

**PENGUNAAN SMARTPHONE DALAM KEGIATAN AKADEMIK
BAGI MAHASISWA**

(Studi Deskriptif di Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNP)

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Oleh,

SILVIA HESTIWARDANI
1304860/2013

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

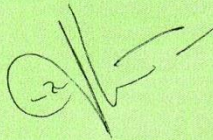
PENGUNAAN *SMARTPHONE* DALAM KEGIATAN AKADEMIK
BAGI MAHASISWA

Nama : Silvia Hestiwardani
NIM/BP : 1304860/2013
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2017

Disetujui Oleh:

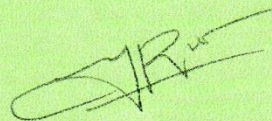
Pembimbing I



Drs. Azrul Said M.Pd., Kons

NIP. 195540925 198110 1 001

Pembimbing II



Drs. Yusri, M.Pd., Kons

NIP. 19560303 198003 1 006

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

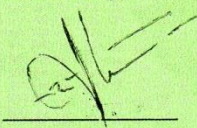
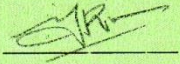
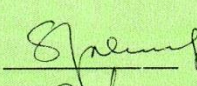
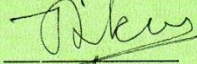
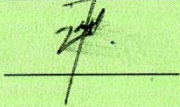
Judul : Penggunaan *Smartphone* Dalam Kegiatan Akademik Bagi Mahasiswa
Nama : Silvia Hestiwardani
NIM/BP : 1304860/2013
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2017

Tim Penguji:

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Azrul Said, M.Pd., Kons
2. Sekretaris : Drs. Yusri, M.Pd., Kons
3. Anggota : Dr. Syahniar, M.Pd., Kons
4. Anggota : Drs. Indra Ibrahim, M.Si., Kons
5. Anggota : Zadian Ardi. S.Pd, M.Pd., Kons

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya yang berjudul **Penggunaan Smartphone Dalam Kegiatan Akademik Bagi Mahasiswa** ini adalah benar dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan ke dalam kepustakaan.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2017



[Signature]
silvia Hestiwardani
NIM. 1304860/2013

ABSTRAK

Judul : Penggunaan *Smartphone* Dalam Kegiatan Akademik Bagi Mahasiswa
Peneliti : Silvia Hestiwardani
Pembimbing : 1. Drs. Azrul Said, M.Pd., Kons.
2. Drs. Yusri, M.Pd., Kons.

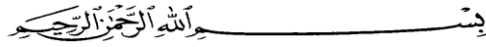
Pertumbuhan pengguna *smartphone* pada akhir 2015 diperkirakan sekitar 55 juta pengguna *smartphone* di Indonesia dan akan terus tumbuh sampai 83.5 juta hingga 92 juta di 2018 dan 2019, dengan kemunculan *smartphone* tentu terdapat dampak positif dan negatif untuk itu penggunaan *smartphone* harus dilakukan secara cerdas, pada waktu dan tempat yang tepat serta dengan dukungan konten yang sesuai dengan kebutuhan khususnya dalam bidang akademik. Penelitian ini membahas tentang penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengenai penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa berdasarkan aspek *versatility* (fungsi kecerdasan), *essentiality* (fungsi komunikasi), dan *entertainment* (fungsi hiburan).

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasinya adalah mahasiswa BK FIP UNP Tahun Ajaran 2016/2017 dengan jumlah 402 siswa. Berdasarkan teknik penarikan sampel yaitu *proportional random sampling* maka didapat sampel sebesar 200 mahasiswa. Instrumen yang digunakan adalah skala sikap dengan model *likert*. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik persentase.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan beberapa hal berikut. (1) penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa pada *Versatility* (fungsi kecerdasan) berada pada kategori tinggi. (2) penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa pada *essentiality* (fungsi komunikasi) berada pada kategori tinggi. (3) penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa pada *entertainment* (fungsi hiburan) berada pada kategori tinggi. berdasarkan hasil temuan penelitian lebih lanjut pelayanan Bimbingan dan Konseling diperlukan untuk mahasiswa agar dapat menggunakan *smartphone* sebagaimana idealnya.

Kata kunci : Penggunaan *Smartphone*, Akademik Mahasiswa

KATA PENGANTAR



Syukur *Alhamdulillah* penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan *Smartphone Bagi Mahasiswa*”

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan dorongan baik materil maupun moril dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Marjohan, M.Pd., Kons ketua jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Syahnir, M.Pd., Kons selaku sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling sekaligus tim penguji skripsi yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dan memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi peneliti.
3. Bapak Drs. Azrul Said, M.Pd., Kons sebagai penasehat akademik sekaligus pembimbing I yang telah menyediakan waktu, pengarahan dan motivasi untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Yusri, M.Pd., Kons, sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu, pengarahan dan motivasi untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Drs. Indra Ibrahim, M.Si., Kons. dan bapak Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons. sebagai tim penguji skripsi yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi peneliti.
6. Bapak dan Ibu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan peneliti selama perkuliahan.
7. Keluarga tercinta, Ayah Herkisdianto dan Ibu Sariati yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dukungan dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan Bimbingan dan Konseling Angkatan 2013, yang juga berperan dalam pembuatan skripsi ini.

Untuk kesempurnaan skripsi ini peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bimbingan dan konseling. Tidak lupa peneliti ucapkan terimakasih atas saran dan kritikan yang diberikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Mei 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Pertanyaan Penelitian	9
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Mahasiswa	12
2. <i>Smartphone</i>	13
3. Penggunaan <i>Smartphone</i>	20
4. Implikasi Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling	22
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	28
BAB III. METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian	29
B. Definisi Operasional	29
C. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel	31

D. Jenis dan Sumber Data	33
1. Jenis Data	33
2. Sumber Data	33
E. Instrumentasi dan Teknik Pengumpulan Data	34
1. Instrumentasi	34
2. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Deskripsi Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	48
C. Implikasi Keefektifan Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling.....	54
BAB V. PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
KEPUSTAKAAN	60
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang Ajaran 2016/2017	31
2. Sampel Penelitian Setiap Angkatan	33
3. Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa	35
4. Skala Pengukuran Instrumen Penelitian.....	35
5. Kriteria Pengolahan Instrumen Secara Keseluruhan	38
6. Kriteria Pengolahan Instrumen Berdasarkan Sub Variabel	38
7. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Internet Sebagai <i>Versatility</i> (Fungsi Kecerdasan)	40
8. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Aplikasi (Bawaan dan Unduhan) Sebagai <i>Versatility</i> (Fungsi Kecerdasan).....	41
9. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Telepon Sebagai <i>Essentiality</i> (Fungsi Komunikasi)	42
10. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Pesan Singkat Sebagai <i>Essentiality</i> (Fungsi Komunikasi)	42
11. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Jejaring Sosial Sebagai <i>Essentiality</i> (Fungsi Komunikasi)	43
12. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Game Sebagai <i>Entertainment</i> (Fungsi Hiburan)	44
13. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Musik Sebagai <i>Entertainment</i> (Fungsi Hiburan)	45
14. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Video Sebagai <i>Entertainment</i> (Fungsi Hiburan)	45
15. Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa Dari Gambar Sebagai <i>Entertainment</i> (Fungsi Hiburan)	46
16. Rekap Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Mahasiswa	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Hasil Judge Instrument Penelitian	63
2. Instrumen Uji Coba	69
3. Validasi Instrument Penelitian	77
4. Instrumen Penelitian	79
5. Hasil Penelitian	87
6. Surat Izin Penelitian	100
7. Surat bukti penelitian	102

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi komunikasi saat ini tidak bisa lepas dari setiap aspek kehidupan manusia. Perkembangan dari teknologi komunikasi dewasa ini sudah semakin pesat. Berbagai perangkat teknologi komunikasi pun lahir seiring dengan tuntutan dan kebutuhan hidup manusia yang semakin kompleks. Produk teknologi komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat saat ini yakni sebuah perangkat telepon pintar atau yang lebih dikenal dengan istilah *smartphone*.

Dalam memanfaatkan *smartphone* yang merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 3 dan 4 menjelaskan bahwa:

“Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:

- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
- b. Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
- d. Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan dibidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
- e. Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi dan informasi.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tersebut telah dijelaskan bahwa dalam memanfaatkan teknologi dan informasi harus sesuai dengan peraturan hukum yang telah ditetapkan, harus mempertimbangkan manfaat yang diperoleh dan itikad yang baik dalam penggunaannya, sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan perekonomian, meningkatkan pelayanan publik, dan membuat kemajuan pada diri sendiri dan semua orang, serta memberikan rasa aman bagi pengguna teknologi dan informasi yaitu salah satu nya *smartphone*.

Sejalan dengan itu Rahadi, Dedi Rianto & Zaina (2015:161) juga menjelaskan bahwa “penggunaan *smartphone* harus dilakukan secara cerdas, pada waktu dan tempat yang tepat serta dengan dukungan konten yang sesuai dengan kebutuhan”. Liao (2010) mendefenisikan kegunaan atau manfaat *smartphone* berdasarkan tiga fungsi yaitu: (1) *versatility* atau fungsi kecerdasan, (2) *essentiality* yaitu fungsi komunikasi, dan (3) *entertainment* yang memiliki fungsi sebagai media hiburan.

Smartphone atau ponsel cerdas merupakan kombinasi dari PDA(*Personal Digital Assistant*) dan ponsel namun lebih berfokus pada bagian ponselnya. *Smartphone* ini mengintegrasikan kemampuan ponsel dengan komputer-PDA (*Personal Digital Assistant*). *Smartphone* mampu menyimpan informasi, *e-mail*, dan instalasi program, seperti menggunakan *mobile phone* dalam satu *device*. *Smartphone* biasanya berorientasi pada fitur ponsel dibandingkan dengan fitur

PDA (*Personal Digital Assistant*). Sebagian besar perangkat *mobile* yang melebihi kemampuan ponsel dapat dikategorikan sebagai *smartphone*. Banyak yang mendefinisikan *smartphone* adalah ponsel yang didalamnya berisi inovasi *gadget* termutakhir (Chuzaimah, 2010:15).

Pertumbuhan pengguna *smartphone* pada akhir 2015 diperkirakan sekitar 55 juta pengguna *smartphone* di Indonesia. Sedangkan penetrasi pertumbuhannya mencapai 37.1%. Pertumbuhan pengguna *smartphone* yang besar mengakibatkan bertumbuhnya pula pengguna internet di tanah air. Sebab, rata-rata pengguna mengakses internet menggunakan perangkat *mobile*. Dari data dalam eMarketer, Sabtu (19/9/2015), meski di kawasan Negara Asia Pasifik seperti China, India, dan Indonesia terjadi kesenjangan untuk mengakses internet antara perkotaan dan perdesaan akibat persoalan infrastruktur, pertumbuhan akses internet di Asia Pasifik tetap terjadi hingga 8.2% di 2015. eMarketer juga memproyeksi bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus tumbuh. Angka pertumbuhannya pun fantastis yaitu, pada 2016 akan ada 65.2 juta pengguna *smartphone*. Sedangkan di 2017 akan ada 74.9 juta pengguna. Adapun pada 2018 dan 2019, terus tumbuh mulai dari 83.5 juta hingga 92 juta *mobile phoneuser* di Indonesia. Secara keseluruhan, menurut data yang dimiliki eMarketer, total pengguna *smartphone* di Asia Pasifik akan mencapai 2.51 miliar pengguna di akhir tahun ini. (Jose, 2015).

Dengan kemunculan *smartphone*, tentu terdapat dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positifnya adalah manusia dapat berkomunikasi dengan bantuan koneksi internet. Selain itu mereka dapat memperoleh berbagai informasi mengenai situasi dan kondisi yang terjadi di dalam negeri dalam waktu sekejap. Bahkan *smartphone* juga dapat menjadi lahan bisnis.

Sedangkan dampak negatifnya, secara tidak langsung manusia akan bergantung dan dikendalikan oleh *smartphone*. Sehingga perilaku manusia pun akan cenderung bersifat individual. Selain itu, *smartphone* juga menimbulkan kecanduan, kurangnya waktu tidur, dan juga dapat membahayakan kesehatan.

Sama halnya dengan penelitian Syamsuudin, dkk (2015:8) yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Manado pada tanggal 28-29 November 2014, bahwa durasi penggunaan media sosial tertinggi pada responden adalah pada durasi (3-4 jam), kejadian insomnia pada responden terbanyak adalah insomnia ringan, dan terdapat hubungan antara durasi pengguna media sosial dengan kejadian insomnia, bahwa semakin lama waktu penggunaan media sosial semakin tinggi tingkat kejadian insomnia.

