

**Pengaruh *Nomophobia (No-Mobile Phone-Phobia)* Terhadap
Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas**



SKRIPSI

ANDI YUSUF HABIBIE

E031201049



**DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**Pengaruh *Nomophobia (No-Mobile Phone-Phobia)* Terhadap
Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas**

**ANDI YUSUF HABIBIE
E031201049**



**DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

**Pengaruh *Nomophobia (No-Mobile Phone-Phobia)* Terhadap
Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas**

ANDI YUSUF HABIBIE

E031201049

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Program Studi Sosiologi

pada

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**Pengaruh *Nomophobia (No-Mobile Phone-Phobia)* Terhadap
Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas
ANDI YUSUF HABIBIE
E031201049**

Skripsi,

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sosiologi pada 07
Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Pada

Program Studi Sosiologi
Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin
Makassar


Mengesahkan

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Dr. M. Ramli AT, M.Si

NIP. 196607011999031002


Atma Ras, S.Sos., M.A.

NIP. 197505202021074001

Mengetahui:

Rektor Universitas Hasanuddin
Ketua Departemen Sosiologi,



Prof. Dr. Phil. Sukri, S.IP., M.Si

NIP. 19750818 200801 1 008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Pengaruh *Nomophobia (No-Mobile Phone-Phobia)* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Dr. M. Ramli AT, M.Si sebagai pembimbing utama dan Atma Ras, S.Sos., M.A. sebagai pembimbing pendamping. Karya ilmiah ibelum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Makassar, 05 Agustus 2024

Yang Menyatakan



ANDI YUSUF HABIBIE

E031201049

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas izin-Nya penulis mendapatkan kesempatan berproses di kampus Universitas Hasanuddin. Tidak lupa atas rahmat dan karunia-Nya, serta kemudahan dan kekuatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Nomophobia (No-Mobile Phone-Phobia)* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas” Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat tugas akhir mahasiswa yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana jenjang S1 (strata 1) pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, penulis ini mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada yang paling utama adalah kedua orang tua, bapak Alm. Mustamar Saleh dan ibu Suryati Rahmah, terima kasih banyak telah membimbing dan mendidik penulis dengan sangat baik hingga saat ini. Tidak henti-hentinya juga memberikan kasih sayang, doa, dukungan dan pengorbanan. Tanpanya, penulis tidak akan bisa menyelesaikan masa studi serta skripsi ini hingga selesai. Terima kasih kepada saudara/i kandung penulis yang selalu memberikan bantuan dan semangat serta seluruh keluarga, terima kasih atas doa dan dukungan yang senantiasa diberikan. semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT dan diberikan kesehatan.

Skripsi ini bukanlah hasil usaha penulis sendiri. Oleh karena itu, dengan rasa hormat penulis tujukan rasa terima kasih dan penghargaan ini kepada bapak Dr. M. Ramli AT, M.Si selaku Dosen Pembimbing utama dan ibu Atma Ras, S.Sos., M.A. selaku Dosen Pembimbing pendamping

yang telah bersedia memberikan motivasi, waktu, dan arahan dengan sangat baik selama masa studi dan penyusunan skripsi ini hingga menjadi ilmu yang bermanfaat. Banyak pelajaran yang bisa penulis dapatkan dan terima kasih untuk segala kebaikannya kepada penulis, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan kesuksesan. Dengan penuh rasa syukur, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc, selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta Wakil Rektor, staf dan jajarannya yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Hasanuddin Makassar;
2. Prof. Dr. Phil. Sukri, S.IP.,M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik beserta Wakil Dekan, staf dan jajarannya yang telah memberikan kesempatan belajar program S1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin;
3. Prof. Hasbi Marissangan, M.Si., Ph.D selaku Ketua Departemen Sosiologi yang telah membantu proses akademik hingga penelitian ini terlaksana;
4. Dr. Muh. Iqbal Latief, M.Si selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Musrayani Usman, S.Sos.,M.Si selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Pengajar Departemen Sosiologi untuk ilmu yang telah diberikan selama penulis duduk dibangku perkuliahan;
7. Seluruh Staf Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan Staf Departemen Sosiologi yang telah membantu dan memudahkan dalam penyusunan berkas studi selama penulis berkuliah dan menyusun skripsi;

8. 85 Responden yang telah berkontribusi besar untuk menyelesaikan skripsi ini;
9. Lembaga Kemasos FISIP Unhas sebagai wadah berkreasi dan inovasi penulis berkuliah
10. *Society* sebagai komunitas yang penulis bangun bersama partner lainnya.
11. Teman-teman Sosiologi 2020 yang telah memberikan pengalaman baru dari awal perkuliahan hingga skripsi ini selesai;
12. Teman-teman KKN Gel. 110 Desa Cikoang yang telah menjadi partner penulis selama KKN dan memberikan pengalaman yang luar biasa;
13. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses menempuh pendidikan dan juga kepada orang yang membaca skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas kemampuan mengatasi tekanan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam skripsi ini dan mohon maaf atas kesalahan yang ada. Skripsi ini adalah hasil usaha keras, yang didukung oleh banyak pihak. Semoga Allah SWT memberikan kesempatan bagi penulis untuk membalas segala kebaikan yang diterima. Aamiin.

Makassar, 05 Agustus 2024

Andi Yusuf Habibie

ABSTRAK

Andi Yusuf Habibie. E031201049. Judul Skripsi “Pengaruh *Nomophobia* (*No-Mobile Phone-Phobia*) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas”. Dibimbing oleh Dr.M. Ramli AT, M.Si dan Atma Ras, S.Sos., M.A. Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Nomophobia sebagai suatu penyakit modern yang sedang terjadi saat ini, hal ini dapat dilihat dalam ruang lingkup Universitas Hasanuddin yang menemukan bahwa terdapat mahasiswa yang terpapar *nomophobia*. Selain itu, *nomophobia* ini tidak cukup hanya digambarkan secara psikologis, namun perlu kajian pada aspek sosiologis, khususnya pada interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial penderitanya dengan lingkungan sekitarnya terkhusus pada kalangan mahasiswa FISIP Unhas. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *nomophobia* pada mahasiswa FISIP Unhas berada pada rentang sedang ke tinggi, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menemukan sebesar 69,41 % (59 responden) berada pada tingkat sedang dan sebesar 18,82% (16 responden) berada pada tingkat *nomophobia* tinggi. Kemudian, pada penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap interaksi sosial mahasiswa FISIP sejalan dengan hasil penelitian yang menemukan bahwa persamaan regresi $Y = 73,508 + 0,286X$ yang memiliki koefisien positif. Selain itu, mahasiswa yang mengalami *nomophobia* cenderung lebih sering menggunakan teknologi komunikasi untuk berinteraksi. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa interaksi sosial tetap terjadi pada mahasiswa yang mengalami *nomophobia* dari tingkat sedang hingga tinggi, baik secara interaksi langsung atau tidak langsung melalui sosial media.

Kata Kunci : *Nomophobia*, Interaksi Sosial, Mahasiswa

ABSTRACT

Andi Yusuf Habibie. E031201049. Thesis Title: “The Influence of Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia) on Social Interaction among FISIP Unhas Students.” Supervised by Dr. M. Ramli AT, M.Si and Atma Ras, S.Sos., M.A. Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences, Hasanuddin University.

