

**ANALISIS *NOMOPHOBIA* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SDN 2 KALIWEDI KIDUL**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Eva Riska Riyanti

34301900028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

ANALISIS *NOMOPHOBIA* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SDN 2 KALIWEDI KIDUL

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Eva Riska Riyanti

34301900028

Menyetujui untuk diajukan pada ujian skripsi

Pembimbing I



Sari Yustiana, S.Pd, M.Pd
NIK 211316029

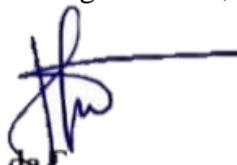
Pembimbing II



Yunita Sari, S.Pd., M.Pd
NIK 211315025

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr.Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS NOMOPHOBIA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SDN 2 KALIWEDI KIDUL**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Eva Riska Riyanti

34301900028

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 7 Maret 2023, dan dinyatakan layak dan memenuhi syarat untuk dilaksanakan penelitian

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua penguji : Nuhyal Ulia, S.P.d., M.Pd

NIK 211315026

Penguji 1 : Dr. Muhammadiyah Afandi , S.Pd., M.Pd. M.H (

NIK 211313013

Penguji 2 : Yunita Sari ,S.Pd., M.Pd

NIK 211315025

Penguji 3 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd

NIK 211316029

UNISSULA

Semarang, 9 Maret 2023

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan,

Dr. Burahmat, S.Pd., M.P.d

NIK 2113112011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Eva Riska Riyanti

NIM : 34301900028

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Analisis *Nomophobia* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar yang sudah saya peroleh.

Semarang, 10 Maret 2023
Yang membuat pernyataan,



Eva Riska Riyanti
NIM 34301900028

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan”

(Q.S 55:13)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan pada diri mereka”

(Q.S 13:11)

“Berusahalah semampumu walaupun kau tak mampu”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur saya kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat dan rahmatnya penulis bisa menjadi pribadi yang lebih baik lagi baik dari segi ilmu, perkataan maupun perbuatan. Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini dapat menjadi langkah awal bagi saya untuk lebih bersemangat untuk menebar kebaikan dan juga ilmu yang telah didapat serta meraih impian di masa depan.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk :

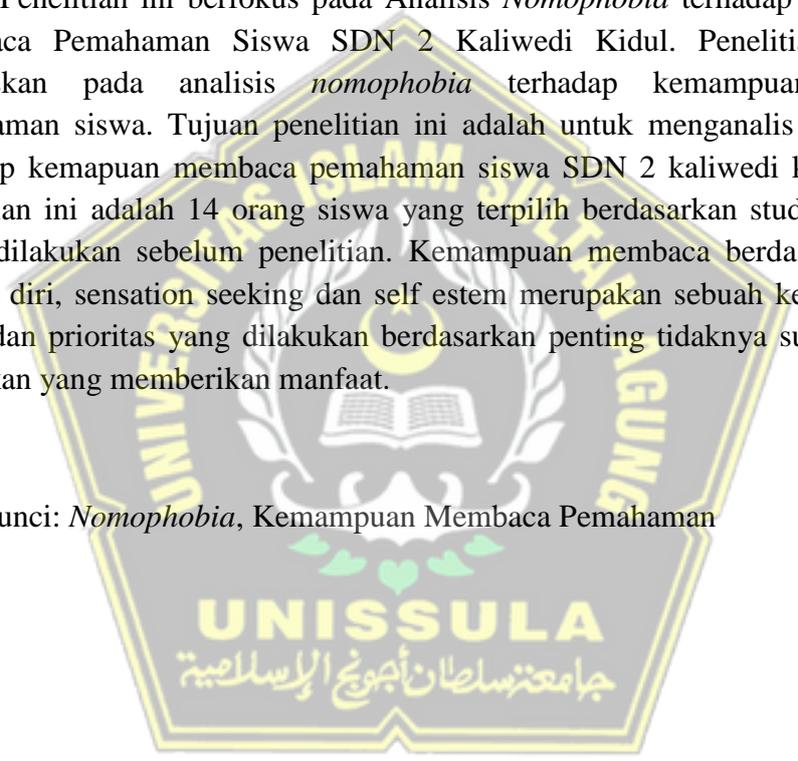
1. Kedua orang tua saya dan kakak saya, Bapak Akhmad, Ibu Yanti dan Kholifah, terima kasih atas semua kasih sayang, doa yang tak pernah berhenti, dan dukungan yang telah diberikan agar saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Eva Riska Riyanti. 2023. Analisis *Nomophobia* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Sari Yustiana, M.Pd., Pembimbing II: Yunita Sari, M.Pd.

Penelitian ini berfokus pada Analisis *Nomophobia* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul. Penelitian ini lebih difokuskan pada analisis *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa SDN 2 kaliwedi kidul. Subjek penelitian ini adalah 14 orang siswa yang terpilih berdasarkan study awal yang sudah dilakukan sebelum penelitian. Kemampuan membaca berdasarkan aspek kontrol diri, sensation seeking dan self esteem merupakan sebuah kesadaran diri, minat dan prioritas yang dilakukan berdasarkan penting tidaknya suatu kegiatan dilakukan yang memberikan manfaat.

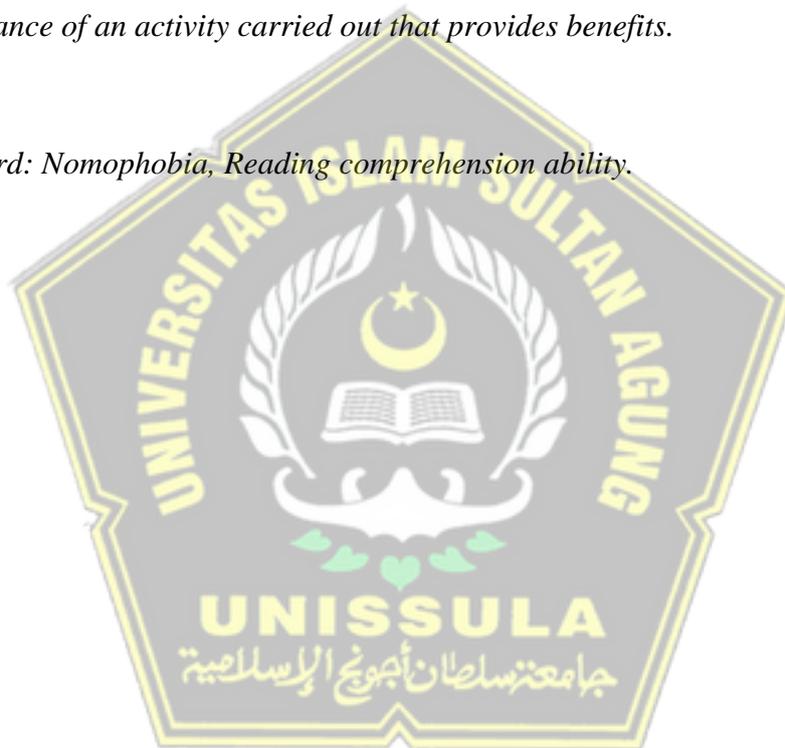
Kata Kunci: *Nomophobia*, Kemampuan Membaca Pemahaman



ABSTRACT

This research focuses on analyzing nomophobia on students' reading comprehension ability at SDN 2 Kaliwedi Kidul. This research is more focused on analyzing nomophobia on students' reading comprehension ability. The purpose of this study was to analyze nomophobia on reading comprehension ability of SDN 2 kaliwedi kidul students. The subjects of this study were 14 students who were selected based on the initial study that had been conducted before the research. Reading ability based on aspects of self-control, sensation seeking and self esteem is a self-awareness, interest and priorities carried out based on the importance of an activity carried out that provides benefits.

Keyword: Nomophobia, Reading comprehension ability.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji marilah kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan rahmat-Nya. Sholawat serta salam tidak lupa kita haturkan kepada beliau nabi besar Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya dihari akhir nanti.

Berkat karunia dan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis *Nomophobia* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul”. Penulis juga telah banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari beberapa pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Turahmat, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ilam Sultan Agung.
2. Dr. Rida Fironika Kusuma Dewi, M.Pd, selaku Ketua Program Studi S1 PGSD.
3. Sari Yustiana, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyusun skripsi.
4. Yunita Sari, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyusun skripsi.
5. Kepala Sekolah dan Guru-guru SDN 2 Kaliwedi Kidul yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan membantu dalam pengumpulan data.
6. Siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul yang telah bersedia untuk menjadi subjek dalam penelitian.
7. Teman-teman S1 PGSD UNISSULA angkatan 2019 yang senantiasa memberikan semangat dan doa.
8. Kedua orang tua saya Bapak Akhmad dan Ibu Yanti serta kakak saya Kholifah yang selalu memberikan dukungan, doa dan materi.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap dan berdoa kepada Allah SWT agar semua kebaikan dan bantuan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda. Penulis juga menerima kritik dan saran yang dapat membangun kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Semarang, 2023

Penulis,

Eva Riska Riyanti
NIM. 34301900028



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Tempat Penelitian	33
C. Sumber Data Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data	37
G. Pengujian Keabsahan Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
BAB V PENUTUP.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	70
A. Instrumen Angket	70
B. Instrumen Observasi	73
D. Hasil Angket Nomophobia	76
E. Rekapitulasi Hasil Angket Nomophobia	77
F. Lampiran Angket Nomophobia	78
G. Lampiran Observasi.....	98
H. Lampiran Angket Validasi.....	108
I. Dokumentasi.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Kisi-kisi Instrumen angket kecanduan <i>handphone</i>	36
Tabel 3. 2. Kisi-kisi instrumen observasi kemampuan membaca pemahaman.....	36



DAFTAR GAMBAR

Figure 1. Pengisian Angket.....	112
Figure 2. Siswa membaca teks.....	112



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, teknologi revolusi industri era 4.0 telah berkembang sangat pesat, begitu juga dengan ilmu teknologi yang dapat dirasakan saat ini. Salah satu teknologi yang sering digunakan adalah *handphone*. *Handphone* merupakan alat komunikasi yang *simple* dengan berbagai fungsi didalamnya yang dapat dimanfaatkan oleh banyak orang, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Ketergantuan yang dialami oleh seseorang terhadap *handphone* menyebabkan mereka tidak bisa terlepas dari *handphone* Sunita dan Mayasari (2018).

Penggunaan *handphone* pada anak usia dibawah umur atau anak usia sekolah dasar semakin meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout, mengatakan bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *handphone* pada anak yaitu sekitar 38% pada tahun 2011. Pada tahun 2013 terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sekitar 72% pengguna *handphone* adalah anak-anak Anggraeni (2019). Dari 106 juga pengguna aktif media sosia, sebanyak 77% pengguna internet mengakses media sosial setidaknya 3 jam 16 menit yang diakses melalui *handphone*, komputer dan tablet. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh *we are social and statista* (2017), pengguna aktif media sosial lebih banyak menggunakan *handphone* jika dipersenkan akan mencapai sebanyak

62%, sedangkan pengguna aktif media sosial yang menggunakan komputer sebanyak 16% dan yang menggunakan tablet hanya sebesar 6%.

Beberapa aplikasi permainan dan media sosial seperti *tiktok* dan *whatsapp* yang sangat mudah diakses mulai dari orang dewasa, remaja hingga anak-anak. Hal ini sejalan dengan koneksi internet yang semakin cepat dan mudah serta perkembangan teknologi *handphone* yang semakin maju dan harganya yang terjangkau. Penggunaan *handphone* sendiri lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama covid-19 merajalela di Indonesia. Dengan bantuan *handphone*, guru-guru masih tetap bisa melaksanakan tugasnya sebagai guru yaitu mengajar walaupun bukan di kelas atau dengan kata lain mengajar dengan jarak jauh (pembelajaran jarak jauh). Guru bisa memanfaatkan penggunaan *handphone* dengan baik untuk mengirimkan materi pembelajaran, meminta siswa untuk mengumpulkan tugas melalui berbagai platform seperti *google classroom*, *whatsapp*, *google form* dan lain-lain.

Dampak positif dari adanya kebijakan pembelajaran jarak jauh adalah agar proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Tetapi hal ini tidak dapat menutup kemungkinan bahwa akan menimbulkan dampak negatif. Hal ini dikarenakan siswa tidak hanya menggunakan *handphone* nya untuk belajar melainkan siswa juga akan menggunakannya untuk bermain *game*. Aplikasi *game online* atau *game offline* biasanya memiliki berbagai *level* dengan tingkat kesulitan yang beragam yang dapat menjadikan sebuah tantangan bagi para pemainnya. Aplikasi *game* tersebut juga dapat memberikan sebuah *rewards* kepada para pemainnya jika mampu menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Dengan demikian, hal ini dapat membuat siswa menjadi kecanduan akan *handphone*.

