

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada saat ini mengalami peningkatan yang sangat pesat. Pada umumnya teknologi telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang dan telah menjadi prioritas yang tidak boleh dilupakan dalam setiap aktivitas manusia (Lestari *et al*, 2015). Perkembangan teknologi yang semakin canggih, diikuti dan dimanfaatkan oleh generasi milenial (Widya, 2019).

Generasi sekarang ini memiliki perbedaan karakter yang unik dari pada generasi sebelumnya. Generasi milenial tumbuh dalam kemajuan teknologi membuat mereka memiliki ciri-ciri yang kreatif, informatif dan produktif. Selain itu, mereka juga berteman baik dengan teknologi dan melibatkannya dalam setiap aktivitas sehari-hari. Bukti yang dapat dilihat langsung pada generasi milenial yaitu mereka lebih banyak memilih menggunakan *smartphone* (Kemenpppa, 2018).

Smartphone adalah perangkat yang menawarkan teknologi canggih, fungsinya mirip dengan komputer, mendukung *multitasking* dan membuatnya mudah untuk tetap terhubung dengan orang lain (Anshari *et al*, 2016). Pengertian ini senada dengan pendapat dari Chambers (2016) yang menyatakan bahwa *smartphone* adalah perangkat keras yang di desain memiliki tampilan layar

sentuh yang lebih besar dan menyediakan aplikasi untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tatap muka.

Keberadaan *smartphone* sebagai perangkat komunikasi yang dapat digunakan meskipun penggunaannya melakukan mobilisasi serta terhubung dengan data internet memungkinkan setiap pemiliknya untuk tetap berkomunikasi dengan orang yang berbeda tempat, hal inilah yang membedakan telepon biasa dengan *smartphone* (Nasihin, 2014). Para pengguna *smartphone* atau telepon pintar datang dari berbagai kalangan yang berbeda-beda mulai dari pegawai kantor, ibu rumah tangga, anak-anak, dan tidak terkecuali mahasiswa (Timbowo, 2016).

Smartphone memiliki keuntungan yang dapat dirasakan dari penggunaan *smartphone* yakni memungkinkan untuk tetap bekerja dimanapun, sebagai media hiburan bahkan sebagai tempat penyimpanan dokumen. *Smartphone* menghadirkan aplikasi-aplikasi yang bisa membantu penggunaannya untuk beraktivitas ataupun berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya jauh. Bagi mahasiswa sendiri, *smartphone* memiliki manfaat yang sangat banyak, diantaranya memudahkan dalam mengakses informasi, berkomunikasi, dan sangat membantu dalam forum diskusi serta mengakses mata kuliah yang berbasis *online*.

Selain itu terdapat juga kerugian dari penggunaan *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Hertmada (2017) pada mahasiswa kebidanan didapatkan dampak negatif penggunaan *handphone* antara lain, lebih senang

menggunakan *handphone* daripada membaca buku, kurang peduli dengan orang-orang di sekitar sehingga menyebabkan kualitas interaksi sosial yang sangat rendah. Penggunaan *smartphone* yang terlalu lama dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, sakit kepala, pusing, kelelahan, stress dan gangguan tidur akibat penggunaan malam hari (Khan, 2008). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Gupta *et al* (2016), pada mahasiswa kedokteran, ditemukan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan psikologis, tidur, dan kinerja akademik mahasiswa. Mahasiswa yang menggunakan ponsel selama lebih dari dua jam per hari dapat menyebabkan kurang tidur dan kantuk di siang hari yang mempengaruhi kemampuan kognitif dan belajar mahasiswa (Yogesh, Abha, & Priyanka, 2014).

Hasil *survey online* yang dilakukan oleh Statista pada tahun 2019 didapatkan jumlah pengguna *smartphone* di dunia sebanyak 3.2 miliar, dimana China merupakan negara dengan pengguna *smartphone* terbesar dengan 851.15 juta pengguna *smartphone*, diikuti oleh India dan Amerika Serikat. Pada *survey* tersebut Indonesia berada pada posisi ke enam dengan 83.91 juta pengguna *smartphone*. Berdasarkan hasil *survey online* yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, didapatkan 143.26 juta masyarakat Indonesia dengan persentase 54,68% telah menggunakan internet, dengan pengguna terbanyak berada pada usia 19-34 tahun. Dalam *survey* ini diketahui juga sekitar 43,89% pengguna internet di Indonesia rata-rata mengakses internet paling banyak satu sampai tiga jam per hari dengan

persentase kepemilikan *smartphone* atau tablet sebesar 50,08%. *Smartphone* dapat membuat penggunanya mengakses internet, sehingga seseorang lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang terlalu lama akan mengakibatkan dampak negatif bagi kesehatan maupun interaksi sosial dengan orang disekitar.

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik, saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan, serta tidak terlepas dari suatu hubungan yang terjadi antar individu, sosial, dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2012). Interaksi sosial merupakan hubungan

sosial yang menyangkut hubungan antar seseorang dengan orang yang lain baik individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama (Supriatno & Romadhon, 2017).

Studi pendahuluan dilakukan pada 24 mahasiswa Fakultas Keperawatan tentang penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa, didapatkan hasil 95,8% responden menggunakan *smartphone* lebih dari dua jam, hanya 33% responden yang tidak menggunakannya ketika sedang berbicara dengan teman selama 15-30 menit, selain itu sebanyak 58,3% ditegur oleh orang lain karena sering menggunakan *smartphone* dan 20,8% menggunakannya pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas selama 90 menit. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut didapatkan mahasiswa menghabiskan waktunya lebih dari

dua jam dalam sehari untuk menggunakan *smartphone* dan mendapatkan teguran akan hal tersebut dari orang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil responden mahasiswa keperawatan angkatan 2018, dikarenakan mahasiswa sudah mengikuti perkuliahan dan melakukan penyesuaian dengan lingkungan universitas selama kurang lebih hampir dua tahun. Penelitian tentang lama penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial di Indonesia masih sedikit diteliti dan masih sedikit kajian literatur yang membahas tentang hal tersebut. Berdasarkan studi pendahuluan dan fenomena yang terjadi, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi “Hubungan Lama Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Keperawatan di Salah Satu Universitas Swasta Di Tangerang”.

1.2 Rumusan Masalah

Fenomena lebih banyak mahasiswa yang sering menggunakan *smartphone* dari pada membaca buku, banyak yang kurang peduli dengan orang-orang di sekitar sehingga menyebabkan kualitas interaksi sosial yang sangat rendah. Mahasiswa juga sering menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial atau *online chatting* saat proses perkuliahan sedang berlangsung, mengerjakan tugas kelompok, makan, dan berkumpul bersama teman-teman. Penggunaan *smartphone* di masyarakat sudah tidak mengenal tempat dan waktu sehingga menyebabkan perubahan sosial pada diri masyarakat tersebut. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menemukan bahwa penggunaan *smartphone* yang terlalu lama dapat menyebabkan masalah bagi psikologi, gangguan tidur, akademik, maupun interaksi sosial dengan orang di

sekitar. Studi pendahuluan yang telah dilakukan didapatkan mahasiswa menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* lebih dari dua jam sehingga ditegur oleh orang lain. Berdasarkan data-data tersebut maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian hubungan lama penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial mahasiswa keperawatan salah satu universitas swasta di Tangerang.

1.3 Pertanyaan Masalah

Pertanyaan dalam penelitian ini yakni adakah hubungan antara lama penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk, mengidentifikasi hubungan antara lama penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial mahasiswa keperawatan salah satu universitas swasta di Tangerang.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini untuk:

- 1) Mengidentifikasi karakteristik responden penelitian
- 2) Mengidentifikasi gambaran lama penggunaan *smartphone* mahasiswa keperawatan.
- 3) Mengidentifikasi gambaran interaksi sosial mahasiswa keperawatan.
- 4) Mengidentifikasi hubungan antara lama penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa keperawatan pada salah satu universitas swasta di Tangerang.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

Ha : Ada hubungan antara lama penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan teori-teori mengenai interaksi sosial yang sudah ada.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa mengenai hubungan lama penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial mahasiswa.

2) Manfaat bagi Fakultas

Manfaat penelitian bagi fakultas adalah mengetahui gambaran interaksi sosial mahasiswa dalam perkuliahan sehingga fakultas dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat bagi mahasiswa dalam penggunaan *smartphone* untuk mengikuti perkuliahan.