



Gambaran Kecanduan *Smart Phone* pada Mahasiswa PG PAUD FKIP UMN AW Medan

Overview of Smartphone Addiction in Students of PG PAUD FKIP UMN AW Medan

Aminda Tri Handayani^{1*}, Nurul Azmi Saragih², Dahlia Sirait³, Shinta Marito siregar⁴
1,2,3,4 Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah Medan

Corresponding Author*: mindamoon14@gmail.com

Abstrak

Perkembangan zaman yang kian berkembang, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat banyak membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Dan tak jarang juga dengan berkembangnya teknologi seperti *smart phone* ini menyebabkan kecanduan di kalangan peserta didik khususnya mahasiswa. Dan tentunya hal ini menjadi suatu permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran penggunaan *smart phone* pada mahasiswa PG PAUD serta dampak yang ditimbulkan dari *smart phone* pada Mahasiswa Prodi PG PAUD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UMN AW Medan. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif. Hasil penelitian mahasiswa yang menggunakan *smart phone* (*smart phone*) sebagian besar dari mereka menggunakannya secara berlebihan dan tidak sesuai dengan porsinya sehingga ini akan lebih banyak menimbulkan dampak negatif dari pada dampak positifnya. Kesimpulan menunjukkan bahwa keadaan yang di hadapi di lingkungan belajar mengajar mahasiswa baik itu sarana prasana maupun sosial secara signifikan sangat mempengaruhi minat dan prestasi belajar mahasiswa, terlihat dari kemampuan *smart phone* yang dapat mengubah mood, minat, dan motivasi mahasiswa dalam segala aspek khususnya belajar mengajar baik itu di rumah maupun di lingkungan kampus. saran bagi subyek penelitian Harus bisa mengatur waktu antara bermain *smart phone* (*smart phone*) dengan aktivitas lainnya, Bagi orang tua Supaya orang tua lebih mengingatkan lagi kepada anaknya agar tidak bermain *smart phone* dan bagi peneliti selanjutnya supaya bisa menyempurnakan mengingat masih kurangnya dalam aspek-aspek kecanduan dan keterbatasan dalam penelitian

Kata kunci : Mahasiswa; Kecanduan; *Smart Phone*.

Abstract

The development of the era that is increasingly developing, science and technology that is increasingly rapid has brought many changes in all levels of society. And not infrequently, the development of technology such as smart phones causes addiction among students, especially students. And of course this is a problem that is studied in this study. This study aims to determine the description of smartphone use in PG PAUD students and the impacts caused by smart phones on PG PAUD Study Program Students, Faculty of Teacher Training and Education, UMN AW Medan. This research method is qualitative research with a descriptive study approach. The results of the study of students who use smart phones (smart phones) most of them use them excessively and not according to their portion so that this will have more negative impacts than positive impacts. The conclusion shows that the conditions faced in the student learning and teaching environment, both infrastructure and social, significantly affect the interests and learning achievements of students, as seen from the ability of smart phones to change the mood, interests, and motivation of students in all aspects, especially teaching and learning, both at home and on campus. Suggestions for Research Subjects Must be able to manage time between playing smart phones (smart phones) with other activities, For Parents So that parents



All Fields of Science J-LAS

Jurnal Penelitian

Availabel Online: <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>



remind their children not to play smart phones and For Further Researchers So that further researchers can perfect it considering the lack of addiction aspects and limitations in research

Keywords: *Students, Addiction, Smart Phones,*

PENDAHULUAN

Bagi mahasiswa *smart phone* sering dijadikan sebagai sarana hiburan dan pengalihan stres serta mampu berperan sebagai asisten pribadi. Munculnya perkembangan fitur dan aplikasi yang sangat pesat pada *smart phone* memberikan dampak terhadap kehidupan, baik positif ataupun negatif. Adapun dampak positif adapun mampu meningkatkan rasa percaya diri, mempermudah komunikasi, mencari informasi dan banyak menjaring pertemanan, sedangkan dampak negatif adalah ketergantungan terhadap *smart phone* (Hargiana 2020). Kecanduan *smart phone* adalah ketergantungan seseorang terhadap *smart phone* yang ditandai dengan perilaku komplusif tanpa memperhatikan dampak negatif sehingga memicu masalah dalam keseharian seperti gejala stres, gelisah, kecemasan, bahkan hilangnya proses interaksi sosial.

