

**KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA REMAJA AKIBAT PANDEMI COVID-19:  
SCOPING REVIEW****Iwan Shalahuddin<sup>1\*</sup>, Ai Wia<sup>2</sup>, Taty Hernawaty<sup>3</sup>**<sup>1-3</sup>Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

Email Korespondensi: shalahuddin@unpad.ac.id

Disubmit: 20 Desember 2022

Diterima: 30 Januari 2023

Diterbitkan: 01 Juni 2023

Doi: <https://doi.org/10.33024/mnj.v5i6.8695>**ABSTRACT**

*The Covid-19 pandemic has significantly changed almost every aspect of life, including daily community activities such as school, work and worship which must now be done online. Social media has become one of the most widely used communication equipment during the Covid-19 pandemic. This condition will undeniably result in an increase in social media use and form social media addiction during the Covid-19 pandemic. The purpose of this study to identify a picture of social media addiction in adolescents due to the Covid-19 pandemic. This research uses the study literature review method with a scoping review approach. The literature search is carried out using three databases with predetermined keywords. Get several articles, namely Google Scholar 109 articles, PubMed 540 articles and Proquest 214 articles. After searching for articles by sorting based on the inclusion and exclusion criteria that have been designed, an article assessment is then carried out using the Joanna Briggs Institute (JBI) instrument. The results of the study found several factors that influence social media addiction due to the Covid-19 pandemic including gender, psychological factors there is an impulse to find information related to Covid-19, trauma due to social isolation, depression anxiety and psychological stress due to fear of Covid-19 infection also underlie a person to seek recreation through social media during the pandemic, social factors due to difficulty in interpersonal communication during lockdown, and the purpose and timing of social media use after lockdown was established, resulting in many individuals spending free time inside the home playing social media, as well as causing overuse during the Covid-19 pandemic. The conclusions found show that many of the activities of teenagers carried out online during lockdown resulted in teenagers spending more time with social media, as an escape from personal problems, such as mental stress, stress, and anxiety. So that situations like this cause many teenagers to experience social media addiction as a result of the Covid-19 pandemic. It is hoped that this literature study can be used as an evaluation material and help nurses in dealing with or educating adolescents so that they can avoid social media addiction.*

**Keywords** : Academic Stress, Internet Addiction, Students, Online Learning,

## ABSTRAK

Pandemi Covid-19 secara signifikan telah mengubah hampir setiap aspek dalam kehidupan, termasuk aktivitas harian masyarakat seperti sekolah, kerja serta ibadah yang kini harus dilakukan secara daring. Media sosial menjadi salah satu perlengkapan komunikasi yang banyak digunakan di kala pandemi Covid-19. Kondisi ini tidak dipungkiri akan mengakibatkan peningkatan pemakaian media sosial serta membentuk kecanduan media sosial di masa pandemi Covid-19 berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi gambaran kecanduan media sosial pada remaja akibat pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode *study literature review* dengan pendekatan *scoping review*. Pencarian *literature* dilakukan dengan menggunakan tiga *database* dengan kata kunci yang telah ditentukan. Di dapatkan beberapa artikel yaitu *Google Scholar* 109 artikel, *PubMed* 540 artikel dan *Proquest* 214 artikel. Setelah melakukan pencarian artikel dengan menyortir berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah dirancang selanjutnya dilakukan penilaian artikel dengan menggunakan instrumen *Joanna Briggs Institute* (JBI). Hasil telaahan ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial akibat pandemi Covid-19 diantaranya yaitu jenis kelamin, faktor psikologis adanya dorongan untuk mencari informasi terkait Covid-19, trauma akibat isolasi sosial, cemas depresi dan stress psikologi akibat rasa takut terhadap infeksi Covid-19 juga mendasari seseorang untuk mencari rekreasi melalui media sosial selama pandemi, faktor sosial akibat sulitnya komunikasi interpersonal selama *lockdown*, serta faktor tujuan dan waktu penggunaan sosial media setelah penguncian ditetapkan, mengakibatkan banyak individu menghabiskan waktu luang di dalam rumah dengan bermain media sosial, serta menyebabkan penggunaan yang berlebihan selama pandemi Covid-19. Kesimpulan yang didapatkan menunjukkan bahwa banyak aktivitas para remaja yang dilakukan secara *online* selama penguncian mengakibatkan para remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan media sosial, sebagai pelarian dari masalah pribadi, seperti tekanan mental, stress, dan munculnya rasa cemas. Sehingga situasi seperti inilah yang menyebabkan para remaja banyak mengalami kecanduan media sosial akibat dari adanya pandemi Covid-19. Diharapkan, dengan adanya studi literatur ini dapat menjadi bahan evaluasi dan membantu perawat dalam menangani atau mengedukasi para remaja agar dapat terhindar dari kecanduan media sosial.

**Kata Kunci:** Covid-19, Kecanduan, Media Sosial, Pandemi, Remaja

## PENDAHULUAN

*Coronavirus Disease* 2019 (Covid-19) merupakan sebuah penyakit menular yang ditimbulkan oleh *Coronavirus* jenis baru bernama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS COV 2) yang menyerang sistem pernapasan. Covid-19 termasuk pada keluarga yang sama dengan virus penyebab MERS dan SARS tetapi mempunyai taraf penularan

yang lebih tinggi, sebagai akibatnya World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa Covid-19 adalah Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD) dan dinyatakan sebagai pandemi pada Maret 2020 karena telah menyebar secara global (Kementerian Kesehatan RI, 2020).

Pandemi Covid-19 yang masih berlangsung serta belum diketahui kapan akan berakhir, memforsir

pemerintah untuk memberlakukan kebijakan pemberantasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Salah satu wujud implementasi kebijakan tersebut merupakan pelaksanaan *physical distancing*.

Implikasi kebijakan tersebut beroperasi kontekstual di lapangan berbentuk himbuan untuk bekerja dari rumah (*Work from home*), belajar dari rumah (*School from home*), serta melakukan aktivitas ibadah secara daring dari rumah. Media sosial menjadi salah satu perlengkapan *Communication* yang banyak digunakan di kala pandemi Covid-19. Kondisi ini tidak dipungkiri akan mengakibatkan peningkatan pemakaian media sosial serta membentuk kecanduan media sosial di masa pandemi Covid-19 berlangsung (Kemenkes RI, 2020).

Pengguna media sosial terbanyak berasal dari kalangan remaja, yaitu umur 15-19 tahun. Menurut *World Health Organization* (WHO), remaja merupakan mereka yang terletak pada tahap transisi antara masa anak-anak dan dewasa. Batas usia remaja menurut WHO dibagi dalam 2 bagian, remaja awal usia 10-14 tahun, remaja akhir 15-20 tahun.

Pada masa ini remaja berada pada periode persiapan mengarah ke masa dewasa yang hendak melewati beberapa tahapan perkembangan penting dalam hidup seperti kemandirian sosial dan ekonomi, membangun bukti diri, akuisisi kemampuan atau keahlian di masa depan (WHO, 2015).