Nomophobia is a modern condition currently on the rise, as observed at Hasanuddin University, where it has been found that some students are affected by this phenomenon. Moreover, nomophobia is not only a psychological issue but also warrants a sociological examination, particularly concerning social interactions. This study aims to uncover the impact of nomophobia on the social interactions of its sufferers, specifically among students at the Faculty of Social and Political Sciences (FISIP) at Hasanuddin University (Unhas). The research was conducted using a descriptive quantitative approach. The results show that the level of nomophobia among FISIP Unhas students ranges from moderate to high. Specifically, 69.41% (59 respondents) were at a moderate level, and 18.82% (16 respondents) were at a high level of nomophobia. Furthermore, the study found a positive impact on the social interactions of FISIP students, as evidenced by the regression equation $Y = 73.508 + 0.286X$, which has a positive coefficient. Additionally, students experiencing nomophobia tend to use communication technology more frequently for interactions. Therefore, the study concludes that social interactions continue to occur among students with moderate to high levels of nomophobia, whether through direct interaction or indirectly via social media.

Keywords: *Nomophobia, Social Interaction, Students*

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| UCAPAN TERIMA KASIH | i |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| D. Kegunaan Hasil Penelitian | 6 |
| E. Teori dan Kerangka Konseptual | 6 |
| F. Matriks Pengembangan Indikator..... | 10 |
| G. Hipotesis | 12 |
| H. Definisi Operasional | 12 |
| 1. Variabel Independen (<i>Nomophobia</i>)..... | 12 |
| 2. Variabel Dependen (Interaksi Sosial Mahasiswa) | 13 |
| I. Penelitian Terdahulu | 13 |
| BAB II METODE PENELITIAN..... | 19 |
| A. Pendekatan, Tipe dan Strategi Penelitian | 19 |
| B. Waktu dan Lokasi Penelitian | 19 |
| C. Populasi dan Sampel | 20 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 23 |
| E. Pengujian Keabsahan Data..... | 24 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 28 |
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN | 31 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 31 |
| B. Hasil Penelitian..... | 33 |
| 1. Identitas responden..... | 33 |
| 2. Tingkat <i>nomophobia</i> pada mahasiswa FISIP Unhas..... | 40 |
| 3. Tingkat interaksi sosial Mahasiswa FISIP Unhas | 54 |

| | |
|---|----|
| 4. Pengaruh tingkat <i>nomophobia</i> terhadap tingkat interaksi sosial mahasiswa FISIP Unhas | 73 |
| C. Pembahasan Penelitian | 76 |
| 1. Tingkat <i>Nomophobia</i> Pada Mahasiswa FISIP Unhas | 76 |
| 2. Pengaruh <i>Nomophobia</i> Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas | 79 |
| BAB IV PENUTUP | 82 |
| A. Kesimpulan | 82 |
| B. Saran | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA | 83 |
| LAMPIRAN | vi |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Matriks pengembangan indikator | 11 |
| Tabel 2 Penelitian terdahulu yang relevan | 14 |
| Tabel 3 Distribusi jumlah populasi..... | 20 |
| Tabel 4 Distribusi jumlah sampel | 22 |
| Tabel 5 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Nomophobia</i> | 25 |
| Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Interaksi Sosial Mahasiswa..... | 26 |
| Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Nomophobia</i> | 27 |
| Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Interaksi Sosial Mahasiswa... | 27 |
| Tabel 9 Distribusi pertemuan tatap muka dapat membantu responden merasa lebih terhubung dengan keluarga dan teman-temannya | 54 |
| Tabel 10 Distribusi tingkat kepercayaan diri responden dalam berkomunikasi saat berada pada pertemuan tatap muka | 55 |
| Tabel 11 Distribusi tingkat pemahaman responden dengan materi atau topik pembicaraan ketika berinteraksi langsung dalam pertemuan tatap muka | 55 |
| Tabel 12 Distribusi tingkat motivasi responden untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau kegiatan selama pertemuan tatap muka..... | 56 |
| Tabel 13 Distribusi pertemuan tatap muka dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal responden .. | 57 |
| Tabel 14 Distribusi tingkat motivasi responden untuk hadir tepat waktu dalam pertemuan tatap muka..... | 57 |
| Tabel 15 Distribusi responden merasa memiliki kedekatan dengan dosen atau instruktur ketika berinteraksi langsung dalam pertemuan tatap muka | 58 |
| Tabel 16 Distribusi responden yang terlibat sebagai relawan kegiatan | 58 |
| Tabel 17 Distribusi responden yang bergabung dalam lembaga kemahasiswaan | 59 |
| Tabel 18 Distribusi tingkat partisipasi responden dalam kegiatan sosial di lingkungan tempat tinggal..... | 60 |
| Tabel 19 Distribusi perasaan responden berpartisipasi dalam kegiatan sosial dapat membantu membangun hubungan sosial yang kuat..... | 60 |
| Tabel 20 Distribusi tentang partisipasi aktif responden dalam kegiatan sosial dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial | 61 |
| Tabel 21 Distribusi tentang partisipasi responden dalam kegiatan sosial dapat memperkaya pengalaman sosial dan kehidupan sosial responden | 62 |
| Tabel 22 Distribusi perasaan nyaman dan senang responden ketika berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya | 62 |
| Tabel 23 Distribusi tentang hubungan interpersonal yang kuat dapat membantu mengatasi tantangan dan stres dalam kehidupan sehari-hari responden | 63 |

| | |
|---|----|
| Tabel 24 Distribusi kepemilikan hubungan interpersonal yang positif dengan keluarga, teman, dan kolega membantu meningkatkan kebahagiaan responden..... | 64 |
| Tabel 25 Distribusi perasaan dihargai dan didukung oleh orang-orang yang ada dalam kehidupan sehari-hari responden | 64 |
| Tabel 26 Hasil Pengujian Normalitas Data..... | 73 |
| Tabel 27 Hasil pengujian linearitas | 74 |
| Tabel 28 Hasil pengujian linear sederhana | 74 |
| Tabel 29 Hasil pengujian hipotesis..... | 75 |
| Tabel 30 Hasil analisis koefisiensi determinasi | 76 |

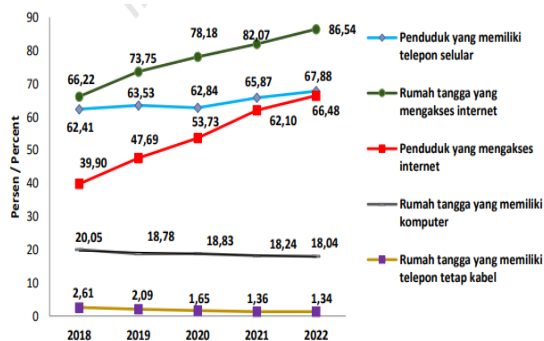
BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, tujuan utama dari kehadiran teknologi adalah untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia. Jika kita melihat sejarah, perkembangan ini dimulai sejak revolusi industri 1.0 yang memperkenalkan mesin uap, diikuti oleh revolusi industri 2.0 yang menandai era produksi massal. Selanjutnya, revolusi industri 3.0 memperkenalkan teknologi informasi dan otomatisasi, hingga akhirnya revolusi industri 4.0 yang membawa era digitalisasi, kecerdasan buatan (AI), dan *internet of things* (IoT). Pada saat ini, teknologi digital telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Sebagian besar aspek kehidupan sosial kita kini bergantung pada teknologi digital, baik di rumah, tempat kerja, ruang belajar, maupun lingkungan sosial lainnya melalui penggunaan komputer, ponsel, atau perangkat pintar dalam berinteraksi..

Penggunaan teknologi telah menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari masyarakat. Ada banyak manfaat yang diperoleh dari teknologi *digital*, seperti peningkatan produktivitas, kemudahan dalam berkolaborasi, serta fleksibilitas untuk belajar kapan saja, di mana saja, dan dengan siapa saja berkat dukungan *internet*. Sebagai contoh, pada masa pandemi yang berlangsung dari tahun 2020 hingga 2022, terjadi transformasi digital yang signifikan, di mana interaksi fisik sangat terbatas, sehingga hampir semua aktivitas kerja dan pembelajaran dilakukan secara daring. Meskipun demikian, masyarakat perlu berhati-hati terhadap penggunaan teknologi *digital*, terutama dalam penggunaan *smartphone*.

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi adalah terciptanya sebuah inovasi praktis yang dikenal sebagai *smartphone*. *Smartphone* merupakan hasil dari penetrasi inovasi teknologi, sekaligus menjadi media komunikasi *virtual* yang baru dan berperan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku individu dalam aktivitas sehari-hari (Putri, 2019). Perubahan perilaku ini dapat memberikan dampak yang signifikan bagi penggunaannya, mengingat perkembangan teknologi pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia, baik dalam aktivitas yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

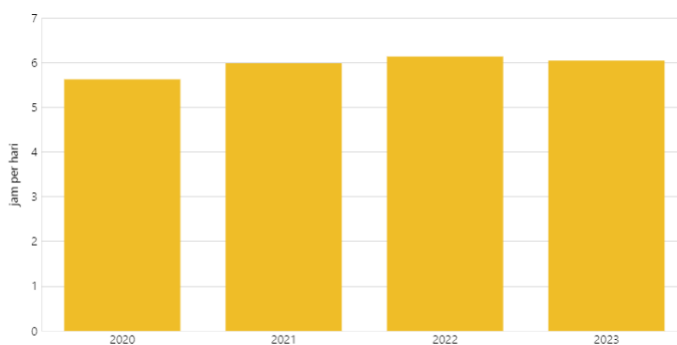


Gambar 1 Distribusi penduduk pengguna TIK di Indonesia (%) 2018-2022

Sumber: BPS, 2022

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, sebanyak 67,88% penduduk Indonesia berusia 5 tahun ke atas telah memiliki *smartphone*. Angka ini meningkat sebesar 2,01% dibandingkan dengan tahun 2021, di mana persentasenya masih berada di angka 65,87%. Peningkatan ini juga mencatat rekor tertinggi dalam satu dekade terakhir (BPS, 2022).

Selain itu, berdasarkan data dari Data.ai yang dikutip oleh Databoks, Indonesia menjadi satu-satunya negara di mana rata-rata penggunaan *smartphone* melebihi 6 jam per hari. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahun 2023, Indonesia menempati posisi sebagai negara dengan tingkat kecanduan perangkat *mobile* tertinggi di dunia (Databoks, 2024).



Gambar 2 Distribusi rata-rata penggunaan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2020-2023

Sumber: Databoks, 2024

Menurut laporan tersebut, durasi penggunaan *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan selama empat tahun terakhir. Pada tahun 2020, rata-rata orang Indonesia menggunakan

perangkat *mobile* selama 5,63 jam per hari. Durasi ini meningkat menjadi 5,99 jam per hari pada tahun 2021. Angka tersebut terus naik dan mencapai puncaknya pada tahun 2022 dengan rata-rata durasi penggunaan sebesar 6,14 jam per hari. Namun, pada tahun 2023, durasi rata-rata penggunaan perangkat *mobile* oleh masyarakat Indonesia sedikit menurun menjadi 6,05 jam per hari.

Sebuah penelitian menemukan bahwa 33% pengguna *smartphone* memeriksa *notifikasi* yang muncul di perangkat mereka pada malam hari, dengan frekuensi rata-rata 34 kali sehari. Kebiasaan ini tidak hanya dilakukan untuk keperluan mendesak, tetapi juga sebagai cara untuk menghindari perasaan tidak nyaman atau gelisah (Rakhmawati.S., 2017). Penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari memang sudah menjadi kebiasaan, namun perlu diwaspadai dampak buruk yang mungkin timbul terhadap kesehatan. Penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat berakibat negatif pada kondisi psikologis dan sosiologis, baik bagi pengguna maupun orang-orang di sekitarnya.

Gangguan psikologis akibat penggunaan *smartphone* sering kali tidak disadari oleh penggunanya, meskipun dampaknya dapat dirasakan baik oleh mereka sendiri maupun oleh lingkungan sekitar. Salah satu gangguan tersebut dikenal sebagai *nomophobia*, singkatan dari "*No Mobile Phone Phobia*." *Nomophobia* menggambarkan ketergantungan berlebihan pada ponsel, yang dapat memicu kecemasan dan kekhawatiran berlebih ketika ponsel tidak ada di dekatnya atau tidak dapat digunakan. Selain itu, penggunaan *smartphone* juga berdampak pada aspek sosiologis, terutama dalam interaksi sosial. Meningkatnya ruang individual terlihat ketika orang lebih memilih mendapatkan semua informasi melalui *smartphone* mereka, sehingga mereka cenderung lebih banyak berinteraksi dengan perangkat tersebut daripada bersosialisasi dengan orang lain di sekitar mereka. Hal ini menciptakan jarak sosial antara individu dan lingkungannya.

Fenomena *nomophobia* ini tampak sejalan dengan perkembangan dunia yang semakin modern. Namun, jika ditelaah lebih jauh, dampaknya bisa sangat merugikan bagi lingkungan sosial orang yang mengalaminya. Meskipun berbagai kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh *smartphone* dapat mempermudah banyak aspek kehidupan, sisi lain dari teknologi ini dapat membawa dampak negatif, terutama ketika pengguna mulai mengalami kecemasan berlebihan atau *nomophobia*.

Penelitian di Inggris mengenai *nomophobia* menunjukkan bahwa hampir 53% pengguna *smartphone* merasa cemas ketika

tidak mendapatkan jaringan yang baik atau ketika kehilangan sinyal. Selain itu, banyak pengguna juga merasa khawatir jika ponselnya kehabisan daya, dan kecemasan tersebut semakin meningkat jika mereka kehilangan *smartphone*-nya (Bivin dkk, 2013). Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang menghabiskan waktu secara berlebihan dengan *smartphone* mereka dibandingkan dengan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, berpotensi terdiagnosis *nomophobia*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Common Sense Media menemukan bahwa di Amerika Serikat, sekitar 45% remaja berusia 13-17 tahun telah mengalami dampak negatif dari komunikasi digital terhadap kehidupan sosial mereka, seperti frustrasi dengan teman-temannya karena penggunaan *smartphone* saat sedang berkumpul (Naavi'ah, 2020). Temuan ini menunjukkan bahwa proses interaksi sosial tidak berjalan dengan baik, meskipun secara fisik mereka hadir bersama. Fokus yang terbagi antara interaksi langsung dan penggunaan *smartphone* menghambat terjalannya komunikasi yang efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Rafika (2017) mengungkapkan bahwa sekitar 84% pengguna *smartphone* adalah mahasiswa, dan dari jumlah tersebut, 77% di antaranya mengalami *nomophobia*. Penelitian lain oleh Triwahyuni (2019) juga menemukan bahwa sekitar 66% dari 1.000 pengguna *smartphone* mengalami kondisi serupa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putu Dita Lestari (2022) di Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin menunjukkan bahwa dari 222 responden, 9 orang (4%) mengalami *nomophobia* ringan, 99 orang (44,6%) mengalami *nomophobia* sedang, dan 114 orang (51,4%) mengalami *nomophobia* berat. Berdasarkan hasil-hasil penelitian ini, sangat mungkin bahwa gangguan psikologis dan sosiologis seperti *nomophobia* banyak dialami oleh masyarakat, termasuk mahasiswa, yang didorong untuk mengikuti arus perkembangan teknologi dan komunikasi di era milenial ini. Penggunaan teknologi dan informasi yang meluas di kalangan mahasiswa, terutama sebagai penunjang perkuliahan dan tuntutan gaya hidup, memperbesar risiko tersebut.

Mahasiswa di era saat ini, termasuk mahasiswa FISIP Unhas angkatan 2020, sangat dimudahkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pandemi yang melanda dunia pada periode 2020-2022 telah mengubah metode perkuliahan mahasiswa, terutama angkatan 2020 yang dikenal sebagai angkatan covid-19, sehingga perkuliahan daring menjadi norma baru. Hal ini memunculkan kecenderungan bagi mahasiswa untuk lebih memilih kuliah daring karena dianggap lebih hemat waktu dan

biaya dibandingkan perkuliahan luring. Namun, di sisi lain, ada pandangan bahwa penyampaian materi perkuliahan lebih efektif dilakukan secara luring.

Kenyamanan yang ditawarkan oleh *smartphone* sering kali membuat mahasiswa “menyerah” dan lebih memilih untuk berinteraksi dengan ponsel mereka, menciptakan ruang individual yang merupakan salah satu gejala *nomophobia*. Ketika berkumpul, banyak mahasiswa cenderung lebih fokus menatap layar ponsel mereka daripada berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitar. Mereka lebih tertarik memperbarui media sosial mereka daripada berbicara dengan teman-teman sekitarnya. Jika salah satu dari mereka tidak membawa ponsel dalam pertemuan tersebut, mereka cenderung merasa tidak nyaman. Selain itu, dalam proses belajar mengajar, ada kecenderungan mahasiswa terus menggunakan ponsel mereka, yang mengurangi fokus mereka pada penyajian materi dari dosen. Gejala-gejala *nomophobia* ini menunjukkan ketergantungan yang semakin kuat pada ponsel, sehingga interaksi sosial dalam kehidupan nyata mulai berkurang.

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi dan membahas lebih dalam mengenai fenomena *nomophobia*. Oleh karena itu, penelitian ini dirumuskan dengan judul "Pengaruh *Nomophobia* (No-Mobile-Phone-Phobia) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa FISIP Unhas." Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kecanduan pada penggunaan *smartphone* mempengaruhi interaksi sosial di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana tingkat *nomophobia* di kalangan Mahasiswa FISIP Unhas?
2. Bagaimana pengaruh tingkat *nomophobia* terhadap tingkat interaksi sosial Mahasiswa FISIP Unhas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Mengetahui tingkat *nomophobia* di kalangan Mahasiswa FISIP Unhas
2. Mengetahui pengaruh tingkat *nomophobia* terhadap tingkat interaksi sosial Mahasiswa FISIP Unhas

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Manfaat Praktisi

Penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan digunakan sebagai sarana acuan dalam penelitian yang sejenis berikutnya dan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial mahasiswa.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi bidang pendidikan sebagai hasil karya ilmiah dan sebagai pijakan serta referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial mahasiswa.

E. Teori dan Kerangka Konseptual

Menurut George Herbert Mead, teori interaksionisme simbolik menekankan pentingnya hubungan antara simbol dan interaksi, dengan fokus utama pada individu. Teori ini memiliki tiga konsep utama: pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*), yang dijelaskan (Siregar, 2011) sebagai berikut:

a. Pikiran (*Mind*)

Pikiran adalah kemampuan menggunakan simbol yang memiliki makna sosial yang sama. Setiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan orang lain.

b. Diri (*Self*)

Diri adalah kemampuan untuk merefleksikan diri sendiri dari perspektif atau pendapat orang lain. Teori interaksionisme simbolik ini adalah cabang dari teori sosiologi yang menekankan pentingnya refleksi diri dan dunia luar.

c. Masyarakat (*Society*)

Masyarakat adalah jaringan hubungan sosial yang dibentuk dan dikonstruksi oleh individu dalam masyarakat. Setiap individu secara aktif dan sukarela terlibat dalam perilaku yang mereka pilih, yang akhirnya mengarahkan mereka dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakat.