Survei APJII 2020 mencatat penggunaan *smart phone* khususnya internet di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun 2018 yang mulanya mencapai 64,8% menjadi 73,7% pada tahun 2019. Hasil survey ini menggambarkan bahwa penggunaan *smart phone* yang terhubung ke internet sebesar 95,4% dan digunakan lebih dari 8 jam setiap harinya. Dengan aplikasi yang paling sering digunakan selama pandemi yaitu *market place* (shopee, lazada, tokopedia, dan bukalapak), media sosial (facebook, instagram dan twitter), youtube, dan game online.

Salah satu kelompok pengguna aktif *smart phone* adalah mahasiswa. Dilihat dari segi perkembangan, mahasiswa dapat digolongkan dalam masa remaja akhir masa remaja akhir hingga dewasa awal yang berada pada rentang usia 18 sampai 25 tahun (Santrock, 2012). Proses belajar melalui penggunaan fasilitas *smart phone* merupakan bagian yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan belajar mahasiswa (Karuniawan & Cahyanti, 2013; Morissan, 2020). *Smart phone* memudahkan mahasiswa untuk mengunduh dokumen maupun berinteraksi dengan sesama mahasiswa atau pengajar secara daring (Morrisan, 2020)

Sayangnya, kebanyakan mahasiswa sebagai pengguna *smart phone* dan hanya berpikir secara sederhana, tidak peduli terhadap pengelolaan kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya. Chiu (2014) mengatakan fasilitas kemudahan yang terdapat pada ponsel cerdas dapat menjadikan mahasiswa tidak merasakan adanya dampak negatif dari penggunaan ponsel cerdas yang digunakannya. Kibona dan Mgaya (2015) menyatakan bahwa penggunaan *smart phone* yang berlebihan merupakan salah satu tanda adanya kecenderungan adiksi terhadap *smart phone*. Kwon, dkk (2013) menyebutkan individu yang mengalami adiksi terhadap *smart phone* akan selalu menyibukkan diri serta tidak dapat jauh dengan *smart phone* dan akan kesulitan untuk mengurangi atau berhenti menggunakan *smart phone* karena akan muncul perasaan kehilangan, gelisah, *moody* atau mudah marah ketika mereka tidak menggunakan ponsel cerdas.

Berdasarkan fenomena dan uraian beberapa penelitian terdahulu, terutama tentang penggunaan ponsel cerdas di kalangan mahasiswa, maka dalam penelitian ini ingin mengkaji secara deskriptif tentang gambaran adiksi penggunaan *smart phone* pada mahasiswa di prodi PG PAUD UMN AL Wasliyah Medan

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. yaitu menganalisis dan menyajikan fakta-fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah dipahami dan disimpulkan yang bertujuan agar penulis dapat mengetahui dan menggambarkan apa saja yang terjadi di lapangan dengan jelas dan terperinci. Peneliti ingin melihat gambaran gambaran kecanduan *smart phone* (*smart phone*) pada mahasiswa

PG PAUD FKIP UMN AW Medan. Penelitian ini berawal dari observasi dan wawancara kepada 4 orang mahasiswa FKIP UMN AW Prodi PG PAUD Medan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara. Data yang didapat akan mengungkap masalah dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap subjek yang selanjutnya akan diolah dan diuji dengan teknik analisis data secara sistematis.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan di lingkungan kampus FKIP UMN AW Kota Medan, dimana untuk memastikan bagaimana gambaran kecanduan *smart phone* pada mahasiswa, para mahasiswa ini menerima survei kualitatif yang mengumpulkan informasi tentang penggunaan mereka pada *smart phone*. Selain itu, metode kualitatif seperti wawancara dan observasi kelas juga digunakan untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang pengalaman mahasiswa dalam mengakses *smart phone*. Pengumpulan data berlangsung pada pembelajaran semester ganjil sekitaran bulan Juli s/d Oktober 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi peneliti, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Subyek I Subyek subyek bersikap kooperatif, menjawab pertanyaan dengan tenang dan tidak gugup. Terlihat dari cara subyek menjawab pertanyaan dengan baik dan tidak terbata-bata. Setelah beberapa pertanyaan dilalui, subjek berhasil menjawab semua pertanyaan yang diberikan oleh interviewer. Jenis kecanduan *smart phone (smart phone)* pada CS adalah ciri khas *Cyberspace oriented relationship*. Subyek II juga menunjukkan sikap yang kooperatif. Subyek II ini juga cukup ramah, sopan, namun agak sedikit gugup. Hal ini bisa dilihat dari sikap subyek yang selalu tidak memandang mata lawan bicara dan sedikit berkeringat, namun tetap bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh interviewer. Jenis kecanduan *smart phone (smart phone)* pada TAS adalah ciri khas (*Daily life*), *Positive anticipation*), *overuse* dan *tolerance*. Subyek III FAN Subyek malu-malu dan sopan. Hal ini bisa dilihat dari sikap subyek yang selalu senyum-senyum dan gugup dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh interviewer. Jenis kecanduan *smart phone (smart phone)* pada FAN adalah *daily life*, *Positive anticipation* penarikan (*withdrawal*), *Cyberspace oriented relationship*. *Tolerance*, *Overuse* (penggunaan berlebihan). Subyek IV yaitu UH Subyek pada awalnya bersifat tegang dan grogi namun setelah beberapa lama ketegangan itu hilang dan tetap dengan santun dan sopan. Tapi subyek bisa menjawab pertanyaan yang interviewer ajukan. ciri khas *daily life*, penarikan (*withdrawal*), *cyberspace oriented relationship*, *overuse*, *Daily life* (gangguan kehidupan sehari-hari) c. *Withdrawal*. Berdasarkan dari hasil penelitian dilapangan, menurut para subyek dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah sesuatu yang dilakukan berulang – ulang dan tidak bisa lepas dari barang atau yang disenanginya. Berdasarkan dari hasil penelitian dilapangan, menurut para subyek dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah sesuatu yang dilakukan berulang – ulang dan tidak bisa lepas dari barang atau yang disenanginya. Jadi, dari kesimpulan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat empat mahasiswa yang telah mengalami kecanduan sebab dari ke empat subyek tersebut masing – masing subyek tergolong kecanduan karena masuk kedalam beberapa aspek kecanduan. Dan subyek dikategorisasikan dalam rendah, sedang dan Tinggi. Pada subyek CS termasuk kategori

kecanduan rendah, subyek UH termasuk dalam kategori kecanduan sedang dan subyek TAS dan FAN termasuk kedalam kategorisasi kecanduan tinggi. Dan menurut orang terdekatnya ke-empat subyek tersebut termasuk kedalam aspek-aspek kecanduan.

Di Universitas Muslim Nusantara khususnya fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi PG PAUD mahasiswa yang menggunakan *smart phone* (*smart phone*) menurut pengamatan peneliti sangat banyak namun sebagian besar dari mereka menggunakannya secara berlebihan dan tidak sesuai dengan porsinya sehingga ini akan lebih banyak menimbulkan dampak negatif dari pada dampak positifnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa keadaan yang di hadapi di lingkungan belajar mengajar mahasiswa baik itu sarana prasana maupun sosial secara signifikan sangat mempengaruhi minat dan prestasi belajar mahasiswa, terlihat dari kemampuan *smart phone* yang dapat mengubah mood, minat, dan motivasi mahasiswa dalam segala aspek khususnya belajar mengajar baik itu di rumah maupun di lingkungan kampus. Tentunya hal ini memerlukan kesadaran dari diri sendiri melihat tingkat perkembangan mahasiswa yang sudah berada pada tahap dewasa awal yang seharusnya mampu mengontrol diri sendiri dan membatasi diri dalam hal-hal yang dapat merugikan dirinya sendiri di masa depan kelak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Subyek Penelitian Harus bisa mengatur waktu antara bermain *smart phone* (*smart phone*) dengan aktivitas lainnya. Supaya tidak mengganggu aktivitas yang lainnya .
2. Bagi Orang Tua Supaya orang tua lebih mengingatkan lagi kepada anaknya agar tidak bermain *smart phone* (*smart phone*) terus melainkan melakukan aktivitas yang lainnya.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Supaya peneliti selanjutnya bisa menyempurnakan mengingat masih kurangnya dalam aspek-aspek kecanduan dan keterbatasan dalam penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cooper, A. 2000. *Seks maya: The Dark Side of the Force: A Special Issue of The Jurnal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Essau, C. A. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. New York : Elsevier Inc.
- Faisal, Sanapiah. 1990, *Penelitian Kualitatif : Dasar-Dasar dan Aplikasi* ,Yayasan Asah Asih Asuh Malang (YA3 Malang) edisi 1.
- Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta : PT. Gunung Mulia.
- Hsing Yun Chang, Cho Pu Lin, Meng Yun Tsou, dan Chien Ting Chen, 2008, *Determinants of Customer-Perceived Service Quality in Senoir-Care Industry and Their Relationship to Customer satisfaction and Behavioral Intentions Research Findings From Taiwan*, *Internatinal Business and 82 Economics Research journal*, December 2008, Vol. 7
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Profil pengguna internet indonesia*

2018. Diakses melalui <https://apjii.or.id/downfile/file/survei2018>.
- Chiu, S.I. (2014). The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: A meditation model of learning self.
- Fathadhika, S., & Afriani. (2018). Sindrom “Takut ga Update” pada Pecinta Media Sosial. Dalam Kapita Psikologi Klinis: Dari Teori Hingga Praktik, halaman 156- 171 ISBN: 978-602-5660-63-4 Seurune, Jurnal Psikologi Unsyiah ISSN: 2614-6428 Vol. 3. No. 2, Bulan Juli 2020 E ISSN: 2655-9161 111
- Fitriana, R. (2018). Pengaruh penggunaan instant messenger terhadap kecenderungan perilaku nomophobia (studi terhadap mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh) (Skripsi tidak dipublikasi). Universitas Syiah Kuala: Banda Aceh.
- Maisarah., & Khairani, M. (2018). Candu Ponsel Pintar, Virus Modern yang Merusak. Dalam Kapita Psikologi Klinis: Dari Teori Hingga Praktik, halaman 130-143 ISBN: 978-602-5660-63-4
- Morissan, Morissan. (2020). Komunikasi organisasi (Edisi pertama, cetakan ke-1). Jakarta: Prenada Media Group
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hanh, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013a). Development and Validation of A Ponsel cerdas Scale (SAS). Plos One, 8(2), 1-7.
- Karuniawan & Cahyanti, (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental Vol. 2 No. 1, April 2013
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013b). The Ponsel cerdas: Development and Validation of A Short Version For Adolescents (SAS-SV).Plos One, 8(12), 1-7.
- Kibona, L., & Mgya, G. (2015). *Smart phones’* effects on academic performance of higher learning students. Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST), 2(2), 777-784.
- Santrock, J. W. (2012). Life Span Development : Perkembangan Masa. Hidup Jilid I. (B. Widayasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga