

Pengaruh Penggunaan Smartphone Dalam Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Manajemen STIE Bina Karya Kota Tebing TinggiKumala Vera Dewi¹, Adrian K. Tarigan²Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bina Karya¹, Universitas Efarina²E-mail: kumalaveradewi@gmail.com¹**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of smartphone use on social interaction in Management Study Program students at STIE Bina Karya, Tebing Tinggi City. The population of this study were 253 students in the third semester of the Management Study Program at STIE Bina Karya, Tebing Tinggi City. After calculating using the Slovin formula, the number of samples obtained is 72 respondents (with $e = 10\%$). The data collection technique used was a questionnaire given to research respondents. The data analysis used in this study is a simple linear regression analysis with the help of SPSS for windows software. The results showed that there was no significant influence between the use of smartphones on social interaction among third semester students of the Management Study Program at STIE Bina Karya, Tebing Tinggi City. This means that no matter how long students use smartphones, it will not affect their social interactions with other people. The level of influence of smartphone use with social interaction among students in this study was very small, namely 3.2%. This is because social interaction is not only influenced by dependence on smartphone use, one of which can be influenced by community environmental factors.

Keywords: Smartphone Use, Social Interaction.

ABSTRAK

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Program Studi Manajemen STIE Bina Karya Kota Tebing Tinggi. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester III Program Studi Manajemen STIE Bina Karya Kota Tebing Tinggi yang berjumlah 253 orang. Setelah dihitung dengan menggunakan rumus Slovin, maka didapatkan jumlah sampel yaitu sebanyak 72 responden (dengan $e = 10\%$). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana dengan

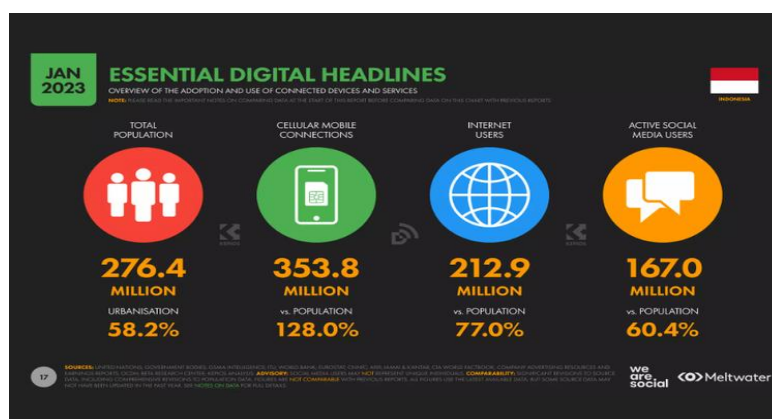
bantuan software SPSS for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa semester III Program Studi Manajemen STIE Bina Karya Kota Tebing Tinggi. Hal ini berarti bahwa bahwa selama apapun mahasiswa dalam menggunakan smartphone, tidak akan mempengaruhi interaksi sosial mereka dengan orang lain. Tingkat pengaruh penggunaan smartphone dengan interaksi sosial pada mahasiswa di penelitian ini sangat kecil, yaitu sebesar 3,2%. Hal ini dikarenakan interaksi sosial tidak hanya dipengaruhi oleh ketergantungan dalam penggunaan smartphone, salah satunya dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan masyarakat.

Kata kunci: Penggunaan Smartphone, Interaksi Sosial.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, salah satunya ditandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat *mobile* komunikasi, seperti *handphone* ataupun *smartphone*. Alat komunikasi ini telah banyak digunakan di berbagai daerah di Indonesia baik di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan. Selain banyaknya manfaat yang diberikan, *smartphone* juga merupakan alat *mobile* atau mudah dibawa kemana saja. Seiring dengan berkembangnya zaman *smartphone* semakin memanjakan manusia dengan berbagai fasilitas dan kemudahan seperti untuk alat komunikasi dengan jarak yang sangat jauh sekalipun, transportasi, bisnis, hiburan, dan bahkan mengakses segala informasi yang manusia inginkan sesuai dengan kebutuhan. Hampir semua orang memiliki dan bahkan mereka saling beradu gengsi untuk bisa memiliki *smartphone* yang paling terbaru, mahal dan canggih, supaya bisa bersaing dengan teman-temannya.

