



Dampak Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa

Yohannes Marryono Jamun^{1✉}, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok²

Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Indonesia^{1,2}

E-mail : ryojamun@gmail.com¹, rudyantontelok@gmail.com²

Abstrak

Ketergantungan dalam penggunaan smartphone dikarenakan fitur dan aplikasi yang ada mempermudah semua aktivitas. Mahasiswa menghabiskan sekian banyak waktu menggunakan smartphone, fitur yang disajikan menjadikan mahasiswa jarang berinteraksi dengan lingkungannya, ini membuat mahasiswa susah mengerti konsep komunikasi efektif, berpikir tingkat tinggi dan rasional serta produktivitas tinggi, sehingga pola pikirnya menjadi sederhana. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam tentang penggunaan smartphone di kalangan Mahasiswa. Objek yang diteliti adalah semua yang melekat pada penggunaan smartphone di kalangan Mahasiswa. Informan utamanya adalah mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng. Informan tambahan atau informan ahli adalah dosen UNIKA Santu Paulus Ruteng. Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan bahwa ada kecenderungan kecanduan terhadap smartphone. Hal ini dilihat dari kebiasaan mahasiswa yang tidak lepas dari smartphone kapan dan dimanapun. Intensitas dan frekuensi yang ditunjukkan dalam penggunaannya cenderung mengalami peningkatan, seperti setiap beberapa menit sekali dan bisa mencapai lebih dari 5 jam perhari menggunakan smartphone. Mahasiswa sangat terpengaruh akan smartphone sehingga keseluruhan kegiatan mereka sangat bergantung dengan smartphone. Mahasiswa cenderung tidak terlepas dari smartphone walaupun hanya sesaat karena merasakan ketergantungan dengan fitur yang ada. Apabila melepaskan atau meninggalkan smartphone-nya akan ada rasa aneh, ada yang kurang sehingga memiliki ketidaknyamanan dalam melakukan aktivitas.

Kata Kunci: Smartphone, Mahasiswa, Kecanduan.

Abstract

Dependence on the use of smartphones is due to the features and applications that make it easier for all activities. Students spend a lot of time using smartphones, and the features presented make students rarely interact with their environment, this makes it difficult for students to understand the concept of effective communication, high-level and rational thinking, and high productivity so that their mindset becomes simple. The research approach used is a qualitative method with a phenomenological type that seeks an in-depth understanding of the use of smartphones among students. The object under study is all that is attached to the use of smartphones among students. The main informants are UNIKA students, Santu Paulus Ruteng. Additional informants or expert informants are UNIKA lecturers, Santu Paulus Ruteng. Based on the results of the study, it was concluded that there was a tendency to become addicted to smartphones. This can be seen in the habits of students who cannot be separated from smartphones anytime and anywhere. The intensity and frequency indicated in its use tend to increase, such as every few minutes, and can reach more than 5 hours per day using a smartphone. Students are very influenced by smartphones so their overall activities are very dependent on smartphones. Students tend not to be separated from smartphones even if only for a moment because they feel dependent on existing features. If you let go or leave your smartphone, there will be a strange feeling, something is missing so you have discomfort in carrying out activities.

Keywords: The Impact of Smartphones, Students, Addiction

Copyright (c) 2022 Yohannes Marryono Jamun, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok

✉ Corresponding author:

Email : ryojamun@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2832>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 3 Tahun 2022

p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

PENDAHULUAN

Smartphone sekarang ini sudah berkembang dengan sangat cepat yang ditandai dengan kemunculan berbagai jenis dan merk serta deretan harga yang sudah semakin mudah di beli oleh berbagai kalangan. Smartphone semakin diminati masyarakat sejak semakin bermunculannya situ jejaring sosial (media sosial) Rahmandani et al., (2018); Utami, (2019); Maria & Novianti, (2020). Smartphone ini semakin menyenangkan untuk digunakan. Smartphone yang semakin berkembang membuat seseorang selalu terhubung dengan orang-orang dimanapun berada. Pada dasarnya smartphone digunakan sebagai sarana dalam berkomunikasi. Dengan fitur yang cukup beragam dan canggih, motif seseorang untuk menggunakan smartphone juga beragam, ada yang memanfaatkannya untuk mengakses internet, media sosial, sarana hiburan dan membantu dalam mengerjakan tugas sekolah atau kantor Retalia, (2020); Hidayah et al., (2021).