Kecanduan adalah sebuah istilah yang menggambarkan bahwa seseorang memiliki ketergantungan terhadap sesuatu. Kecanduan *handphone* adalah penggunaan sesuatu yang melewati ambang batas yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, mampu menimbulkan rasa senang, terobsesi, dan mudah marah jika terganggu Rini dan Huriah (2020). Penggunaan *handphone* yang berlebihan akan berdampak pada terganggunya pertumbuhan otak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif dan radiasi emisi. Selain itu ada juga efek negatif yang dapat dialami oleh seseorang jika terlalu sering memainkan ponselnya seperti: aktifitas fisik akan menjadi berkurang, kesulitan untuk mengendalikan emosi, seseorang tersebut akan tumbuh menjadi pribadi yang egois dan sulit bergaul dengan teman-temannya, perkembangan otaknya menjadi tidak seimbang, perkembangan bahasa pada anak-anak akan menjadi terhambat, dan sering menahan lapar, haus serta keinginan untuk buang air yang dapat mengganggu sistem pencernaan.

Berdasarkan pemaparan artikel di news.detik.com (2018) terdapat 2 orang pelajar yang masing-masing duduk dibangku sekolah SMP dan SMA yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *handphone*. Salah satu diantaranya tidak mau bersekolah selama beberapa bulan karena orang tuanya tidak mengizinkannya bermain *handphone* dan sering membenturkan kepalanya ketembok jika orang tuanya tidak memberikannya *handphone*. Berdasarkan hasil psikotestnya 2 pelajar ini mendeskripsikan diri mereka sebagai pembunuh dan

membenci kedua orangtuanya karena mereka menganggap bahwa orang tua mereka sebagai penghalang mereka untuk bermain *handphone*.

Kecanduan *handphone* biasanya disebut juga dengan istilah *nomophobia*. *Nomophobia* atau *no-mobile phone* adalah salah satu penyakit psikologis yang dialami oleh seseorang jika terlalu sering memainkan *handphone*. Menurut Muyana dan Widyastuti (2017), *nomophobia* adalah suatu rasa kecemasan dan ketakutan yang dialami oleh seseorang ketika tidak membawa *handphone*, kehabisan baterai *handphone*, tidak dapat terhubung dengan internet, kehabisan paket internet dan lain-lain.

Seseorang yang memiliki kecanduan terhadap *handphone* dengan berbagai aplikasi game atau media sosial seperti *tiktok* dan *whatsapp* dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang dialaminya. Menurut Arjadi (2015), seseorang yang memiliki kecanduan setidaknya memiliki 5 gejala dari seluruh gejala-gejala yang menunjukkan kecanduan. Salah satunya adalah rasa cemas, gelisah dan tidak tenang.

Penggunaan *handphone* lebih dari dua jam dengan jangka waktu yang lama, dan penggunaannya lebih banyak digunakan untuk bermain *game* akan menyebabkan kelelahan pada mata dan alat gerak motorik. Selain itu, anak juga akan mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi, tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan berdampak fatal jika seorang anak tidak tahu dan tidak mengerti cara untuk beretika dalam bersosialisasi. Seorang anak yang banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *handphone* akan mengakibatkan

melemahnya aktivitas dan kemampuan membaca dan menulisnya serta melemahnya optimalisasi kinerja otak.

Kemampuan membaca adalah suatu hal wajib yang harus dimiliki oleh anak usia jenjang sekolah dasar. Membaca adalah suatu aktivitas yang berproses untuk mengucapkan atau melafalkan kata, mendapatkan dan menyampaikan pesan yang terdapat di dalamnya dengan menggunakan banyak indera, seperti indera penglihatan dan pendengaran Harianto (2020). Sedangkan kemampuan membaca pemahaman adalah kesiapan seseorang dalam mendalami suatu makna kata, kalimat dan isi dari bacaan Laily (2014). Membaca pemahaman adalah suatu aktivitas untuk mendapatkan banyak informasi, pesan, pengetahuan, dan pemahaman secara mendalam terhadap suatu teks bacaan, baik arti setiap katanya ataupun setiap kalimatnya Budiarti dan Haryanto (2016). Kemampuan membaca sangat erat kaitannya dengan kinerja otak.

Kinerja otak adalah hasil kerja yang dicapai oleh otak dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Jika kinerja otak terganggu maka akan menyebabkan beberapa masalah seperti, sulit untuk berkonsentrasi, melemahnya kemampuan untuk membaca dan menurunnya kinerja seorang anak untuk belajar sehingga tidak mampu untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Menurunnya kinerja otak dapat disebabkan karena terpapar oleh radiasi *gadget* yang terlalu lama dipakai untuk jangka waktu yang cukup lama. Sehingga akan berdampak buruk jika dilakukan terus-menerus.

Berdasarkan hasil study awal yang diambil dengan angket, telah dilakukan sebelumnya di SDN 2 Kaliwedi Kidul, didapat bahwa adanya siswa yang mengalami *nomophobia* berat sebanyak 2 orang, *nomophobia* sedang sebanyak 12 orang, *nomophobia* ringan sebanyak 17 orang dan tidak mengalami *nomophobia* sebanyak 11 orang serta hasil angket yang tidak dapat digunakan sebanyak 21 orang dengan tingkatan *nomophobia* yang berbeda-beda. Angket ini telah dibagikan kepada seluruh siswa kelas 1 sampai kelas 6 yang berjumlah 63 siswa.

Berdasarkan permamaran masalah diatas penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul.

B. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa SDN 2 kaliwedi kidul.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah analisis *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa SDN 2 kaliwedi kidul?.

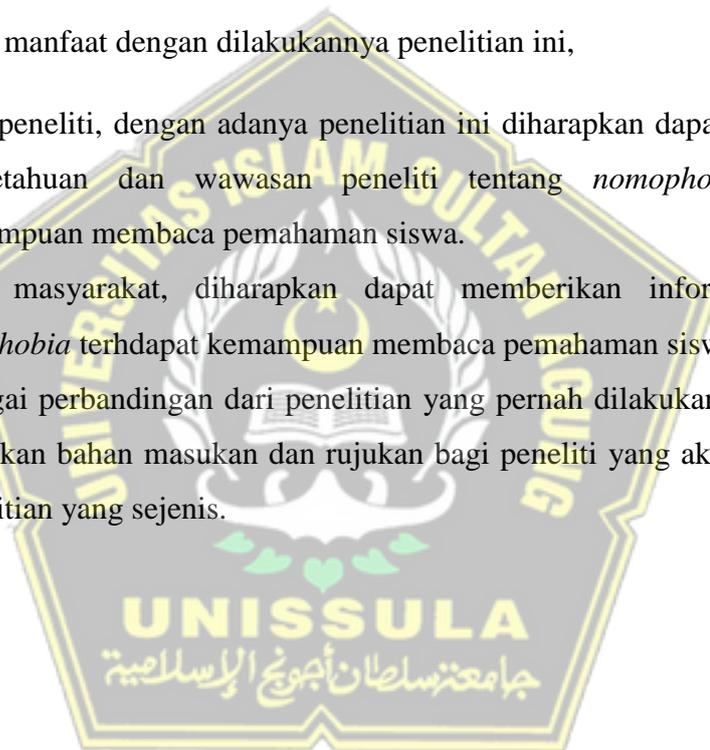
D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa SDN 2 kaliwedi kidul.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini,

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan peneliti tentang *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.
- b. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan informasi tentang *nomophobia* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.
- c. Sebagai perbandingan dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, dijadikan bahan masukan dan rujukan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang sejenis.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Handphone*

a. Pengertian *Handphone*

Handphone adalah alat komunikasi dua arah yang memiliki banyak manfaat. *Handphone* adalah wujud dari kemajuan teknologi yang tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dua arah atau lebih. Kecanggihan yang dimiliki oleh *handphone* dapat memberikan banyak manfaat seperti menginstal dan menggunakan aplikasi *game*, media sosial seperti *whatsapp*, *tiktok*, *instagram* dan lain-lain Putra dkk (2021). Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Rustanto dan Fatimatuzzahro (2022) mengungkapkan bahwa *handphone* adalah sebuah telepon elektronik yang memiliki fungsi yang sama seperti telepon tradisional pada umumnya, namun tidak memiliki sambungan kabel, sehingga telepon elektronik ini dapat dibawa kemana saja. Hal ini juga selaras dengan pendapat Lestari dan Yarmi (2017) yang mengungkapkan bahwa *handphone* adalah sebuah perangkat elektrotik yang memanfaatkan jaringan GPRS, EDGE, 3G/4G dan HSDPA dengan berbagai fasilitas didalamnya.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *handphone* adalah sebuah alat elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi dua arah

atau lebih dengan memanfaatkan beberapa jaringan seperti GPRS, EDGE, 3G/4G dan HSDPA, mudah untuk dibawa kema-mana dan berbagai fasilitas yang dapat memberikan manfaat.

b. Perkembangan Handphone

Seiring berkembangnya zaman, teknologi komunikasi juga mengalami banyak perubahan, salah satunya dengan adanya teknologi telepon yang dapat digunakan untuk komunikasi jarak jauh. Telepon genggam pertama kali dibuat oleh Cooper dan teman-temannya yang merupakan karyawan Motorola pada tahun 1973. Telepon genggam yang berhasil mereka buat bobotnya sekitar dua kilogram. Nasrudin (2016:3). Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Octavianus (2021) menyatakan bahwa, tidak seperti pada tahun sebelumnya, untuk saat ini *handphone* dirancang dengan ukuran yang kecil agar mudah dibawa kemana-mana.

Berkembangnya sistem teknologi dan informasi yang begitu cepat membuat banyak orang berlomba-lomba untuk membuat sebuah temuan baru yang lebih canggih. Menurut Kogoya (2015), saat ini Indonesia mempunyai dua jaringan nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CMDA (*Code Division Multiple Access*) yang biasanya digunakan sebagai jaringan pada *handphone*. Berbeda dengan pendapat sebelumnya Badriah (2017) menjelaskan, pada saat ini *handphone* dibuat dengan berbagai tawaran fitur kecanggihannya. Tidak hanya sebagai media komunikasi telepon dan pesan

singkat, namun juga dapat memotret, merekam, *video call*, menjelajah dunia internet, mendengarkan radio dan menonton televisi.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *handphone* mengalami banyak perubahan seiring dengan berjalannya waktu, mulai dari ukurannya bobotnya, jaringan yang digunakan hingga fitur-fitur canggih yang ada didalamnya dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

c. Dampak Positif *Handphone*

Penggunaan *handphone* di lingkungan anak-anak sebenarnya dapat membawa dampak positif bagi mereka. Menurut Siti dan Nurizzati (2018) siswa akan dengan mudah mengerjakan tugas sekolahnya dengan mencari materi tambahan yang tidak diajarkan gurunya melalui internet. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Nisa dan Supriyanto (2017) bahwa, *handphone* dapat memberikan kemudahan kepada seseorang untuk mengakses layanan informasi secara luas. Selain itu *handphone* juga memudahkan seseorang untuk melakukan komunikasi dengan teman ataupun keluarga. Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Nurlaela dan Ibsik (2017) meyakini bahwa, ketika anak-anak diberi *handphone* biasanya mereka akan bermain *game online*. Bermain *game online* memiliki dampak positif seperti; dapat membuat seseorang menjadi pintar, dapat meningkatkan konsentrasi seseorang, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita, dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan melihat *video game*, dan menumbuhkan interaksi sosial.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, *handphone* memiliki dampak positif diantaranya dapat memudahkan untuk mencari materi tambahan, menyelesaikan tugas, melakukan komunikasi hingga bermain *game* yang dapat meningkatkan kemampuan kinerja otak dan interaksi sosial.

d. Dampak Negatif *Handphone*

Penggunaan *handphone* yang terlalu berlebihan akan berdampak buruk bagi penggunanya. Junaedi dkk (2021) berpendapat bahwa *handphone* memiliki dampak buruk karena *handphone* memiliki akses privasi, sifat pasti dan jangkauan yang luas; dapat menimbulkan gangguan tidur karena biasanya seseorang akan menyimpan *handphonenya* di samping tempat tidurnya; *handphone* dapat menimbulkan rasa cemas bagi penggunanya yang selalu melakukan *chatting* atau menjelajah di dunia maya kapan saja dan dimana saja; *handphone* dapat melemahkan daya konsentrasi otak sehingga tidak dapat memahami informasi dengan baik atau dapat menjadikan seseorang menjadi kurang fokus saat melakukan beberapa kegiatan dalam waktu yang bersamaan; *handphone* juga dapat memicu gaya hidup yang boros, hal ini dikarenakan untuk dapat berkomunikasi atau mengakses informasi *handphone* membutuhkan biaya agar tetap dapat terkoneksi dengan internet.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya Wijaya dan Nugroho (2021) menyatakan bahwa, dampak negatif yang diakibatkan oleh *handphone* dapat berawal dari kebiasaan orang tua yang ingin aktivitasnya tidak diganggu oleh anaknya, sehingga mereka akan memberikan *handphone* kepada anak mereka,

agar anaknya dapat tenang dan tidak mengganggu. Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Rusmianto dan Putra (2020) bahwa, tidak sedikit dari mereka atau orang tua menganggap bahwa *handphone* adalah pengasuh untuk anaknya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, dampak negatif yang didapat dari *handphone* bisa berawal dari orang tua yang memberikan anaknya *handphone* agar tidak mengganggu pekerjaannya. Selain itu dampak negatif *handphone* dapat merusak kemampuan otak, perilaku dan kebiasaan seseorang serta pola tidur yang berubah.

