



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 6553-6563

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan dan Validasi Perilaku Kecanduan Media Sosial Pada Remaja

Nadia Khalishah Fitri^{1✉}, Mochamad Refa Mulya Dewa², Jelita Cahya Seruni³, Ferdy Muzammil⁴

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: 202110515113@mhs.ubharajaya.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penggunaan internet menjadi sarana utama untuk mengakses segala hal, Karena kemudahan mengakses segala hal menggunakan internet membuat penggunanya menghabiskan banyak waktu di media sosial, hal itu secara tidak langsung dapat mengakibatkan seseorang mengalami masalah kecanduan. Kecanduan media sosial banyak dialami oleh remaja dimana remaja rentan mengalami kecanduan media sosial hanya untuk mencapai kepuasan karena rasa khawatir akan ketinggalan informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengembangan dan validasi perilaku kecanduan media sosial pada remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 204 responden dari 340 siswa/i SMP Martia Bhakti Kota Bekasi yang terbagi menjadi 10 kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengambilan sampel *Cluster Sampling* menggunakan google form. Uji validitas dilakukan dengan metode corrected item to total correlation dan reliabilitas menggunakan metode cronbach's alpha dimana instrument penelitian dikatakan dapat diandalkan (reliabel) memiliki koefisien reliabilitas Alfa Cronbach's $> 0,60$. Berdasarkan hasil perhitungan instrument pada tabel 4, mendapatkan nilai $0,765 > 0,60$. Sehingga, dapat dikatakan bahwa instrument Scale Reliability Perilaku Kecanduan Media Sosial dinyatakan valid.

Kata Kunci : *Kecanduan, Media Sosial, Remaja, Digital*

Abstract

The use of the internet has become the primary means of accessing everything. Due to the ease of access provided by the internet, users tend to spend a significant amount of time on social media, which can indirectly lead to addiction problems. Social media addiction is commonly experienced by teenagers who are vulnerable to this issue as they seek satisfaction and fear missing out on information. The purpose of this study is to examine the development and validation of social media addiction behaviour among teenagers. The research method used is quantitative research. The population in this study consisted of 204 respondents from 340 students of Martia Bhakti Junior High School in Bekasi City, divided into 10 classes. Data collection was conducted using the Cluster Sampling technique with a Google Form. Validity tests were carried out using the corrected item-to-total correlation method, and reliability was tested using the Cronbach's alpha method. The research instrument is considered reliable with a Cronbach's alpha reliability coefficient greater than 0.60. Based on the calculation results in Table 4, the value obtained was $0.765 > 0.60$. Therefore, it can be concluded that the Social Media Addiction Behaviour Scale Reliability instrument is valid.

Keywords: *Addiction, Social Media, Teenagers, Digital*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan di era globalisasi saat ini sangatlah pesat. Salah satunya ialah pengetahuan yang mencakup di bidang teknologi informasi, dimana hal tersebut berkembang dengan sangat cepat hingga terjadi suatu fenomena modernisasi yang menyebabkan setiap individu dapat mengakses segala hal dengan sangat amat mudah melalui internet dari smartphonenya masing-masing. Internet sendiri merupakan hasil dari sebuah kemajuan ilmu pengetahuan di bidang teknologi yang dibuat dan terus dikembangkan oleh manusia. Kalangan remaja Indonesia saat ini menganggap bahwa kegiatan mengakses internet merupakan sebuah kegiatan yang sudah biasa terjadi atau bahkan menjadi kewajiban dalam keseharian agar tidak tertinggal informasi. Pengaksesan internet sendiri dapat berupa pencarian informasi di laman google, pengisi waktu luang dan mencari hiburan di media sosial seperti instagram atau tiktok, serta wadah komunikasi dengan sekitar. Pengguna internet di Indonesia khususnya di tahun 2024 sudah mencapai sekitar 221.563.479 juta pengguna. Yang mana mayoritas pengguna internet ini merupakan bagian dari Gen Z atau generasi milenial kelahiran 1997 - 2012 (APJII, 2023).

Penggunaan internet yang signifikan membuat setiap penggunanya merasa terlena dengan kemudahan yang disuguhkan. Salah satu kemudahan yang disuguhkan ialah hanya dengan menggunakan smartphone yang terhubung dengan internet membuat penggunanya dapat dengan mudah mengakses berbagai macam platform yang tersedia untuk mencari informasi seperti google maupun aplikasi untuk melakukan interaksi secara

online di media sosial. Media sosial merupakan sebuah platform yang dapat menghubungkan banyak individu untuk melakukan sebuah interaksi dalam satu alur waktu (Ardi & Sukmawati, 2019). Media sosial bersifat interaktif sehingga membuat penggunanya terhubung satu sama lain untuk sekedar bertukar informasi (Bosman & Zagenczyk, 2011).

Dengan kemudahan tersebut tak jarang banyak sekali individu yang terbuai akan hal itu dan menghabiskan banyak waktu di media sosial sampai bisa disebut sebagai fenomena kecanduan media sosial atau sebuah fenomena yang terjadi karena penggunanya merasa ketergantungan akan internet dan media sosial. Penggunaan media sosial sudah dianggap sebuah kebiasaan yang normal dilakukan setiap harinya yang mana jika terus dilakukan akan menjadikan individu tersebut merasa kecanduan yang dapat memberikan dampak buruk bagi kehidupannya (Andreassen & Pallesen, 2014). Kecanduan sendiri dapat dirasakan karena munculnya perasaan kosong ataupun gelisah pada individu saat tidak melakukan hal tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan pada individu usia 13 - 17 tahun di Amerika, peneliti menemukan 90% diantaranya merupakan sebuah pengguna media sosial dan 35% diantaranya merupakan seorang pengguna sosial yang sangat aktif atau secara berulang kali menggunakan media sosial dalam kesehariannya (Kircaburun, K, 2016).

Seorang remaja dapat dikatakan kecanduan saat mereka terlihat menggunakan banyak sekali waktu untuk senantiasa berinteraksi di media sosial hanya untuk sekedar mengejar perasaan puas yang ada di dalam dirinya (Fauziawati, 2015). Yang mana tentu saja hal tersebut merupakan sebuah realisasi dari sebagian dampak buruk yang diterima remaja saat mengalami kecanduan. Selain itu, media sosial juga dapat mengurangi kualitas pendidikan remaja dikarenakan kurangnya tanggung jawab terhadap kewajibannya sebagai pelajar yang menyebabkan dirinya mengalami keterlambatan dalam hal pemahaman pelajaran, serta munculnya perasaan malas untuk mengejar prestasi yang ada (Mim, Islam, & Paul, 2018) Dampak lain seperti penurunan moral seperti munculnya perilaku menyimpang serta pola interaksi seperti malas dan terkesan tidak tertarik untuk berinteraksi dengan orang sekitar yang terjadi pada remaja juga dapat disebabkan karena adanya intensitas penggunaan media sosial yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari seorang remaja (Ngafifi, 2016) Semua dampak negatif yang sering kali terjadi pada remaja dikarenakan remaja merupakan sebuah fase dimana individu tersebut mengalami masa transisi yang mana dalam selama masa transisi tersebut berlangsung, seorang remaja berusaha mencari identitas diri sehingga muncul sebuah kondisi kebingungan untuk menghadapi hal tersebut karena ketidakmampuannya dalam memilih ataupun mengontrol

kegiatan apa saja yang sekiranya dapat memberikan bantuan positif dalam proses pencarian identitas diri (Aprilia, Sriati & Hendrawati, 2020).

Salah satu penyebab terjadinya kecanduan media sosial adalah karena tingginya intensitas penggunaan media sosial dalam kehidupan individu sehari-hari sehingga membuat individu tersebut merasa khawatir akan tertinggal suatu berita besar karena tidak melihat media sosial (Fathadhika & Afriani, 2018). Seorang individu dapat dikatakan kecanduan jika individu tersebut menghabiskan waktu lebih dari 6 jam dalam sehari guna mengakses media sosial (Syamsoedin, Bidjuni & Wowiling, 2015). Dikarenakan seringnya aktivitas menggunakan media sosial dapat membuat individu merasakan perasaan tidak aman karena menjadikan postingan media sosial orang lain sebagai tolak ukur kehidupannya dan berakhir membandingkan unggahan tersebut dengan kehidupan nyata yang sedang dihadapinya. Yang mana hal tersebut dapat memunculkan rasa iri hati karena merasa kurang terhadap kehidupannya. Hal tersebut sesuai dengan hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan, yang mana hanya dengan melihat unggahan orang lain di media sosial dijadikan sebuah patokan dalam perbandingan tingkat sosial seseorang (Armalita & Helmi, 2018).

Selanjutnya, dampak negatif yang ditimbulkan karena adanya kecanduan media sosial adalah sedikitnya relasi sosial yang dimiliki seorang individu dalam satuan masyarakat. Hal ini dikarenakan adanya *phubbing* atau sebuah tindakan pengabaian yang dilakukan individu di lingkungan sosialnya karena lebih memilih untuk fokus bermain media sosial daripada melakukan interaksi secara langsung dengan orang sekitar (Alamudi, 2019). Selain itu, dalam hasil penelitian yang dilakukan (Kim et al., 2009) ditemukan penggunaan internet yang berlebihan disebabkan karena adanya perasaan kesepian yang dimiliki seorang individu. Hal ini disebabkan karena saat individu yang kesepian dan gagal berinteraksi sosial secara langsung dengan sekitarnya akan senantiasa menyalahkan diri sendiri dan merasa gagal karena memiliki keterampilan sosial yang kurang, sehingga hal tersebut menjadikannya seorang individu yang lebih memilih untuk melakukan aktivitas seperti interaksi dan meluapkan isi hatinya ke media sosial. Hal ini sesuai dengan pernyataan pendapat yang dicetuskan oleh Morahan-Martin dan Schumacher (dalam Zanah & Rahardjo, 2020) dimana sebuah kondisi kesepian yang dialami seorang individu membuat dirinya memilih untuk senantiasa mengakses media sosial dikarenakan adanya perasaan nyaman tanpa takut akan sebuah penilaian langsung yang akan diterimanya dalam pengutaraan perasaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat menjadi salah satu bentuk strategi dari *coping* untuk menghilangkan stress karena dapat membangun hubungan baik dengan orang lain hanya dengan melakukan aktivitas seperti bertukar cerita secara online.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet secara umum memiliki dua hal dasar dalam kriteria penilaian individu yang mengalami kecanduan, seperti penggunaan waktu dan faktor psikologis seperti pola pikir, emosi, dan perilaku. Dalam aspek waktu, seorang individu dapat dikatakan mengalami kecanduan internet seperti media sosial jika mengakses media sosial lebih dari 40 jam dalam rentang waktu seminggu (Hing Keung Ma, 2011). Dan dalam aspek psikologis ini berkaitan dengan kepandaian seorang individu dalam mengontrol dirinya dalam penggunaan media sosial, mengatur emosi agar tidak terlalu terbawa perasaan saat melihat suatu unggahan orang lain di media sosial, serta perilaku yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar guna meminimalisir munculnya kesalahpahaman dengan sekitar (Hing Keung Ma, 2011).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan saat ini adalah penelitian kuantitatif. Dimana kelompok yang dijadikan subjek penelitian merupakan siswa/i SMP Martia Bhakti Kota Bekasi dengan jumlah 340 siswa/i yang terbagi menjadi 10 kelas. Pengambilan data sampel dilakukan di SMP Martia Bhakti pada tanggal 8 Juni 2024 dengan jumlah responden sebanyak 204 siswa/i. Penelitian kali ini hanya menggunakan satu variabel yaitu Perilaku Kecanduan Media Sosial. Skala yang digunakan merupakan skala pengukuran SMAS-SF (Skala kecanduan media sosial - formulir siswa) yang dikembangkan oleh Şahin (2018) dengan kisaran reliabilitas sebesar 0,93 sehingga alat ukur tersebut dianggap reliabel yang kemudian peneliti modifikasi. Aspek yang dijadikan sebagai skala perilaku kecanduan media sosial pada penelitian kali ini mengikuti teori Şahin (2018). Adapun aspek yang digunakan variabel dalam penelitian kali ini antara lain, toleransi dunia maya, komunikasi dunia maya, masalah dunia maya, dan informasi dunia maya. Melalui aspek tersebut, peneliti berhasil menyusun dan memodifikasi aspek tersebut menjadi beberapa item dengan jumlah keseluruhan 20 item. Dengan demikian, hasil keseluruhan item berupa 15 item *favorable* dan 5 item *unfavorable* yang mewakili perilaku kecanduan media sosial.

Tabel 1. *Blueprint* Skala Perilaku Kecanduan Media Sosial

No	Dimensi	Aspek	Aitem		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	<i>Virtual Tolerance</i>	Membuang Waktu	1,2,4	3	4
2	<i>Virtual Communication</i>	Sosial	5,6,7,8	-	4
3	<i>Virtual Problem</i>	Kurang Inisiatif	9,11,12	10	4
4	<i>Virtual Information</i>	Kontrol Emosi	13,14,15	16	4

	Ketidakpedulian	19,20	17,18	4
Jumlah		15	5	20

Teknik Penelitian kali ini menggunakan teknik *Cluster Sampling* dengan teknik pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner/angket menggunakan aplikasi google form. Metode pengukuran skala yang digunakan merupakan model skala likert yang memiliki 5 opsi jawaban yang dapat dipilih oleh responden, lima opsi jawaban tersebut diantaranya SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), N (Netral), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Dalam memperhitungkan validitas dan reliabel dari instrumen yang digunakan pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode validasi - isi melalui pengujian *expert judgement* serta statistik CVR untuk menilai sejauh mana kelayakan item yang digunakan dalam suatu alat tes sebagai sampel dan domain yang akan diukur. Data yang digunakan dalam perhitungan CVR berasal dari hasil penilaian beberapa ahli di bidang tersebut yang disebut *Subject Matter Experts (SME)*. Setelah mengetahui jumlah SME yang memberikan penilaian E (*essential*) untuk masing- masing item, barulah CVR dapat dihitung. Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan pendekatan yang dilakukan dengan menggunakan satu bentuk tes dan digunakan hanya untuk sekali tes pada sekelompok subjek (*Single-Trial Administration*), serta perhitungan uji Alfa Cronbach yang dibantu dengan menggunakan sebuah aplikasi bernama JASP 0.16.3.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas
 - a. Uji *Content Validity*

Pada penelitian ini pengukuran *content validity* yang diperhitungkan adalah data yang diperoleh dari hasil penilaian sekelompok ahli yang sudah melalui uji kelayakan dengan pengujian *expert judgement*, yang mana keseluruhan item diuji kesesuaian antara indikator dengan aspek yang ada oleh para ahli yang memang berkompeten di bidangnya. Pemberian nilai pada aitem menggunakan CVR. CVR (*Content Validity Ratio*) merupakan salah satu pengujian validasi pada sebuah alat ukur. Nilai pada CVR berada pada antara -1 hingga 1 di setiap itemnya. Yang mana jika hasil nilai item pada CVR menunjukkan hasil lebih besar dari 0,00 berarti item tersebut masuk ke dalam kategori esensial atau sudah boleh digunakan dalam suatu alat ukur. Dengan kata lain semakin tinggi skor pada setiap itemnya menunjukkan validitas isi semakin baik. Berikut rumus yang telah ditentukan untuk menghitung CVR :

$$\text{CVR} : \frac{2N_e}{n} - 1$$

n

Menurut (Azwar, 2012), koefisien angka CVR diinterpretasikan antara -1,0 sampai dengan +1,00, yang mana semua aitem yang bernilai negatif dalam CVR harus dilakukan eliminasi aitem. Terdapat hasil perhitungan aitem yang telah dimodifikasi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Koefisien CVR Skala Perilaku Kecanduan Media Sosial

No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR
1	1	6	1	11	1	16	1
2	1	7	1	12	1	17	1
3	1	8	0,3	13	1	18	0,3
4	1	9	1	14	1	19	-0,3
5	1	10	-0,3	15	-0,3	20	1

Berdasarkan hasil penilaian CVR didapatkan aitem yang berkategori tidak layak berjumlah 3 aitem yaitu aitem 10, aitem 15, dan aitem 19. Kemudian aitem yang berkategori perlu perbaikan berjumlah 0 aitem. Sedangkan aitem yang berkategori lumayan layak berjumlah 2 aitem yaitu aitem 8 dan aitem 18. Terakhir, jumlah aitem yang berkategori sangat layak sekali berjumlah 15 aitem yaitu aitem 1, aitem 2, aitem 3, aitem 4, aitem 5, aitem 6, aitem 7, aitem 9, aitem 11, aitem 12, aitem 13, aitem 14, aitem 16, aitem 17, dan aitem 20.

Tabel.3 Blueprint Skala Perilaku Kecanduan Media Sosial Setelah Pengujian

No	Dimensi	Aspek	Aitem		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	<i>Virtual Tolerance</i>	Membuang Waktu	1,2,4	3	4
2	<i>Virtual Communication</i>	Sosial	5,6,7,8	-	4
3	<i>Virtual Problem</i>	Kurang Inisiatif	9,11,12	-	3
4	<i>Virtual Information</i>	Kontrol Emosi	13,14	16	3
		Ketidakpedulian	20	17,18	3
Jumlah			13	4	17

b. Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan dilakukan guna mengetahui apakah mahasiswa mampu menggunakan Bahasa materi dan tata letak buku ajar untuk memahami apa saja yang terdapat di dalamnya. Dalam uji keterbacaan, peneliti melakukan uji keterbacaan kepada

siswa/i SMP Martia Bhakti sebanyak 5 subjek dan diperoleh hasil bahwa subjek mampu membaca dan memahami semua kata yang terdapat dalam kuesioner tersebut.

2. Uji Reliabilitas

Menurut (Nursalam, 2003) reliabilitas merupakan suatu kesamaan hasil dari sebuah pengukuran suatu fakta atau kejadian nyata dalam hidup yang diukur berulang kali pada waktu yang berbeda. Atau dengan kata lain suatu pengukuran dapat dipercaya jika hasil yang ditunjukkan tetap konsisten sekalipun diukur terus sampai berulang kali dari waktu ke waktu. Menurut (Ghozali, 2018:45), uji reliabilitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengevaluasi kuesioner dengan indikator kontruk dan variable. Uji reliabilitas digunakan untuk melihat apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten selama pengukuran diulang. Hal ini dikarenakan suatu alat ukur dapat diandalkan atau dikatakan reliabel jika hasil yang diberikan alat tes tersebut memberikan hasil yang konstan meskipun diukur berulang kali. Pengujian reliabilitas pada setiap instrumen dipenelitian kali ini menggunakan uji Alfa Cronbach's. Berikut ini terdapat hasil uji reliabilitas konsistensi internal data terhadap sekelompok individu dengan item yang telah di modifikasi dan diukur menggunakan program JASP 0.16.3.0.

Tabel 4. Frequentist Scale Reliability Statistics

Estimate	Cronbach's α
Point estimate	0,765

(Ghozali, 2016) menyatakan bahwa instrument penelitian dikatakan dapat diandalkan (reliabel) memiliki koefisien reliabilitas Alfa Cronbach's $> 0,60$. Berdasarkan hasil perhitungan instrument pada tabel 4, mendapatkan nilai $0,765 > 0,60$. Sehingga, dapat dikatakan bahwa instrument *Scale Reliability* Perilaku Kecanduan Media Sosial dinyatakan valid.

SIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengembangan dan validasi perilaku kecanduan media sosial pada remaja siswa SMP Martia Bhakti Kota Bekasi dapat disimpulkan bahwa setelah diuji kelayakan item melalui *expert judgement* dan uji validitas dengan pemberian nilai melalui CVR, diketahui nilai item pada CVR menunjukkan hasil lebih besar dari 0,00 sehingga item tersebut dinyatakan essensial dan dilakukannya uji keterbacaan oleh 5 subjek dinyatakan bahwa subjek mampu membaca dan memahami isi kuisisioner tersebut. Sedangkan uji

reliabilitas menyatakan bahwa instrument *scale reliability* perilaku kecanduan media sosial dinyatakan valid dengan nilai $0,765 > 0,60$ dan instrument penelitian ini dikatakan dapat diandalkan.