Hadirnya smartphone ini tentunya membawa perubahan besar pada kehidupan masyarakat termasuk pada kalangan Mahasiswa, Perubahan ini tentunya akan memberikan dampak positif dan negatif yang dapat membantu mahasiswa dalam menjalankan tugas utamanya dan juga tentunya dapat mengancam perkembangan diri mahasiswa itu sendiri. Smartphone diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan proses belajar secara efektif dan efisien Darmaji et al., (2019); Malik & Ubaidillah, (2021). Mahasiswa seharusnya sangat dimudahkan dengan perkembangan yang terjadi saat ini (Revolusi Industri 4.0), apabila bisa memanfaatkannya secara maksimal dengan berbagai fitur dan aplikasi yang ada, seperti contohnya Google Apps yang sudah sangat memanjakan Mahasiswa sebagai penggunaannya, pengguna yang dapat menggunakannya secara efektif tentu saja akan mendapatkan manfaat atau dampak positif. Di sisi lain terdapat dampak negatif yang akan ditimbulkan apabila menggunakan smartphone secara tidak efektif dan efisien. Masyarakat khususnya Mahasiswa harus mampu bersikap bijaksana dalam menggunakan teknologi tersebut, dengan kecanggihan yang ditawarkan, pengguna dapat dibuat ketergantungan atau kecanduan Karim et al., (2020); Siahaan et al., (2021).

Banyak mahasiswa yang cenderung kecanduan dalam penggunaan smartphone dikarenakan fitur dan aplikasi yang dimiliki dalam smartphone mempermudah semua aktivitasnya. Smartphone yang bentuknya lebih praktis membuat seseorang lebih mudah menggunakannya. Pengguna smartphone memanfaatkan alat tersebut untuk berbagai tujuan, seperti *daily life*, berburu informasi maupun bermain game Irnawaty & Agustang, (2019); Aljomaa et al., (2016); Mulyani et al., (2019).

Hasil penelitian Firmansyah, (2017) yang dilakukan di akultas Kedokteran Universitas Nusa Cendana angkatan 2016, 2017 dan 2018 yang berjumlah 225 orang, 135 responden (60%) mengalami kecanduan penggunaan smartphone dan 90 responden (40%) tidak mengalami kecanduan smartphone. Hal ini menunjukkan fenomena terjadinya kecanduan smartphone.

Mahasiswa menghabiskan sekian banyak waktunya menggunakan smartphone, banyak waktu yang terbuang sia-sia jika penggunaannya tidak memikirkan efektifitas dan efisiensi dalam penggunaannya. Misalnya para mahasiswa lebih asik bermain smartphone dari pada melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat. Asiknya mahasiswa bermain smartphone, para mahasiswa lupa akan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa yaitu belajar. Penyimpangan dalam penggunaan smartphone pasti mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Banyak waktu yang dihabiskan dengan bermain game dan membuka sosial media seperti Whatsapp, Facebook, Instagram, dan sebagainya bahkan saat mengikuti kuliah atau pada saat yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar ketika mahasiswa melakukan aktivitas belajar.

Konsentrasi merupakan faktor yang sangat penting dalam melakukan pekerjaan apapun apalagi dalam hal belajar, ketika mahasiswa melakukan kegiatan belajar, saat aktivitas belajar berlangsung konsentrasi sangat dibutuhkan konsentrasi yang tinggi, waktu dan tenaga yang dikeluarkan, perasaan dan paksaan untuk meninggalkan berbagai kegiatan yang menyenangkan dibandingkan belajar, seperti bermain ponsel, game

online, atau kegiatan lain baik positif atau negatif yang berasal dari lingkungan sekitar (Chou & Chou, 2019). Jika konsentrasi rendah, maka aktivitas belajar juga berkualitas rendah. Dengan adanya perhatian serta konsentrasi terhadap materi akan lebih mudah dipahami tentunya.

Fenomena yang dapat dilihat dari penggunaannya khususnya mahasiswa seakan memiliki aktivitas sendiri dalam menggunakan smartphone, fitur-fitur yang disajikan dalam smartphone menjadikan mahasiswa jarang berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Dengan adanya hal ini membuat mahasiswa susah mengerti tentang konsep komunikasi yang efektif, berpikir tingkat tinggi dan rasional serta produktivitas yang tinggi, sehingga pola pikirnya menjadi sederhana. Kemudahan menggunakan smartphone, membuat mahasiswa terlena dan tidak pernah memikirkan akan adanya dampak negatif yang akan muncul. Terkadang Mahasiswa yang menggunakan smartphone tidak berfikir panjang atas dampak yang ditimbulkan. Tujuan dideskripsikan latar belakang ini ialah menjelaskan penggunaan smartphone di kalangan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam tentang penggunaan smartphone di kalangan Mahasiswa (Gill, 2020). Penelitian semacam ini terfokus pada cara bagaimana kita mempersepsikan realitas yang tampak melalui pengalaman atau kesadaran (Englander, 2016). Jadi, peneliti bertujuan untuk menggambarkan tekstur pengalaman sehingga pengalaman itu sendiri makin kaya. Menurut Edgar dan Sedgwick, penelitian fenomenologis murni lebih menekankan pada penggambaran (deskripsi) daripada penjelasan atas semua hal, tetapi tetap memperhatikan sudut pandang yang bebas dari hipotesis atau praduga (Jamali, 2018).

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah segala hal yang melekat pada penggunaan smartphone di kalangan Mahasiswa. Informan utama dalam penelitian ini adalah mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng yang masih aktif. Informan tambahan atau informan ahli adalah dosen UNIKA Santu Paulus Ruteng. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Gambaran Informan

Penelitian ini informan adalah mahasiswa UNIKA Santu Paulus, Mahasiswa-mahasiswa ini berasal dari berbagai daerah yang ada di Kabupaten Manggarai, Manggarai Barat, dan Manggarai Timur, Status sosial ekonomi yang tentunya juga berbeda-beda, dimana pekerjaan orang tua dari informan bervariasi, dari yang bekerja sebagai PNS, Pegawai Swasta, Wiraswasta, Nelayan, Petani dan buruh harian. Tetapi yang paling dominan di sini pekerjaan orang tua informan (mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng) pada umumnya petani, Kondisi sosial ekonomi keluarga informan tergolong menengah ke bawah, karena pada umumnya pekerjaan orang tua informan adalah petani, nelayan, pedagang.

2. Latar Belakang Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di lapangan ada beberapa alasan yang melatarbelakangi penggunaan smartphone pada kalangan mahasiswa UNIKA Santu Paulus yaitu, Mahasiswa menggunakan smartphone karena kebutuhan informasi dan komunikasi dalam proses belajar, oleh karena itu penggunaan internet dipermudah dengan penggunaannya melalui smartphone (Alsayed et al., 2020). Penggunaan smartphone tidak selamanya berdampak positif, karena penggunaan yang tidak bijak dapat membawa dampak negatif. Fitur-fitur canggih didalam smartphone menjadikan mahasiswa malas berinteraksi dengan lingkungan sekitar, hal ini membuat mahasiswa cenderung memiliki pola pikir sederhana. Mahasiswa jauh lebih peka terhadap sesuatu yang terjadi pada smartphone yang dia bawa dari pada lingkungan sekitarnya, yang nantinya hal tersebut jauh lebih peka terhadap sesuatu yang terjadi pada smartphone yang dia bawa dari pada lingkungan sekitarnya, yang nantinya hal tersebut akan menjadi sebuah masalah bagi penggunanya (Szeto et

al., 2020). Kemudahan dalam mengoperasikan smartphone membuat mahasiswa terlena, lupa akan waktu dan tidak mengetahui ketika menggunakan smartphone dalam waktu yang lama cenderung akan berdampak negatif, apabila perilaku tersebut tidak dapat terkontrol dan terkendali akan menjadikan individu tersebut menjadi kecanduan terhadap smartphone.

