusi frekuensi. Sementara itu, gambaran mengenai kecanduan *smartphone* ditampilkan dalam bentuk tendensi sentral.

HASIL

Hasil penelitian didapatkan hasil sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 32 dengan presentase 59,3%. Karakteristik responden table 1 dibawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Reponden Berdasarkan Jenis Kelamin di SMAN 9 Pekanbaru Tahun 2025

| Karakteristik | f | (%) |
|----------------------|------------|------------|
| Jenis kelamin | Laki- laki | 22 40,7 |
| | Perempuan | 32 59,3 |
| Total | 54 | 100 |

Berdasarkan tabel 1 diatas didapatkan hasil sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 32 dengan presentase 59,3%.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Smartphone di SMAN 9 Pekanbaru Tahun 2025

| Karakteristik | Durasi | f | (%) |
|------------------------------|---------|-----------|------------|
| Durasi Penggunaan Smartphone | 1-3 jam | 11 | 20,4 |
| | 3-5 jam | 9 | 16,7 |
| | 5-6 jam | 3 | 5,6 |
| | > 6 jam | 31 | 57,4 |
| Total | | 54 | 100 |

Tabel 2 menunjukkan hasil terbanyak dengan durasi penggunaan *smartphone* > 6 jam dengan presentase 57,4% sebanyak 31 responden.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Aktivitas Penggunaan Smartphone di SMAN 9 Pekanbaru Tahun 2025

| Karakteristik | | f | % |
|---------------------------------|--|-----------|------------|
| Aktivitas Penggunaan Smartphone | Social media | 8 | 14,8 |
| | Gaming | 3 | 5,6 |
| | Internet browsing, social media dan gaming | 26 | 48,1 |
| | Internet browsing dan social media | 17 | 31,5 |
| Total | | 54 | 100 |

Tabel 3 diatas didapatkan hasil aktivitas penggunaan *smartphone* terbanyak menggunakan *internet browsing*, *social media* dan *gaming* sebanyak 26 responden dengan presentase 48,1%.

Berdasarkan hasil penelitian 54 responden yang dilakukan di SMAN 9 Pekanbaru, didapatkan hasil uji normalitas gambaran kecanduan *smartphone* dengan nilai sig 0,200 nilai tersebut dinyatakan normal karena nilai normal uji normalitas yaitu *P value* (significan) > 0,05, selanjutnya gambaran tingkat kecanduan *smartphone* disajikan dalam tabel *tendency central* pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Gambaran Kecanduan Smartphone di SMAN 9 Pekanbaru Tahun 2025

| Variabel | Mean | Median | Standar Deviasi | Min -Max | Range |
|--------------------------------------|-------|--------|-----------------|----------|-------|
| Gambaran kecanduan <i>smartphone</i> | 28,80 | 29,00 | 6,187 | 14 - 44 | 30 |

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil dari gambaran kecanduan *smartphone* di SMAN 9 Pekanbaru yaitu mean (28,80) dengan nilai minimum (14), nilai maksimum (44) .

PEMBAHASAN

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan jenis kelamin yang paling banyak adalah perempuan, dengan jumlah responden mencapai 32 orang (59,3%). Hal ini disebabkan oleh proporsi siswa kelas X1 di SMAN 9 Pekanbaru yang didominasi oleh perempuan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024, populasi perempuan berusia 15-19 tahun di provinsi Riau diperkirakan mencapai sekitar 274. 542 ribu orang. Hal ini terjadi berdasarkan tujuan penggunaannya dimana pendapat Syafriani (2021) menyatakan bahwa laki-laki menggunakan *smartphone* lebih banyak untuk bermain *game*, melihat video, dan mendengarkan musik, sedangkan wanita menggunakan *smartphone* lebih banyak untuk berkomunikasi dan membangun hubungan sosial.

Hasil distribusi frekuensi durasi penggunaan *smartphone* pada penelitian ini yang tertinggi sebanyak 31 responden (57,4%) untuk penggunaan > 6 jam per hari. Hal ini melebihi durasi ideal yang dikemukakan oleh Apriany (2021) waktu terbaik untuk melakukan aktivitas dengan *smartphone* adalah 257 menit, atau sekitar 4 jam 17 menit, setiap hari. Hasil penelitian ini juga melebihi waktu ideal yang ditemukan oleh Anggi (2021), yang

menjelaskan bahwa waktu ideal remaja untuk melakukan aktivitas *online* atau bermain *smartphone* setiap hari adalah 257 menit, atau sekitar 4 jam 17 menit, setiap hari. Sejalan dengan penemuan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 bahwa remaja cenderung menghabiskan 4 hingga 8 jam per hari menggunakan *smartphone*.

Hasil distribusi frekuensi aktivitas penggunaan *smartphone* pada penelitian ini didapatkan hasil aktivitas penggunaan *smartphone* terbanyak di SMAN 9 Pekanbaru yaitu 26 responden (48,1%) menggunakan *smartphone* untuk *internet browsing*, *social media* dan *gaming*. Hal tersebut terjadi dikarenakan responden pada penelitian ini lebih banyak perempuan dimana telah dijelaskan pada studi Korea oleh Demirici (dalam Syafriani, 2021) menemukan bahwa siswa perempuan lebih rentan terhadap kecanduan *smartphone* daripada siswa laki-laki.

Berdasarkan hasil penelitian 54 responden yang dilakukan di SMAN 9 Pekanbaru didapatkan hasil kecanduan *smartphone* adalah 28,80 dengan rentang 10-60. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Kwon dkk, (2013) yang menyebutkan bahwa kecanduan *smartphone* lebih mungkin ditemukan pada remaja dibandingkan dengan orang dewasa. Sesuai dengan faktor *eksternal* yang disebutkan Lestari dan Sulian (2020) kecanduan *smartphone* disebabkan oleh media karena paparan media yang tinggi pada *handphone* dan berbagai fasilitasnya. Semakin banyak iklan *handphone* ditampilkan di media, semakin besar kemungkinan bahwa seseorang menjadi ketergantungan pada *handphone*. Selain itu, temuan penelitian Ahmad Rizal Mufti (2023) menunjukkan bahwa wanita memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang lebih tinggi dibandingkan pria karena tujuan penggunaannya. Sejalan dengan temuan Nabila (2020) tentang penyebab kecanduan *smartphone* yaitu faktor *eksternal*: berbagai media sosial yang sering digunakan di *smartphone* adalah *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Snapchat*, *Twitter*, *TikTok*, dan *YouTube* dapat menyebabkan kecanduan *smartphone*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah peneliti lakukan tentang gambaran kecanduan *smartphone* pada remaja di SMAN 9 Pekanbaru dengan jumlah sampel 54 responden didapatkan kesimpulan responden terbanyak berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini yaitu perempuan dengan presentase 59,3%. Remaja SMAN 9 Pekanbaru menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam dengan presentase 57,4%. Aktivitas penggunaan *smartphone* terbanyak dilakukan remaja di SMAN 9 Pekanbaru adalah *internet browsing*, *social media* dan *gaming* dengan presentase 48,1%. Hal ini terjadi karena para remaja memiliki tingkat pengendalian diri yang kurang sehingga mereka kesulitan mengatur waktu pemakaian *smartphone*. Dalam penelitian ini para remaja menggunakan *smartphone* untuk menjelajahi *internet browsing*, *social media* dan *gaming*. Disarankan agar remaja bisa mempelajari cara menegendalikan diri dalam penggunaan *smartphone*, sekaligus orang tua harus memahami bagaimana mencegah dan memberikan batasan dalam penggunaan *smartphone* bagi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriany, D., Iryan, D., & Mulyati, R. (2021). Intensity of gadget usage and sleep quality on teenager in senior high school: cross sectional study. *Risenologi*, 1a(September), 59-69. <https://www.ejurnal.kpmunj.org/index.php/risenologi/article/view/214>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). Survei penetrasi internet indonesia 2024.
- Databoks. (2020, Januari 20). Berapa jumlah pengguna smartphone dunia. Retrieved Juni 15, 2023.

- Fadhilah, L., Hayati, E. N., & Bashori, K. (2021). Nomophobia di Kalangan Remaja. *Jurnal Diversita*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.4487>.
- Hanum, Z. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. *Media Indonesia* (online). <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakansmartphone>
- Kwoon, M., Lee, J.-Y., Won, W.-Y., Park, J.-W., Min, J.-A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J.-H., & Kim, D.-J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *Plos One*, 8(2).
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1).
- Sari, I., Afriyanti, S., Oktarina, E. (2023). Kecanduan gadget dan efeknya pada konsentrasi belajar. Penerbit Adab.
- Sebayang, S. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri I Kecamatan Situluori. 1(2).
- Setiawan, F., & Yuliani, W. (2021). Literature review hubungan kecanduan smartphone dengan gangguan emosional remaja. *Borneo Student Research*, 3(1), 2021.
- Shinta Rahma Nata Sari, Fathra Annis Nauli, Wasisto Utomo. (2020). Gambaran Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Di Sman 9 Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*. 7(2), 1- 9.
- Siste et al, 2020. The Impact of Physical Distancing and Associated Factors Towards Internet Addiction Among Adults in Indonesia During COVID-19 Pandemic: A Nationwide Web-Based Study. *Front Psychiatry*
- Sumanto, D., & Nuraeni, D. (2020). Kontrol Sosial Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Dikalangan Remaja. *Prosiding seminar nasional*, 126–138.
- Syafriani, S. (2021). Perbedaan Smartphone Addiction Pada Remaja Laki-laki Dan Perempuan Di Kota Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Wardhany, T., Suroso, S., & Farid, M. (2024). The Relationship of Academic Stress, Self-Control, Social Exclusion with Smartphone Addiction in Junior High School Students. *Jurnal kesehatan komunitas (Journal of community health)*, 10(2), 399-412.