SARAN

Saran untuk penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menemukan variabel lain dengan judul yang sama dan memasukan lebih banyak subjek serta memperhatikan beberapa kriteria lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreassen, Cecilie, & Pallesen, Stale. (2014). Social Network Site Addiction - An Overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4053–4061. <https://doi.org/10.2174/13816128113199990616>
- APJII. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. Retrieved From <https://dataindonesia.id/internet/detail%0A/remaja-paling-banyak-gunakan-%0Ainternet-di-indonesia-pada-2022>
- Aprilia, Rizki, Sriati, Aat, & Hendrawati, Sri. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Journal Of Nursing Care*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i1.26928>
- Ardi, Zadrian, & Sukmawati, Indah. (2019). The Contribution Of Social Media And Mobile Application To Individual Subjective Well-Being In Counseling Perspective. *Journal Of Counseling And Educational Technology*, 2(1), 33. <https://doi.org/10.32698/0571>
- Armalita, Rani, & Helmi, Avin Fadilla. (2018). Iri Di Situs Jejaring Sosial: Studi Tentang Teori Deservingness. *Jurnal Psikologi*, 45(3), 218. <https://doi.org/10.22146/jpsi.33313>
- Bosman, Lisa, & Zagenczyk, Tom. (2011). Revitalize Your Teaching: Creative Approaches To Applying Social Media In The Classroom. In *Social Media Tools And Platforms In Learning Environments* (Pp. 3–15). https://doi.org/10.1007/978-3-642-20392-3_1
- Fathadhika, Sarentya, & Afriani, -. (2018). Social Media Engagement Sebagai Mediator Antara Fear Of Missing Out Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Journal Of Psychological Science And Profession*, 2(3), 208. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v2i3.18741>
- Fauziawati, Wieke. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 115. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4483>

- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate SPSS 23* (Edisi 8). Retrieved From https://www.researchgate.net/publication/301199668_Aplikasi_Analisis_Multivariate_SPSS_23
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (9th Ed)* (Edisi 9; https://openlibrary.org/people/Silvia_Dhie, Ed.). Retrieved From [https://openlibrary.org/books/OL38628194M/Aplikasi_Analisis_Multivariate_Dengan_Program_IBM_SPSS_25_\(9th_Ed\)#Related-Work-Carousel](https://openlibrary.org/books/OL38628194M/Aplikasi_Analisis_Multivariate_Dengan_Program_IBM_SPSS_25_(9th_Ed)#Related-Work-Carousel)
- Kağan Kircaburun. (2016). Self-Esteem, Daily Internet Use And Social Media Addiction As Predictors Of Depression Among Turkish Adolescents. *Journal Of Education And Practice*, Vol.7 ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online), No.24. Retrieved From <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1112856.pdf>
- Kim, Junghyun, Larose, Robert, & Peng, Wei. (2009). Loneliness As The Cause And The Effect Of Problematic Internet Use: The Relationship Between Internet Use And Psychological Well-Being. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(4), 451–455. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0327>
- Ma, Hing Keung. (2011). Internet Addiction And Antisocial Internet Behavior Of Adolescents. *The Scientific World Journal*, 11, 2187–2196. <https://doi.org/10.1100/2011/308631>
- Mim, Faijun Nahar, Islam, Mohammad Ashraf, & Paul, Gowranga Kumar. (2018). Impact Of The Use Of Social Media On Students' Academic Performance And Behavior Change. *International Journal Of Statistics And Applied Mathematics*, 3(1), 299–302. Retrieved From <https://www.mathsjournal.com/pdf/2018/vol3issue1/partd/3-1-29-778.pdf>
- Ngafifi, Muhamad. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nursalam. (2003). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pedoman Skripsi, Tesis Dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Retrieved From <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=33776>
- Şahin, Cengiz. (2018). Social Media Addiction Scale - Student Form: The Reliability And Validity Study. *TOJET: The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 17(1), 169–182.
- Suryaatmaja. (2020). Metadata, Citation And Similar Papers At Core.Ac.Uk 4. , 5(December), 118–138.
- Syamsoedin, Wydia Khristanty Putri, Bidjuni, Hendro, & Wowiling, Ferdinand. (2015). Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (E-Kp)*, 3, 1–10.

Zanah, Firda Nur, & Rahardjo, Wahyu. (2020). Peran Kesenangan Dan Fear Of Missing Out Terhadap Kecanduan Media Sosial: Analisis Regresi Pada Mahasiswa. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(2), 286–301. <https://doi.org/10.30996/Persona.V9i2.3386>