Hasil pengamatan yang dilakukan di UNIKA Santu Paulus Ruteng menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa yang ditemui memiliki smartphone, bahkan ada beberapa orang yang memiliki smartphone lebih dari satu. Saat melakukan wawancara dan pengamatan juga diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa tidak bisa lepas dari smartphone, baik ketika dalam saat kuliah, saat berada pada perpustakaan, kantin dan tempat-tempat lainnya, ada yang merasa kurang ketika tidak menggunakan smartphone lebih dari 1 jam. Beberapa mahasiswa tampak asyik sendiri bermain smartphone, ada yang menunjukkan beberapa ekspresi seperti tersenyum sendiri, kesal, marah dan sebagainya.

Tidak hanya itu, di dalam satu kelompok mahasiswa yang sedang berkumpul juga tampak para mahasiswa yang lebih asyik bermain smartphone sendiri-sendiri daripada mengobrol bersama. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa:

“Saya tidak bisa kalau lebih dari sejam tidak pakai HP. Rasanya seperti ada yang kurang begitu, banyak yang bisa kita buat dengan hp, seperti komunikasi pakai WA, update status, dan sebagainya ... Biasanya keluar ruangan kuliah langsung cari HP. Mungkin ada yang menghubungi atau cek sosial media. Atau kalau kuliahnya buat bosan jadi mau cepat keluar saja dan main HP, biasanya juga cek-cek status kalau di kelas.”

“Menggunakan HP karena menjadi media komunikasi dan hiburan bagi saya. Pakai HP atau smartphone saya bisa berkomunikasi dengan teman-teman dengan facebook, WA, sosial media begitu dan saya suka sekali bermain game online yang ada dalam smartphone ... Mungkin tiap beberapa menit buka untuk cek WA atau cek status di facebook. Kalau saya bermain game bisa sampai beberapa jam, intinya baterai masih kuat main terus.”

“Smartphone atau HP untuk saya, dipakai sebagai sarana hiburan paling utama dan komunikasi dengan teman-teman dengan pacar. Kalau selesai kuliah, bosan dalam ruangan setelah berapa jam dengar kuliah. Supaya bosannya hilang ya paling cek facebook, update status, chatting dengan teman supaya stres hilang, sesekali juga kalau bosan buka hp di kelas,, paling sering buka HP atau smartphone untuk sosial media dan nonton video, film dengar lagu.”

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan ada kecenderungan mahasiswa kecanduan terhadap smartphone. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smartphone kapan dan dimana saja. Intensitas dan frekuensi yang ditunjukkan mahasiswa dalam menggunakan smartphone cenderung mengalami peningkatan, seperti setiap beberapa menit sekali dan bisa mencapai lebih dari 5 jam perhari dalam menggunakan smartphone. Hal ini menunjukkan gejala kecanduan.

3. Dampak Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa

Mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng sangat terpengaruh akan keberadaan smartphone sehingga keseluruhan dari kegiatan mereka sangat bergantung dengan smartphone yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Ketergantungan mahasiswa dengan smartphone membuat mahasiswa, kurang memanfaatkan waktu sebaik mungkin sehingga hari-harinya sangat ketergantungan dengan smartphone.

Berdasarkan wawancara dengan informan (Mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng), pada umumnya mereka melakukan berbagai hal yang dilakukan dengan smartphone-nya yaitu: (1) Memainkan game online maupun offline yang ada di smartphone; (2) Mahasiswa membuka media sosial berupa facebook, tiktok, instagram, whatsapp dan berbagai fitur lainnya agar selalu terlihat update dalam pemberitahuan media sosial,

hal yang dilakukan baik itu untuk update status ataupun mengunggah foto, atau hanya sekedar saling memberikan like dan comment; (3) Mahasiswa juga menggunakan smartphone untuk selfie, dengan beberapa aplikasi canggih didalamnya; (4) Smartphone juga digunakan untuk berkomunikasi dengan pihak lain tanpa menghiraukan waktu, serta smartphone juga terkadang digunakan untuk mencari tugas saat jam kuliah apabila diberi tugas oleh dosen.

Tampak jelas pada penggunaan smartphone tersebut, seorang individu cenderung untuk tidak terlepas dari smartphone walaupun hanya sesaat karena individu tersebut telah merasakan ketergantungan dengan fitur-fitur yang ada di smartphone tersebut. Apabila individu tersebut melepaskan atau meninggalkan smartphone-nya akan ada rasa lain, ada yang kurang yang dirasakan sehingga memiliki ketidaknyamanan dalam melakukan aktivitas. Hal ini menunjukkan gejala kecanduan terhadap smartphone.

