

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Nomophobia

##### 2.1.1 Pengertian Nomophobia

*Nomophobia* pertama kali diidentifikasi pada tahun 2008, munculnya *nomophobia*, meningkat tajam di Inggris. Survei terbaru terhadap 1.000 pekerja yang menggunakan OnePoll menemukan bahwa dua pertiga responden takut kehilangan ponsel atau hidup tanpa ponsel. Penelitian, yang disponsori oleh (Envoy, 2014) mengungkapkan bahwa 41% dari orang yang diwawancarai, mengatakan dalam upaya untuk tetap terhubung dengan orang disekitarnya maka mereka memiliki dua telepon genggam atau lebih. Kata *nomophobia* merupakan singkatan dari *no-mobile-phone phobia*, yang diciptakan pada tahun 2010 oleh kantor pos Inggris, untuk melihat kecemasan yang diderita oleh pengguna telepon genggam. Studi ini menemukan bahwa hampir 53 % pengguna telepon genggam di Inggris cenderung menjadi cemas ketika mereka berada jauh dari telepon genggam mereka, kehabisan baterai, atau tidak memiliki jangkauan jaringan (Elmore, 2014).

Kecemasan ketika tanpa *gadget* dalam ilmu psikologi disebut sebagai *nomophobia*. Menurut (King et al, 2013) menjelaskan bahwa *nomophobia* adalah ketakutan atau perasaan tidak nyaman ketika seseorang tidak memiliki atau jauh dari ponsel, PC atau perangkat komunikasi virtual lainnya. Berdasarkan penelitian (Yildirim, C dan Correria, 2015) *nomophobia* merupakan sebuah kecemasan ketika seseorang 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 *smartphone*.

Individu yang mengalami *nomophobia* menghabiskan lebih banyak waktu dengan *gadget*, sehingga dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-harinya. Individu yang mengalami *nomophobia* juga akan merasa cemas apabila berpisah dengan *gadget* sehingga terjadinya peningkatan durasi waktu individu yang terpapar layar *gadget*. Hal ini menyebabkan masalah kesehatan seperti sakit kepala dan kelelahan mata. Peneliti juga menanyakan kepada salah satu pengguna *gadget*, seorang pelajar, apa dampak negatif yang dirasakan akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan. Hasil survei menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara

berlebihan menyebabkan kurang tidur, nyeri pada tangan dan mata, serta tertundanya penyelesaian pekerjaan rumah kuliah. (Rahayuningrum et al, 2019)

Berdasarkan beberapa pembahasan yang telah diuraikan di atas menyatakan bahwa pengidap *nomophobia* adalah individu yang berada dalam kategori masa dewasa awal, di mana yang termasuk dalam kategori tersebut adalah kalangan mahasiswa. Mahasiswa merupakan kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada internet dan *gadget* dibandingkan kelompok masyarakat lainnya. Hal ini dikarenakan mahasiswa adalah pengguna *gadget* terbanyak dan cukup besar dalam beberapa penelitian.

### 2.1.2 Ciri-Ciri Nomophobia

Berdasarkan penelitian (Bragazzi et al, 2014) ciri-ciri orang yang mengalami *nomophobia* adalah sebagai berikut :

- a. Menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan *smartphone*. Orang-orang yang mengalami *nomophobia* akan menghabiskan waktu yang sangat banyak untuk mengakses berbagai hal pada *gadget* nya.
- b. Memiliki lebih dari satu perangkat orang yang menderita *nomophobia* mengalami kecemasan ketika mereka tidak dapat terhubung ke ponsel cerdasnya. Untuk mengatasi ketakutan ini, mereka memilih lebih dari satu perangkat selalu membawa charger saat berpergian atau dimana pun. Cara ini dilakukan agar batrai *gadget* selalu dalam keadaan tersedia tanpa khawatir batrai lemah saat berada diluar rumah.
- c. Mereka sering merasa cemas dan gugup ketika tidak bisa menggunakan *smartphone*, tidak bisa terhubung ke internet, kehabisan baterai, dan menghindari tempat-tempat yang dilarang menggunakan *gadget*.
- d. Selalu mengecek *gadget* hanya untuk melihat ada atau tidaknya pesan mau pun panggilan masuk.
- e. Selalu menjaga ponsel agar tetap aktif 24 jam, saat tidur pun tetap aktif bahkan tidur bersama ponsel disampingnya.
- f. Menghindari interaksi sosial yang melibatkan tatapan muka langsung dan memilih untuk berinteraksi menggunakan *gadget*.

### 2.1.3 Dimensi Nomophobia

*Nomophobia* adalah rasa takut ketika meninggalkan *gadget* terlalu lama sehingga akan mempengaruhi interaksi kehidupan seseorang. Ada 4 dimensi yang

menimbulkan seseorang terjangkit oleh *nomophobia gadget*, seperti : (Paramartha et al., 2022)

- a. Tidak bisa berkomunikasi dengan orang baru, atau orang yang ada di sekitar. (*not being able to communication*)
- b. Kehilangan konektivitas pada *gadget*
- c. Tidak dapat mengakses informasi (*not being able to access information*)
- d. Tidak nyaman atau menyerah pada keamanan (*giving up convenience*), dalam hal ini, individu merasa nyaman ketika bisa memanfaatkan fasilitas gadget pada dirinya sendiri

#### **2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Nomophobia**

Pada zaman 4.0 ini, pemenuhan kebutuhan individu sangat erat dengan penggunaan gadget. *Gadget* memberikan perubahan pola hidup, nilai, dan budaya yang mudah dibangun dan dipertahankan. Meskipun demikian, penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat memberikan dampak buruk bagi pengguna seperti kecanduan *gadget* dan interaksi sosial yang menjadi buruk. Adiksi *gadget* dan internet dapat diasosiasikan dengan perilaku *phone snubbing* atau *phubbing*. *phubbing* merupakan perilaku mengacuhkan orang lain (*relational partner*) dengan menggunakan ponsel dihadapannya. Membahas mengenai *phubbing* dapat merujuk kepada perilaku *nomophobia* pada manusia. *Nomophobia* merupakan jenis fobia yang ditandai dengan ketakutan berlebihan pada gadget. Orang yang menderita *nomophobia* akan selalu hidup dalam kekhawatiran dan selalu waspada untuk meletakkan ponsel mereka. Menurut Yuwanto dalam (Hakim, 2022) ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan *nomophobia* akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan:

##### a. Faktor Internal

Faktor risiko yang paling berperan dalam kecanduan *gadget* dan *nomophobia* pada seseorang antara lain tingginya tingkat pencarian sensasi, rendahnya harga diri, kurangnya pengendalian diri, kebiasaan kuat menggunakan ponsel, dan pengaruh ekspektasi, serta kepuasan pribadi dan kepribadian ekstrovert.

##### b. Faktor Situasional

Faktor-faktor tersebut membuat individu bergantung pada *gadget* sebagai mekanisme untuk menghadapi situasi tertentu. Diantaranya situasi psikologis seperti stres, kesedihan, kesepian, ketakutan, kebosanan saat belajar, dan kebosanan saat bersantai. Situasi tersebut bisa membuat orang merasa nyaman dan kecanduan *gadget*.

c. Faktor Sosial

*Gadget* digunakan sebagai alat untuk berinteraksi dan menjaga hubungan dengan orang lain, yang pada gilirannya dapat mendorong individu untuk menggunakan *smartphone* secara intensif. Faktor ini mencakup perilaku wajib dan kehadiran terhubung.

d. Faktor Eksternal

Faktor ini terkait dengan paparan media dan teknologi yang mempromosikan kecanggihan *smartphone*, seperti iklan *gadget* dan berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh *gadget*. Hal ini dapat mempengaruhi individu untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

### 2.1.5 Indikator Nomophobia

Indikator dalam permasalahan ini dijadikan acuan sebagai pembuatan angket dengan skala likert. Adapun teori yang dipakai adalah teori Yildirim, C dan Correria, (2015), Byron Reeves dan Clifford Nass, serta teori Sigmund Freud (2006). Adapun indikator dari *nomophobia* sebagai berikut :

- a. Tidak bisa berkomunikasi dengan orang baru, atau orang yang ada di sekitar (*not being able to communication*)
- b. Kehilangan konektivitas pada *gadget*
- c. Tidak dapat mengakses informasi (*not being able to access information*)
- d. Tidak nyaman atau menyerah pada keamanan (*giving up convenience*), dalam hal ini, individu merasa nyaman ketika bisa memanfaatkan fasilitas *gadget* pada dirinya sendiri.

### 2.1.6 Teori Mengenai Nomophobia

Merujuk pada penelitian (Yildirim, C dan Correria, 2015) bahwa seseorang yang terkena *nomophobia gadget* akan ketakutan ketika tidak dapat melakukan komunikasi, kehilangan koneksi, tidak bisa memperoleh informasi melalui *smartphone*, dan kehilangan kenyamanan yang disediakan oleh *smartphone*. Lalu merujuk pada teori media *question theory* oleh Byron reeves dan Clifford Nass (Jelahun, et all, 2021) bahwa, menurut asumsi teori ini, media diibaratkan manusia. Teori ini memperhatikan bahwa media juga bisa diajak berbicara. Media bisa menjadi lawan bicara individu seperti dalam komunikasi interpersonal yang melibatkan dua orang dalam situasi *face to face*. Teori ini akan menemukan kebenarannya jika digunakan untuk mengamati aktivitas di dalam mahasiswa Pendidikan IPS UPI. Saat ini banyak pelajar yang menjadikan *gadget* sebagai alat

yang tidak bisa dipisahkan. Sebuah fakta yang tidak pernah berani kita impikan sebelumnya. Jika dulu kita mencari informasi secara manual (misalnya mencari informasi di koran atau mendengarkannya di TV), kini hal tersebut didukung dengan menggunakan gadget yang dapat diakses melalui *Google Scholar*. *Gadget* menjawab semua pertanyaan kita tentang permasalahan atau berita yang sedang melanda masyarakat.

Lalu merujuk pada teori Sigmund Freud (2006, hlm. 32) menyatakan bahwa jiwa setiap manusia terdiri dari tiga tingkat kesadaran yaitu sadar (*conscious*), prasadar (*preconscious*), dan tidak sadar (*unconscious*). Dan juga menurut teori ini aktivitas manusia dilakukan dengan kepribadian yang ada pada diri manusia seperti ide, ego, dan superego. Maka dari itu untuk menggunakan *gadget* dengan benar dan tidak terjangkau *nomophobia* seseorang membutuhkan kesadaran penuh yang ada pada kepribadian diri sendiri, guna untuk menggunakan *gadget* sesuai kebutuhan dan tidak mengganggu interaksi dengan lingkungan sekitar.

## 2.2 Gadget

### 2.2.1 Pengertian Gadget

*Gadget* merupakan sebuah perangkat berukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini. *Gadget* mempunyai bermacam-macam kategori diantaranya adalah smartphone, laptop, tablet, kamera komputer, dan lain-lain. Namun seringkali masyarakat menggunakan smartphone karena bentuknya yang sederhana, dapat dibawa kemana saja dan dapat memudahkan komunikasi jarak jauh. *Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan kehidupan masyarakat. Di zaman yang serba menuntut ini, banyak orang berlomba-lomba mengembangkan aplikasi yang memudahkan bekerja dan belajar, terutama di kalangan siswa dan guru yang perlu menguasai kemajuan teknologi yang dapat diakses melalui *gadget* (Masturi et al., 2021).

*Gadget* adalah telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portable/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*). Perkembangan zaman yang dinamis dan terus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan, seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era

kekinian atau modern telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan sosial yang terjadi di kalangan masyarakat. (Marpaung, 2018).

Pengaruh teknologi menjadikan orang-orang begitu bergantung akan kehadirannya, terlebih setelah kemunculan internet dimana orang-orang dengan mudah memperoleh beragam informasi. Informasi dapat diakses dengan menggunakan fasilitas elektronik gadget seperti: *smartphone*, komputer, laptop, tablet, dan *e-reader* dengan fitur internet. Fenomena yang ada di tengah masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan dan tak sedikit juga masyarakat pedesaan mulai mengubah cara pandang dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan beralih mengikuti perkembangan zaman, masyarakat lebih menyukai hal-hal praktis tanpa harus menghabiskan tenaga dan materi. Kemudahan yang ditawarkan oleh gadget dengan segala aplikasi unggulan misalnya media sosial yang mampu memangkas jarak dan menyebarkan informasi sehingga menjadikan *gadget* sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas kehidupan sehari-hari.

Di era globalisasi, penggunaan *gadget* semakin meluas di berbagai lingkungan sosial, salah satunya di Indonesia. Masyarakat Indonesia sering menggunakan *gadget* sebagai platform media sosial dengan kategori berbeda. Dalam kategori aplikasi pesan singkat yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa adalah WhatsApp, Facebook Messenger dan Line dan Telegram. Sekarang masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa kebanyakan menggunakan gadget sebagai hiburan seperti di Facebook, Twitter, YouTube, dan Instagram. Dalam era 4.0 Remaja masa kini cenderung suka bergaul menggunakan media sosial dan tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya sehingga menimbulkan sikap apatis pada diri mahasiswa (Tane et al, 2022).

Dengan adanya perkembangan *gadget* dapat membuka ruang publik yang dapat menghadirkan berbagai kesempatan komunikasi. Dengan berkembangnya *gadget*, ruang publik dapat terbuka dan menawarkan pilihan komunikasi yang berbeda. Dalam hal ini mahasiswa dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sarana yang menjadi sumber ilmu pengetahuan. Media merupakan produk kebudayaan dan sumber pendidikan budaya dalam masyarakat. Oleh karena itu, media digunakan oleh mahasiswa sebagai sarana pengembangan pengetahuan dan komunikasi (Maryani, 2011, hlm 9).

Sistem teknologi komunikasi yang semakin berkembang ini mampu mengubah keadaan. Sistem komunikasi seperti *gadget* cenderung akan menciptakan mahasiswa

dalam melek media. Melek media merupakan suatu kemampuan yang kita anggap remeh. Namun, sama seperti keterampilan lainnya, keterampilan ini pun dapat ditingkatkan. Professor bidang media dari Hunter College, Stuart Ewe, menekankan bahwa dengan adanya melek media ini masyarakat dapat berpartisipasi aktif dalam perubahan sosial. (Stanley J. Baran, 2012, hlm 34).

### 2.2.2 Teori Gadget

Teori media baru, yang diperkenalkan oleh Pierre Levy. Merujuk pada penelitian teori ini, Pierre Levy menguraikan revolusi media dengan dua perspektif utama. Pertama, melalui pendekatan interaksi sosial, di mana media dibedakan berdasarkan tingkat interaksi tatap muka. Sementara itu, pendekatan kedua adalah pandangan integrasi sosial, di mana media diritualkan sebagai kebiasaan formal dengan nilai yang signifikan. Menurut Mark Poster dari buku besarnya yang berjudul *The Second Media Age*, menandai periode baru dimana teknologi interaktif dan komunikasi jaringan akan mengubah beberapa pandangan Masyarakat (Feroza, 2021).

Lalu menurut teori media, Teori media ini menjelaskan bahwa dengan adanya media membuat kita berfikir bagaimana kita merespons dunia. Sementara media bekerja dalam berbagai cara untuk segmen Masyarakat yang berbeda, tetapi berinteraksi dalam cara khusus dengan media. Selanjutnya menurut teori pengembangan, menurut teori ini, beberapa media akan menghadirkan cara untuk memandang dunia. *Gadget* merupakan sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan kehidupan masa kini.

## 2.3 Interaksi Sosial

### 2.3.1 Pengertian Interaksi Sosial

Bentuk umum dari proses sosial adalah interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan antara satu orang dengan orang lain. Interaksi sosial adalah kunci dari seluruh kehidupan bermasyarakat; Tanpa interaksi sosial, hidup bersama tidak mungkin terjadi. Prasyarat terpenting bagi keberadaan atau adanya kegiatan sosial adalah interaksi sosial (Xiao, 2018). Interaksi sosial juga merupakan suatu koneksi antara seseorang dengan orang lain, di mana satu individu memiliki kemampuan untuk memengaruhi yang lain, menciptakan hubungan yang saling mempengaruhi. Jenis hubungan ini dapat terbentuk antara individu-individu, individu dengan kelompok, atau bahkan antara kelompok-kelompok.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaksi berarti aksi timbal balik. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat, perlu adanya komunikasi. Pakar sosiologi juga menjelaskan pengertian interaksi sosial, yaitu interaksi sosial adalah suatu proses sosial dari pola hubungan yang dapat diamati ketika individu dan kelompok sosial berkumpul dan mendefinisikan sistem dan hubungan sosial. Lebih lanjut menurut (Soerjono Soekanto, 2013, hlm 58), interaksi sosial erat kaitannya dengan kebutuhan alamiah manusia untuk hidup bersama orang lain dan merasa terhubung dengan lingkungan sosialnya. Interaksi ini terjadi ketika seseorang melakukan suatu tindakan terhadap orang lain dan menerima balasan sebagai balasannya. Jika tindakan tersebut dilakukan tanpa pihak lain bereaksi, maka interaksi tidak akan terjadi. Misalnya, berbicara kepada patung atau lukisan tidak akan menimbulkan tanggapan. Oleh karena itu, interaksi sosial hanya terjadi ketika dua pihak saling berinteraksi dan merespons, sering disebut dengan aksi-reaksi.

Interaksi dipandang sebagai unsur penting yang harus dijaga dan dipelihara serta dapat mengubah perilaku, makna, dan bahasa. Dengan kata lain, melalui interaksi, seseorang dapat dengan cepat dan mudah memahami apa yang diinginkannya. Inti dari kehidupan sosial adalah adanya interaksi, yang merupakan tindakan yang saling mempengaruhi. Masyarakat merupakan jaringan hubungan yang bersifat timbal balik, di mana satu individu bertindak dan yang lain merespons. Ada komunikasi dan interaksi yang terus-menerus antara individu. Max Weber menekankan bahwa esensi dari interaksi terletak pada kemampuan untuk memengaruhi perilaku orang lain, dan perlu adanya orientasi timbal balik antara semua pihak yang terlibat.

Kehidupan manusia selalu berhubungan antara yang satu dan yang lainnya, sejak bangun pagi hingga tidur malam. Hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial dapat dicirikan dengan adanya tindakan untuk berhubungan. Tindakan tersebut dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu lain atau sebaliknya. Tindakan tersebut dinamakan interaksi sosial. Interaksi sosial akan melakukan kegiatan hidup seseorang semakin bervariasi dan kompleks.

Interaksi sosial sangat membutuhkan sosiologi komunikasi yang baik antar sesama. Kesadaran komunikasi adalah proses yang mendasar bahwa, pemahaman komunikasi yang baik diperlukan untuk menjadi lebih berhasil dalam situasi yang lebih kompleks yang kita hadapi sebagai manusia. Melalui komunikasi lah kita membangun adanya interaksi dengan berbagai kelompok (Ruben, 2013, hlm 16).

Karena dengan adanya sosiologi komunikasi dapat memproses suatu kegiatan yang memiliki banyak langkah terpisah tetapi saling berhubungan. Maka dari itu sosiologi komunikasi dapat menimbulkan proses saling mempengaruhi antara individu, kelompok, dan antar kelompok. (Mahyudin, 2019).

Dengan adanya komunikasi, individu yang berinteraksi dapat saling terhubung melalui suatu proses komunikasi. Proses komunikasi sendiri adalah proses yang dimana terjadi melalui suatu bentuk komunikasi yang direncanakan maupun tidak direncanakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan hingga ke penerima pesan melalui suatu media dengan tujuan untuk mencapai paham yang saling mengerti. Kebutuhan akan interaksi sosial adalah hal terpenting dalam kehidupan suatu kelompok sosial, karena interaksi sosial membantu menghubungkan dua orang atau lebih dalam semangat menciptakan hubungan yang harmonis dan juga saling pengertian. Kemampuan seseorang dalam mempengaruhi orang lain melalui suatu interaksi merupakan salah satu kelebihan interaksi sosial (Putra et al, 2022).

### **2.3.2 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial**

Apabila syarat-syarat telah terpenuhi, interaksi sosial akan berjalan dengan mudah. Interaksi sosial tersebut memiliki beberapa bentuk. Menurut Syani bentuk-bentuk interaksi sosial, yaitu: (Latif et al., 2014)

#### **1. Kerjasama**

Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial di mana tindakan-tindakan tertentu dilakukan untuk mencapai tujuan bersama melalui sikap saling mendukung dan memahami tindakan orang lain. Menurut Soekanto, bentuk kerjasama ini bisa muncul apabila masyarakat termotivasi untuk mencapai tujuan bersama, adanya kesadaran bersama dan suasana yang menyenangkan dalam pembagian kerja.

#### **2. Persaingan**

Persaingan atau kompetisi adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik dipihak lawannya.

#### **3. Pertikaian atau konflik**

Pertikaian merupakan bentuk persaingan yang berkembang secara negatif. Pertikaian adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana pihak yang satu berusaha menjatuhkan pihak yang lain.

#### **4. Akomodasi**

Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok guna mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan kekacauan.

### **2.3.3 Aspek Interaksi Sosial**

Menurut Partowisastro (Saputra, 2010) aspek-aspek interaksi sosial digolongkan menjadi tiga aspek, yaitu:

- a. Kontak sosial yaitu menjalin hubungan akrab, memperoleh penerimaan dari teman dan dukungan dari teman serta keterbukaan dalam kelompok, individu akan menunjukkan sifat keterbukaan terhadap kelompoknya.
- b. Aktifitas bersama, individu bekerja sama dalam kelompok. Individu akan terlibat dalam kegiatan kelompoknya dan mau menyumbangkan ide bagi kemajuan kelompoknya.
- c. Frekuensi hubungan dalam kelompoknya. Individu lebih banyak menggunakan waktunya untuk bertemu dengan anggota kelompoknya dan senang berbicara dalam hubungan yang dekat serta seringnya individu mengunjungi teman.

### **2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial**

Dalam interaksi sosial, terdapat sejumlah faktor yang memiliki dampak pada keberhasilan atau kegagalan dari interaksi tersebut. Berikut adalah faktor-faktor yang memengaruhi interaksi sosial:

- a. Konteks sosial, di mana perilaku individu harus mampu menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapinya.
- b. Kepatuhan terhadap norma-norma kelompok. Individu yang mematuhi norma-norma yang berlaku dalam suatu kelompok sosial akan cenderung menghindari konflik dan ketidak harmonisan dalam interaksi mereka, sedangkan individu yang tidak mematuhi norma-norma tersebut berpotensi menciptakan gangguan dalam kehidupan sosial mereka. Kepatuhan terhadap norma ini berlaku untuk semua individu dalam lingkungan sosial mereka.
- c. Tujuan pribadi individu. Tujuan-tujuan pribadi yang dimiliki oleh masing-masing individu akan memengaruhi perilaku mereka dalam interaksi sosial.
- d. Penafsiran terhadap situasi. Setiap situasi memiliki makna yang berbeda bagi setiap individu, dan penafsiran ini akan mempengaruhi cara individu melihat dan menginterpretasikan situasi tersebut.

## 2.4 Indikator Interaksi Sosial

Indikator dalam permasalahan ini dijadikan acuan sebagai pembuatan angket dengan skala likert. Adapun teori yang dipakai adalah teori Interaksionisme Simbolik (Sayekti, 2017), teori Modernisme (Satya et al, 2021), dan teori Post Modern (Hidayat, 2019). Adapun indikator interaksi sosial adalah sebagai berikut :

- a. Adanya suatu hubungan
- b. Adanya pelaku
- c. Adanya komunikasi
- d. Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini, dan yang akan datang
- e. Adanya pengaruh sosial
- f. Frekuensi dalam suatu kelompok
- g. Adanya aktivitas Bersama

## 2.5 Teori Interaksi Sosial

Merujuk pada teori interaksionisme simbolik, manusia memiliki kapasitas untuk berpikir dan pemikirannya dibentuk oleh interaksi sosial. Dalam proses interaksi, manusia mempelajari makna dan simbol-simbol yang mengarahkannya pada kapasitas menjadi berbeda dengan lainnya. Hal ini membuat mahasiswa berfikir untuk melakukan tindakan dimana terkadang menjadi pemapar bahwa diri (*self*) bertindak sebagai pelaku *social* sebagai *actor*, maksudnya kadang dalam diri sendiri individu dapat bertindak sebagai “*me*” yang menjadi dirinya sendiri bertindak sebagaimana yang dia kehendaki sebagai dirinya sendiri akan tetapi terkadang individu juga dapat bertindak sebagai “*I*” yang tindakan sosialnya harus berorientasi pada lingkungan sosial di sekitarnya (Sayekti, 2017).

Lalu merujuk pada teori modernisme, teori modernisme selalu berorientasi pada kemajuan dan apapun yang mendapat label kemajuan atau progres selalu dianggap lebih baik. Konsep modernisasi terhadap interaksi sosial adalah menjadikan kehidupan masyarakat yang bersifat tradisional menuju masyarakat yang modern (Satya et al, 2021). Contohnya seperti pertumbuhan dan peningkatan mahasiswa di dalam bidang teknologi semakin unggul dan cepat. mahasiswa dapat mengakses semua isu global sebagai tambahan media pembelajaran.

Dan merujuk pada teori postmodern, teori postmodern menggambarkan masyarakat kontemporer yang hidup dalam era pasca-modernisme. Era ini ditandai dengan perubahan dalam cara kita memandang dunia, di mana kemajuan teknologi dan globalisasi telah mengubah cara kita berpikir dan bertindak (Hidayat, 2019). Seperti yang kita ketahui banyak isu diantara mahasiswa seperti meledaknya industri media massa, sehingga ia

seolah merupakan perpanjangan dari sistem indera, organ dan syaraf manusia. Kondisi ini pada gilirannya menjadikan dunia dan ruang realitas kehidupan terasa menyempit. Lebih dari itu, kekuatan media massa telah menjelma menjadi Agama dan Tuhan baru yang menentukan kebenaran dan kesalahan perilaku manusia. Maka dari itu, penting untuk kita menggunakan *gadget* sebagai wadah informasi yang ada di sosial media untuk bisa berinteraksi dengan baik.

## 2.6 Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Muhammad Nu'man Soemantri (2001), Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan upaya penyederhanaan disiplin ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya, serta masalah-masalah sosial terkait. IPS diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis dalam tujuan pendidikan tingkat dasar dan menengah. Sebagai mata pelajaran di sekolah, IPS memfokuskan pembelajaran pada kehidupan sosial dengan mengintegrasikan bahan kajian dari geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara. IPS menggabungkan konsep dasar dari berbagai ilmu sosial melalui pendekatan pendidikan dan psikologis, dengan tujuan memberikan nilai dan makna yang relevan bagi peserta didik serta kehidupan mereka. IPS dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial, mengadopsi pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek dan cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Darsono, 2017).

Merujuk pada *The National Council for the Social Studies (NCSS)* mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai 'studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat,' menambahkan bahwa tujuan utamanya adalah 'untuk membantu kaum muda (dalam hal ini peserta didik sekolah dasar) mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasikan dan beralasan untuk masyarakat baik sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung (Hopeman, 2022). Maka dari itu generasi baru membutuhkan *gadget* sebagai wadah informasi secara global. Karena dengan adanya pengaruh *gadget* yang memberikan dampak positif dan negative juga akan memberikan penjelasan kepada mahasiswa untuk hidup di masa sekarang dan masa depan.

## 2.7 Mahasiswa

### 2.7.1 Mahasiswa Pendidikan IPS UPI

Mahasiswa merupakan peserta didik padan jenjang perguruan tinggi. Seperti yang kita ketahui bahwa, Mahasiswa mempunyai peranan penting dalam mewujudkan cita-cita Pembangunan nasional, sementara itu perguruan tinggi merupakan lembaga

Pendidikan yang secara formal disertai tugas dan tanggung jawab mempersiapkan mahasiswa sesuai dengan tujuan pendidikan tinggi. Tujuan Pendidikan tinggi dapat tercapai apabila Tridharma Perguruan Tinggi dapat terlaksana, yaitu mampu menyelenggarakan pendidikan, melakukan penelitian dan melakukan pengabdian kepada masyarakat (Wulan, 2014).

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) didirikan di FPIPS UPI pada tahun 2009 dengan visi sebagai program studi yang terkemuka dan unggul (*leading and outstanding*) yang direalisasikan dalam bentuk penyelenggaraan pendidikan untuk menyiapkan guru IPS yang profesional. Program studi ini bertujuan untuk melatih calon guru IPS bergelar sarjana IPS yang mempunyai keunggulan komparatif dan kompetitif serta mampu mengintegrasikan disiplin ilmu IPS ke dalam mata pelajaran IPS yang diajarkan di sekolah menengah dan calon guru profesional. ilmu-ilmu yang berpikir kritis. Berperspektif, berpikir global tentang permasalahan sosial, mempelajari pendidikan dan selalu menggunakan unsur keilmuannya, melatih calon guru ilmu sosial yang mampu menyikapi permasalahan sehari-hari seperti pluralisme (multikulturalisme), kerusakan lingkungan, penyalahgunaan kekuasaan dan memiliki keterampilan mengkaji isu-isu tersebut secara terintegrasi secara terpadu dengan pelajaran IPS di sekolah (pips.upi.edu).

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki jumlah mahasiswa sebanyak 450 mahasiswa yang terdiri dari laki-laki dan Perempuan. Prodi Pendidikan IPS memiliki program yang sangat aktif seperti LIMAS. LIMAS sendiri merupakan wadah bagi mahasiswa pendidikan IPS yang memiliki ketertarikan dalam pada bidang penalaran, penelitian, dan kepenulisan. Limass harus menciptakan suasana yang mendukung untuk pengembangan kemampuan mahasiswa dalam bidang penalaran, penelitian, dan kepenulisan. Limass harus menghasilkan mahasiswa pendidikan IPS yang produktif dan berprestasi dalam bidang penalaran, penelitian, dan kepenulisan pada tingkat lokal, nasional, dan internasional. Prodi PIPS juga memiliki beberapa prestasi seperti, meraih kejuaraan essay nasional pada tahun 2023, lalu meraih kelolosan PKM 5 bidang KEMENDIKBUDRISTEK pada tahun 2021, dan melakukan pertukaran pelajar ke luar negeri (Jepang, Phillipine, dan Thailand) yaitu SEA-Teacher yang di laksanakan pada 2 periode (pips.upi.edu)

### 2.7.2 Karakteristik Mahasiswa

Menurut Kartono dalam (Hudin, 2019) mahasiswa merupakan anggota masyarakat yang mempunyai ciri-ciri tertentu, antara lain :

- a. Mempunyai kemampuan dan kesempatan untuk belajar diperguruan tinggi, sehingga dapat digolongkan sebagai kaum intelegansi.
- b. Karena kesempatan yang ada, mahasiswa diharapkan nantinya dapat bertindak sebagai pemimpin yang mampu dan terampil, baik sebagai pemimpin masyarakat ataupun dalam dunia kerja.
- c. Diharapkan dapat menjadi daya penggerakan yang dinamis bagi proses modernisasi.
- d. Diharapkan dapat memasuki dunia kerja sebagai tenaga yang berkualitas.

### 2.7.3 Keterkaitan Nomophobia Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa IPS

Menurut Wesley dalam (Sapriya, 2017, hlm 9). IPS didefinisikan sebagai berikut *“The social studies are social sciences simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography, history, economics, sociology, civics and various combination of these subject”*. (IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah. IPS terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai kombinasi dari kesemuanya itu).

Saat ini, kita menghadapi fenomena dimana banyak mahasiswa terlalu terpaku pada smartphone mereka, sibuk dengan kegiatan seperti memperbarui status atau memberikan komentar, bahkan ketika mereka berada dalam situasi bersama teman-teman mereka. Hal ini berakibat pada kesulitan mahasiswa dalam belajar, baik di rumah maupun di universitas, dan juga dapat mengakibatkan kecenderungan untuk menjadi malas. Terlebih lagi, generasi muda tampaknya kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial, padahal harapannya adalah agar individu dapat mengembangkan interaksi sosial yang positif, mendukung satu sama lain, dan menjadi pribadi yang dapat memenuhi kebutuhan teman-teman mereka (Dzulhidayat, 2022). Karena itu, sangat penting bagi mahasiswa untuk memiliki interaksi sosial yang kuat, sehingga mereka dapat membatasi penggunaan *gadget* mereka secara berlebihan dan menghindari dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan berlebihan *gadget* pada media sosial.

Terdapat banyak faktor yang dapat menyebabkan perasaan kecemasan saat jauh dari *gadget*, termasuk kurangnya interaksi sosial. Salah satu fenomena yang sering dialami oleh pengguna smartphone saat ini adalah nomophobia, yang mengacu pada

kondisi dimana seseorang menjadi sangat tergantung dan bergantung pada penggunaan *gadget* secara berlebihan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat dapat mengakibatkan individu menjadi kurang peduli terhadap lingkungannya, baik itu dalam konteks keluarga maupun masyarakat. Hal ini dapat mengurangi aspek sosialitas manusia, karena cenderung lebih memilih berinteraksi dengan dunia online daripada berkomunikasi secara langsung (tatap muka). Perubahan dalam aspek sosial ini dapat mengarah pada perubahan pola interaksi dalam masyarakat. Sebagai akibatnya, orang menjadi kurang aktif dalam berhubungan sosial dengan teman-teman dan lingkungan sekitarnya, sehingga bisa mengakibatkan isolasi dan perasaan terasing di dalam lingkungan sekitar. Maka dari itu, di kalangan mahasiswa khususnya pada mahasiswa Pendidikan IPS, *Syndrom nomophobia gadget* sangatlah berpengaruh terhadap interaksi sosial. Dengan adanya *nomophobia* dapat membantu mahasiswa untuk lebih berinteraksi dengan lingkungan sekitar serta mendapatkan informasi dan mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara.

## 2.8 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan telaah pustaka dan kajian penulis ditemukan penelitian relevan dengan peneliti penulis yaitu:

Menurut penelitian (Hyangsewu, 2021) Iswanti menyimpulkan bahwa *gadget* sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial seseorang. Perilaku sosial yang positif diantaranya adalah bagaimana alat ini dapat membantu para remaja membangun satu komunikasi efektif dengan teman sebayanya maupun orang-orang terdekat dengannya. Selain itu, sisi baik lainnya adalah dapat memudahkan seseorang untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan dalam sebuah kondisi psikologis tertentu. Hal ini tentunya agak selaras dengan data temuan dilapangan, dimana dari hasil pernyataan mahasiswa responden di atas diketahui bahwasannya mayoritas mahasiswa responden bergantung kepada *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini dikarenakan *gadget* mendatangkan manfaat bagi mahasiswa. Manfaat yang diperoleh mahasiswa melalui *gadget* diantaranya adalah membantu dalam mengerjakan tugas, menjalankan bisnis, dan juga terhibur karena membaca buku, webtoon, bermain game, dan juga menonton film genre romantic atau aksi dengan *gadget*. Mayoritas mahasiswa pun masih beretika ketika menggunakan media sosial, terbukti salah satu perilaku yang tidak mencemooh atau berkomentar miring terhadap orang lain di media sosial. Begitu pula ketika menggunakan *gadget* untuk melihat video, mayoritas mahasiswa tidak mengakses konten-konten yang destruktif.

Menurut (Pratiwi et al, 2019) “Analisis Dampak Penggunaan Teknologi *Gadget* Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan hasil penelitian menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep dalam hubungan yang satu dengan lainnya. Pendekatan kualitatif juga dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dan data yang didapatkan lebih lengkap. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan analisis dampak penggunaan teknologi *gadget* terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fasilkom Unsri kampus Inderalaya angkatan 2015 sampai 2018. Berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer kampus Inderalaya, mendapatkan hasil bahwa sebanyak 88,2 % responden atau sebanyak 120 orang memiliki lebih dari 1 *gadget*, Hal ini berpengaruh pada waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget* dimana tidak ada satu pun responden yang mengaku menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam. Kebanyakan responden menggunakan *gadget* selama 5 sampai 10 jam setiap hari. Bahkan terdapat 8,1% yang menghabiskan waktu dengan *gadget* selama lebih dari 15 jam setiap hari.

Menurut (Cahyaningsih, 2019) “Studi Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya”. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* terhadap perilaku mahasiswa secara tidak sengaja telah menimbulkan dampak yang tidak diinginkan. Karena seharusnya mahasiswa dapat berfikir kritis dan rasional dalam memanfaatkan *gadget* untuk membantu kegiatan sehari-hari. Adapun dampak positif penggunaan *gadget* yaitu memudahkan dalam berkomunikasi, memudahkan dalam mendapatkan informasi perihal perkuliahan. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya yaitu mahasiswa mengalami disfungsi sosial, mahasiswa menjadi apatis, berkurangnya dalam berinteraksi secara langsung, dan mahasiswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hal tersebut mengakibatkan terbentuknya perubahan perilaku pada mahasiswa tersebut. Meski demikian, mahasiswa menjadi kreatif dalam menggunakan *gadget*, dapat dengan mudah meng- *update* berita-berita terbaru dan tentu saja memudahkan kita untuk mempunyai banyak teman.

Menurut (Misnah, 2020) hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Psikologi Islam dikarenakan beberapa faktor, yaitu pada usia perkembangan mahasiswa dianggap mampu menghadapi perkembangan teknologi yang pesat. Walaupun banyaknya perkembangan teknologi, *gadget* yang semakin canggih, mahasiswa mampu menghadapi dan mampu menyeimbangkan serta dapat membedakan mana yang baik dan

mana yang buruk. Disamping itu, ada beberapa tugas perkembangan yang mengacu pada konteks sosial yang perlu dilakukan remaja. Terdiri dari mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik laki-laki dan perempuan, mencapai peran sosial laki-laki dan perempuan, serta mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab. Selama penggunaan gadget bersifat positif, dan digunakan dengan waktu yang sesuai, penggunaan gadget tidak akan mempengaruhi interaksi sosial.

## 2.9 Kerangka Berpikir

Hipotesis :

Berdasarkan kerangka diatas maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Berawal dari mahasiswa Pendidikan IPS yang mengalami interaksi sosial kurang baik dan disebabkan oleh adanya kecemasan yaitu nomophobia gadget
2. Terdapat hubungan antara interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS dengan Tingkat kecemasan berkomunikasi mahasiswa
3. Terdapat hubungan antara nomophobia gadget dengan Tingkat kecemasan berkomunikasi mahasiswa
4. Maka dari itu peneliti mengambil judul, Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.