2. Kecanduan

a. Pengertian

Istilah kecanduan biasanya digunakan untuk menggambarkan seseorang pengguna obat-obatan dan alkohol. Kecanduan adalah sesuatu kegiatan yang dianggap menyenangkan dan dilakukan secara berlebihan hingga melupakan kegiatan yang lainnya Suplig (2017). Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Sinaga (2021) kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi dengan hilangnya kontrol dan melakukannya secara terus menerus disetiap kesempatan hingga berulang kali setidaknya lima kali atau lebih dalam sehari. Berbeda dengan pendapat sebelumnya Wise dan Robble (2020) berpendapat bahwa kecanduan adalah suatu kebiasaan yang dipaksakan dengan menginginkan sebuah imbalan atas apa yang telah mereka lakukan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan memaksakan diri untuk melakukannya

hingga memunculkan rasa senang dan tidak dapat mengontrol diri untuk menghentikan kegiatan tersebut.

b. Ciri-ciri Kecanduan

Seseorang yang memiliki kecanduan terhadap *handphone* dengan berbagai aplikasi game atau media sosial seperti *tiktok* dan *whatsapp* dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang dialaminya. Menurut Herman (2019), secara umum seseorang yang kecanduan memiliki ciri khas utama dari kecanduan yaitu ketergantungan, memiliki keinginan kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, adakalanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu akan merasa tidak nyaman dan stress ketika perilakunya ditunda atau dihentikan serta dilakukan terus-menerus. Tidak berbeda jauh dengan pendapat sebelumnya menurut Arjadi (2015), seseorang yang memiliki kecanduan setidaknya memiliki 5 gejala dari seluruh gejala-gejala yang menunjukkan kecanduan sebagai berikut:

- 1) Pikirannya akan terus fokus pada aplikasi *game* atau media sosial;
- 2) Merasa cemas, gelisah, tidak tenang dan sedih jika tidak bermain *game* atau melihat media sosial;
- 3) Memiliki keinginan untuk menambah waktu permainan;
- 4) Tidak mampu mengendalikan keinginan untuk bermain *game* atau melihat media sosial;
- 5) Kehilangan minat untuk melakukan kegiatan lain;

- 6) Tetap bermain *game* walaupun sudah mengetahui memiliki masalah dengan kebiasaan tersebut;
- 7) Berbohong terkait dengan durasi permainan atau melihat media sosial;
- 8) Hubungan dengan orang lain akan terabaikan atau dengan kata lain tidak peduli dengan keadaan sekitar.

Gejala-gejala diatas sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat sebelumnya Assari (2021) juga berpendapat bahwa seseorang yang kecanduan *handphone* biasanya akan menggunakan *handphonenya* dengan cara yang tidak wajar hingga mengganggu aktivitas sehari-hari, membuat seseorang menarik diri dari lingkungan dan lebih memilih bermain dengan *handphone* daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Kosasih dkk (2022), ciri yang dapat dilihat lainnya adalah kualitas tidur seseorang yang mengalami gangguan atau jam tidur yang bergeser sehingga kesulitan untuk bangun pagi.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki ciri-ciri kecanduan dapat dilihat dari perilakunya yang dianggap tidak wajar seperti; selalu merasa cemas, selalu ketergantuan akan sesuatu, selalu ingin bermain *handphone*, tidak dapat bersosialisasi bersama teman-teman atau orang disekitarnya dengan baik hingga merusak waktu tidur.

c. Indikator kecanduan

Seseorang yang memiliki kecanduan akan memiliki beberapa indikator diantaranya, faktor internal yang meliputi kontrol diri yang rendah, *sensation seeking* yang tinggi dan *self esteem* yang rendah dan faktor situasional.

- 1) Kontrol diri yang rendah. Seseorang yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung akan menjadi impulsif, senang mengambil tindakan yang beresiko dan berpikir tidak masuk akal;
- 2) *Sensation seeking* yang tinggi. Seseorang dengan sifat ini ditandai oleh berbagai macam kebutuhan sensasi dan pengalaman baru yang luar biasa dan juga kompleks serta kesediaan untuk mengambil resiko baik secara fisik, sosial hukum maupun finansial;
- 3) *Self esteem*. Seseorang dengan *self esteem* memiliki ukuran keterikatan interpersonal yang mengalami kemunduran atau kekurangan;
- 4) Faktor situasional. Seseorang akan merasa nyaman saat menggunakan *handphone* baik dalam kondisi sendiri (individu) maupun berkelompok (kolektif) Agusta (2016).

Menurut Masya dan Candra (2016), seseorang yang mengalami kecanduan akan sesuatu dapat dilihat dari kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya kegiatan dan lingkungan pergaulannya. Adapun indikator kecanduan menurut Yuansyah dkk (2021) adalah *compulsion*, *withdrawal* dan *tolerance*. *Compulsion* adalah suatu dorongan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu secara terus menerus. *Withdrawal* adalah suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. *Tolerance* adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika

melakukan suatu hal, *tolerance* ini biasanya berkaitan dengan waktu yang digunakan seseorang dalam melakukan kegiatannya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan, indikator kecanduan disebabkan oleh faktor internal seperti kontrol diri yang rendah, *sensation seeking*, *self esteem*, kurangnya kegiatan, kurangnya perhatian dari orangtua, lingkungan perdaulan dan faktor situasional. Selain itu, ada juga faktor lain yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*. Dalam penelitian ini indikator kecanduan *handphone* yang nantinya akan digunakan adalah kontrol diri yang rendah, *sensation seeking*, *self esteem*, dan faktor situasional.

d. Jenis-jenis Kecanduan

1) Kecanduan *Game Online*

Akses internet yang saat ini mudah didapat baik di kota maupun pedesaan biasanya digunakan untuk berkomunikasi. Berdasarkan hasil survey APJII sebanyak 54,13% memanfaatkan internet untuk bermain *game*. Ada sebuah pendapat yang dipaparkan oleh Lutfiwati (2018) bahwa *game online* merupakan permainan berbasis jaringan yang disediakan oleh produsen *game* dalam bentuk aplikasi permainan *Game online* sendiri banyak digemari oleh banyak kalangan yang tidak hanya anak-anak namun juga bagi orang dewasa.. Hal ini dikarenakan bermain *game* dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek senang dan efektif untuk melewatkan waktu luang.

Terlalu lama bermain *game* akan membuat seseorang kecanduan. Kneer (2014) dalam Franco (2015) menyatakan bahwa ada beberapa faktor seseorang memilih bermain *game online* diantaranya;

- a) Memiliki kehidupan sosial yang kurang baik. Saat seseorang memiliki kehidupan sosial yang kurang baik, *game online* biasanya dijadikan sebagai pelarian diri untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dialami seseorang;
- b) Penghargaan diri yang rendah. Seseorang dengan penghargaan dan penilaian diri yang rendah memilih untuk bermain *game online* untuk dapat mengembangkan dirinya dengan mencoba melakukan berbagai peran pemimpin dan membentuk identitas baru yang dimana tidak harus bertatap muka dengan para pemain lainnya. Namun seseorang dengan masalah emosi seperti ini akan lebih beresiko untuk menjadi pecandu *game online*;
- c) Tenggelam dalam permainan. Menenggelamkan diri dalam permainan merupakan kompensasi atas masalah dalam kehidupan nyata yang dianggap dapat menyelesaikan masalah namun berakibat negatif.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya Novrialdy (2019) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dikategorikan sebagai *internet gaming disorder* dalam *DSM V*, jika memenuhi lima atau lebih dari gejala-gejala berikut dalam periode 12 bulan;

- a) Preokupasi dengan internet atau dengan kata lain seseorang yang berpikir tentang aktivitas permainan sebelumnya atau menantikan untuk memainkan *game* berikutnya);
- b) Gejala penolakan saat permainan internetnya diambil atau dijauhkan;
- c) Toleransi kebutuhan untuk menghabiskan jumlah waktu yang meningkat dalam *game online*;

- d) Kegagalan dalam mengontrol partisipasi dalam *game online*;
- e) Kehilangan minat pada hobi sebelumnya dan hiburan kecuali *game online*;
- f) Meneruskan penggunaan *game online* yang berlebihan meskipun mengetahui masalah psikososial;
- g) Membohongi anggota keluarga atau orang lain mengenai waktu bermain *game online*;
- h) Menggunakan permainan internet untuk melarikan diri atau mengurangi suasana hati yang sedang tidak baik;
- i) Membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan terhadap pekerjaan, karir atau kesempatan pendidikan karena partisipasi dalam bermain *game online*.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa gangguan-gangguan terkait dengan gejala kecanduan *game online* dapat mengubah prioritas seseorang dengan minat yang sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak ada kaitannya dengan *game online*. Seseorang yang kecanduan *game online* juga tidak dapat mampu untuk mengatur waktu bermainnya yang mengakibatkan seseorang dapat mengabaikan dunia nyata.

2) Kecanduan Media Sosial

Media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat yang tidak hanya dari kalangan orang dewasa tetapi juga anak-anak jenjang sekolah dasar sampai menengah. Menurut Hendrawati dkk (2020) penggunaan media sosial pada remaja biasanya digunakan untuk memenuhi keingintahuan terhadap berbagai hal yang terdapat di media sosial. Kebanyakan remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan dianggap keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak memiliki media sosial akan dianggap kurang gaul dan ketinggalan jaman.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya Arimbawa dkk (2020) memaparkan bahwa media sosial juga merupakan sebuah web yang berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat daftar pengguna lain dan menerima serta mengundang pengguna yang tersedia agar dapat bergabung dalam situs tersebut. Media sosial digunakan oleh para penggunanya untuk sarana hiburan dan komunikasi namun hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa seseorang akan kehilangan interaksi sosial secara langsung dengan teman dan keluarga, sering menunda-nunda pekerjaan sampai susah tidur karena waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk kegiatan lain, mereka gunakan untuk bermain media sosial. Selaras dengan pernyataan sebelumnya Sumila dkk (2020) berpendapat bahwa seseorang yang kecanduan media sosial dikaitkan dengan sifat impulsifitas dan grandiositas yang dimana, seseorang memiliki keinginan untuk menyalurkan aktivitas dan penampilan fisiknya melalui fotografi yang berhubungan dengan kecenderungan narsistik yang dimiliki oleh orang tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang menggunakan media sosial pada awalnya hanya untuk sebuah hiburan dan komunikasi dan menyalurkan aktivitasnya melalui fotografi. Namun, hal itu tidak menutup kemungkinan bahwa akan menimbulkan sifat impulsif, grandiositas, narsistik, kesulitan untuk tidur, menunda pekerjaan hingga kehilangan interaksi sosial secara langsung dengan teman ataupun dengan keluarga.

3) Kecanduan Internet

Kecanduan internet adalah sebuah istilah yang menggambarkan seseorang yang terlalu sering bermain internet. Menurut Andriany (2019), kecanduan internet adalah sebuah sindrom yang dialami oleh individu dengan menyia-nyiaikan banyak waktu dan menggunakannya untuk bermain internet serta tidak dapat mengontrol dari penggunaannya tersebut. Berbeda dengan pendapat sebelumnya Junida (2019) menyatakan bahwa awal mula kecanduan internet pada anak-anak berawal dari kurangnya perhatian orang tua kepada anaknya sehingga membuat suasana rumah mereka hanya menjadi tempat istirahat saja. Hal ini menyebabkan tidak adanya komunikasi yang baik antar generasi, khususnya hilangnya media emosional dan hubungan tatap muka. Sehingga ruang elektronik menjadi batas budaya yang menciptakan teman dan tempat pengaduan baru untuk kegelisahan dan kesepian anak. Selaras dengan pendapat sebelumnya Mareta dkk (2020) menyatakan bahwa komunikasi dalam keluarga adalah bagian terpenting untuk memprakarsai dan memelihara interaksi antar anggota keluarga. Selain itu komunikasi yang positif dapat mendorong setiap anggota keluarga agar dapat berkembang optimal baik secara fisik maupun psikis melalui komunikasi yang responsif, empati, terbuka dan tidak menghakimi.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa seorang anak dapat kecanduan internet bisa berawal dari tidak adanya komunikasi yang baik antara anak dan orang tua sehingga internet adalah tempat pengaduan dan kegelisahan anak. Hal ini akan menyebabkan seseorang akan menyia-nyiaikan waktunya untuk bermain *game* sampai tidak dapat mengontrol penggunaannya.

4) Kecanduan *Handphone* (*Nomophobia*)

Ketergantungan seseorang pada *handphone* biasanya disebut dengan *no-mobile phone* atau *nomophobia*. Menurut Putri (2019) *Nomophobia* adalah rasa ketakutan dan kecemasan yang dirasakan seseorang jika tidak membawa ponsel, tidak dapat terkoneksi dengan jaringan internet, kehabisan baterai, tidak ada kuota atau kehabisan kuota. *Nomophobia* pertama kali diidentifikasi pada tahun 2008 dalam penelitian yang dilakukan oleh UK Post Office di Inggris untuk menyelidiki kecemasan yang terjadi pada pengguna *handphone*. Penelitian tersebut mengambil 1000 orang yang dijadikan sampel untuk melihat perilaku *nomophobia*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut didapat bahwa 77% kelompok yang usianya mulai dari 18-24 tahun adalah yang paling rentan mengalami *nomophobia*, sedangkan sisanya sekitar 68% pada kelompok yang usianya 25-34 tahun.

Nomophobia sendiri juga mengacu pada ketidaknyamanan, kegelisahan, kesedihan yang disebabkan karena tidak dapat memainkan *handphone*. Selaras dengan pendapat sebelumnya Widyastuti dan Muyana (2017) juga menyatakan bahwa, *nomophobia* adalah gangguan abad ke 21 yang menunjukkan ketidaknyamanan saat tidak ada kontak dengan *handphone*. Salah satu bagian dari *nomophobia* adalah *rinxiety* atau kecemasan yang terjadi seolah-olah mendengar nada dering atau yang lebih dikenal dengan *phantom vibration syndrome* yang berarti sensasi palsu nada dering yang berasal dari *handphone*. Tidak jauh berbeda dengan pendapat sebelumnya Sari dkk (2020) menyatakan bahwa ada beberapa aspek dan ciri-ciri seseorang yang bisa dikatakan mengalami *nomophobia*

diantaranya; perasaan tidak dapat berkomunikasi, kehilangan konektivitas, tidak mampu mengakses informasi, menyerah pada nyamanan, menghabiskan waktu menggunakan *handphone* dan selalu membawa *charger*, merasa cemas ketika *handphone* tidak ada pada tempatnya, selalu melihat dan mengecek layar *handphone* untuk mencari tahu pesan atau panggilan masuk, dan merasa kurang nyaman ketika berkomunikasi secara langsung. Selain itu ada juga faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya *nomophobia*. Selaras dengan pernyataan sebelumnya Ramaita (2019) menyatakan bahwa terjadinya *nomophobia* dapat dilihat dari tingkat penggunaan, kebiasaan, usia dan ekstaversi. Penyebab utamanya adalah toleransi yang kurang, kesulitan untuk mengontrol implus, melarikan diri dari masalah yang ada, dan konsekuensi negatif terhadap kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *nomophobia* adalah sebuah gangguan kecemasan yang dapat membuat seseorang menjadi tidak nyaman saat berjauhan dengan *handphone*. Hal ini disebabkan oleh kurangnya toleransi untuk mengontrol implus, melarikan diri dari masalah dan adanya konsekuensi negatif terhadap kehidupan sehari-hari.

3. Kemampuan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah salah satu cara untuk mengetahui isi, pesan atau makna yang terdapat dalam sebuah bacaan. Menurut Rinawati dkk (2020), membaca adalah salah satu aktivitas belajar yang efektif untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan.

Selaras dengan pendapat sebelumnya Tahmidaten dan Krismato (2020) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dari penulis yang melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif. Berbeda dengan pendapat sebelumnya Wulanjani dan Anggraeni (2019) berpendapat bahwa membaca adalah suatu hal yang diperlukan agar siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mencari informasi terkait dengan ilmu pengetahuan. Selaras dengan pendapat sebelumnya Saputro dkk (2021) berpendapat bahwa membaca akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Berbeda dengan pendapat sebelumnya menurut Setyowati, Yustiana, dan Ulia (2021), membaca adalah sebuah kontribusi dalam meningkatkan potensi anak muda agar mampu bersaing dengan negara lain.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu aktivitas atau proses yang dilakukan oleh pembaca untuk mengetahui pesan, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta informasi yang melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif.

b. Jenis-jenis Membaca

Klasifikasi membaca didasarkan sesuai dengan tujuannya yang berbeda-beda. Menurut Alvianto (2019) membaca dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Selaras dengan pendapat sebelumnya Ahmad (2017) secara garis besar membaca dalam hati dapat digolongkan menjadi dua yaitu membaca ekstensif (*extensive reading*) dan membaca intensif (*intensive*

reading). Terdapat tiga jenis membaca yang termasuk ke dalam membaca ekstensif diantaranya; membaca survei (*survey reading*), membaca sekilas (*skimming*) dan membaca dangkal (*superficial reading*). Sedangkan membaca intensif dibagi menjadi dua jenis yaitu membaca telaah isi (*content study reading*) dan membaca telaah bahasa (*linguistic study reading*). membaca telaah isi dibagi lagi menjadi membaca telaah teliti, membaca pemahaman, membaca kritis dan membaca ide. Membaca telaah bahasa dibagi menjadi dua yaitu membaca bahasa asing dan membaca sastra. Tidak berbeda jauh dengan pendapat sebelumnya Jayanti dkk (2022) berpendapat bahwa jenis-jenis membaca yaitu membaca intensif, membaca memindai, membaca pemahaman, membaca sekilas, membaca cepat, membaca indah, membaca teknik dan membaca indah.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis membaca dibedakan sesuai dengan tujuannya diantara membaca nyaring, membaca dalam hati, membaca pemahaman, membaca sekilas, membaca dangkal, membaca bahasa, membaca telaah dan lain-lain.

c. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang siswa agar proses belajar mengajar menjadi lancar dan baik. Menurut Anggraini dkk (2021), membaca pemahaman adalah suatu proses membaca yang dilakukan dengan cermat dan teliti untuk membaca seluruh isi bacaan dan menghubungkan isi bacaan tersebut dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selaras dengan pendapat sebelumnya Oktaviani dan Kurnianingtyas

(2019) berpendapat bahwa membaca pemahaman juga dapat diartikan sebagai keterampilan membaca yang memiliki tujuan untuk memahami isi bacaan dan membedakan gagasan pendukung dengan gagasan utama. Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Halawa dan Lase (2022) bahwa membaca pemahaman adalah proses memunculkan dan membuat makna melalui interaksi dan keterlibatan dengan bahasa tertulis melalui kombinasi pengetahuan dan pengalaman sebelumnya yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang teks atau bacaan.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya Ambarita dkk (2022) mengungkapkan bahwa membaca pemahaman memiliki tingkatan yang dibagi menjadi empat bagian diantaranya; pemahaman literal, artinya pembaca hanya memahami makna apa adanya sesuai dengan makna simbol-simbol bahasa yang ada dalam bacaan; pemahaman *interpretative*, artinya pembaca harus mengetahui maksud dari pengarang, sifat tokoh, fakta atau fiksinya sebuah cerita, reaksi emosional, gaya bahasa, dan dampak dari cerita atau wacananya; pemahaman kritis, artinya pembaca tidak hanya mampu menangkap makna tersurat dan tersirat dalam suatu bacaan, pada tingkat ini pembaca mampu menganalisis dan sekaligus membuat sintesis dari informasi yang diperolehnya melalui bacaan; pemahaman kreatif, artinya pembaca mendapatkan nilai lebih yang terdapat dalam bacaan dengan cara mengidentifikasi ide-ide yang menonjol atau menggabungkan pengetahuan yang sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah suatu proses membaca yang dilakukan dengan teliti agar memahami isi

bacaan, mampu membedakan gagasan pendukung dengan gagasan utama dan mampu mengombinasikan pengetahuan yang didapat dengan pengetahuan sebelumnya. Membaca pemahaman sendiri dapat dibedakan menjadi empat tingkat diantaranya pemahaman literal, pemahaman *interpretative*, pemahaman kritis dan pemahaman kreatif.

d. Indikator Membaca Pemahaman

Indikator membaca pemahaman adalah salah satu cara yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman seseorang. Menurut Brown (Abidin, 2012:60) dalam Wardani (2019) mengungkapkan bahwa indikator membaca pemahaman sebagai berikut:

- 1) Pembaca mampu merespon perintah bacaan;
- 2) Pembaca mampu memilih langkah lain sebagai bukti pemahaman terhadap bacaan;
- 3) Pembaca mampu menyampaikan pemahamannya terhadap bacaan secara langsung atau dengan lisannya;
- 4) Pembaca mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan;
- 5) Pembaca mampu menuliskan catatan penting dalam bacaan;
- 6) Pembaca mampu merumuskan bagian akhir cerita;
- 7) Pembaca mampu memerankan cerita yang telah dibaca;
- 8) Pembaca mampu menemukan bacaan yang serupa;
- 9) Pembaca mampu mengubah bacaan ke dalam bentuk lain.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya menurut Safitri dkk (2020) mengungkapkan bahwa indikator membaca pemahaman adalah jika seseorang mampu menentukan ide pokok dalam paragraf, menarik kesimpulan isi bacaan dan menentukan pernyataan yang sesuai dengan isi bacaan. Tidak berbeda jauh dengan pendapat sebelumnya Widasari (2017) menyatakan bahwa indikator membaca pemahaman adalah jika seseorang mampu membaca teks dengan benar dan jelas, mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks, mampu menemukan kalimat utama pada setiap paragraf dalam teks bacaan, mampu meringkas isi bacaan, mampu mengartikan kata-kata yang sulit dalam bacaan, mampu menuliskan informasi dalam bacaan dan mampu menjelaskan makna yang terdapat dalam bacaan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang dianggap memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik dapat dinilai atau lihat dari beberapa indikatornya diantaranya; jika seseorang mampu membaca teks bacaan dengan baik dan benar, mampu menemukan ide pokok setiap paragraf, mampu meringkas isi bacaan, mampu menuliskan bagian penting yang terdapat dalam teks bacaan, mampu mengartikan kata-kata yang sulit dan lain-lain. Dalam penelitian ini indikator kemampuan membaca pemahaman yang akan digunakan adalah memahami dan melafalkan kosakata dengan tepat, membaca teks dengan benar dan jelas, menyampaikan isi bacaan secara lisan, meringkas isi bacaan, mengartikan kata-kata yang sulit, menjawab pertanyaan dan merespon bacaan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Waty dan Fourianalistyawati (2018) yang berjudul ‘Dinamika Kecanduan Telepon Pintar (*Smartphone*) pada Remaja dan *Trait Mindfulness* sebagai Alternatif Solusi’. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *trait mindfulness* berperan dalam menurunkan perilaku kecanduan *smartphone* pada remaja DKI Jakarta Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penyebaran kuesioner kepada 511 remaja dengan rentang usia 13-18 tahun. Berdasarkan hasil screening menggunakan uji kategoritas hipotetik diperoleh sebanyak 286 subjek yang mengalami kecanduan *smartphone*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan alat ukur *Mindful Attention Scale* (MAAS) dan *Smartphone Addiction Scale* (SAS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mindfulness* dapat berperan dalam menurunkan perilaku kecanduan *smartphone* pada remaja. Dengan demikian, semakin tinggi skor *mindfulness*, maka semakin rendah kemunculan perilaku kecanduan *smartphone*. Sebaliknya, semakin rendah skor *mindfulness*, maka semakin tinggi pula kemunculan perilaku kecanduan *smartphone*.

Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada variabel kecanduan *smartphone* atau *handphone*. Sedangkan perbedaannya adalah objek

penelitian, dalam penelitian ini meneliti remaja sedangkan penulis meneliti siswa sekolah dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alpian dan Yatri (2022) yang berjudul 'Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar'. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa dan juga hambatan yang dialami siswa dalam membaca pemahaman. Penelitian yang dilakukan oleh Alpian dan Yatri merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang diambil menggunakan cara observasi, tes dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman seluruh siswa memperoleh nilai rata-rata 57, masuk dalam kategori cukup. Adapun penyebab siswa mengalami hambatan dalam membaca pemahaman adalah kurangnya minat dan motivasi, kebiasaan yang susah fokus, keadaan siswa yang tidak mempunyai banyak pengangan buku dan sarana prasarana sekolah yang tidak begitu memadai.

Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada variabel kemampuan membaca pemahaman. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini meneliti hambatan yang dialami oleh siswa dalam membaca pemahaman sedangkan penulis mengaitkannya dengan kecanduan *handphone*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rofikhatul (2021) yang berjudul ‘Dampak Kecanduan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Siswa’. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari kecanduan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian dengan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah tiga anak usia sekolah dasar yaitu AS, NAD, RAW dan orang tuanya. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan trigulasi sumber, peneliti, teori, dan metode. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, display data dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian kecanduan *smartphone* berdampak pada prestasi belajar siswa. AS, NAD dan RAW tidak bisa terlepas dari *smartphon*nya. Hal ini yang menjadikan prestasi belajar mereka menurun karena malas dalam mengerjakan tugas, merasa selalu ingin cepat selesai, tidak pernah dipikirkan dengan sungguh-sungguh serta mereka mengaku sering kesal karena setiap mendapatkan tugas sekolah, waktu yang mereka gunakan untuk bermain *smartphone* akan berkurang.

Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada variabel kecanduan *smartphone* atau *handphone*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini dikaitkan dengan prestasi belajar sedangkan penulis mengkaitkannya dengan kemampuan membaca pemahaman.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian untuk menggambarkan atau menganalisis suatu fakta, kejadian, keadaan fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi pada saat penelitian sedang berlangsung. Metode penelitian ini memfokuskan bahwa penulis adalah kunci instrument dalam pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi dengan analisis data yang bersifat induktif dan hasil penelitian yang lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dalam penelitian ini, manusia adalah instrument penelitian dan hasilnya berupa pernyataan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* yang dimana, informan yang merupakan sumber data dipilih berdasarkan pertimbangan kedudukannya. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik studi kasus atau *case study*. Studi kasus adalah sebuah penelitian yang menggali suatu fenomena tertentu dalam suatu waktu dan kegiatan serta mengumpulkan informasi secara terperinci dan mendalam dengan berbagai prosedur pengumpulan data.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini penulis akan melakukan penelitian di SDN 2 Kaliwedi Kidul yang berlokasi di jalan pilang sari, Kecamatan Kaliwedi, Kabupaten Cirebon. Alasan penulis memilih sekolah ini adalah penulis melihat suatu masalah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

C. Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan pengumpulan data dan diolah dengan data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari berbagai informasi dan keterangan yang diperoleh langsung dari sumbernya yaitu pihak yang dijadikan sebagai informan penelitian. Informan yang akan menjadi sumber data primer ditentukan dengan metode *purposive sampling*. Kriteria penentuan informan dipertimbangkan berdasarkan kedudukannya. Berdasarkan kriteria tersebut, maka selanjutnya para pihak yang dijadikan informan atau responden penelitian adalah sebagai berikut:

- a. 12 orang siswa yang mengalami gejala *nomophobia* atau kecanduan *handphone* dengan tingkatan sedang;

- b. 2 orang siswa yang mengalami *nomophobia* atau kecanduan *handphone* dengan tingkatan berat.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sebuah informasi tambahan yang dikumpulkan oleh penulis melalui media perantara. Dalam hal ini penulis menggunakan cara *studi literature review* untuk mendapatkan data tambahan yang dapat dikutip melalui jurnal dan buku terkait dengan penelitian yang sama.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama untuk mendapatkan data yang dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, sumber dan cara. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Teknik pengumpulan data dengan angket dilakukan untuk mengetahui dan membedakan siswa yang mengalami *nomophobia* (kecanduan *handphone*) dan siswa yang tidak mengalaminya *nomophobia* (kecanduan *handphone*). Kuesioner atau angket ini sudah diberikan kepada siswa seluruh SDN 2 Kaliwedi Kidul sebagai data awal untuk mengetahui banyaknya siswa yang mengalami *nomophobia*. Kuesioner atau angket ini berjumlah 20 pernyataan yang terkait dengan kecanduan *handphone* (*nomophobia*). Dalam penelitian ini akan difokuskan pada siswa yang mengalami

nomophobia yang berjumlah sekitar 14 orang siswa diantaranya, 2 orang yang mengalami *nomophobia* dengan tingkatan berat dan 12 orang siswa dengan tingkatan sedang.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri yang spesifik dan kompleks. Dalam melakukan observasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan salah satunya adalah tahapan atau langkah-langkah dalam melakukan observasi. Tahapan dalam melakukan observasi diantaranya:

- a. Observasi deskriptif. Tahap ini merupakan tahap *grand tour observation* yang dimana, penulis melakukan penelitian secara umum dan menyeluruh dengan hasil kesimpulan yang domain.
- b. Observasi terfokus. Tahap ini merupakan tahap *mini tour observation* yang dimana, penulis melakukan penelitian pada aspek tertentu dengan hasil kesimpulan yang belum terstruktur.
- c. Observasi terseleksi. Tahap ini merupakan tahap *mini tour observation* yang lebih detail dan rinci. Pada tahap ini penulis sudah mampu mengklasifikasikan hasil temuannya dan mampu menemukan sebuah hipotesis

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam proses penyusunan instrumen perlu adanya sebuah variabel yang telah ditentukan untuk diteliti dan kemudian akan ditentukan indikator-indikator yang akan diukur.

1) Kisi-kisi instrumen angket

Tabel 3. 1. Kisi-kisi Instrumen angket kecanduan *handphone*

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No.Item Instrumen	Jumlah Item
Kecanduan Handphone	1. Kontrol diri yang rendah	a. Tidak fokus melakukan tugas b. Tidak mampu menahan diri dari hal yang mengganggu c. Tidak hati-hati dan tergesa-gesa d. Tidak mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik	1, 2, 3, 5, 8, 10, 15, 18	8
	2. <i>Sensation seeking</i>	a. Pencarian terhadap pengalaman baru b. Melakukan penolakan terhadap sesuatu hal rutin	4, 6, 11, 12, 13, 16	6
	3. <i>Self esteem</i>	a. Mampu mengatur dan mengontrol tingkah laku b. Memiliki standar moral dan etika	7, 9, 14, 17, 19, 20	6

2) Kisi-kisi instrumen observasi

Tabel 3. 2. Kisi-kisi instrumen observasi kemampuan membaca pemahaman

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item Instrumen	Jumlah Item
Kemampuan	1. Memahami dan	1	1

Membaca Pemahaman	melafalkan kosakata dengan tepat		
	2. Membaca teks dengan benar dan jelas	2	1
	3. Menyampaikan isi bacaan secara lisan	3	1
	4. Meringkasi isi bacaan	4	1
	5. Mengartikan kata- kata yang sulit	5	1

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengataur urutan data, mengkalsifikasikannya ke dalam sebuah pola, kategori dan lain-lain. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dai hasil angket, dan observasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah salah satu cara analisis data yang dimulai dengan melakukannya secara umum.

1. Pengumpulan Data

Pegumpulan data adalah salah satu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau fakta yang nantinya digunakan sebagai bahan untuk penelitian. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket, dan observasi.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah salah satu tahapan untuk memilah data yang telah didapatkan. Reduksi data sendiri meliputi 4 hal yaitu meringkas data, mengkode, menelusuri tema dan membuat gugus. Dalam penelitian ini, penulis akan mereduksi dengan cara mengkode atau mengkategorikan hasil pengamatan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, diantaranya seperti, kontrol diri yang rendah, *sensation seeking*, dan *self esteem* sebagai indikator kecanduan *handphone*, sedangkan untuk indikator kemampuan membaca pemahaman akan dikategorikan sebagai berikut: memahami dan melafalkan kosakata dengan tepat, membaca teks dengan benar dan jelas, menyampaikan isi bacaan secara lisan, meringkas isi bacaan, mengartikan kata-kata sulit, menjawab pertanyaan dan merespon bacaan.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah salah satu tahap penyusunan informasi data yang dapat disajikan dengan teks naratif, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Dalam tahap penyajian data perlu dilakukan spesifikasi data pada fokus permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, penyajian data disajikan dengan teks naratif berdasarkan hasil reduksi data yang berkaitan dengan indikator kecanduan *handphone* dan kemampuan membaca pemahaman.

4. Kesimpulan

Kesimpulan adalah salah satu tahap untuk menyimpulkan hasil data penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang didapat tidak harus dijelaskan secara umum, tetapi harus berdasarkan permasalahan pada penelitian. Dalam penelitian ini,

kesimpulan diambil berdasarkan hasil reduksi data dan penyajian data terkait dengan indikator kecanduan *handphone* dan kemampuan membaca pemahaman.

G. Pengujian Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji kredibilitas data dengan melakukan perpanjangan pengamatan dan triangulasi.

1. Uji Kredibilitas Data

Uji kredibilitas data digunakan untuk membuktikan bahwa data yang berhasil dikumpulkan sesuai dengan data yang sebenarnya. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif *dan member check*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan peningkatan ketekunan dan triangulasi sebagai uji kredibilitas data.

a. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan adalah melakukan pengecekan kembali data pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dalam hal ini, penulis juga akan membaca berbagai referensi jurnal atau buku yang berkaitan dengan penelitian penulis yaitu kecanduan *handphone* dan kemampuan membaca pemahaman.

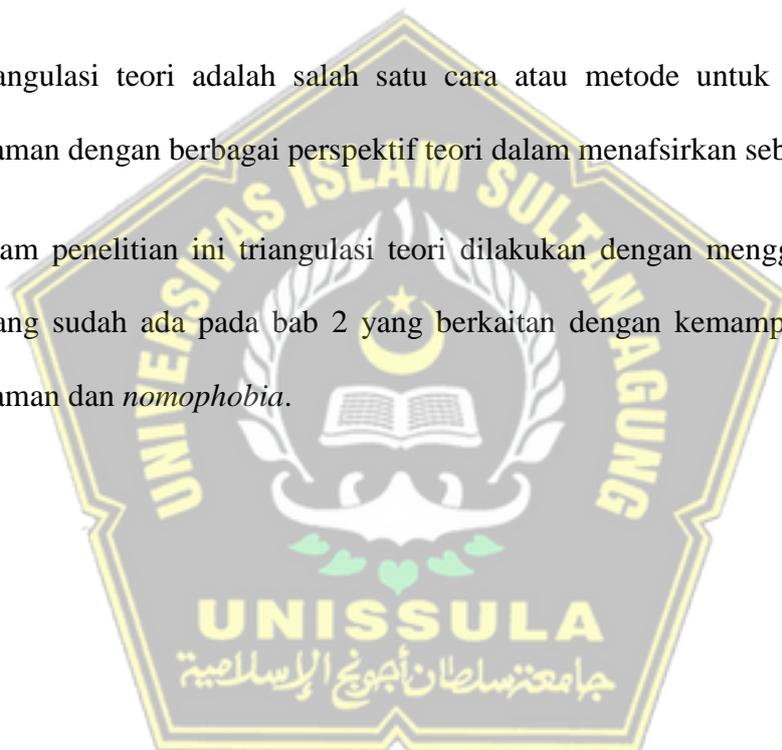
b. Triangulasi

Triangulasi adalah pengecekan data yang dilakukan oleh penulis dengan tujuan agar penulis lebih memahami dan mampu menemukan lebih banyak perspektif dari berbagai sudut pandang. Dalam hal ini terdapat 3 cara yaitu triangulasi teknik, teori, sumber dan waktu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi teori.

1) Triangulasi Teori

Triangulasi teori adalah salah satu cara atau metode untuk meningkatkan pemahaman dengan berbagai perspektif teori dalam menafsirkan sebuah data.

Dalam penelitian ini triangulasi teori dilakukan dengan menggunakan teori-teori yang sudah ada pada bab 2 yang berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman dan *nomophobia*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab 4 ini akan membahas hasil penelitian berdasarkan dengan teori-teori dan teknik pengumpulan data yang telah disesuaikan pada bab 3, yaitu angket dan observasi yang dilakukan kepada 10 siswa yang dijadikan sebagai sumber informasi. Hasil penelitian ini akan dipaparkan oleh penulis berdasarkan hasil angket dan observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Kaliwedi Kidul pada bulan februari 2023.

Proses pengumpulan data informasi dilakukan dengan cara memberikan lembar angket *nomophobia* kepada 10 siswa. Tujuan diberikannya angket *nomophobia* ini adalah untuk mengetahui adanya kecenderungan siswa dalam menggunakan *handphone* secara berlebihan. Selain lembar angket *nomophobia*, pengumpulan data juga dilakukan dengan cara observasi secara bertahap kepada 10 siswa secara individu. Lembar observasi ini berisi tentang indikator membaca pemahaman. Hal dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam membaca pemahaman.

Dalam pemberian angket *nomophobia*, penulis harus memastikan kesiapan siswa dalam mengerjakan angket, karena pada lembar angket ini data yang didapat sangat penting untuk proses analisis secara mendalam secara individu. Dalam proses observasi, penulis juga harus memastikan kesiapan siswa untuk

melakukan unjuk kerja dengan cara membaca beberapa kutipan dari buku cerita yang berjudul “Air Sumber Kehidupan” yang ditulis oleh Hermawan. Dalam penelitian yang telah dilakukan ini terdapat 10 siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul yang menjadi sumber informan atau responden.

Lembar angket *nomophobia* yang diberikan kepada 10 siswa SDN 2 Kaliwedi Kidul berupa pernyataan yang harus dijawab dengan pilihan “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, “Sangat Tidak Setuju” untuk mengetahui adanya kecenderungan siswa dalam menggunakan *handphone* secara berlebihan. Angket ini diberikan ketika jam istirahat siswa dan jam kosong ketika guru sedang rapat, sehingga pemberian angket ini tidak mengganggu waktu pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemudian untuk observasi dilakukan secara terpisah kepada 10 responden. Hal ini dilakukan karena siswa yang dijadikan sebagai sumber informan tidak berasal dari kelas yang sama oleh karena itu, penulis perlu menyesuaikan jadwal dengan responden ketika jam istirahat atau jam kosong.

Penjelasan terkait dengan hasil angket *nomophobia* dan observasi akan dibahas dengan mengaitkan antara indikator *nomophobia* diantara yaitu kontrol diri, *self esteem* dan *sensation seeking* dengan indikator kemampuan membaca pemahaman yaitu melafalkan dan memahami kosakata; membaca, meringkas dan menyampaikan isi bacaan; dan mengartikan kata yang sulit.

1. S-1

- a) Aspek kontrol diri

Pada aspek kontrol diri S-1 ini belum memiliki kedisiplinan diri untuk fokus dalam mengerjakan tugas, belum mampu menahan diri untuk tidak bermain *handphone* dan selalu tergesa-gesa, tidak teliti dan belum mampu mengerjakan PR/tugas dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, dalam kemampuan memahami dan melafalkan kosakata S-1, sudah mampu melafalkan dengan lancar hanya saja belum memerhatikan tanda baca dan belum mampu memahami bacaan yang dibaca. Namun pada aspek membaca teks, menyampaikan dan meringkas isi bacaan masih belum lancar dan ragu terhadap bacaan yang dibacanya. Karena masih belum lancar membaca S-1 juga tidak dapat menjawab pertanyaan dengan baik yang diajukan kepadanya. Sehingga S-1 kesulitan mengartikan sebuah istilah dalam suatu bacaan.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-1 ini merasa mendapatkan pengalaman baru ketika bermain *handphone* hingga berbohong kepada orang tuannya hanya untuk bermain di warnet.

S-1 lebih memiliki minat atau ketertarikan pada *handphone* dari pada membaca. Hal ini didasakan pada hasil angket *nomophobia* yang menunjukkan bahwa S-1 merasa mendapatkan pengalam baru dari bermain *handphone*. Sehingga kemampuan membacanya masih belum lancar baik dari segi membaca teks, menyampaikan isi bacaan maupun meringkas isi bacaan

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-1 ini belum mampu mengatur dan mengontrol tingkah laku dan belum memiliki *competence* untuk pencapaian kebutuhan dalam prestasi hal ini dikarenakan S-1 kerap merasa kesal jika mendapat PR karena dapat mengurangi waktunya dalam bermain *handphone*.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat S-1 ini masih belum memiliki keinginan dalam pencapaian atau peningkatan dalam kemampuan membacanya. Hal ini dikarenakan S-1 merasa kesal jika mendapat PR. Dalam arti lain S-1 lebih senang bermain daripada membaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca S-1 pada aspek membaca teks, menyampaikan isi bacaan dan meringkas isi bacaan, hanya sekedar membaca tanpa memahami apa yang sedang dibaca sehingga S-1 ini merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis.

2. S-2

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri ini S-2 sudah memiliki kedisiplinan diri untuk fokus dalam mengerjakan tugas/PR namun masih tergesa-gesa dan tidak teliti dalam mengerjakannya.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa S-2 masih tidak teliti dan tergesa-gesa ketika mengerjaka PR. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi, kemampuan membaca S-2 pada aspek melafalkan dan memahami kata, membaca dan menyampaikan serta meringkas isi bacaan masih harus mengulang dua kali dan megeja kata untuk memastika kata yang

dibacanya benar atau tidak. Selain itu S-2 ini masih kesulitan juga ketika harus mengartikan kata atau istilah dalam bacaan.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-2 ini mudah merasa bosan jika harus mengulang pelajaran atau materi yang sudah diajarkan di sekolah jika tidak ada PR dan lebih memilih untuk bermain *handphone*. Namun dalam hal ini S-2 masih dapat mengontrol waktunya untuk bermain *handphone* dan belajar.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa S-2 melakukan suatu penolakan terhadap kegiatan rutin yang seharusnya dilakukan oleh seorang siswa yaitu mengulang materi pelajaran yang sudah diajarkan di sekolah. Meskipun demikian S-2 kemampuan melafalkan kosakatanya sudah baik namun masih kesulitan ketika harus membaca teks yang agak panjang dan memahami isi bacaan secara utuh. Begitu juga dengan meringkas isi bacaan S-2 ini masih kesulitan dan tidak paham.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-2 ini sudah mampu mengatur dan mengontrol tingkah laku dan sudah memiliki *competence* dalam pencapaian prestasi serta tidak merasa kesal jika mendapat PR/tugas hanya saja S-2 ini kerap bingung untuk mengerjakan tugasnya namun masih ada keinginan untuk mengerjakannya.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-2 memiliki keinginan terhadap pencapaian prestasi. Hal ini dapat dilihat dari

kemampuan membacanya, dalam membaca teks S-2 sudah lancar jika teksnya pendek atau sedikit, tetapi jika teksnya panjang S-2 masih terkadang mengeja kata yang menurutnya sulit dan harus mengulang membaca teks untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis yaitu mengartikan kata yang sulit. Kata yang sulit adalah kata “hidro”.

3. S-3

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri S-3 ini masih labil dalam menentukan kedisiplinan dalam dirinya. S-3 ini juga masih belum mampu menyelesaikan tugas/PR yang diberikan dengan baik, terkadang masih tergesa-gesa untuk menyelesaikan tugasnya agar dapat bermain *handphone*.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-3 masih ragu terhadap kedisiplinan dirinya, menjerjakan tugas atau PR seadanya dan tidak teliti. Oleh karena itu, dalam kemampuan membacanya, dalam aspek memahami dan melafalkan kosakata sudah baik, namun dalam memahami isi bacaan masih kurang. Ketika membaca teks sudah lancar namun masih belum memahami isi bacaan yang dibacanya

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-3 ini cenderung melakukan penolakan jika mendapatkan PR/tugas yang dimana tugas tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. S-3 ini merasa tidak mendapatkan pengalaman baru ketika bermain

handphone tetapi S-3 merasa senang jika bermain *handphone* daripada bermain dengan teman.

Berdasarkan hasil angket nomophobia yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-3 menolak untuk mengerjakan PR jika PR yang didapatnya dirasa sulit oleh S-3. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek membaca, menyampaikan dan meringkas isi bacaan S-3 ini merasa kesulitan dan bingung serta tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis terkait dengan pengetahuan “sungai” dan arti dari kata “hidro”.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-3 ini belum mampu mengontrol tingkah lakunya dan belum memiliki kestabilan competence dalam pencapaian prestasi. Hal ini dikarenakan S-3 cenderung melakukan penolakan jika tugas/PR yang diberikan berjumlah banyak atau sulit.

Berdasarkan hasil angket nomophobia yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-3, masih tidak sungguh-sungguh dalam pencapaian prestasinya, belum adanya rasa penerimaan terhadap tingkat kesulitan PR yang berbeda disetiap materi pelajaran. Oleh karenanya, dalam kemampuan membaca yang dimana tingkatannya semakin sulit seperti membaca dan memahami isi bacaan, menyampaikan isi dari bacaan dan meringkasnya, S-3 ini cenderung melakukan penolakan atau enggan untuk memahami isi bacaan secara utuh.

4. S-4

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri S-4 sudah memiliki kedisiplinan diri namun, masih belum bisa untuk menahan diri untuk fokus dalam mengerjakan tugas/PR. Fokus S-4 ini mudah teralihkan ketika mengerjakan tugas, karena ketika mengerjakan tugas S-4 sambil bermain *handphone*.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-4, masih belum bisa untuk tetap fokus ketika mengerjakan PR. Dalam hal ini akan menyebabkan fokusnya menjadi teralihkan dan tidak mampu mengerjakan PR dengan baik. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek memahami dan melafalkan kosakata masih sudah lancar jika hanya melafalkan kosakata tatapi tidak dengan memahami kosakata S-4 ini masih kurang, belum mampu membedakan jika terdapat kesalahan penulisan dalam teks.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-4 senang bermain *handphone* sampai berbohong kepada orang tuanya hanya untuk bermain di warnet. Namun dalam hal lain S-4 ini meskipun senang bermain *handphone* S-4 ini tidak mendapatkan pengalaman baru dari bermain *handphone*.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-4 sudah mulai memiliki minat untuk bermain *handphone* bahkan sampai berbohong. Dalam hal ini, S-4 melakukan hal penolakan hal rutin yang seharusnya dilakukan yaitu, berbicara jujur kepada orang tua. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek membaca dan memahami isi bacaannya

masih kurang dan merasa kesulitan dalam memahami, meringkas, menyampaikan dan mengartikan kata yang sulit.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-4 ini sudah memiliki *competence* dalam pencapaian prestasi. S-4 juga sudah mampu mengatur dan mengontrol tingkah lakunya dan memiliki keinginan untuk belajar.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-4 memiliki minat dalam pencapaian kebutuhan prestasinya. Oleh karena itu kemampuan membacanya meskipun masih kurang, S-4 ini masih berusaha untuk membaca walaupun harus mengeja terlebih dahulu. Dan merasa kesulitan jika teks yang dibacanya panjang.

5. S-5

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri S-5 ini sudah memiliki kedisiplinan diri untuk mengerjakan tugas, namun belum bisa menahan diri dari untuk tidak bermain *handphone* ketika mengerjakan tugas/PR.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa masih belum fokus untuk tetap mengerjakan tugas/PR. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek melafalkan dan memahami kosakata sudah baik, namun dalam hal memahami bacaan masih kurang. Hal ini akan juga

berlaku pada aspek membaca, menyampaikan dan meringkas isi bacaan yang masih tergolong kurang dan masih kesulitan.

b) Aspek sensation seeking

Pada aspek *sensation seeking* S-5 merasa tidak mendapatkan pengalaman baru ketika bermain *handphone* walaupun S-5 senang bermain *handphone* bahkan menyempatkannya untuk bermain *handphone* walaupun sedang mengerjakan tugas/PR.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa S-5 sudah mulai memiliki minat untuk bermain *handphone*. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek membaca dan memahami isi bacaan masih kurang, hal ini disebabkan S-5 ini belum memiliki minat dalam membaca. Begitu juga dengan aspek menyampaikan dan meringkas isi bacaan masih kurang dan belum mampu untuk meringkas dan menyampaikan isi bacaan yang dibacanya.

c) Aspek self esteem

Pada aspek *self esteem* S-5 sudah mampu mengatur dan mengontrol tingkah laku. S-5 juga sudah memiliki rasa *competence* untuk pencapaian kebutuhan prestasi.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-5 ini memiliki rasa untuk pemenuhan kebutuhan untuk pencapaian prestasi. Hal ini dapat dilihat dari usahanya dalam menjawab soal dari penulis

dengan pengetahuan yang dimilikinya. Kemampuan membacanya masih tergolong rendah, namun S-5 ini masih memiliki keinginan untuk belajar lebih meskipun akan memakan waktu yang lama.

6. S-6

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri S-6 belum memiliki kedisiplinan diri untuk fokus dalam mengerjakan tugas/PR, selalu mengerjakannya tergesa-gesa, tidak teliti, lebih memilih bermain *handphone* daripada belajar meskipun PR/tugasnya dikumpulkan besok atau besok ada ujian. Dalam hal ini S-6 masih memiliki kestabilan kedisiplinan dan kontrol diri yang rendah.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa S-6 masih belum teliti dalam mengerjakan tugas, mengubah prioritasnya yang seharusnya belajar malah bermain *handphone*. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek melafalkan dan memahami kosakata masih kurang, untuk cara membacanya sudah lancar hanya saja belum mampu memahami isi bacaan. Pada aspek membaca, memahami, menyampaikan dan meringkas isi bacaan teks S-6, masih kurang dan belum mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis seperti pengertian dari “lembah”, meskipun S-6 ini membaca teksnya diulang sampai 2 atau 3 kali.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-6 merasa sedih jika tidak dapat bermain *handphone* meskipun S-6 tidak mendapatkan pengalaman baru ketika bermain

handphone. S-6 juga sampai berbohong kepada orang tuanya hanya untuk bermain di warnet.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas didapat bahwa, S-6, memiliki minat yang cukup besar terhadap *handphone* daripada membaca. Hal ini bisa dilihat dari S-6 ini lebih sedih jika tidak dapat bermain *handphone* daripada hasil ujian di bawah KKM. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek memahami dan melafalkan kosakata masih kurang. Namun dalam hal membaca S-6 ini sudah lancar hanya saja masih belum memahami isi bacaanya dan belum mampu meringkas serta menyampaikan isi bacaan dari teks bacaan yang dibacanya.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-6 ini belum memiliki *competence* dalam pencapaian prestasinya, S-6 juga merasa senang bermain ketika *handphone* dan lebih memilih mengerjakan tugasnya di sekolah.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas didapat bahwa, S-6 masih memiliki minat atau rasa kebutuhan pencapaian prestasi yang belum stabil. Hal ini dapat dilihat dari prioritas yang diambilnya , ketika ada PR, tetapi S-6 lebih memilih untuk bermain *handphone*. Oleh karena itu, kemampuan membacanya dalam aspek memahami dan melafalkan kosakata masih kurang, belum mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis terkait bacaan yang dibacanya. Dalam aspek membaca, menyampaikan dan meringkas S-6

masih kurang dan masih belum tau cara untuk meringkas dan menyampaikan isi bacaan.

7. S-7

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri S-7 sudah memiliki kedisiplinan diri untuk tetap fokus dalam mengerjakan tugas/PR dan lebih memilih bermain handphone disaat libur sekolah atau saat waktu luang. Selain itu S-7 ini sudah dapat mengerjakan PR/tugasnya dengan hati-hati atau tidak tergesa-gesa dan teliti.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-7 mengisi waktu luangnya dengan bermain *handphone*. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek melafalkan dan memahami kosakata, sudah lancar, namun belum mampu memahami kosakata yang dibacanya. Pada aspek membaca teks, menyampaikan dan meringkas S-7 ini masih kurang. Ketika membaca teks S-7 ini sudah lancar, namun ketika menyampaikan isi bacaan masih belum benar. Dan pada aspek mengerti kata yang sulit, tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-7 merasa mendapatkan pengalaman baru ketika bermain *handphone*, meskipun demikian S-7 ini masih memiliki keinginan untuk mengulang materi pelajaran daripada bermain *handphone* ketika di rumah.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas didapat bahwa, S-7, masih mampu untuk mengimbangi antara bermain *handphone* dan belajar. Hal ini dapat dilihat dari cara mengulang materi pelajaran yang telah diberikan oleh sekolah. Oleh karena itu, kemampuan membacanya dalam aspek meyampikan isi bacaan S-7 ini masih berusaha untuk menjawab sesuai dengan penegetahuan yang dimilikinya, meskipun penulis tidak melarangnya untuk membaca kembali teks yang dibacanya. S-7 juga tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis ketika S-7 harus mengartikan kata “hidro”, padahal kata tersebut terdapat dlam bacaan yang dibacanya.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-7 sudah mampu mengatur dan mengontrol tingkah lakunya . meskipun senang bermain *handphone* dan membuat *video*, S-7 memiliki rasa *competence* untuk pencapaian prestasinya.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaaprkan diatas didapat bahwa, S-7 mampu mengimbangi antara bermain *handphone* dan kebutuhan untuk pencapaiprestasinya melalui membaca. Hal ini dapat dilihat dari semangatnya untuk membaca meskipun masih belum memahami isi bacaan yang dibacaan. Dalam aspek mengartikan kata yang sulit, S-7 masih kesulitan untuk menagrtikan atau mengetahui arti dari kata yang dibacanya meskipun as-7 ini sampai mengulang teks yang dibacanya.

8. S-8

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri S-8 sudah memiliki kedisiplinan diri untuk fokus dalam mengerjakan tugas namun, masih tergesa-gesa dan tidak teliti dalam mengerjakannya. S-8 juga senang menghabiskan waktu libur sekolahnya dengan bermain *handphone* daripada belajar.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas didapat bahwa, S-8 yang masih tidak teliti dan hanya ingin cepat selesai ketika mengerjakan PR. Oleh karena itu, kemampuan membacanya dalam aspek memahami dan melafalkan kosakata sudah baik hanya saja masih belum memahami kosakatanya. Pada aspek membaca, menyampaikan dan meringkas isi bacaan, S-8 ini masih kesulitan dalam memahami isi bacaan secara keseluruhan dan ketika mengartikan kata sudah mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penulis meskipun harus mengulang untuk membaca teks yang sudah dibacanya.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-8, merasa mendapatkan pengalaman baru ketika bermain *handphone*, ia juga merasa sedih jika tidak dapat bermain *handphone* bahkan S-8 pernah berbohong kepada orang tuanya hanya untuk bermain di warnet.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas didapat bahwa, S-8 memiliki minat lebih terhadap *handphone* daripada membaca. Hal ini dapat dilihat dari S-8 merasa sedih jika tidak dapat bermain *handphone*. Oleh karena itu, kemampuan membaca pada aspek membaca, meringkas dan menyampaikan isi bacaan, S-8 sudah mampu membaca dengan lancar hanya saja masih kurang

dalam pemahamannya. Selain itu, S-8 masih bingung untuk meringkas dan menyampaikan isi bacaan.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-8 sudah memiliki rasa *competence* dalam pencapaian prestasi, namun S-8 ini masih labil dalam memprioritaskan mana yang harus dilakukan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-8 ini masih ragu dalam memprioritaskan kegiatan yang dilakukannya. Untuk kebutuhan dalam pencapaian prestasi dalam membaca, S-8 ini sudah memiliki rasa kewajiban terhadap prestasinya hanya saja S-8 ini masih ragu dalam memilih kegiatan yang seharusnya dilakukan terlebih dahulu. Oleh karena itu, kemampuan membacanya, dalam aspek melafalkan dan memahami kosakata masih kurang. Pada aspek membaca dan menyampaikan isi bacaan ini S-8 masih kesulitan dalam menyampaikannya terlebih S-8 ini belum memiliki minat terhadap membaca.

9. S-9

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri S-9 sudah memiliki kedisiplinan diri namun masih belum stabil, dalam mengerjakan tugas masih cenderung tergesa-gesa dan tidak detail serta lebih memilih mengerjakan PR/tugas di sekolah dibandingkan di rumah karena ingin bermain *handphone*.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-9 ini memilih mengerjakan PRnya di sekolah dan lebih memilih bermain *handphone* ketika di rumah. Oleh karena itu, kemampuan membacanya dalam aspek melafalkan dan memahami koakata, sudah lancar dalam membaca kosakata hanya saja masih kurang dalam memahami kosakatanya. Pada aspek membaca, menyampaikan isi bacaan dan meringkasnya masih kurang memahami isi bacaan sehingga S-9 ini kesulitan dalam meringkas dan memyampaikan isi bacaan. Bergitu juga dengan aspek mengartikan kata yang sulit, S-8 juga merasa kesulitan dalam mengartikan kata “hidro” yang sebenarnya ada pada bacaan yang dibacanya.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking* S-9 tidak merasa bahwa bermain *handphone* dapat memberikan pengalaman baru meskipun ia senang bermain *handphone*. S-9 juga masih dapat melakukan hal rutin yang seharusnya dilakukannya seperti mengulang pelajaran yang sudah diajarkan di sekolah.

Berdasarkan hasil angket *nopmophobia* yang dipaparkan diatas didapat bahwa, S-9 sudah mulai memiliki minat terhadap *handphone* daripada membaca. Namun masih bisa untuk mengimbangi antara waktu bermain *handphone* dan belajar. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan membacanya pada aspek mengartikan kata yang sulit harus mengulang sebanyak 3 kali bacaan yang dibaca untuk bisa menjawab pertanyaan yang dibacanya meskipun S-9, masih belum memahami artinya secara benar.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-9 sudah memiliki rasa *competence* untuk pencapaian kebutuhan prestasi. S-9 juga tidak merasa kesal jika mendapatkan tugas/PR meskipun ia kurang memahami tugas/PR yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa S-9 ini sudah memiliki rasa kebutuhan untuk pencapaian pencapaiannya melalui membaca. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan membacanya pada aspek menyampaikan isi bacaan. S-9 ini sudah mampu menyampaikan isi bacaan yang dibacanya meskipun masih text book dan terkadang masih bingung. Dalam aspek lainnya juga seperti mengartikan kata yang sulit S-9 harus mengulang bacaanya untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh penulis yaitu arti dari kata "*hidro*".

10. S-10

a) Aspek kontrol diri yang rendah

Pada aspek kontrol diri, S-10 sudah memiliki kedisiplinan diri untuk fokus dalam mengerjakan tugas/PR, mampu mengimbangi prioritas pekerjaan yang harus dilakukan namun masih tergesa-gesa dan tidak teliti dalam mengerjakan tugas/PR.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa S-10, masih tergesa-gesa ketika mengerjakan PR namun sudah memiliki rasa kesadaran untuk mengerjakan PR. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan membacanya, pada aspek memahami dan melafalkan kosakata, S-10 ini masih

melakukan pengejaan ketika kata yang dibaca dirasa sulit. Kemudian pada aspek membaca teks, menyampaikan dan meringkas isi bacaan, S-10 ini masih belum mampu membca dengan lancar, masih mengeja dan belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penulis terkait dengan pengertian “lembah” meskipun penulis sudah memberi bantuan kepada S-10.

b) Aspek *sensation seeking*

Pada aspek *sensation seeking*, S-10 tidak melakukan penolakan terhadap PR yang diberikan oleh guru, namun setelah selesai mengerjakannya S-10 lebih memilih bermain *handphone* daripada mengecek kembali pekerjaan yang sudah dilakukannya.

Berdasarkan hasil angket nomophobia yang dipaparkan diatas didapat bahwa, S-10 masih memiliki keinginan untuk mengerjakan PR. Hal ini dapat dilihat dari usahanya dalam membaca teks meskipun harus mengeja terlebih dahulu. Kemudian pada aspek mengartikan kata yang sulit S-10 juga masih terlihat bingung dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penuliskata yang dimaksud adalah kata “*hidrosfer*”.

c) Aspek *self esteem*

Pada aspek *self esteem* S-10 sudah mampu mengatur dan mengontrol tingkah lakunya, tidak merasa kesal jika mendapatkan tugas/PR dan sudah memiliki rasa *competence* untuk pencapaian prestasi.

Berdasarkan hasil angket *nomophobia* yang dipaparkan diatas, didapat bahwa, S-10 ini tidak merasa kesal jika mendapatkan PR. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan membacanya pada aspek membaca teks. Meskipun masih mengeja dalam membaca, namun memiliki keinginan untuk biasa membaca dengan baik. Pada aspek menyampaikan isi bacaan dan meringkas S-10 ini masih kesulitan kerana S-10 memiliki keterbatasan dalam membaca yaitu masih harus mengeja ketika membaca.

B. Pembahasan

Untuk menganalisis *nomophobia* ditemukan bahwa, kontrol diri merupakan sebuah sinyal untuk dapat membedakan mana yang positif dan mana yang negatif. Kontrol diri menurut baumeister, Vons dan tice dalam Khairiah (2019) menyebutkan bahwa kontrol diri sebagai fungsi utama dan kunci keberhasilan serta kesuksesan hidup. Kalimat tersebut berarti bahwa seseorang bisa saja melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Namun harus mempertimbangkan dampak yang diberikan dari sesuatu hal yang dilakukan entah itu positif atau negatif. Seperti S-7 dan S-8 yang mengisi waktu luangnya untuk bermain *handphone* sepanjang hari terlebih ketika waktu liburan sekolah.

Dalam hal semacam ini S-7 dan S-8 akan terpapar oleh radiasi yang dipancarkan oleh *handphone* sehingga dapat menghambat perkembangan otak dan perkembangan bahasanya. Selain itu *nomophobia* juga akan mengubah prioritas seseorang yang seharusnya belajar membaca tetapi malah bermain *handphone* seperti yang terjadi pada S-6. Dengan terhambatnya perkembangan bahasa

seseorang akan menyebabkan tertinggalnya atau terlewatnya materi penting yang seharusnya di dapat di sekolah tetapi malah tidak bisa diterapkan seperti yang terjadi pada S-1 yang merasa kesal jika mendapatkan PR. Padahal dengan adanya PR dapat membantu S-1 untuk bisa memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan memahami bacaan yang dibacanya.

Terhambatnya perkembangan bahasa anak dapat disebabkan ketika anak yang dibiarkan oleh orang tuanya bermain handphone dalam jangka waktu yang lama. Hal ini juga dipaparkan oleh Satrianingrum dan Andriyanti (2020) bahwa kebanyakan orang tua memberikan handphone kepada anaknya karena orang tuanya sibuk dan tidak adanya waktu untuk memberikan perhatian kepada anaknya. Dengan pemberian handphone tersebut orang tua berharap bahwa anaknya tidak menggangunya ketika sedang bekerja. Padahal hal tersebutlah yang menyebabkan terhambatnya perkembangan bahasa anak. Tidak hanya pada S-1, S-7, S-8 dan S-6 kemampuan membaca pemahamannya masih kurang karena belum adanya minat yang muncul terhadap membaca. Padahal jika S-1, S-6, S-7, S-8 memiliki minat lebih besar untuk membaca daripada bermain *handphone* proses untuk memahami bacaan akan lebih mudah dan bisa menghasilkan hasil belajar atau hasil ujian yang baik. Seperti yang dipaparkan oleh Ama dan Widyana (2021), seorang siswa belum memiliki minat untuk membaca akan sanagtsulit untuk membaca buku bahkan menganggap banhwa membaca buku tidak penting.

Pada aspek sensation seeking yang dialami oleh S-1, S-2 dan S-8 merupakan sebuah cara untuk menghilangkan rasa bosan yang terjadi akibat kegiatan yang

bersifat monoton. Hal ini juga dipaparkan oleh Assari (2021) munculnya sensation sseking pada seseorang dikarenakan adanya rasa ingin tahu yang tinggi, senang mencari sesuatu hal yang baru dan menghindari dari kegiatan yang sama setiap harinya. Kegiatan membaca yang tidak didasari oleh rasa keingintahuan dan minat yang besar akan terasa sangat membosankan dan jenuh



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penyajian data angket dan observasi didapat kesimpulan bahwa, kemampuan membaca pemahaman siswa harus didasari oleh minat atau keinginan untuk tidak melakukan penolakan terhadap sesuatu yang bersifat monoton. Selain itu perlu adanya sebuah kesadaran diri pada aspek kontrol diri untuk tetap fokus dan mampu menyelesaikan suatu pekerjaan dengan baik serta sadar akan pemenuhan pencapaian prestasi. *Nomophobia* yang dialami oleh siswa SN 2 kaliwedi kidul dapat mengubah prioritas yang dilakukan oleh siswa yang dimana seharusnya siswa belajar, mengerjakan tugas dan berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang tinggi justru siswa SDN 2 kaliwedi kidul tidak merasa sedih jika nilai ujian yang didupatkannya tidak memuaskan atau mencapai KKM. Tetapi mereka merasa sedih jika tidak bisa bermain *handphone*.

B. Saran

1. Bagi siswa perlu untuk meningkatkan kedisiplinan diri dan rasa kesadaran diri terkait dengan pentingnya pencapaian prestasi.
2. Bagi guru dan orang tua siswa perlu adanya kerjasama yang baik terkait dengan mengawasi siswa-siswi ketika belajar baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu orang tua juga harus membatasi jam atau harus membeikan batas maksimal dalam bermain handphone.
3. Bagi guru juga perlu adanya peningkatan dan lebih gencar lagi dalam menyelenggarakan gerakan literasi bagi siswa, menyediakan buku literasi yang menarik bagi siswa dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan isi dari buku yang sudah dibacanya dan melakukan pendampingan bagi siswa yang masih belum lancar membaca.
4. Bagi orang tua penting untuk melakukan pengawasan utnuk memastikan apakah anaknya belajar atau tidak dan tidak hanya mengandalkan guru dalam memberikan materi pelajaran. Orang tua juga berhak untuk memastikan dengan mengulang pelajaran yang diberikan oleh gurunya di sekolah ketika berada dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Duha. 2016. "Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta". *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 5(3):86–96.
- Ahmad, Arifin. 2017. "Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat". *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 9(2):75. doi: 10.17509/eh.v9i2.7024.
- Ika Yatri. 2022. "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(4):5573–81. doi: 10.31004/edukatif.v4i4.3298.
- Alpian dkk. 2022. "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Dan Kesulitan Yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(4):5573–81.
- Alvianto, Vicky. 2019. "Tugas Paper Mata Kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TI."
- Ama dkk. 2021. "Konsep Diri Membaca Dan Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar." *Cognicia* 9(1):6–10. doi: 10.22219/cognicia.v9i1.14882.
- Anggraeni, Septi. 2019. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin." *Faletehan Health Journal* 6(2):64–68. doi: 10.33746/fhj.v6i2.68.
- Anon. 2020. "International Telecommunication Union. *International Organization*" 7(4):583–84. doi: 10.1017/S0020818300007360.
- Apdianto. 2019. "Analisis Faktor Terjadinya Kecanduan Game Di Indonesia." *Jurnal Telcomatics* 4(1):7–12.
- Arimbawa dkk. 2020. "Analisa Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas PGRI Banyuwangi." *Jurnal Bina Ilmu Cendekia* 2(1):109–26.
- Arum dkk. 2019. "Meningkatkan Minat Membaca Melalui Gerakan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Proceeding of Biology Education* 3(1):26–31. doi: 10.21009/pbe.3-1.4.
- Assari, Arnia. 2021. "Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Sensation Seeking Pada Siswa SMA Di Yogyakarta." *Acta Psychologia* 3(2):138–47.
- Badriah, Siti. 2017. "Fungsi Handphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu

Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga."1–11.

Budiarti dkk. 2016. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV." *Jurnal Prima Edukasia* 4(2):233. doi: 10.21831/jpe.v4i2.6295.

Anny dkk. 2022. "Membangun Kompetensi Critical Thinking Melalui Keterampilan." 3(1):13–19.

Diurna Acta "Perkembangan Desa Piungun Kecamatan Gamelia, Kabupaten Lanny, and Jaya Papua." 2015. E- Journal 'Acta Diurna' Volume IV. No. 4. Tahun 2015.IV(4).

Dyah Kusuma. 2019. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Melalui Cerita Rakyat Berlatar Belakang Kearifan Lokal Tanah Melayu."

Franco, Gilbert E. 2019. Commentary: Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. *Frontiers in Psychology* 6(DEC):1–2. doi: 10.3389/fpsyg.2015.01913.

Gusti dan Ika Lestari,. 2017. "Pemanfaatan Handphone Di Kalangan Mahasiswa." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 31(1):55. doi: 10.21009/pip.311.7.

Halawa dan lobe. 2022. "Mengentaskan Hoax Dengan Membaca Pemahaman Di Era Digital." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1):235–43. doi: 10.56248/educativo.v1i1.32.

Harianto, Erwin. 2020. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika* 9(1):1–8.

Hendrawati, Sri, and Aat Sriati. 2020. "Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja." *Journal of Nursing Care* 3(1):41–53.

Hj, Penulis, and Amaliyah Nasrudin. "Pengaruh Media Handphone dalam Pendidikan karakter di sekolah." Jakarta: Azzamedia

Junaedi, Edi, Achmad Hufad, and Maman Fathurronmah. 2021. "Penggunaan Handphone Android Bagi Perkembangan Anak." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1):95–98.

Junida, Dwi Surti. 2019. "Kecanduan Online Anak Usia Dini". *Walasuji: Jurnal Sejarah Dan Budaya* 10(1):57–68. doi: 10.36869/wjsb.v10i1.39.

Kosasih dkk. 2022." The Relationship Of Addiction Playing Online Game On". 2(5):38–46.

Laily, Idah Faridah. 2014." Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar." *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching* 3(1). doi:

10.24235/eduma.v3i1.8.

- Lutfiwati, S. 2018. "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi." *Journal of Sychology* 1(1):1–16.
- Mareta dkk 2020. "Dampak Pola Komunikasi Keluarga Laissez-Faire Terhadap Kecanduan Internet Pada Remaja Di Kota Surakarta." *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5(1):44–53. doi: 10.23917/indigenous.v5i1.8740.
- Masya dan Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 3(2):103–18. doi: 10.24042/kons.v3i2.575.
- Mufiah.2019."Kontrol Diri Mahasiswa yag Kecanduan Geme Online." *Ayan* 8(5):55.
- Muyana dan Dian 2017. "Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia) Penyakit Remaja Masa Kini." *Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Penguatan Pendidikan Karakter* 280–87.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nurlaela. 2017. "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur." *Jurnal Tomalebbi* 1(c):93–104.
- Octavianus, and Ivan TH. J. Weismann. 2021. "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar." *Repository STT Jaffray, Skripsi Online* (1):71–80.
- Oktaviani dkk.2019. "Berbasis Keterampilan Proses Tema Indahnya." 2(2):16–22.
- Putra dkk. 2021. "Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 18(1):79–89. doi: 10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531.
- Putri, Nadya Atikah. 2019. "Hubungan Antara Self Control Dengan Kecenderungan Nomophobia (No Mobile Phone Phobia) Pada Mahasiswa." 1–107.
- Ramaita.2019."Hubungan Ketergantungan Smartphone Dengan Kecemasan (Nomophobia)." *Jurnal Kesehatan* 10(2):89. doi: 10.35730/jk.v10i2.399.
- Rinawati, Agustin, Lilik Binti Mirnawati, and Fajar Setiawan. 2020. "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar." *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 4(2):85–96. doi: 10.31537/ej.v4i2.343.

- Rini, Mentari Kusuma, and Titih Huriah. 2020. 4609-13066-1-PB.Pdf. 5(1):185–94.
- Rusmianto dan Putra. 2020. "Studi Pengetahuan Orang Tua Tentang Gawai Dan Pemberian Gawai Pada Anak Usia 9-12 Tahun." *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5(1):135–41. doi: 10.30651/jkm.v5i1.3475.
- Rustantomo, and Fatimatuzzahro. 2022. "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Santri Putri Di Pondok Pesantren Miftahul Huda IV Mojosari Kabupaten Malang." *Jurnal Pendidikan Edutama* 9(1):183–92.
- Safitri.2019."Kemampuan Membaca Pemahaman Ditinjau Dari Minat Membaca Dan Penguasaan Diksi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* (449).
- Saputro,dkk. 2021. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):1910–17.
- Sari, dkk. 2020. "Konsep Nomophobia Pada Remaja Generasi Z". *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 5(1):21. doi: 10.29210/3003414000.
- Satrianingrum.2020. "Resiko Pengasuhan Permisif Orang Tua Dan Nenek Pada Pencapaian Bahasa Anak." *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen* 13(3):239–49. doi: 10.24156/jikk.2020.13.3.239.
- Setyowati, Nur Aula, Sari Yustiana, and Nuhyal Ulia. 2021." Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2(1):23. doi: 10.30595/jrpd.v2i1.8778.
- Siti. 2018. "Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man 2 Kuningan." *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 7(2):161–76. doi: 10.24235/edueksos.v7i2.3370.
- Sumila, dkk. 2020." Hubungan Derjat Narsisme Dengan Kejadian Kecanduan Media Sosial Pada Remaja." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2(2):77–88.
- Sunita dan Mayasari.2018. "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak." *Jurnal Endurance* 3(3):510. doi: 10.22216/jen.v3i3.2485.
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar." *Jurnal Jaffray* 15(2):177. doi: 10.25278/jj71.v15i2.261.
- Supriyanto dkk. 2017. "Dampak Handphone Bagi Pendidikan Di Indonesia Khususnya Anak-Anak." *Seminar Nasional- Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Arah*

Manajemen Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19 Menggambarkan (Soendari 2012):134–39.

Tahmidaten dkk. 2020. "Permasalahan Budaya Membaca Di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya)". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(1):22–33. doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33.

Ula, Wahyu Rikha Rofikhatul. 2021." Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Pendahuluan." *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* 3(1):290–98.

Waty,dkk. 2018. "Dinamika Kecanduan Telepon Pintar (Smartphone) Pada Remaja Dan Trait Mindfulness Sebagai Alternatif Solusi." *Seurune : Jurnal Psikologi Unsyiah* 1(2):84–101. doi: 10.24815/s-jpu.v1i2.11573.

Wijaya dkk. 2021. "Dampak Gawai Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Keperawatan Silampari* 5(1):103–14. doi: 10.31539/jks.v5i1.2667.

Wise dan Mykel. 2020. "Dopamine and Addiction." *Annual Review of Psychology* 71:79–106. doi: 10.1146/annurev-psych-010418-103337.

Yuansyah, dkk. 2021. "Profil Kecanduan Game Di Smpn 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4(1):66. doi: 10.22460/fokus.v4i1.6191.

Retha Arjadi. 2015. Adiksi Game Online pada Remaja dan Cara Bijak Menyikapinya. Diambil dari <https://sains.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/adiksi-game-online-pada-remaja-dan-cara-bijak-menyikapinya>