Kecanduan terhadap smartphone sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor. Yuwanto (2010) mengemukakan penyebab kecanduan smartphone terdiri atas empat faktor, yaitu internal, eksternal, situasional dan sosial: (1) Faktor internal meliputi karakteristik individu seperti kebosanan, kontrol diri yang rendah, Self Esteem yang rendah dan kebiasaan penggunaan yang tinggi; (2) Faktor eksternal terkait dengan tingginya paparan media dan fasilitas smartphone. (3) Faktor situasional meliputi stres, kesedihan, kejenuhan dan tidak adanya kegiatan di waktu luang; (4) Faktor sosial meliputi sikap mandatory behaviour atau perilaku yang wajib dilakukan demi memuaskan hubungan sosial dan connected presence atau ketersedianya sambungan dengan lingkungan sosialnya. Berbagai macam faktor tersebut, salah satunya adalah stres akademik.

Lei et al., (2020) menjelaskan bahwa awal mula terjadinya kecanduan pada smartphone adalah stres dan tidak adanya kontrol diri terhadap ketergantungan pada perangkat tersebut, sehingga individu tersebut semakin ketagihan pada perangkat tersebut. Penggunaan smartphone yang dilakukan oleh mahasiswa merupakan salah satu bentuk dari pengalihan stres yang muncul, termasuk stresor yang berasal dari kehidupan akademiknya. Dalam hal ini, smartphone berfungsi untuk menghasilkan kesenangan dan menghilangkan stres untuk sementara waktu.

Stres akademik timbul dikarenakan adanya tekanan yang berkaitan dengan ilmu pendidikan dan pengetahuan individu yang menghasilkan persepsi dan penilaian (Zhang & Wu, 2020). Stres akademik adalah stres yang berhubungan dengan kegiatan belajar mahasiswa, berupa ketegangan-ketegangan yang bersumber dari faktor akademik yang dialami mahasiswa, sehingga mengakibatkan terjadinya distorsi pada pikiran mahasiswa dan mempengaruhi fisik, emosi, dan tingkah laku. Adapun yang dapat menimbulkan stres akademik antara lain tekanan untuk mendapatkan prestasi, lama belajar, kecemasan menghadapi ujian, banyaknya tugas yang harus diselesaikan, mendapatkan nilai yang jelek, birokrasi yang rumit, keputusan menentukan karir dan manajemen waktu (Tangmunkongvorakul et al., 2020).

Mahasiswa rentan mengalami stres akademik dikarenakan berbagai tuntutan antara lain tuntutan untuk berpikir lebih kritis, kehidupan yang mandiri, dan tuntutan belajar. Minimnya pengetahuan, pengalaman dan daya dukung lingkungan terhadap kebutuhan psikologis sering membuat mahasiswa kehilangan kemampuan dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya. Keterbatasan pengetahuan dan pengalaman membuat penilaian subjektif yang mahasiswa buat menjadi negatif. Ketidakmampuan menghadapi tuntutan-tuntutan itu dapat terjadi pada siapa saja tidak terkecuali mahasiswa.

Seseorang yang mengalami situasi atau kondisi yang menimbulkan stres, secara alamiah akan berusaha untuk mengatasinya dengan menggunakan sejumlah perilaku tertentu, salah satunya adalah dengan bermain smartphone (Liu et al., 2020). Mahasiswa memakai smartphone sebagai upaya untuk mengelola stres akademik yang dialaminya. Banyak dari mahasiswa bermain smartphone untuk menghilangkan beban dan stres akibat kegiatan belajar dan perkuliahan di kampus. Biasanya dalam melampiaskan stres, mahasiswa lebih aktif dalam sosial media. Selain itu, aplikasi game online juga sering digunakan mahasiswa untuk

menghilangkan stres akademiknya. Penggunaan smartphone yang berlebihan dan tidak terkontrol pada akhirnya akan dapat menimbulkan kecanduan.

Hasil penelitian Indrawati & Resti, (2015) mengenai penggunaan smartphone di kalangan mahasiswa menemukan bahwa 80% responden mengatakan alasan responden menggunakan smartphone adalah untuk pergaulan dan gaya hidup. Berdasarkan waktu penggunaan smartphone, sebagian besar responden rata-rata setiap harinya bermain di atas 5 jam. Kebanyakan responden mengatakan bahwa saat bosan ataupun saat tidak ada kegiatan mereka menggunakan smartphone. Hasil penelitian ini juga terungkap bahwa responden yang mau menyisihkan waktunya untuk belajar setiap harinya hanya sedikit.

Penelitian Xie et al., (2019) menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang menjadi penyebab remaja kecanduan smartphone yaitu 1) faktor internal, terdiri dari kontrol diri yang rendah, sensation seeking yang tinggi dan self esteem yang rendah, 2) faktor situasional, terdiri dari situasi psikologis individu, 3) faktor eksternal, terdiri dari pemaparan media yang tinggi terhadap smartphone, dan 4) faktor sosial, terdiri dari interaksi sosial siswa.

Penelitian lain dari Sun et al., (2019) menyatakan bahwa individu dengan kecanduan smartphone memiliki kemungkinan lebih tinggi mengalami masalah dalam perkembangan mental seperti ketidakstabilan emosional, perhatian defisit, depresi, kemarahan, dan masalah fisik seperti gangguan pada indra penglihatan dan pendengaran, obesitas, ketidakseimbangan tubuh, dan kurangnya perkembangan otak.

KESIMPULAN

Mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng memanfaatkan Smartphone untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Manfaat dari smartphone sangat banyak untuk mahasiswa, diantaranya yang pertama memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat, kedua memudahkan dalam berkomunikasi, dan yang ketiga dapat menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi. Mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng sangat terpengaruh akan keberadaan smartphone sehingga keseluruhan dari kegiatan mereka sangat bergantung dengan smartphone. Mahasiswa cenderung untuk tidak terlepas dari smartphone walaupun hanya sesaat karena telah merasakan ketergantungan dengan fitur-fitur yang ada di smartphone tersebut. Apabila melepaskan atau meninggalkan smartphone-nya akan ada rasa lain, ada yang kurang yang dirasakan sehingga memiliki ketidaknyamanan dalam melakukan aktivitas. Hal ini menunjukkan gejala kecanduan terhadap smartphone. Kecanduan mahasiswa dengan smartphone membuat mahasiswa kurang memanfaatkan waktu sebaik mungkin sehingga hari-harinya sangat bergantung pada smartphone. Perilaku mahasiswa yang seperti ini sudah menggambarkan bahwa mahasiswa sudah terkena pengaruh negatif adanya smartphone. Mahasiswa menjadi ketergantungan dengan smartphone yang membuat mahasiswa menghabiskan banyak waktunya hanya untuk bersosial media, bermain game, mencari hiburan dengan fitur-fitur yang ada pada smartphone dan lupa akan tugas utamanya sebagai seorang Mahasiswa. Mahasiswa memang tak bisa lepas dari smartphone. Keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan hiburan mengakibatkan timbulnya kecanduan atau ketergantungan terhadap smartphone. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Seharusnya mahasiswa lebih bisa memanfaatkan smartphone untuk hal yang bermanfaat. Semuanya kembali lagi kepada individu masing-masing, bagaimana memanfaatkan smartphone secara baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljomaa, S. S., AlQudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, 61, 155–164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>
- Alsayed, S., Bano, N., & Alnajjar, H. (2020). Evaluating Practice of Smartphone Use Among University Students in Undergraduate Nursing Education. *Health Professions Education*, 6(2), 238–246.

- 3802 *Dampak Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa – Yohannes Marryono Jamun, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2832>
<https://doi.org/10.1016/j.hpe.2019.06.004>
- Chou, H.-L., & Chou, C. (2019). A quantitative analysis of factors related to Taiwan teenagers' smartphone addiction tendency using a random sample of parent-child dyads. *Computers in Human Behavior*, 99, 335–344. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.032>
- Darmaji, D., Kurniawan, D., Astalini, A., Lumbantoruan, A., & Samosir, S. (2019). *Mobile learning in higher education for the industrial revolution 4.0: Perception and response of physics practicum*.
<https://www.learntechlib.org/p/216574/>
- Englander, M. (2016). The phenomenological method in qualitative psychology and psychiatry. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-Being*, 11(1), 30682.
<https://doi.org/10.3402/qhw.v11.30682>
- Firmansyah, Y. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak. *Bianglala Informatika*, 5(2), 53–61.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/bi.v5i2.2703>
- Gill, M. J. (2020). Phenomenology as qualitative methodology. *Qualitative Analysis: Eight Approaches*, 73–94.
- Hidayah, N., Nashoihi, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26.
<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- INDRAWATI, I., & Resti, R. (2015). *Penggunaan smartphone dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Riau University.
- Irnawaty, I., & Agustang, A. (2019). Smartphone addiction pada mahasiswa pendidikan sosiologi fakultas ilmu sosial universitas negeri makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 41–46.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.13227>
- Jamali, H. R. (2018). Does research using qualitative methods (grounded theory, ethnography, and phenomenology) have more impact? *Library & Information Science Research*, 40(3–4), 201–207.
<https://doi.org/10.1016/j.lisr.2018.09.002>
- Karim, R. A., Adnan, A. H. M., Salim, M. S. A. M., Kamarudin, S., & Zaidi, A. (2020). Education Innovations through Mobile Learning Technologies for the Industry 4.0 Readiness of Tertiary Students in Malaysia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 917(1), 012022.
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/917/1/012022>
- Lei, L. Y.-C., Ismail, M. A.-A., Mohammad, J. A.-M., & Yusoff, M. S. B. (2020). The relationship of smartphone addiction with psychological distress and neuroticism among university medical students. *BMC Psychology*, 8(1), 1–9.
- Liu, F., Zhang, Z., & Chen, L. (2020). Mediating effect of neuroticism and negative coping style in relation to childhood psychological maltreatment and smartphone addiction among college students in China. *Child Abuse & Neglect*, 106, 104531. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104531>
- Malik*, A., & Ubaidillah, M. (2021). The Use of Smartphone Applications in Laboratory Activities in Developing Scientific Communication Skills of Students. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 76–84. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18628>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan gadget pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early.... Scholar. Archive. Org*. <https://Scholar.Archive.Org/Work/Vcbwjsfuofcpxn2tjeiatmkrfi/Access/Wayback/Https://Journal.Iainlangsa.Ac.Id/Index.Php/Atfaluna/Article/Download/1966/1208>. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32505/atifaluna.v3i2.1966>

- 3803 *Dampak Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa – Yohannes Marryono Jamun, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2832>
- Mulyani, M. A., Razzaq, A., Sumardi, W. H., & Anshari, M. (2019). Smartphone Adoption in Mobile Learning Scenario. *2019 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)*, 1, 208–211. <https://doi.org/10.1109/ICIMTech.2019.8843755>
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 45–55. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycounts/article/view/814>
- Siahaan, K. W. A., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2021). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities*, 1(1), 34–42. <http://i-jeh.com/index.php/ijeh/article/view/4>
- Sun, J., Liu, Q., & Yu, S. (2019). Child neglect, psychological abuse and smartphone addiction among Chinese adolescents: The roles of emotional intelligence and coping style. *Computers in Human Behavior*, 90, 74–83.
- Szeto, G. P. Y., Tsang, S. M. H., Dai, J., & Madeleine, P. (2020). A field study on spinal postures and postural variations during smartphone use among university students. *Applied Ergonomics*, 88, 103183. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2020.103183>
- Tangmunkongvorakul, A., Musumari, P. M., Tsubohara, Y., Ayood, P., Srithanaviboonchai, K., Techasrivichien, T., Suguimoto, S. P., Ono-Kihara, M., & Kihara, M. (2020). Factors associated with smartphone addiction: A comparative study between Japanese and Thai high school students. *PLoS One*, 15(9), e0238459.
- Utami, A. N. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/PIP.331.1>
- Xie, X., Chen, W., Zhu, X., & He, D. (2019). Parents' phubbing increases Adolescents' Mobile phone addiction: Roles of parent-child attachment, deviant peers, and gender. *Children and Youth Services Review*, 105, 104426. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104426>
- Zhang, M. X., & Wu, A. M. S. (2020). Effects of smartphone addiction on sleep quality among Chinese university students: The mediating role of self-regulation and bedtime procrastination. *Addictive Behaviors*, 111, 106552.