Hasil riset *We are Social* dan *Meltwater* memperlihatkan data tren pengguna internet dan media sosial sampai dengan Januari 2023 di Indonesia yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tren Pengguna Internet

Dari data tersebut memperlihatkan bahwa total populasi (jumlah penduduk) di Indonesia sebanyak 276,4 juta, dengan perangkat *mobile* yang terhubung sebanyak 353,8 juta, dan pengguna internet sebanyak 212,9 juta, serta pengguna media sosial aktif sebanyak 167,0 juta. meski penetrasi internet belum 100 persen, data *We Are Social* dan *Meltwater*

mengungkapkan bahwa jumlah kartu SIM aktif, atau *celular mobile connections*, ternyata 128 persen lebih banyak dari total populasi, yaitu mencapai 353,8 juta kartu SIM. Ini artinya per Januari 2023, satu pengguna di Indonesia bisa saja memiliki dua kartu SIM dalam satu ponsel.

Penggunaan *smartphone* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Disini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan. Respon kaum remaja terhadap kecanggihan *smartphone*, cukup tinggi, walaupun belum tentu penggunaan *smartphone* tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan *smartphone* sebagai alat komunikasi seharusnya dapat mempererat interaksi sosial remaja dengan lingkungannya, tetapi pada kenyataannya justru dapat menurunkan interaksi tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya, yang terdiri dari lingkungan keluarga dan lingkungan persahabatan (teman sebaya).

Smartphone memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan remaja karena fitur-fitur yang ditawarkannya. Lee & Lee, (2017) menjelaskan bahwa remaja akan cenderung berlebihan menggunakan *smartphone* bila keadaan mereka kurang dianggap. Menurut Musdalifah & Indriani (2017) setiap harinya remaja akan menggunakan *smartphone* dalam berinteraksi karena lebih mudah, cepat dan nyaman berinteraksi dalam menggunakan *smartphone* daripada bertemu secara langsung yang susah untuk dilakukan dikarenakan aktivitas dan kesibukan masing-masing. Interaksi yang dilakukan dengan menggunakan *smartphone* juga tanpa memiliki batasan waktu dan jarak. Agusta (2016) menjelaskan bahwa fitur-fitur canggih yang dimiliki *smartphone* seperti media sosial yang digunakan untuk interaksi, membuat perilaku tebar pesona atau cari sensasi pada remaja meningkat sehingga mereka akan terus-terusan menggunakan *smartphone* sehingga mereka akan terus-terusan menggunakan *smartphone*.

Di zaman sekarang ini komunikasi melalui *smartphone* telah menurunkan minat baca masyarakat khususnya para pelajar. Penggunaan *smartphone* bukan hanya sekedar kebutuhan yang diperlukan saja, akan tetapi saat ini *smartphone* juga banyak digunakan oleh anak-anak kecil yang belum semestinya menggunakan *smartphone*. Hal ini bisa terjadi karena pola asuh dari orang tua yang sering membiasakan anak-anak mereka menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, *smartphone* tidak hanya digunakan saat dibutuhkan saja, namun sudah menjadi kebutuhan gaya hidup manusia. Rata-rata pelajar pada zaman milenial sekarang ini yang sudah mempunyai *smartphone* akan terlihat seperti orang aneh, mereka mempunyai dunia sendiri dan kurang menghiraukan lingkungan yang ada disekitarnya. Mereka cenderung akan lebih memilih menyendiri dikamarnya untuk bermain *smartphone* daripada bermain di luar bersama teman-temannya (Retalia, *et al.*, 2022).

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Bina Karya adalah salah satu kampus swasta yang berada di Kota Tebing Tinggi. Kampus ini memiliki system perkuliahan pagi dan sore, dimana mahasiswa/i yang berkuliah di sore hari kebanyakan sudah memiliki pekerjaan, sehingga dari pagi sampai sore hari mereka akan bekerja, sedangkan dari sore sampai dengan malam hari mereka akan kuliah. Pada zaman sekarang ini, *handphone* ataupun *smartphone* juga menjadi barang yang sangat penting dalam aktivitas sehari-hari mahasiswa. Beragam layanan serta teknologi yang semakin maju pada *smartphone* dapat menjadikannya multifungsi. Mahasiswa tentu saja akan memaksimalkan beragam manfaat yang ada untuk menunjang kegiatan sehari-hari mereka, seperti memanfaatkan fitur

whatsapp untuk berkomunikasi dengan teman, ataupun memanfaatkan internet untuk mencari referensi dari tugas mereka. Keberadaan *smartphone* mempunyai dampak positif dan juga negatif. Dampak positifnya adalah layanan dan kecanggihan *smartphone* ini bisa digunakan untuk kegiatan perkuliahan ataupun usaha sampingan mahasiswa, seperti membaca buku *digital*, mengelola bisnis *online*, dan mengakses sumber informasi pada internet. Sisi negatif dari *smartphone* bisa dimanfaatkan untuk mengakses konten pornografi, memainkan *game* dan aktif pada berbagai media sosial yang menyebabkan kecanduan.

Saat ini *smartphone* mulai tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. Departemen Psikiatri Universitas Michigan melakukan studi meta-analisis yang menggabungkan hasil dari tujuh puluh studi yang berbeda pada empati antara tahun 1974 hingga 2009. Studi tersebut menghasilkan bahwa mahasiswa saat ini memiliki empati yang lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa tahun 1980an dan 1990an. Studi tersebut menemukan terjadinya penurunan empati terbesar terjadi setelah tahun 2000. Mahasiswa saat ini memiliki empati 40% lebih rendah dibandingkan mahasiswa sebelum tahun 2000. Meningkatnya waktu di depan layar *handphone* mengurangi interaksi sosial sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunaannya (Sigman & Matthes, 2010).

Berdasarkan fenomena masalah yang telah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Dalam Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa/i Manajemen STIE Bina Karya, Kota Tebing Tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* dalam interaksi sosial di kalangan mahasiswa/i Manajemen STIE Bina Karya Kota Tebing Tinggi. Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan referensi atau masukan bagi teknologi komunikasi terkait dengan adanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan diharapkan pula memberikan gambaran kepada pengguna *smartphone* terkait dengan pengaruh yang ditimbulkan apabila pemanfaatan kemajuan teknologi tidak dikelola dengan baik terutama dalam bidang sosial. Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan manfaat bagi mahasiswa ataupun masyarakat agar dapat mengurangi penggunaan *smartphone* sehingga nantinya tidak akan mengalami kecanduan dan mengalami penurunan empati. Mahasiswa diharapkan mengerti akan pentingnya empati untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu cara dalam menjalin hubungan dengan masyarakat maupun rekan kerja.

KAJIAN PUSTAKA

Smartphone

Menurut Saydam (2005) *smartphone* atau bisa juga disebut *handphone* (telepon genggam atau telepon seluler) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama *smartphone* tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke *BTS* (*Base Transceiver Station*) dan *MSC* (*Mobile Switching Center*) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil.

Smartphone merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik. Dalam pemakaian *smartphone*, besarnya tagihan bergantung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkauan percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat tiga

hal penting mengenai biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan smartphone, yaitu biaya *airtime*, biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian (Kadir & Triwahyuni, 2003).

Semakin maraknya penggunaan *smartphone* saat ini, muncul ide untuk menciptakan ketergantungan pemilik *smartphone* tersebut pada kartu telepon prabayar (*voucher*). Perkembangan produk kartu prabayar dalam waktu yang singkat dapat menyaingi penggunaan sistem abonemen (pascabayar). Salah satu yang paling menarik pada prabayar adalah layanan transfer pulsa. Layanan ini menyediakan solusi bagi para pengguna prabayar yang membutuhkan pulsa dalam waktu cepat atau berada dalam keadaan darurat serta kesulitan mencari pulsa isi ulang.

Penggunaan *smartphone* dapat membawa dampak-dampak tertentu, seperti aspek psikologis, sosial, keuangan dan kesehatan atau keselamatan jiwa seseorang. Beberapa dampak yang dijelaskan oleh Badwilan (2004) adalah sebagai berikut:

1. Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui *SMS (Short Message Service)* yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudah-mudahan akses keluar-masuk pesan tersebut melalui *smartphone* membawa dampak negatif, terutama untuk generasi muda sekarang ini.

2. Aspek Sosial

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *smartphone* miliknya tetap dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang di sekitarnya. Selain itu penggunaan *smartphone* sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalah-pahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.

Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan manusia lainnya. Dalam diri manusia ada dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan (interaksi) dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Tanpa bantuan manusia lain, manusia tidak bisa menggunakan tangan, tidak dapat berkomunikasi atau bicara sehingga setiap manusia membutuhkan interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antar seseorang, kelompok sosial dan masyarakat. Interaksi sosial menurut Basrowi (2015) adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Menurut Sarwono & Meinarno (2009) menyebutkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang saling timbal balik dan mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

Gerungan (2004) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial meliputi:

1. Faktor imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain.

2. Faktor sugesti adalah anjuran tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerima sugesti itu.
3. Faktor identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain.
4. Faktor simpati ialah perasaan tertarik terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau emosi.

Selain itu, Soekanto & Sulistyowati (2015) menyatakan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu:

1. Adanya kontak sosial

Kontak sosial dapat bersifat positif apabila kontak tersebut mengarah pada suatu kerja sama. Sebaliknya, kontak sosial dapat bersifat negatif apabila kontak tersebut mengarah pada suatu pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.

2. Adanya komunikasi

Komunikasi memungkinkan kerjasama antara orang perorangan atau antara kelompok kelompok manusia. Komunikasi tidak selalu menghasilkan kerjasama, bahkan bisa memunculkan suatu pertikaian yang mungkin terjadi sebagai akibat salah paham atau karena masing masing yang tidak mau mengalah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang dilakukan dengan metode survei, cara penelitian ini langsung ditujukan kepada responden untuk memperoleh data primer dalam menghimpun data. Data primer diperoleh dari teknik pengambilan data kuesioner (angket) yang diberikan kepada responden penelitian. Proses pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *Skala Likert*, yaitu skala 5 jika jawaban responden “sangat setuju”, 4 jika jawaban responden “setuju”, 3 jika jawaban responden “kurang setuju”, 2 jika jawaban responden “tidak setuju”, dan 1 jika jawaban responden “sangat tidak setuju”. Dalam menjawab skala likert ini, responden hanya memberi tanda misalnya *checklist* atau tanda silang pada jawaban yang dipilih sesuai dengan pernyataan.

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa/i Program Studi Manajemen, semester III di STIE Bina Karya Kota Tebing Tinggi, yang berjumlah 253 orang. Sampel dihitung dengan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2011), yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel/jumlah responden

N = ukuran populasi

e = persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir

Setelah dihitung dengan menggunakan rumus Slovin tersebut, maka didapatkan jumlah sampel yaitu sebanyak 72 responden (dengan $e = 10\%$). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana dengan bantuan *software SPSS for windows*.

HASIL

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel penggunaan smartphone terhadap variabel interaksi sosial, maka dilakukan uji hipotesis dengan pengolahan data dilakukan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana dengan bantuan *SPSS for windows*, dengan hasil sebagai berikut:

Uji Parsial (Uji t)

Uji t atau pengujian hipotesis secara parsial ini digunakan untuk melihat apakah secara parsial variabel bebas, yaitu penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat, yaitu interaksi sosial.

Tabel 1. Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	39.632	3.857		10.276	.000
Penggunaan Smartphone	.167	.091	.214	1.830	.071

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber: Hasil Penelitian, 2023 (data diolah)

Berdasarkan Tabel 1 tersebut maka persamaan regresi linier sederhana dari penelitian ini adalah:

$$Y = 39,632 + 0,167X$$

Deskripsi dari persamaan regresi linear sederhana di atas adalah sebagai berikut:

- Nilai konstanta (a) sebesar 39,632 menunjukkan besarnya variabel interaksi sosial (Y) jika variabel penggunaan *smartphone* (X) sama dengan nol.
- Nilai koefisien regresi variabel penggunaan *smartphone* (X) sebesar 0,167, menunjukkan bahwa apabila faktor variabel penggunaan *smartphone* (X) meningkat 1 satuan nilai, maka diprediksi variabel interaksi sosial (Y) meningkat sebesar 0,167 satuan nilai.

- c. Nilai t_{hitung} sebesar 1,830 dengan $\alpha = 5\%$, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,994. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} (1,830) < t_{tabel} (1,994)$, demikian pula dengan nilai signifikansinya sebesar $0,071 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan *smartphone* (X) terhadap variabel interaksi sosial (Y).

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Semakin besar nilai koefisien determinasi maka semakin baik kemampuan variabel bebas menerangkan variabel terikat. Jika determinasi (R^2) semakin besar (mendekati 1), maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Nilai yang dipergunakan dalam melihat koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah pada kolom *Adjusted R Square*. Hal tersebut dikarenakan nilai *Adjusted R Square* tidak rentan pada penambahan variabel bebas.

Tabel 2. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.214 ^a	.046	.032	3.373
a. Predictors: (Constant), Penggunaan <i>Smartphone</i>				
b. Dependent Variable: Interaksi Sosial				

Sumber: Hasil Penelitian, 2023 (data diolah)

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui besarnya nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,032 atau 3,2%. Hal ini menunjukkan jika variabel penggunaan *smartphone* (X) dapat menjelaskan variabel interaksi sosial (Y) sebesar 3,2%, sedangkan sisanya sebesar 96,8% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *smartphone* per harinya pada mahasiswa Program Studi Manajemen STIE Bina Karya Kota Tebing Tinggi tergolong sedang, yaitu sebesar 2,8% untuk penggunaan 1 jam; 12,5% untuk penggunaan 1 – 2 jam; 30,6% untuk penggunaan 2 – 4 jam; 26,4% untuk penggunaan 4 – 6%; dan sebesar 27,8% untuk penggunaan lebih dari 6 jam. Para mahasiswa menggunakan *smartphone* mereka untuk belajar, *social media*, ataupun bermain *game*. Di masa kebanyakan pelajar seperti mahasiswa akan menggunakan *smartphone* mereka untuk mencari informasi ataupun referensi dari tugas-tugas yang diberikan oleh dosen mereka melalui internet, baik dengan menggunakan *smartphone*, komputer, ataupun laptop. Selain digunakan untuk mencari informasi, penggunaan *smartphone* pada mahasiswa juga bisa digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman, ataupun mencari ide-ide baru,

seperti ide mengisi waktu luang dengan berbisnis, membuat konten yang mendidik, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan hasil riset dari *We are Social* dan *Meltwater* di tahun 2023 yang mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia memiliki beberapa alasan utama dalam penggunaan internetnya, yaitu untuk menemukan informasi, menemukan ide-ide baru dan inspirasi, berhubungan dengan teman dan keluarga, mengisi waktu luang, mengikuti berita dan kejadian terkini, untuk menonton video, televisi dan film, dan sebagainya.

Dari pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial, yang berarti bahwa selama apapun penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa/i Manajemen STIE Bina Karya tidak akan mempengaruhi tingkat ataupun pola interaksi sosial mereka dengan orang lain. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Retalia, *et al.* (2022) dan Prasetyo (2017) yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial. Interaksi sosial mahasiswa tidak hanya tergantung pada faktor penggunaan *smartphone* saja, akan tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya, seperti faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati (Gerungan, 2004). Selain kegiatan belajar mengajar di perkuliahan yang harus melibatkan diskusi dengan kelompok, banyak sekali kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mengembangkan minat dan bakat mahasiswa/i Manajemen di kampus STIE Bina Karya, sehingga hal tersebut membuat mahasiswa/i Manajemen STIE Bina Karya lebih senang untuk berinteraksi dengan sesama temannya dibanding dengan memainkan *smartphone* mereka. Beberapa mahasiswa/i Manajemen ini juga ada yang sudah memiliki pekerjaan sehingga setiap harinya mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu di pekerjaan sekaligus perkuliahan mereka daripada menghabiskan waktu untuk bermain dengan *smartphone* mereka. Mahasiswa/i yang sudah bekerja dan sekaligus kuliah ini akan memiliki waktu yang lebih sedikit untuk sekedar menggunakan *smartphone* mereka, mereka hanya akan sempat memainkan *smartphone* pada saat-saat tertentu saja, seperti pada saat jam istirahat bekerja ataupun pada malam hari. Selain itu tidak terdapatnya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa/i Manajemen ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa para mahasiswa memiliki interaksi sosial yang tinggi dan penggunaan *smartphone*-nya yang tergolong sedang.

Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ramadhani (2016), Musdalifah & Indriani (2017), Muflih, *et al.* (2017) dan Khalwani & Nurrizati (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi interaksi sosial. Hal ini dikarenakan lebih mudah, cepat dan nyaman berinteraksi dalam menggunakan *smartphone* daripada bertemu secara langsung yang susah untuk dilakukan dikarenakan aktivitas dan kesibukan masing-masing. Interaksi yang dilakukan dengan menggunakan *smartphone* juga tanpa memiliki batasan waktu dan jarak. Pada masa sekarang ini sering kali didapat remaja akan gelisah jika berpisah dengan *smartphone*, namun merasa biasa saja ketika ditinggal pergi orang tuanya. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, orang tua akan kehilangan anak-anak mereka. Sementara remaja akan menjadi kecanduan dan lebih sayang pada *smartphone*. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan akan *smartphone* akan menyebabkan remaja melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti makan, minum, atau mandi (Tondok, 2013).

Selain itu berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tingkat pengaruh penggunaan smartphone dengan interaksi sosial pada mahasiswa di penelitian ini sangat kecil, yaitu sebesar 3,2%. Hal ini dikarenakan interaksi sosial tidak hanya dipengaruhi oleh ketergantungan dalam penggunaan *smartphone*, akan tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan aktor simpati, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Gerungan (2004). Imitasi adalah tindakan sosial untuk meniru sikap, tindakan, perilaku, dan penampilan fisik seseorang. Sugesti adalah pengaruh, atau perangsang yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain sehingga dia melakukan apa yang disarankan tanpa berpikir rasional. Simpati adalah sikap seseorang yang merasa tertarik kepada orang lain karena penampilan, kebijaksanaan, atau pola pikir yang dipegang oleh orang-orang tersebut. Identifikasi adalah keinginan untuk menjadi identik atau bahkan mirip dengan orang lain (idola).

Manusia dilahirkan dengan 2 (dua) kebutuhan utama, yaitu keinginan dan kebutuhan. Keinginan untuk dapat berinteraksi dan berbaur dengan manusia lain dan kebutuhan untuk itu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Untuk mencapai hal tersebut, manusia tidak dapat bekerja sendiri tetapi membutuhkan hubungan sosial atau interaksi dengan orang lain. Interaksi sosial dapat terjadi karena manusia bersifat sosial makhluk yang berinteraksi dengan manusia lain tidak hanya untuk bertahan hidup tetapi juga untuk melaksanakan aktivitas lain. Selain itu, penemuan dan pengenalan *smartphone* ke dalam kehidupan manusia telah menyebabkan perubahan positif dan negatif. *Smartphone* telah menjadi komponen penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, *smartphone* telah mengubah gaya hidup sosial dan profesional individu. Pada saat ini, *smartphone* tidak hanya sebagai teknologi komunikasi saja, namun juga sebagai hal yang mencerminkan ikatan emosional dan budaya yang melambungkan status sosial setiap manusia sehingga manusia selalu melihat ponsel sebagai ukuran status sosial dan akan berlomba untuk selalu mengganti ponsel dengan tipe yang terbaru. Kenyataan inilah yang menjadikan keberadaan *smartphone* bukan hanya menjadi sebuah produk yang mahal ataupun mewah, akan tetapi menjadi suatu kebutuhan bagi manusia dan keberadaan *smartphone* telah menjadi bagian dari gaya hidup seseorang.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial, yang berarti bahwa selama apapun mahasiswa/i Manajemen STIE Bina Karya dalam menggunakan smartphone, hal tersebut tidak akan mempengaruhi mereka dalam berinteraksi sosial.
- b. Tingkat pengaruh penggunaan smartphone dengan interaksi sosial pada mahasiswa di penelitian ini sangat kecil, yang ditunjukkan oleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 3,2%, yang berarti bahwa sebesar 3,2% variabel penggunaan smartphone (X) dapat menjelaskan interaksi sosial (Y), sisanya sebesar 96,8% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini. Hal ini dikarenakan interaksi sosial tidak hanya dipengaruhi oleh ketergantungan dalam penggunaan smartphone, akan tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan masyarakat, perubahan bentuk fisik remaja, dan kondisi fisik.

REFERENSI

- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 86–96.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/1021>
- Badwilan, R. A. (2004). *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta: Darul Falah.
- Basrowi, M. . (2015). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Gerungan, W. . (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: Rafika Aditama.
- Kadir, A., & Triwahyuni, T. C. (2003). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Khalwani, K., & Nurrizati, Y. (2019). *Pengaruh Penggunaan Komunikasi (Smartphone) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*. VIII(1), 14–27.
- Lee, C., & Lee, S.-J. (2017). Prevalence and Predictors of Smartphone Addiction Proneness Among Korean Adolescents. *Children and Youth Services Review*, 77, 10–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.04.002>
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta . *Idea Nursing Journal*, 1(1).
- Musdalifah, & Indriani, N. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan*, 2(1), 144–147.
- Prasetyo, A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMK Kristen BM (Bisnis dan Manajemen) Salatiga Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana.
<https://repository.uksw.edu/handle/123456789/14364>
- Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 139–149.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Saydam, G. (2005). *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sigman, A., & Matthes, M. (2010). *The Impact Of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament*. 89–121.
https://www.researchgate.net/publication/343570857_The_Impact_Of_Screen_Media_On_Children_A_Eurovision_For_Parliament
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar* (Cetakan 47). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tondok, M. S. (2013). *Penggunaan Smartphone Pada Anak: Be Smart Parent*. Universitas Surabaya.