Fenomena semakin meningkatnya pengguna *smartphone* di Indonesia dan para pengguna berpotensi menjadi seorang pecandu jika mereka tidak bisa mengendalikan penggunaan *smartphone* secara wajar. Mahasiswa merupakan salah satu pengguna *smartphone* di kalangan masyarakat. Di mana mahasiswa dikenal sangat dekat dengan hal-hal baru, dan tidak menutup kemungkinan

salahsatunya adalah *smartphone*, yang hampir menjadi kebutuhan setiap mahasiswa untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan, informasi, untuk berkomunikasi, bahkan hanya untuk sekedar tidak ketinggalan zaman dengan hal-hal yang baru.

Berdasarkan hasil penelitian Indrawati (2015:13) mengatakan bahwa 80% mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau menggunakan *smartphone* adalah untuk pergaulan dan gaya hidup. Mereka mengatakan dengan memiliki *smartphone* maka mereka bisa mengikuti apa saja yang terjadi di dunia maya. Mahasiswa sebagian besar menggunakan *smartphone* rata-rata lebih dari 5 jam per hari. Kebanyakan mereka mengatakan bahwa saat bosan ataupun saat tidak ada kegiatan mereka menggunakan *smartphone*. Kegiatan yang dilakukan di *smartphone* pun berbagai macam, ada *chatting*, *browsing*, ataupun *mendownload*. Sehingga tanpa terasa waktu yang mereka habiskan cukup banyak untuk bermain *smartphone* tersebut. Sedangkan responden yang mau menyisihkan waktunya untuk belajar setiap hari hanya sedikit ini yang menjadi masalah, waktu mahasiswa yang lainnya hanya untuk diluar status mereka sebagai mahasiswa. Apalagi mahasiswa yang tidak bekerja, aktivitas hanya untuk kuliah malah menyisihkan waktu untuk belajar kurang dari 1 jam per harinya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 17-20 April 2016 terhadap pengguna *smartphone* bagi mahasiswa Bimbingan dan Konseling

Universitas Negeri Padang, bahwa dominan mahasiswa sudah memiliki *smartphone* yang digunakan untuk berbagai aktifitas mereka, seperti komunikasi, mencari berbagai informasi bahkan bahan perkuliahan. Mereka juga selalu membawa *smartphone* mereka kemanapun mereka pergi, bahkan beberapa di antara mahasiswa juga terlihat membuka dan menggunakan *smartphone* ketika perkuliahan sedang berlangsung. Fenomena meningkatnya penggunaan *smartphone* tidak hanya sebatas itu, terlihat banyaknya mahasiswa yang berkumpul dikampus namun hanya terfokus pada aktivitas nya dengan *smartphone*, tanpa peduli dengan lingkungan disekitarnya. Bahkan ada yang tetap menggunakan *smartphone* ketika sedang berjalan, tanpa menyadari adanya bahaya ketika ia hanya terfokus pada *smartphone*, tanpa melihat kearah jalan, seperti tersandung atau ada kendaraan di depannya. Dan juga adanya mahasiswa yang terlihat menggunakan *smartphone* ketika mengendarai sepeda motor untuk menerima panggilan atau membalas *chatting*, tanpa peduli dengan keselamatnya dan orang lain.

Berdasarkan wawancara dengan 10 orang Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Negeri Padang Pada Kamis 21 April 2016, mereka menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi, mengakses internet seperti *chatting*, mengakses *facebook*, *instagram*, *path*, *twitter*, *youtube*, *browsing*, bermain game, berfoto, dan mendengarkan musik, serta mencari bahan perkuliahan. Di mana 8 dari mahasiswa tersebut mengaku bahwa mereka tidak

bisa melewatkan hidupnya tanpa menggunakan *smartphone* dalam sehari bahkan sering menunda waktu tidur dan mengalami gangguan tidur karena bermain media sosial melalui *smartphone*. 4 di antaranya mengaku sering menggunakan *smartphone* mereka ketika perkuliahan berlangsung tidak untuk keperluan perkuliahan melainkan bermain media sosial, seperti mengakses instagram dan BBM bahkan terkadang bermain *game* jika sedang bosan. Salah satu dari mereka juga mengungkapkan bahwa *smartphone* mendekatkan yang jauh namun menjauhkan yang dekat, karena dengan *smartphone* kita bisa menjelajah di dunia maya dengan media sosial, itu artinya seseorang dapat berkomunikasi dengan orang-orang yang bahkan berada jauh dari jangkauanya, namun ketika bersama orang-orang yang berada didekatnya malah perhatian lebih banyak terfokus pada *smartphone* yang dimiliki, terkadang seseorang tidak memperdulikan orang yang berada di sekitarnya.

Dari uraian di atas dapat diartikan bahwa seseorang yang tidak mampu mengontrol perilaku nya dalam menggunakan *smartphone* secara cerdas, pada waktu dan tempat yang tepat serta dengan dukungan konten yang sesuai dengan kebutuhan. Maka akan menimbulkan dampak negatif yang dapat merugikan diri pengguna *smartphone* baik itu dari segi fisik maupun psikis. Oleh karena itu untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone*, perlu dilakukan berbagai upaya untuk mencegah dan menanganinya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencegah dan menangani dampak negatif dari *smartphone* yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengetahui secara mendalam bagaimana penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. *Smartphone* memberikan perubahan terhadap pola interaksi yaitu muncul *noise* (gangguan) yang membuat perhatian menjadi teralih saat diajak berkomunikasi secara tatap muka.
2. Adanya mahasiswa yang menggunakan *smartphone* ketika perkuliahan berlangsung, selain untuk keperluan perkuliahan, seperti bermain game dan media sosial.
3. Adanya mahasiswa yang tidak dapat melewatkan kesehariannya tanpa menggunakan *smartphone*.
4. Adanya mahasiswa yang mengalami gangguan tidur karena terlalu asik bermain dengan *smartphone*.
5. Adanya mahasiswa yang tidak memperdulikan orang-orang disekitarnya karena terlalu asik bermain *smartphone*.

6. Adanya mahasiswa yang menggunakan *smartphone* ketika sedang berkendara tanpa memperdulikan keselamatanya dan orang lain.
7. Adanya mahasiswa yang menggunakan *smartphone* ketika sedang berjalan tanpa menyadari bahaya yang akan terjadi, seperti tersandung atau ada kendaraan yang lewat di depannya.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat begitu banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka pada kesempatan ini peneliti membatasi penelitian ini pada penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa, yang dibatasi pada 3 aspek, yaitu:

1. *Versatility* (Fungsi Kecerdasan).
2. *Essentiality* (Fungsi Komunikasi).
3. *Entertainment* (Fungsi Hiburan).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitiannya adalah “bagaimana penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa?”.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah dan perumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa ditinjau dari aspek *versatility* (fungsi kecerdasan)?

2. Bagaimana penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa ditinjau dari aspek *Essentiality* (fungsi komunikasi)?
3. Bagaimana penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa ditinjau dari aspek *entertainment* (fungsi hiburan)?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian yang akan dicapai melalui penelitian ini, adalah:

1. Mendeskripsikan penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa ditinjau dari aspek *versatility* (fungsi kecerdasan).
2. Mendeskripsikan penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa ditinjau dari aspek *Essentiality* (fungsi komunikasi).
3. Mendeskripsikan penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa ditinjau dari aspek *entertainment* (fungsi hiburan).

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan wawasan khususnya tentang penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa.
- b. Sebagai bahan kajian bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti pada bidang ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi mahasiswa mengenai penggunaan *smartphone*.
- b. Bagi peneliti, sebagai pengembangan ilmu pengetahuan baru dalam bidang penelitian ini dan untuk mendapatkan gambaran secara nyata tentang penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa.
- c. Bagi Pimpinan Jurusan, sebagai salah satu referensi dalam menyusun kebijakan, materi pelatihan dan seminar, serta pengembangan program-program lainya yang terkait dengan penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa.
- d. Bagi Konselor, hasil penelitian ini diharapkan dijadikan bahan pertimbangan dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling dalam mengupayakan pencegahan ataupun penanggulangan penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa.