

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial, manusia sebagai makhluk sosial selalu memiliki dorongan untuk berinteraksi dan menjalani kehidupan yang dinamis bersama orang lain. Ketika berhubungan dengan orang lain, setiap individu memiliki berbagai tujuan, kepentingan, cara bergaul, pengetahuan, dan kebutuhan yang berbeda, yang semuanya harus dipenuhi agar mereka dapat menjalani kehidupan dengan baik. Setiap manusia tak bisa menghindar dari pergaulan masyarakat karena mereka memerlukan satu sama lain. Semua individu pasti memiliki keterkaitan dengan individu lain karena manusia secara alami adalah makhluk sosial. Keterkaitan antar individu dan antar kelompok merupakan relasi sosial yang dinamis, keterkaitan ini dikenal sebagai interaksi sosial. Sebagai seorang mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di sebuah perguruan tinggi, mahasiswa perlu terlibat dalam interaksi sosial sehari-hari. Oleh karena itu, diharapkan agar mahasiswa dapat menjalani interaksi sosial dengan baik di berbagai situasi dan dengan berbagai individu, sehingga dapat memberikan manfaat baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Tetapi seperti yang kita ketahui, di zaman milenial saat ini banyak individu kesulitan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Situasi ini menyebabkan kurangnya perhatian individu terhadap lingkungan, baik di lingkup keluarga maupun dalam masyarakat. Kecenderungan ini dapat mengakibatkan isolasi individu dari lingkungannya.

Media sosial sangat diminati oleh berbagai lapisan masyarakat di Indonesia. Ini terlihat dari sifat sosial masyarakat Indonesia yang ramah, sehingga kebanyakan pengguna media sosial adalah mahasiswa. Seiring berjalannya waktu, jumlah pengguna media sosial yang terus bertambah dari berbagai kalangan telah menjadikan media sosial sebagai alat bagi setiap individu untuk menyampaikan berbagai ide dan memenuhi kepentingannya. Sejak saat itu, nampaknya mahasiswa cenderung bergantung pada media sosial. Fenomena yang terjadi adalah bahwa saat ini mahasiswa hampir selalu bersama dengan ponsel mereka selama sekitar 24 jam. Media sosial seperti *twitter*, *whatsapp*, *instagram*, dan *google* seringkali menjadi alat yang digunakan oleh para mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi globalisasi di era 4.0 dimana segala hal selalu dikaitkan dengan kemajuan teknologi dan efisiensi. Komunikasi telah menjadi bagian integral kehidupan sosial manusia. Seiring perkembangan teknologi dan alat komunikasi modern, fenomena komunikasi dan interaksi remaja saat ini banyak dilakukan dengan bantuan gadget dalam

hal ini adalah *mobile phone* (Basit, 2022). Padahal seperti yang kita ketahui bahwa, perkembangan sosial individu sangat dipengaruhi keterampilan interaksi sosial yang dilakukan setiap individu.

Kemampuan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial akan menjadikan seseorang menentukan sikap dan perilaku sosialnya. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial oleh karena itu tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Menurut (Walgito, 2023, hlm. 65) pengertian dari interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain ataupun sebaliknya. Penggunaan *gadget* yang tinggi pada usia remaja, membuat aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja juga berubah. Hal ini terlihat dari fenomena umum yang terjadi sekarang. Mereka cenderung asik dengan kehidupan dunia maya dari pada lingkungan sekitarnya.

Remaja masa kini yang sibuk dengan aktivitasnya hampir tidak bisa dibedakan ketika mereka menggunakan *gadget*. Ketergantungan remaja terhadap *mobile phone* disebut dengan *no-mobile phone phobia (nomophobia)* yang merupakan ketakutan dan kecemasan modern akibat dari perkembangan teknologi. *Nomophobia* sendiri memiliki arti yaitu ketakutan dan kecemasan yang terjadi karena tidak ada kontak akses terhadap ponselnya (King et.al, 2013). Kemajuan teknologi memberikan efek yang terus berubah pada gaya hidup mahasiswa. Walaupun memberikan manfaat nyata dan memungkinkan individu untuk dapat memenuhi kebutuhan mereka, *gadget* juga dapat menyebabkan beberapa masalah terkait dengan penggunaannya.

Fenomena *nomophobia* sering menyerang generasi muda berusia antara 18 hingga 25 tahun yang berada di jenjang pendidikan tinggi yang berstatus mahasiswa (Ramaita et al., 2019). Mahasiswa yang merupakan pengguna berbagai macam teknologi, memiliki kebutuhan yang tinggi akan informasi komunikasi, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Mereka akan mendapatkan keuntungan lain yaitu dengan bertambahnya intensitas dalam berinteraksi. Mereka yang menderita *Nomophobia* ditandai dengan perilaku kecemasan yang berlebihan seperti, tidak mampu menonaktifkan ponselnya untuk beberapa waktu, rasa khawatir yang berlebihan jika kehabisan daya baterai, terus-menerus memeriksa pesan, panggilan, email baru hingga jejaring sosial. Bahkan penderita *Nomophobia* dapat membawa ponselnya hingga ke kamar mandi karena terlalu cemas. Dengan adanya *Nomophobia*, mahasiswa akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut

akan berdampak pada masalah kepercayaan diri dan perkembangan sosial mahasiswa di masa depan (Prasasty, 2020,).

Individu yang mengalami *nomophobia* memiliki permasalahan yang sama di hampir semua kalangan. Individu yang secara aktif menggunakan sosial media dan akhirnya memiliki kecenderungan *nomophobia*, membutuhkan konektivitas atau rasa keterhubungan akan informasi yang tersedia di sosial media. Kebutuhan akan keterhubungan informasi maupun *update* berita tersebut membuat individu semakin tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa individu yang menggunakan sosial media secara terus-menerus memiliki hubungan positif dengan perasaan ingin selalu tetap terhubung dengan informasi yang tersedia di sosial media (Suga, 2020).

Pada remaja, interaksi yang terganggu dapat disebabkan karena kemalasan yang timbul akibat lamanya penggunaan internet, dampak yang lebih jauh adalah kurangnya kepekaan terhadap lingkungan sosial. Terlalu sering bermain *gadget* membuat remaja mengabaikan lingkungan sekitar tidak terkecuali berada di tempat umum (Paramartha et al., 2022). Maka dari itu, perubahan interaksi sosial pada mahasiswa sangat berubah semenjak adanya penyakit *nomophobia*. Menurut (Yildirim, C dan Correria, 2015) *nomophobia* memiliki empat aspek yaitu, ketidak mampuan berkomunikasi, kehilangan koneksi, ketidakmampuan dalam mengakses informasi, dan kenyamanan yang diberikan oleh *gadget*.

Pola penggunaan *gadget* yang berlebihan ini memiliki potensi konsekuensi negatif jangka pendek seperti merasa cemas ketika jauh dengan *gadget*. Individu yang mengalami kecemasan seperti ini sangat membutuhkan adanya kontrol diri. Dengan adanya kontrol diri secara sadar akan menahan individu untuk menahan atau mengesampingkan suatu respons. Kemampuan kontrol diri yang kuat membuat individu mampu mengatur dan mengendalikan penggunaan *gadget* secara efektif, sehingga mereka tidak terlena dalam kesenangan akibat adiksi internet, media sosial, dan lain sebagainya (Safaria et al, 2022, hlm 14).

Selain itu beberapa alasan yang menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan utama para mahasiswa sehingga menghambat interaksi sosial yaitu, dijadikan nya gaya hidup oleh para mahasiswa. Gaya hidup merupakan suatu polah hidup seseorang dalam kehidupan yang dapat dilihat dari perilakunya dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam bentuk aktivitas, minat dan pendapat (opini) yang berkaitan terhadap keberadaan suatu produk. Hal ini dapat dilihat dari lingkungan para mahasiswa yang tidak asing lagi

dalam menggunakan jaringan internet sebagai alat komunikasi. Selain itu, sosial media yang dijadikan wadah untuk berekspresi dan mencari teman-teman baru dari dunia maya dan menjadikan aplikasi didalam *gadget*.

Selanjutnya dijadikan sebagai kebutuhan, kebutuhan merupakan keinginan manusia terhadap suatu barang dan jasa yang harus dipenuhi, dan jika tidak terpenuhi maka akan berdampak negatif pada kehidupannya. Kebutuhan menjadi salah satu alasan mahasiswa dalam terjadinya fenomena *nomophobia*. Hal ini dapat kita lihat dari pentingnya penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Hal tersebut juga didukung dengan adanya *whatsapp group* kelas ataupun mata kuliah pada setiap *gadget* yang mahasiswa gunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sudah menjadi suatu kebutuhan bagi mahasiswa dalam memperlancar proses pembelajaran pada jenjang pendidikan. Sehingga, jika mahasiswa tidak aktif dalam penggunaan *gadget* maka akan mengalami suatu kecemasan atau *nomophobia*. Maka dari itu penggunaan *gadget* yang tidak dapat terkendali akan mengarah pada serangkaian konsekuensi negatif dari kehidupan sosial seperti disfungsi dalam aktivitas sehari-hari, keterampilan komunikasi, kemampuan untuk memahami dan memecahkan situasi sosial. Tidak hanya itu, dengan berkembangnya teknologi serta adanya rasa cemas saat berjauhan dengan *gadget*, maka akan menimbulkan gangguan kepribadian, bahkan dapat memperburuk karakteristik individu dari setiap mahasiswa (Karlina, 2021).

Menurut lembaga riset digital *marketing e-marketer*, jumlah aktif pengguna gadget di Indonesia melampaui 100 juta orang dan diperkirakan akan terus bertambah jumlahnya. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Pavithra, Madhukumar & Mahadeva, 2015) dengan subjek penelitian dari 200 siswa yang terdiri dari 47,5% perempuan dan 52,5% laki-laki. Sekitar 23% siswa merasa mereka kehilangan konsentrasi dan menjadi stres ketika mereka jauh dari ponsel, 79 (39,5%) siswa mengidap *Nomophobic* di penelitian ini dan 27% berada pada risiko mengembangkan *nomophobia*. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Fajri, 2017), Berdasarkan hasil wawancara terhadap 5 mahasiswa diperoleh data bahwa 3 dari 5 orang mengaku jika smartphonenya selalu terkoneksi dengan layanan data internet dan memiliki minimal 3 akun media sosial yang selalu aktif setiap harinya sehingga mereka mengalami cemas ketika tidak mengakses smartphonenya bahkan 3 diantaranya mengaku akan bergegas mengisi daya baterai apabila smartphonenya lowbatt. Ketika ke kamar mandi 2 diantaranya membawa smartphone untuk mengisi kesepian dan untuk browsing. Sebelum tidur dan bangun tidur 4 mahasiswa akan terlebih dahulu mengecek smartphonenya seperti sosial media, bermain game, mendengarkan musik atau hanya

sekedar mengecek pesan masuk. Mereka juga mengaku menggunakan *smartphone* sebanyak puluhan kali dalam sehari karena selalu melihat informasi terbaru dari *smartphonanya* dan selalu membuka *smartphone* ketika sedang waktu luang.

Sementara itu hasil survey yang dilakukan oleh (Aruan, 2021) memperlihatkan bahwa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan lebih dominan memiliki tingkat kecenderungan *nomophobia* dalam kategori sedang. Berdasarkan jenis kelamin, pada mahasiswa perempuan kecenderungan mengalami *nomophobia* yang sedang dan tinggi sebanyak 95.6% sedangkan pada mahasiswa laki-laki kecenderungan mengalami *nomophobia* pada kategori sedang dan tinggi sebanyak 74%. Maka peneliti memberi saran kepada mahasiswa agar lebih mampu mengelola waktu secara efisien dalam penggunaan *smartphone*, dan mampu mengontrol diri dalam mengakses *smartphone* sesuai dengan kebutuhan saja, terutama untuk mengantisipasi ketergantungan pada *smartphone*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Iqra, 2021), Soliha mengemukakan bahwa ia menemukan ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone* memiliki hubungan erat dengan kecemasan yang muncul dari dalam diri. Jika diamati, ketergantungan dapat terjadi karena kepraktisan, privasi, keluasan akses yang sangat tinggi, dan kemudahan lain sehingga, menyebabkan kehidupan remaja menjadi tergantung pada fasilitas tersebut. Adapun persamaan dari beberapa penelitian lain dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas *nomophobia gadget*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti mengenai pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.

Berdasarkan hasil pra-survey yang peneliti lakukan, pengaruh *nomophobia gadget* di kalangan mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia mayoritas menghambat adanya interaksi sosial diantara mereka. Fakta ini diketahui karena penulis berinteraksi dengan beberapa *nomophobia gadget* yang dirasakan mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis melakukan pengamatan awal terhadap pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.

Sejalan dengan studi sebelumnya, hasil pengamatan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga menunjukkan hal yang serupa. Berdasarkan hasil wawancara kepada generasi Z, mereka mengungkapkan bahwa mereka biasanya merasa kurang nyaman atau tidak tenang ketika berjauhan dengan *smartphone*. Faktor yang memicu perasaan negatif

tersebut adalah merasa takut tertinggal informasi, merasa lebih mudah jika ada *gadget*, merasa sendirian jika tidak melihat aktivitas orang lain di media sosial, takut kurang *up to date* daripada teman sebaya lainnya, takut ada panggilan atau pesan yang masuk, takut tertinggal berita yang sedang hangat, ingin mengetahui kabar orang-orang di sekitar, ingin selalu mendokumentasikan kenangan, dan sudah terbiasa untuk selalu berdekatan dengan *gadget*.

Merujuk pada pengamatan awal di atas dapat dijelaskan oleh teori (Yildirim dan Correia, 2015) mengemukakan bahwa *nomophobia* adalah ketakutan tidak dapat menggunakan *gadget* atau *smartphone* yang ditawarkannya. Hal ini mengacu pada ketakutan saat tidak dapat melakukan komunikasi, kehilangan koneksi, tidak bisa memperoleh informasi melalui *gadget*, dan kehilangan kenyamanan yang disediakan oleh *gadget*. Oleh karena itu, dalam kerangka teori ini, individu tidak akan bisa jika berjauhan dengan *gadget* nya masing-masing, dalam hal ini juga media dianggap dapat berinteraksi dan diajak berbicara, seperti dalam komunikasi antar individu yang terjadi dalam situasi tatap muka. Dalam konteks interaksi sosial, ditegaskan bahwa orang cenderung merasa dekat dan merasa suka satu sama lain ketika terdapat kesamaan. Sejalan dengan teori ini, media bahkan dianggap setara dengan kehidupan nyata, dan di implementasikan di kehidupan sehari-hari melalui *gadget*.

Dari hasil pra-survey yang dilakukan oleh peneliti, terdapat banyak mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia yang menjadi pengaruh *nomophobia gadget*. Berdasarkan fenomena serta penelitian diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Seberapa besar tingkat *nomophobia gadget* pada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia?
2. Apakah ada pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini yaitu unuk mengetahui seberapa besar Tingkat *nomophobia gadget* pada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia
2. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat serta tujuan penelitian yang hendak dicapai. Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berdampak positif pada perkembangan pendidikan IPS. Maka manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1.4.1 Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan pemahaman serta menjadi landasan dan referensi penelitian selanjutnya terkait konsep *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial maupun konsep-konsep baru khususnya dalam mempersiapkan dan menghasilkan calon tenaga pendidik atau guru.

### 1.4.2 Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi tenaga pendidik dalam memberikan dasar untuk penyediaan dukungan dan bimbingan kepada mahasiswa pendidikan IPS yang memiliki interaksi sosial yang cukup baik. Serta, penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan kebijakan yang mendukung mengurangi pengaruh *nomophobia gadget* di kalangan mahasiswa pendidikan IPS.

### 1.4.3 Segi Praktis

#### a. Penulis

Sebagai salah satu referensi dalam melanjutkan penelitian dalam bidang *nomophobia gadget* yang lebih luas.

#### b. Mahasiswa Pendidikan IPS

Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa pendidikan IPS.

#### c. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi instansi atau universitas untuk bahan pertimbangan mengenai *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa, sehingga instansi dapat mempersiapkan mahasiswa dalam memberikan pendidikan maupun pelatihan tentang *nomophobia gadget* agar mahasiswa dapat bersaing di masa yang akan datang.

#### d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi para pembaca yang ingin melakukan suatu penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Serta,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ataupun referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.4 Segi Aksi Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi “pengentasan ketergantungannya *gadget*”, dalam hal ini mahasiswa pendidikan IPS yang tidak bisa berkomunikasi dengan orang baru, tidak nyaman dengan keramaian, serta selalu memanfaatkan gadgetnya tanpa memerhatikan lingkungan sekitar dapat berpotensi menjadi individu yang akan banyak melakukan banyak interaksi dengan sesama. Serta, penelitian ini diharapkan dapat memberdayakan mahasiswa pendidikan IPS dengan memberikan pemahaman lebih baik tentang pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia .

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka penulisan. Adapun sistematika penulisannya disesuaikan dengan pedoman yang telah dikeluarkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia dengan nomor SK 7867/UN40/HK/2021 sebagai berikut.

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Peneliti menjelaskan mengenai latar belakang dari pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa pendidikan IPS. Rumusan masalah penelitian ini untuk mengetahui bagaimana seberapa besar tingkat *nomophobia gadget* pada mahasiswa Pendidikan IPS. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis terhadap Program Studi Pendidikan IPS dalam memberikan informasi terhadap syndrome *nomophobia* yang dialami oleh setiap mahasiswa, serta diharapkan memberikan manfaat praktis pada semua pihak yang terlibat dalam penelitian

### **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Peneliti menjelaskan teori-teori yang bersumber dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu *nomophobia*, *gadget*, interaksi sosial, mahasiswa, pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

### **3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi Pearson Product Moment. Populasi penelitian adalah Mahasiswa Pendidikan IPS dengan



kriteria merasa mengalami *nomophobia gadget* dan mempengaruhi interaksi sosial ada dirinya sehingga sampel penelitian melibatkan sebanyak 65 mahasiswa dari jumlah keseluruhan populasi melalui perhitungan rumus Slovin dengan menggunakan teknik simple random sampling. Jenis instrumen yang digunakan adalah angket mengenai *nomophobia gadget* dan interaksi sosial serta pengolahan data melalui bantuan program SPSS.

#### **4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Peneliti menjabarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan di Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia mengenai pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.

#### **5. BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Peneliti menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan temuan, hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh. Peneliti juga menjelaskan implikasi hasil penelitian dan memberikan beberapa rekomendasi untuk pihak-pihak terkait khususnya dan peneliti selanjutnya.

#### **6. DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini menyajikan sumber-sumber rujukan penulisan skripsi ini, baik dari buku, jurnal, skripsi, internet, dan sumber lainnya.

#### **7. LAMPIRAN**

Bagian ini didalamnya berisi mengenai lempiran dokumentasi selama penelitian berlangsung. Memuat surat izin penelitian, instrument penelitian, data diri pribadi, dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian lainnya.