Dalam Studi riset yang dilakukan (Ahmad, 2020) dalam rentang waktu Januari 2018 sampai Januari 2019. Dalam studi riset didapatkan pengguna media sosial didominasi oleh pengguna laki-laki dibandingkan pengguna perempuan, pengguna laki-laki berumur 18-24 tahun mendominasi pemakaian media sosial dengan jumlah

terbesar yaitu sebesar 18% dibandingkan perempuan sebesar 15%.

Ada pula *platform* media sosial yang aktif digunakan merupakan Youtube sebanyak 88%, Whatsapp 83%, disusul Facebook sebanyak 81 %, Instagram sebanyak 80 % serta Twitter 52%. Informasi ini membuktikan betapa besarnya pengguna media sosial dikalangan remaja di Indonesia selama masa pandemi.

Bagi para remaja mempunyai akun media sosial merupakan suatu keharusan tidak hanya untuk aktivitas belajar, media sosial juga digunakan untuk bermain permainan *online*, mengakses berita tentang artis kesukaan, digunakan sebagai perwujudan eksistensi diri, serta untuk mengisi kebosanan.

Media sosial serta remaja merupakan sesuatu yang seolah tidak dapat dipisahkan, terutama dikala pandemi Covid-19, kemudahan untuk mengakses internet serta banyaknya *platform* media sosial membuat para remaja lebih mudah terkoneksi satu sama lain (Mboya et al., 2020 ; Stockdale & Coyne, 2020). Oleh sebab itu, penerimaan serta literasi terhadap media sosial pada anak remaja lebih mudah dibanding kelompok umur lain (Sugiharto, 2016).

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh APJII pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 kuartal II, pengguna internet di Republik Indonesia naik 8,9% menjadi 73,7% dari populasi. Jumlahnya setara dengan 196,7 juta pengguna. Pada tahun 2019 terdapat peningkatan sebesar 25,5 juta jiwa pengguna dibandingkan pengguna di tahun 2018 silam.

Sebagian besar pengguna di Indonesia didominasi oleh kalangan remaja. Pengguna di Pulau Jawa masih berkontribusi besar terhadap peningkatan pemakaian internet

(56,4%), pengguna terbanyak kedua berasal dari Pulau Sumatera dengan (22,1%), disusul Pulau Sulawesi (7%), Kalimantan (6,3%). Bali- Nusa Tenggara (5,2%) serta Maluku-Papua (3%) (Kominfo, 2020).

Berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan (Septiana, 2021) diperoleh dampak yang signifikan dari penggunaan media sosial terhadap kesehatan mental serta kesejahteraan sosial remaja di masa pandemi Covid-19. Hal ini dibuktikan dari data *traffic* pengguna media sosial di masa pandemi Covid-19 yang mengalami peningkatan sebanyak 40%. Sebagian besar para remaja menggunakan media sosial untuk mencari informasi, berkomunikasi, melakukan pembelajaran daring dan juga mencari hiburan. Adapun penggunaan aplikasi media sosial terbesar adalah aplikasi untuk *chat*, pembelajaran *online* serta *marketplace* untuk belanja *online*.

Salah satu faktor penyebab adiksi internet adalah stres, penderita adiksi internet akan mengakses internet dalam jangka waktu yang lama dan berkelanjutan karena merasa stresnya teralihkan saat menikmati apa yang disuguhkan oleh internet (Smart, 2010). Jika tidak segera ditangani dengan baik, keadaan stres yang sedang dialami oleh mahasiswa nantinya dapat menyebabkan mahasiswa menghabiskan waktu secara berlebihan untuk memanfaatkan internet ataupun *smartphone* yang dapat menjadi sebuah adiksi (Ismail et al., 2020).

Berdasarkan riset yang dilakukan di China menunjukkan bahwa pemakaian media sosial yang berlebihan akan merangsang terbentuknya permasalahan kesehatan mental seperti kecanduan media sosial (Zhong, Huang, & Liu, 2020). Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa

minat masyarakat khususnya remaja terkait kegiatan *online* di laman media sosial semakin meningkat selama pandemi Covid-19.

Pemakaian media sosial yang intensif serta berlebihan akan menimbulkan kecanduan media sosial. Kecanduan media sosial merupakan ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan pemakaian media sosial secara intensif serta berlebihan sehingga menimbulkan permasalahan psikologis serta sosial sehingga sikap tersebut bisa mengganggu produktivitas (Rigi, Raisi, & Ziapour, 2016).

Kecanduan media sosial kini semakin banyak terjadi pada remaja dan telah menunjukkan angka yang memprihatinkan. Berdasarkan pemaparan fenomena diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial akibat pandemi Covid-19.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka penulis merumuskan masalah "Bagaimana gambaran kecanduan media sosial pada remaja akibat pandemi Covid-19. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial pada remaja akibat pandemi Covid-19. Penelitian dilakukan pada tanggal 3-13 Nopember 2022.

## KAJIAN PUSTAKA

Kaplan serta Haenlin (2010) mendefinisikan media sosial sebagai suatu kelompok aplikasi berbasis internet yang dibentuk di atas dasar pandangan hidup serta teknologi Web 2.0, dan yang memperbolehkan penciptaan sebuah karya serta pertukaran *User Generated Content*. Media sosial merupakan fitur berbasis *website* yang dapat membentuk jaringan serta memperbolehkan pemakainya

untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas.

Menurut KBBI, media sosial terdiri dari dua kata yaitu media dan sosial. Media adalah alat, sarana komunikasi, perantara ataupun penghubung, sedangkan sosial artinya berkenaan dengan masyarakat atau suka memperhatikan kepentingan umum. Maka dari itu sosial media dimaknai sebagai fasilitas untuk berkomunikasi dan berbagi yang lain,

Pada media sosial kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kerjasama serta saling berkenalan dalam wujud tulisan *visual* maupun *audio visual*. Contohnya seperti Twitter, Facebook, Blog, Foursquare serta yang lainnya. Berbagai alasan mengapa seseorang membuat sebuah akun pada media sosial, diantaranya agar tetap terhubung dengan keluarga dan teman, memperoleh informasi dan kabar melalui *news feed* yang disediakan oleh media sosial, sehingga dapat menunjukkan eksistensi diri. (Putri et al., 2016).

Dampak positif dari media sosial yaitu dapat mempermudah hidup, seperti mempermudah belajar, mencari kerja, mengirim tugas, mencari informasi, belajar online dan bisa berkomunikasi antar saudara, sahabat di belahan bumi manapun pada waktu yang diinginkan, termasuk bisa berkomunikasi dengan orang yang belum pernah bertemu sekalipun serta memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Dalam dunia pendidikan, aplikasi media sosial digunakan untuk pemenuhan ketertarikan fungsi informasi dan sosial secara aktif pada proses pembelajaran. Media sosial menjadi salah satu alternatif pilihan untuk membahas pekerjaan kelompok dan melakukan

komunikasi antar *civitas akademika* (Aprilia et al., 2020).

Media sosial juga memberikan dampak yang negatif bagi penggunaannya bila tidak digunakan dengan baik. Berita palsu (hoax), pornografi, terorisme, penipuan jaringan, peretasan jaringan, penyadapan, mengadu domba antar suku dan dapat menyebar dengan sangat mudah. Jika hal tersebut tidak sejalan dengan pengetahuan dan pemahaman yang komprehensif maka akan berdampak pada kerukunan hidup masyarakat. Lebih jauhnya dapat membuat keutuhan sebuah bangsa terganggu (Soeipto & Holik, 2018).

Menurut Eijnden, Lemmens dan Valkenburg, (2016), kecanduan media sosial adalah sesuatu gangguan sikap pada pemakaian media sosial secara berlebihan serta menuju pada kecenderungan untuk terus-menerus menggunakan media sosial, serta banyak menghabiskan waktu di media sosial yang merusak aspek penting dalam kehidupan.

Kecanduan mengakses media sosial dapat dikategorikan ke dalam gangguan *Internet Addiction Disorder* (IAD), suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan internet dan tidak mampu mengendalikan penggunaan media sosial dikala *online*.

Orang dengan sindrom ini akan merasa cemas, depresi atau akan merasa hampa saat tidak *online* di media sosial, akibat banyaknya waktu yang digunakan untuk mengakses media sosial membuat orang tidak peduli dengan kehidupan mereka di dunia nyata, mereka akan merasa dunia maya (*virtual*) lebih menarik dibanding dunia nyata. (Gita, Arifin, & Napisah, 2021).

Tingkatan kecanduan media sosial menurut (Young, 2004) dipecah menjadi tiga tingkatan

yaitu *mild*, *moderate* serta *severe*. Pada tingkatan *mild*, seseorang tercantum dalam pengguna *online* rata-rata. Seseorang menggunakan media sosial dalam waktu yang lama, namun masih memiliki kontrol dalam penggunaannya.

Pada tingkatan *moderate* permasalahan yang diakibatkan dari penggunaan media sosial mulai sering dialami. Media sosial merupakan sesuatu yang penting, tetapi tidak selalu menjadi yang utama dalam kehidupan. Sedangkan pada tingkatan *severe*, seseorang menghadapi permasalahan yang signifikan dalam kehidupannya. Bahwa media sosial merupakan hal yang sangat utama sehingga kepentingan-kepentingan lain terabaikan.

Kecanduan media sosial termasuk dalam ketergantungan terhadap internet atau *Internet Addiction Disorder* (IAD), adapun kriteria kecanduan internet, Kimberly S. Young (dalam Gita, Arifin, & Napisah, 2021) antara lain; 1) *Preoccupation*; 2) *Tolerance/Craving*; 3) *Problems*; 4) *Withdrawal*; 5) *Persistence*; 6) *Conflict*; 7) *Deception*; 8) *Escape*; 9) *Displacement* yang ditandai dengan perilaku penggunaan media sosial yang mendominasi.

## METODOLOGI PENELITIAN

*Literature review* ini menggunakan metode *scoping review* untuk mengidentifikasi topik yang telah ditentukan yaitu faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial akibat pandemi Covid-19.

Dalam studi literatur ini, pengambilan data dilakukan untuk mengidentifikasi metodologi yang tepat, data sekunder diambil dari jurnal atau artikel ilmiah nasional maupun internasional dengan menggunakan tiga *database*, yaitu

*Google Scholar*, *Pubmed*, dan *Proquest*. dengan menggunakan kata kunci yang telah disesuaikan dengan topik penelitian dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Kata kunci yang digunakan dalam Bahasa Indonesia yaitu remaja ATAU para remaja DAN media sosial ATAU internet DAN kecanduan Atau ketagihan DAN pandemi ATAU Covid-19 DAN daring. Sedangkan kata kunci dalam Bahasa Inggris yaitu, *adolescent OR adolescence AND media social addiction OR internet addiction AND coronavirus OR Covid-19 AND online*.

Penulis menganalisis artikel secara spesifik dan teliti, agar lebih sesuai dengan kriteria *inklusi* dan *eksklusi* yang sudah dirancang sebelumnya yaitu artikel yang membahas tentang kecanduan media sosial pada remaja akibat pandemi Covid-19, artikel menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, Publikasi penelitian 5 tahun terakhir (2017-2022), ketersediaan artikel *full text*, penelitian primer dan menggunakan metode penelitian *cross sectional*, sampel dalam penelitian ini adalah remaja, setelah proses analisis tersebut, dilakukan kembali proses *critical appraisal*.

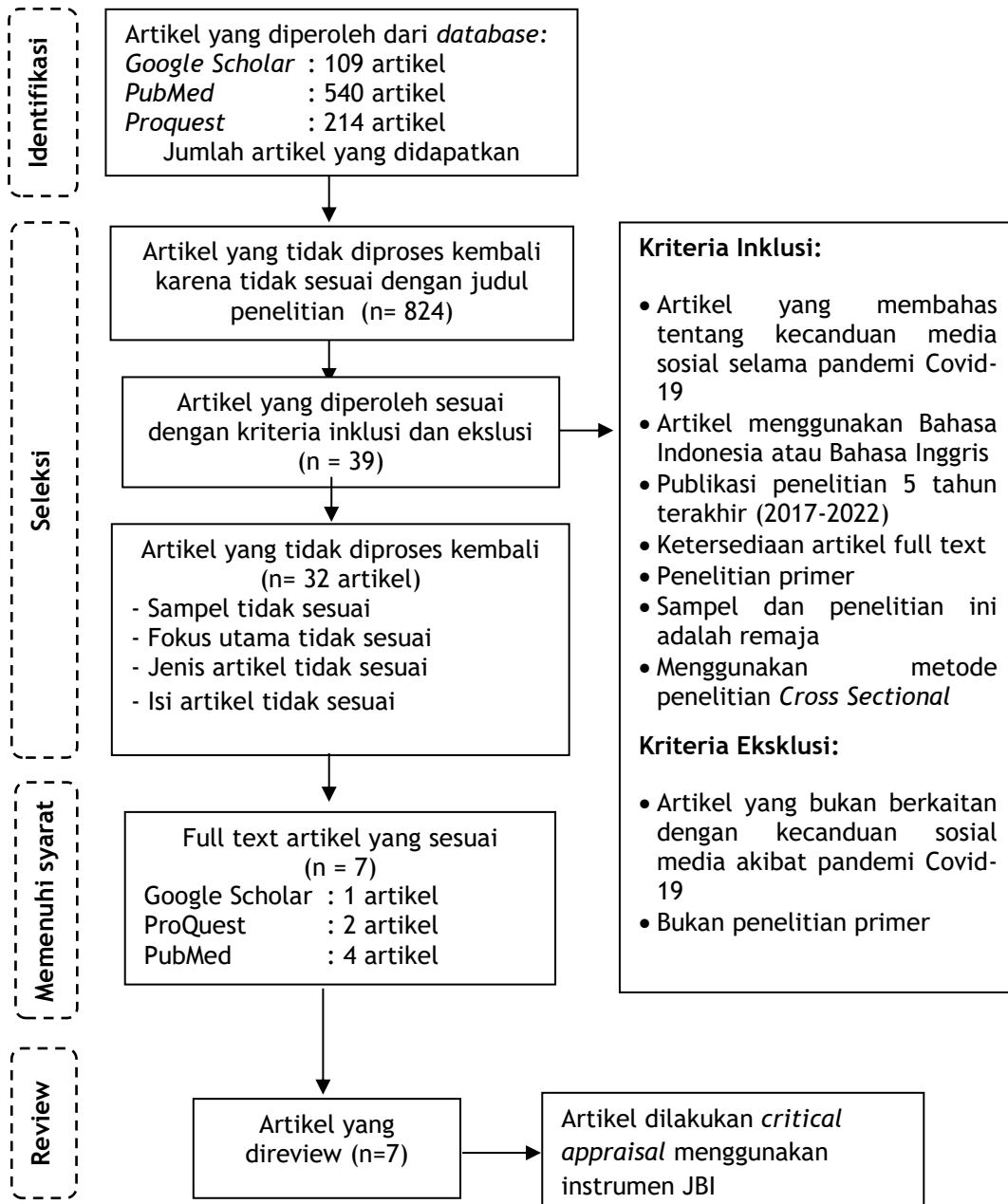
Proses *critical appraisal* ini dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari artikel penelitian yang akan dipilih untuk dianalisis. (Peterson *et al.*, 2017)..

Proses *critical appraisal* ini menggunakan instrumen *Joanna Briggs Institute* (JBI) yang merupakan sebuah alat instrumen penelitian untuk menilai sejauh mana sebuah penelitian memiliki bias dalam desain, perilaku, dan analisisnya mencakup ukuran, standar, panduan evaluasi, ataupun pertanyaan yang digunakan untuk

menilai artikel. Tahap ini dilakukan mengikuti ketentuan dari alur *Preferred Reporting Items for*

*Systematic Review and Meta-Analysis* (PRISMA, Briggs Institute, 2017).

Bagan 1. Bagan Alur Prisma



**HASIL PENELITIAN**

Artikel yang didapatkan dalam proses literatur ini sebanyak 7 artikel yang telah dinilai layak untuk diidentifikasi serta dianalisis

sesuai dengan pernyataan dan tujuan penelitian ini. Hasil dari analisis tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 2. Rekapitulasi artikel hasil pencarian**

No	Artikel	Tujuan Penelitian	Populasi, Sampel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Faktor Kecanduan
1.	Kecanduan internet pada anak sekolah selama pandemi Covid-19.  Penulis: Triyana Harlia, Djoko Priyono.  Tahun: 2021  (Harlina & Priyono, 2021)	Tujuan penelitian ini untuk melihat gambaran kecanduan internet pada anak sekolah menengah pertama selama pandemi Covid-19.	Sampel 344 anak sekolah di Kota Pontiana k dengan teknik <i>snowball</i> .	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> .	Hasil didapatkan mayoritas anak SMP 269 (78,2%) mengalami kecanduan atas penggunaan internet dimana laki-laki yang mengalami kecanduan sebanyak 155 (57,6%), dengan jenjang kelas terbanyak pada kelas 3/IX sebanyak 103 (77,4%), untuk durasi penggunaan terbanyak selama 3-8 jam/hari 189 (74,1%) dan mayoritas anak menengah pertama dengan aktivitas penggunaan internet untuk sosial media, hiburan, pendidikan dan game online (78,2%)	<i>Gender</i> , Faktor Sosial & Tujuan dan waktu penggunaan media sosial
2.	<i>Problematic internet use among young and adult population in Bangladesh: Correlates with lifestyle and online activities during the Covid-19 pandemic</i>  Penulis: Md. Saiful Islam,	Penelitian ini menilai penggunaan internet bermasalah (PIU) di kalangan pemuda dan orang dewasa di Bangladesh dan memeriksa korelasinya dengan gaya hidup	Sampel terdiri dari 13.525 individu bangladesh (61,2% laki-laki dengan rentang usia 18-50 tahun, usia rata-rata 23,7 tahun) yang	Penelitian ini <i>Survei cross-sectional online</i> .	Dari hasil analisis skor total menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 22,7 dari 45 (SD = 7,8) tanpa perbedaan <i>gender</i> yang signifikan. Seperempat sampel menghabiskan lebih dari enam jam setiap hari di internet (25,3%). Aktivitas <i>online</i> yang dilakukan diantaranya; menghadiri kelas	Faktor Tujuan dan waktu penggunaan media sosial



	Md. Safaet dan Hossain aktivitas online selama pandemi COVID-19. Sujan, Rafia Tasnim, Most. Zannatul Ferdou Jakir Hossain Bhiyan Masud, Sourav Kundu, Abu Syed, Md Mosaddek, M, Shahabuddin K. Choudhuri, Kangan Kircaburun, Mark D. Griffiths  Tahun: 2020 (Saiful, et al., 2020)	direkrut dari berbagai platform online.		<i>online</i> (35,8%), menggunakan media sosial (64,9%), bermain <i>video game online</i> (34,3%), dan kegiatan rekreasi seperti menonton film dan serial televisi (78,0%). • Berkenaan dengan sosio-demografi, penggunaan internet secara signifikan lebih tinggi pada dewasa muda. • Aktivitas gaya hidup selama karantina rumah, penggunaan media sosial secara signifikan lebih tinggi • Dan berdasarkan aktivitas <i>online</i> selama karantina rumah, rata-rata menghabiskan waktu sekitar (2-4 jam) untuk menjelajah media sosial setiap hari.		
3.	<i>Internet Addiction and Related Psychological Factors Among Children and Adolescents in China During the Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) Epidemic</i>  Penulis: Huixi Dong, Fangru Yang, Xiaozi Lu, and Wei Hao  Tahun : 2020	Penelitian ini bertujuan untuk menilai karakteristik penggunaan internet dan secara objektif mengkaji potensi faktor psikologis yang terkait dengan kecanduan internet (IA) selama	2.050 Anak-anak dan remaja Cina berusia 6 sampai 18 tahun dari tiga daerah berbeda (660 dari provinsi Hunan, 651 dari provinsi Shandong, dan 739 dari daerah otonomi Mongolia	<i>Survei cross-sectional</i>	Hasil dari penelitian ini, 2,68% dan 33,37% dari peserta diklasifikasikan sebagai kecanduan internet. Studi ini menemukan bahwa berdasarkan frekuensi dan durasi penggunaan perangkat elektronik sebagai rekreasi, lebih tinggi dari pada sebelum epidemi hampir disemua semua kalangan usia. Semua ini didasari ketakutan akibat penyakit Covid-19, dan konsekuensi dari penguncian, hingga menimbulkan depresi	<i>Gender &amp; Faktor Psikologis</i>

	(Dong, Yang, Lu, & Hao, 2020)	epidemi COVID-19 dalam).			dan stres yang telah mempengaruhi individu. Berdasarkan pada jenis kelamin, pengguna laki-laki lebih tinggi dibandingkan pengguna perempuan. Pengguna laki-laki lebih suka secara masif bermain <i>game role -playing online multi pemain</i> (MMORPG) dan permainan kekerasan. Sebaliknya aktivitas <i>online</i> anak perempuan lebih berfokus pada bermain <i>game</i> yang menghabiskan banyak waktu, bersosialisasi, mengirim <i>chat</i> , belanja <i>online</i> dan aktivitas <i>online</i> yang lebih pendek.	
4.	<i>Prevalence of Internet Addiction during the Covid-19 Outbreak and Its Risk Factors among Junior High School Students in Taiwan</i>  <i>Penulis: Min-Pei Lin</i>  <i>Tahun: 2020 (Lin, 2020)</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji prevalensi kecanduan internet dan mengidentifikasi faktor risiko psikososial selama wabah COVID-19.	1060 peserta yang direkrut dari kalangan siswa menengah pertama di sekitar Taiwan akan metode <i>stratified cluster sampling</i> .	Desain <i>cross-sectional</i>	Tingkat prevalensi IA ditemukan 24,4% di antara siswa sekolah menengah pertama di Taiwan selama wabah Covid19 dengan usia rata-rata 14,66 tahun. Menurut perbandingan IA dan non IA ditemukan secara signifikan dengan usia lebih tua, dan memiliki neurotisme yang lebih tinggi, impulsivitas yang lebih tinggi, depresi yang lebih tinggi, alexithymia yang lebih tinggi, dan fungsi keluarga yang lebih rendah.	Faktor Sosial
5.	<i>Social Networks Consumption and Addiction in College</i>	Penelitian ini memiliki dua tujuan,	310 mahasiswa dari 14 Universitas di	<i>Study cross-sectional</i>	Dalam penelitian ini Hasilnya menunjukkan konsumsi jaringan sosial yang tinggi sebesar 21,9%.	Faktor Sosial & Tujuan dan

	<p><i>Students during the Covid-19 Pandemic: Educational Approach to Responsible Use</i></p>	<p>tujuan Pertama, untuk mengetahui tingkat kecanduan jejaring sosial oleh anak muda Spanyol.</p>	<p>Kedua, untuk memeriksa apakah ada variabel sosiodemografi, terkait dengan konsumsi kecanduan lain atau anggota keluarga yang dapat menentukan an kemungkinan an memiliki tingkat konsumsi yang tinggi ke jejaring sosial</p>	<p>Menurut faktor, hasil berikut diperoleh</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 9,0% menyatakan adanya obsesi dengan jejaring sosial.</li> <li>• 27,7% kurangnya kontrol pribadi dalam penggunaan jejaring sosial</li> <li>• Dan 47,1% penggunaan jaringan sosial yang berlebihan.</li> </ul>	<p>waktu penggunaan media sosial</p>	
	<p>Penulis: José Gómez-Galán, José Ángel Martínez-López, Cristina Lázaro-Pérez, and José Luis Sarasola Sánchez-Serrano.</p>			<p>Berdasarkan pada hasil, dari individu yang mengalami obsesi dengan jejaring sosial faktor IA pada mahasiswa lebih cenderung terjadi pada penggunaan media sosial yang berlebihan serta kurangnya kontrol pribadi untuk memisahkan diri dari penggunaan media sosial yang berlebihan.</p>		
	<p>Tahun: 2020 (Gómez-Galán, Martínez-López, Lázaro-Pérez, &amp; Sánchez-Serrano, 2020)</p>					
<p>6.</p>	<p><i>Heterogeneity of Prevalence of Social Media Addiction Across Multiple Classification Schemes: Latent Profile Analysis</i></p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji prevelensi kecanduan media sosial yang berasal dari 4 skema klasifikasi utama (nomotetik</p>	<p>Temuan dinilai dalam 2 sampel independen yang terdiri dari 573 orang dewasa dari Inggris (261/573), 45,6% laki-laki, usia rata-</p>	<p>survei berbasis <i>web cross-sectional</i></p>	<p>Hasil ditemukan prevalensi kecanduan media sosial cukup tinggi pada dewasa muda Inggris berusia antara 18-34 tahun berada pada risiko kecanduan media sosial 4 kali lipat lebih tinggi dari pada rekan mereka yang lebih tua berusia antara 50-65 tahun. Berdasarkan jenis kelamin dari sampel AS ditemukan perempuan memiliki</p>	<p>Kondisi Psikologis &amp; Gender</p>

<p>Ebrahimi, MSc; Jeremy W Luk, PhD</p> <p>Tahun: 2022 (Cheng et al., 2022).</p>	<p>ketat, politetik ketat, nomotetik, dan politetik), dengan profil laten tertanam dalam data empiris yang diadopsi sebagai tolak ukur perbandingan.</p>	<p>rata 43,62 tahun, SD 12,24 tahun) dan 474 orang dewasa dari Amerika Serikat (224/474 , 47,4% laki-laki; usia rata-rata 44,67 tahun, SD 12,99 tahun).</p>		<p>risiko kecanduan media sosial lebih tinggi dan berisiko tinggi mengalami depresi dan kecemasan, termasuk perubahan suasana hati, penarikan diri dan konflik.</p>	
<p>7. <i>Internet Addiction Increases in the General Population During Covid-19: Evidence From China</i></p> <p>Penulis: Yang-Yang Li, MD, PhD, Yan Sun, MD, PhD, Shi-Qiu Meng, PhD, Yan-Ping Bao, PhD , Jia-Lu Cheng, BS, Xiang-Wen Chang, PhD, Mao-Sheng Ran, MMed, PhD, Yan-Kun Sun, PhD, Thomas Kosten, MD, John Strang, MD, Lin Lu, MD, PhD, Jie Shi, MD, PhD</p> <p>Tahun: 2021 (Li et al.,</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pandemi Covid-19 terhadap penggunaan internet dan faktor risiko terkait di kalangan masyarakat umum di Tiongkok.</p>	<p>24.402 peserta usia 15 tahun keatas di Tiongkok Cina</p>	<p><i>Survei online cross-sectional</i></p>	<p>Berdasarkan hasil Prevalensi keseluruhan kecanduan internet adalah 36,7% di antara populasi umum selama pandemi, dan kecanduan internet yang parah adalah 2,8%, menurut skor IAT.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• paling banyak digunakan untuk chatting atau komunikasi (44,1%) dan bermain videogame (8,8%).</li> </ul> <p>Prevalensi keseluruhan kecanduan internet adalah 36,7%, dan kecanduan sedang dan berat adalah 33,9% dan 2,8%, menurut IAT. Hampir setengah dari peserta (43,8%) melaporkan peningkatan keparahan kecanduan internet. Waktu yang</p>	<p>Psikologis &amp; Tujuan dan waktu penggunaan sosial media</p>

---

2021)

dihabiskan untuk penggunaan media sosial yaitu untuk aktivitas rekreasi.

- Banyaknya Waktu yang dihabiskan dalam penggunaan media sosial untuk rekreasi telah meningkat secara signifikan selama pandemi, dan hampir setengah dari peserta melaporkan peningkatan keparahan dengan kecanduan media sosial serta internet. Faktor risiko peningkatan waktu yang dihabiskan untuk penggunaan Internet dan keparahan kecanduan Internet yang parah termasuk pada kurangnya dukungan sosial dari orang-orang dekat, merasakan tekanan dampak dari kesehatan mental akibat pandemi Covid-19, dan terlalu banyak bermain *video game*.
-

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dari 7 artikel yang terpilih, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan media sosial dan dikelompokan berdasarkan faktor kecanduan menurut (Young, 2004) yaitu; faktor *gender*, faktor sosial, keadaan psikologis serta tujuan dan waktu penggunaan media sosial.

### *Gender*

Berdasarkan hasil telaah dari ketiga artikel dalam artikel Harlina dan Priyono, (2021) melaporkan bahwa laki-laki menjadi *gender* dengan mayoritas pengguna terbanyak yang mengalami kecanduan media sosial selama pandemi, penelitian lain juga mengungkapkan hal yang sama dimana pengguna media sosial didominasi oleh pengguna laki-laki dibandingkan pengguna perempuan, proporsi laki-laki jauh lebih tinggi dari pada perempuan karena remaja laki-laki banyak menggunakan media sosial untuk kepuasan pribadi dibandingkan perempuan yang lebih menyukai komunikasi sosial.

Laki-laki cenderung menggunakan media sosial untuk bermain *game online*, *live streaming*, judi *online* dan *pornografi*. Sedangkan kecanduan pada perempuan lebih cenderung melakukan *chatting*, menonton aktivitas orang lain dan belanja *online* (Dong, Yang, Lu, dan Hao 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan (Ginige, 2017) Kecanduan media sosial dilaporkan lebih *universal* ditemukan di negara-negara Asia dan terjadi pada laki-laki berumur 12-20 tahun, kecanduan media sosial terjadi pada akhir masa kanak-kanak dan remaja awal. Para peneliti telah mengklaim

bahwa kecanduan media sosial telah menjadi epidemi di Amerika Serikat.

Namun penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan Cheng et al., (2022) dimana pada penelitiannya berdasarkan *gender* dari sampel di Amerika Serikat ditemukan bahwa perempuan justru memiliki resiko kecanduan media sosial lebih besar dibandingkan laki-laki.

Semakin tinggi intensitas dalam penggunaan media sosial maka perempuan menjadi lebih mudah untuk mengalami kecanduan media sosial, berdasarkan faktor lain penyebab perempuan memiliki tingkat kecanduan media sosial lebih tinggi jika dibandingkan dengan subjek laki-laki karena perempuan lebih suka mempresentasikan dirinya dan memperhatikan bagaimana asumsi orang lain terhadap unggahannya di sosial media, sehingga hal ini bisa menyebabkan perempuan menjadi ketergantungan terhadap media sosial.

### **Faktor sosial**

Kecanduan berdasarkan faktor sosial muncul akibat hubungan seseorang dengan keluarga, hubungan *interpersonal* secara *online*, hubungan pertemanan, ataupun hubungan sosial yang berlebihan dan berkaitan erat dengan upaya pemenuhan kebutuhan dan kepuasan untuk mendapatkan informasi serta komunikasi yang bergantung pada platform media sosial sepanjang pandemi (Soliha, 2015).

Berdasarkan telaah artikel pada artikel Lin, (2020) terhadap faktor sosial ditemukan bahwa dukungan sosial virtual yang tinggi dan fungsi keluarga yang rendah secara independen berkontribusi dalam memprediksi kecanduan media

sosial, diantaranya; kurang perhatian, kurangnya kontrol orang tua, pola asuh orang tua yang salah dalam mendidik anak-anaknya, bahkan cenderung memanjakan anak-anaknya dengan fasilitas yang dapat menunjang kecanduan media sosial.

Berdasarkan hasil telaah artikel pada artikel Gomes, et al., (2020) ditemukan obsesi terhadap jejaring sosial sebanyak 9,0% hal ini dikarenakan minimnya kontrol individu dalam menggunakan media sosial mengakibatkan seseorang tidak mampu mengendalikan dirinya dari dampak negatif yang disebabkan oleh kebiasaan.

Berdasarkan pada hasil telaah dari ketiga artikel yang membahas mengenai faktor kecanduan media sosial dengan faktor psikologis yang dilakukan Dong Yang, Lu, dan Hao, (2020) ditemukannya penggunaan media sosial yang berlebihan diantara anak-anak dan remaja Tiongkok selama wabah Covid-19 sebanyak 2,68% dan 33,37% diklasifikasikan sebagai kecanduan media sosial.

Hal ini terjadi akibat ketakutan yang berlebihan terhadap penyakit Covid-19 dan konsekuensi dari adanya *lockdown* sehingga mengakibatkan para remaja menjadi stres, depresi dan aktivitas hariannya menjadi terganggu. Salah satu faktor prediktif yang menyebabkan kecanduan media sosial dimasa pandemi adalah dorongan untuk mencari informasi terkait Covid-19, trauma akibat isolasi sosial, cemas, depresi dan stress akibat rasa takut terhadap infeksi Covid-19 juga mendasari seseorang untuk mencari rekreasi melalui media sosial sebagai wujud adaptasi terhadap lingkungan baru, akibat pandemi Covid-19 (Fernandes et al., 2020).

Para remaja cenderung lebih banyak menggunakan media sosial

untuk mengurangi stres, meredakan suasana hati, dan mengobati diri sendiri selama krisis global akibatnya para remaja menjadikan media sosial sebagai kebutuhan psikologis untuk membantu kebutuhan dan mengatasi kesulitan sepanjang pandemi. Sehingga hal ini beresiko tinggi bagi para remaja dalam menghadapi kecanduan media sosial. (Zaimatus, 2021).

### Tujuan dan waktu penggunaan sosial media

Kecanduan media sosial terkait tujuan dan waktu penggunaan media sosial setelah penguncian diberlakukan oleh pemerintah akibat pandemi Covid-19, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saiful, et al., (2020) banyak aktivitas yang harus dilakukan di dalam rumah seperti; belajar, bekerja, bermain, dan beribadah, hal ini lah yang dapat merangsang rasa bosan diantara banyak pengguna untuk menggunakan media sosial secara berlebihan selama penguncian. Tujuan menggunakan media sosial akan menentukan sejauh mana individu tersebut akan mengalami kecanduan media sosial, terutama yang berkaitan dengan banyaknya waktu yang dihabiskan sendirian di depan *smartphone* atau komputer untuk menghabiskan waktu dengan mengakses internet dan sosial media.

Menurut Gomes, et al., (2020) dalam penelitiannya terdapat konsumsi jaringan sosial yang tinggi selama pandemi Covid-19, dengan tingkat kecanduan sebesar 21,9%. serta penggunaan jejaring sosial yang berlebihan sebanyak 47,1%. Berdasarkan hasil telaah pada penelitian yang dilakukan Li et al., (2021) Sebagian besar faktor risiko peningkatan waktu yang dihabiskan untuk rekreasi, dan total waktu yang dihabiskan untuk penggunaan

media sosial meningkat secara signifikan selama pandemi dibandingkan dengan sebelum pandemi termasuk memiliki lebih sedikit pendukung sosial, merasakan tekanan dan dampak pada status kesehatan mental karena Covid-19, dan terlalu terlibat dalam bermain *video game*.

Hal ini dapat dikategorikan sebagai kecanduan media sosial karena sudah melewati batas konsumsi media sosial yang telah dianjurkan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP), bahwa penggunaan media pada anak dan remaja yaitu tidak lebih dari dua jam per hari.

Dari faktor penyebab kecanduan media sosial akibat pandemi Covid-19 yang telah dijelaskan di atas terdapat beberapa faktor yang paling mendasari para remaja mengalami kecanduan media sosial yaitu faktor gender, sosial, psikologis, tujuan dan waktu penggunaan media sosial, kurangnya kontrol diri baik perasaan, pikiran dan tindakan kecanduan media sosial tinggi yang dialami remaja merupakan suatu proses yang berawal dari ketidaksengajaan yang dilakukan dan apabila hal tersebut tidak segera ditangani maka dapat memperparah remaja mengalami kecanduan media sosial.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada faktor tujuan dan waktu penggunaan media sosial para remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan sosial media sebagai sarana komunikasi interpersonal selama *lockdown*. Kecanduan media sosial secara psikologis muncul akibat masalah-masalah emosional seperti tekanan mental, rasa cemas, stress, dan sebagai pelarian dari masalah-masalah pribadi terhadap perasaan yang tidak menyenangkan. Sehingga

situasi seperti inilah yang menyebabkan para remaja banyak mengalami kecanduan media sosial akibat pandemi Covid-19.

Rekomendasi Studi literatur ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi dan pertimbangan bagi para perawat, tenaga kesehatan lain dan masyarakat untuk dijadikan bahan acuan, untuk dilakukannya penanganan kecanduan media sosial terhadap para remaja dengan mengadakan pendidikan kesehatan kesekolah-sekolah, atau mengadakan seminar sehubungan dengan faktor-faktor kecanduan media sosial, bahaya dan masalah apa yang akan muncul bila tidak segera diatasi

Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya, penulis Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan metode untuk mengatasi dampak dari kecanduan media sosial akibat pandemi Covid-19.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P., & Marisa, F. (2019, Januari). Analisis Statistik Pada Dampak Negatif Dari Sosial Media Terhadap Perilaku Manusia. (*Jointecs*) *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 4, 1-4.
- Agus, E. C., Sutomo, N., & Aris, H. (2019, Juli). Literatur Review; Panduan Penulisan Dan Penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, Xii(2).
- Ahmad, A. (2020). Media Sosial Dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *Avant Garde*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.36080/Ag.V8i2.1158>
- Andreassen, C., & Pallesen, S. (2014). Sosial Network Site



- Addiction - An Overview. Current Pharmaceutical Design, 20(25), 40534061. <https://doi.org/10.2174/13816128113199990616>
- Approach, A. E., Lau, F., & Kuziemsky, C. (2016). *Handbook Of Health Evaluation: An Evidence-Based Approach*. University Of Victoria.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Journal Of Nursing Care*, 3(1), 41-53. <https://doi.org/10.24198/Jnc.v1i1.26928>
- Arksey H, O'malley L. 2005. Studi Pelingkupan: Menuju Kerangka Metodologis. *Jurnal Sosial Internasional Metodologi Penelitian: Teori Dan Praktek*8(1): 19-32. <https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>
- Briggs Institute, J. (2017). Checklist For Cross Sectional Studies. Retrieved Maret 29, 2020, From [Joannabriggs.Org](http://joannabriggs.org): <https://jbi.global/critical-appraisal-tools>
- Brilian, G. A., Arifin, M., & Napisah, S. (2021, Juni). Analisa Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Pgri Banyuwangi. 2, 110-127.
- Budiono. (2016, Desember). Konsep Dasar Keperawatan. *Kemenkes Ri*, 3-272.
- Catur, M. U., Saifuddin, A. J., & Zulkifli. (2021, Desember). Tinjauan Scoping Review Dan Studi Kasus. *Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 9, 152-172.
- Cheng, C., Ebrahimi, O. V, & Luk, J. W. (2022). *Heterogeneity Of Prevalence Of Social Media Addiction Across Multiple Classification Schemes: Latent Profile Analysis*. *Journal Of Medical Internet Research*, 24(1), E27000. <https://doi.org/10.2196/27000>
- Denney, A. S. And Tewksbury, R. (2013). How To Write A Literature Review, *Journal Of Criminal Justice Education*. <https://doi.org/10.1080/10511253.2012.730617>.
- Dong, H., Yang, F., Lu, X., & Hao, W. (2020, September). *Internet Addiction And Related Psychological Factors Among Children And Adolescents In China During The Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) Epidemic*. 11, 1-9. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.00751>
- Eijnden, R. J. J. M. V. D., Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2016). The Media Sosial Disorder Scale. *Computers In Human Behavior*. 61, 478-487. [doi: 10.1016/j.chb.2016.03.038](https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038)
- Fernandes, B., Biswas, U. N., Tan-Mansukhani, R., Vallejo, A., & Essau, C. A. (2020). *The Impact Of Covid-19 Lockdown On Internet Use And Escapism In Adolescents*. *Revista De Psicologia Clinica Con Ninos Y Adolescentes*, 7(3), 59-65. <https://doi.org/10.21134/Rpcna.2020.Mon.2056>
- Fitria, L., & Karneli, Y. (2019). Cognitive Bias Modification Therapy Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 11(2), 261-268.
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118-123.

- <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V1i2.5>
- Fletcher, K.-A. P., & Emmanuel-Stephen, C. M. (2018). Social Media Engagement. *Digital Marketing And Consumer Engagement*, 2(3), 1070-1090. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5187-4.Ch054>
- Ginige, P. (2017). Internet Addiction Disorder. <http://dx.doi.org/10.5772/66966>
- Ghifari, M., Mustika, V. E., Rosidah, H. K., & Kirana, A. (2017). Pemanfaatan Media Sosial Oleh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Semnas Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 216-222.
- Gita, B. A., Arifin, M., & Napisah, S. (2021, Juni 1). Analisis Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Pgri Banyuwangi. *Jurnal Bina Ilmu Cendikia*, 2, 110-127. <https://jurnal.lcjambi.id/index.php>
- Gómez-Galán, J., Martínez-López, J. Á., Lázaro-Pérez, C., & Sánchez-Serrano, J. L. S. (2020). Social Networks Consumption And Addiction In College Students During The Covid-19 Pandemic: Educational Approach To Responsible Use. *Sustainability (Switzerland)*, 12(18). <https://doi.org/10.3390/Su12187737>
- Haferkamp, N., Eimler, S., Papadakis, A., & Kruck, J.V. (2012). *Men Are From Mars, Women Are From Venus? Examining Gender Differences In Self-Presentation On Social Networking Sites. Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 15, 91-98
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( Sfh ) Selama Pandemi Covid-19 Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( Sfh ) ... .. 8(1)*, 496-503.
- Harahap, M. A., & Adeni, S. (2020). Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia. *Jurnal Professional Fis Unived*, 7(2), 13-23.
- Hartinah, S., Sriati, A., & Kosasih, C. E. (2019). Gambaran Tingkat Gejala Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Padjadjaran. *Jurnal Keperawatan Bsi*, 7(1), 123-133.
- Harlina, T. P., & Priyono, D. (2021, November). Kecanduan Internet Pada Anak Sekolah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa (Jkj): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9, 745-752. Retrieved From <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jkj/article/view/8431>
- Hasan, A. B. (2014). Kecenderungan Internet Addiction Disorder Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Ditinjau Dari Religiositas. *Jurnal Dakwah*, Xv.
- Hikmawati, E. (2020). Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget Dan Media Sosial Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 10(1), 25-39. <https://doi.org/10.34010/Jati.V10i1.2589>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, Michael, 2010, *User Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social*

- Media*, Business Horizons 53: 59-68
- Khubchandani, J., Sharma, S., & Price, J. H. (2021). Covid-19 Pandemic And The Burden Of Internet Addiction In The United States. *Psychiatry International*, 2(4), 402-409. <https://doi.org/10.3390/psychiatryint2040031>
- Kodal, A., Fjermestad, K., Bjelland, I., Gjestead, R., Öst, L., & Janne, G. (2018). Long-Term Effectiveness Of Cognitive Behavioral Therapy For Youth With. *Journal Of Anxiety Disorders*, 53(November 2017), 58-67. <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2017.11.003>
- Levac, D., Colquhoun, H., & O'brien, K. K. (2010). Scoping Studies: Advancing The Methodology. *Implementation Science*, 5(69). <https://doi.org/10.1186/1748-5908-5-69>
- Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., Mulrow, C., Gøtzsche, P. C., A Ioannidis, J. P., Et Al. (2009, Juli 21). The Prisma Statement For Reporting Systematic Reviews And Meta-Analyses Of Studies That Evaluate Healthcare Interventions: Explanation And Elaboration. *Journal Of Clinical Epidemiology*, 151(4), 65. Doi: <https://doi.org/10.1136/bmj.b270>
- Lai, E.. (2011) „Critical Thinking: A Literature Review”, *Transfusion*. Doi: 10.1046/J.1537-2995.1995.35395184278.X
- Lin, M. (2020). *Prevalence Of Internet Addiction During The Covid-19 Outbreak And Its Risk Factors Among Junior High School Students In Taiwan*.
- Li, Y. Y., Sun, Y., Meng, S. Q., Bao, Y. P., Cheng, J. L., Chang, X. W., Shi, J. (2021). *Internet Addiction Increases In The General Population During Covid-19: Evidence From China*. *American Journal On Addictions*, 30(4), 389-397. <https://doi.org/10.1111/ajad.13156>
- Monks, F.J.; Knoers, A.M.P.; Haditono, S.R., 1998. Psikologi Perkembangan. Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montag, C., & Reuter, M. (2015). Internet Addiction Neuroscientific Approaches And Therapeutical Interventions. *Springer Science + Business Media*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-07242-5>
- Moola, Munn, Tufanaru, Aromataris, Sears, Sfetcu, Et Al. (2017). Pedoman Joanna Briggs Institute. (Aromataris, & Munn, Eds.) *The Joanna Briggs Institute*. <http://joannabriggs.org/research/critical-appraisal-tools.html>
- Rulli, D. N. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sositologi* (Na Ed.). Na: Simbiosis Rekatama Media.
- Nelson, H. D. (2014) “Systematic Review: To Answer Health Care Ouestion,” Lippincott Williams & Wilkins
- Ni'matul, N. R. (2020, 9). Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat Dan Pemuas. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(1), 1-16.
- O'Connor, A., Sargeant, J. And Wood, H. (2017) „Systematic Reviews”, In *Veterinary Epidemiology: Fourth Edition*,

- Pp. 397-420. Doi: 10.1002/9781118280249.Ch19.
- Palsu, B., Oleh, H., & Sma, S. (2017). *Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu* (. 1(1), 35-40.
- Purbohastuti, A. . (2017). Vol. 12, No. 2, Oktober 2017. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212-231.
- Putri, S., & Wibowo, A. (2021, July 4). Pedoman Praktis Penyusunan Naskah Ilmiah Dengan Metod Systematic Review. *Kesehatan Masyarakat*.  
Doi:10.13140/Rg.2.2.17871.20640.  
<https://www.researchgate.net/publication/352981861>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).  
<https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25-32.
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, 1(1), 18-29.
- Raharja, I. F. (2019). *Bijak Menggunakan Media Sosial Dikalangan Pelajar Informasi Dan Transaksi Elektronik*.
- Rahardjo, W., Qomariyah, N., Mulyani, I., & Andriani, I. (2021). Social Media Fatigue Pada Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19: *Jurnal Psikologi Sosial*, 19, 142-152.
- Rigi, B. K., Raisi, M., & Ziapour, A. (2016). Investigation Of Relationship Internet Addict With Mental Health And Quality Sleep In Students. *Acta Medica Mediternea*, 1921-1925.  
<https://www.researchgate.net/publication/316665500>
- Rohmah, N. N. (2020). Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat Dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid-19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification). *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(1), 1-16.  
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/2957/1905>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109-119.  
<https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Septiana, N. Z. (2021). *Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Dan Kesejahteraan Sosial Remaja Di Masa Pandemi Covid-19*. 8(1), 1-13.
- S, K. Y. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon And Its Consequences. 48(4), 402-415.
- Soecipto, S., & Holik, A. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Bagi Ibu Ibu Rumah Tangga Dan Pemuda Di Desa Arjasari Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 52.  
<https://doi.org/10.30999/jpkm.v8i1.214>
- Solihah S. Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial. *Interak J Ilmu Komun*. 2015;4(1):1-10.
- Who, W. H. (2015). Adolescent Development: Topics At Glance. Dipetik Januari 9, 2020, Dari [http://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/)

- Widiasih, R., Diah, R. S., Windani, C. M., & Hendrawati, S. (2020, October). Menyusun Protokol Penelitian Dengan Pendekatan Setpro: Scoping Review *jnc*, 3(3), 171-180.
- Wulandari, R., & Netrawati. (2020). Analisis Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia (Jrti)*, 5(2), 41-46.
- Young, K. S. (2004, Desember). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon And Its Consequences. 48(4), 402-415. <https://doi.org/10.1177/0002764204270278>
- Yunita Mansyah Lestari, Suzy Yusna Dewi, & Aulia Chairani. (2020). Hubungan Alexithymia Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Remaja Di Jakarta Selatan. *Scripta Score Scientific Medical Journal*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.32734/Scripta.V1i2.1229>
- Zaimatus, N. S. (2021). Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Dan Kesejahteraan Sosial Remaja Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Nusantara Of Research*, 8, 1-13.
- Zelfia. (2018). Dampak Kecanduan Media Sosial Pada Hasil Belajar. *Al-Munzir*, 9(2), 472-490
- Zhong, B., Huang, Y., & Liu, Q. (2020, Agustus 8). Mental Health Toll From The Coronavirus: Social Media Usage Reveals Wuhan Residents' Depression And Secondary Trauma In The Covid-19 Outbreak. *Computers In Human Behavior*, 0747-5632. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106524>