Pada karya George Harbert Mead yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, berjudul "*Mind, Self & Society: Pikiran, Diri dan Masyarakat*" (Saputra, 2019) menjelaskan bahwa 3 tema konsep pemikirannya yang kemudian mendasari interaksi simbolik diantaranya;

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia
2. Pentingnya konsep mengenai diri
3. Hubungan antara individu dengan masyarakat

Dalam teori interaksionisme simbolik, terdapat beberapa tema penting yang menyoroti bagaimana interaksi sosial membentuk makna dan struktur dalam kehidupan manusia

Tema pertama menekankan pentingnya membentuk makna bagi perilaku manusia. Dalam interaksionisme simbolik, makna tidak bersifat inheren, melainkan dikonstruksi secara interpretatif oleh individu melalui proses komunikasi dan interaksi. Makna yang ada pada awalnya tidak memiliki arti yang jelas, namun menjadi signifikan melalui interaksi sosial yang melibatkan proses interpretasi dan negosiasi makna. Ini memungkinkan terciptanya pemahaman bersama yang disepakati. Tema kedua berfokus pada "konsep diri," yaitu bagaimana individu mengembangkan dan memahami diri mereka sendiri melalui interaksi sosial dengan orang lain. Konsep diri tidak statis, melainkan berkembang secara aktif melalui pengalaman sosial dan umpan balik dari lingkungan sosial. Interaksi dengan orang lain berperan penting dalam membentuk dan memperbarui pemahaman individu tentang diri mereka sendiri.

Tema ketiga mengkaji hubungan antara individu dan masyarakat. Dalam teori ini, individu dianggap sebagai pembuat pilihan yang aktif dalam konteks sosial mereka. Tema ini juga membahas bagaimana keteraturan dan perubahan sosial terjadi melalui proses interaksi. Keteraturan sosial tercipta dari pola interaksi yang konsisten, sementara perubahan sosial dapat

terjadi ketika individu mengubah cara mereka berinteraksi atau ketika makna yang ada berubah.

Ketiga tema ini bersama-sama memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana makna dibentuk, konsep diri berkembang, dan hubungan antara individu dan masyarakat dalam kerangka teori interaksionisme simbolik.

Dalam penelitian mengenai pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial, teori interaksionisme simbolik sangat relevan dalam memahami dinamika yang terjadi. Ketiga konsep utama dalam teori ini *mind*, *self*, dan *society* dapat dihubungkan dengan penelitian ini sebagai berikut: Dalam konteks penelitian ini, *mind* diwakili oleh *smartphone* sebagai simbol teknologi yang mendukung kebutuhan sehari-hari individu. *Smartphone* berfungsi sebagai alat komunikasi dan informasi, yang memungkinkan individu untuk terhubung dengan dunia sekitar mereka. Penggunaan *smartphone* sebagai simbol mencerminkan bagaimana individu menganggap teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan mereka dan membentuk cara mereka berpikir dan berinteraksi.

Self dalam penelitian ini terkait dengan *nomophobia*, yang mencerminkan ketergantungan yang berlebihan pada *smartphone*. Ketergantungan ini dapat mempengaruhi cara individu melihat diri mereka sendiri dan berinteraksi dengan orang lain. *Nomophobia*, sebagai refleksi penggunaan *smartphone* yang tidak wajar, berdampak pada perilaku individu dan menyebabkan kecemasan ketika mereka tidak memiliki akses ke perangkat mobile mereka. Ini menggambarkan bagaimana konsep diri individu dapat dipengaruhi oleh ketergantungan pada teknologi.

Society dalam penelitian ini mencakup interaksi sosial yang melibatkan pertemuan tatap muka, hubungan interpersonal, dan partisipasi sosial. *Smartphone* dan media sosial berfungsi sebagai medium dalam proses interaksi sosial, mempengaruhi bagaimana individu berinteraksi dengan masyarakat mereka. Teknologi komunikasi memungkinkan individu untuk tetap terhubung dengan kelompok sosial mereka dan berpartisipasi dalam masyarakat, namun juga dapat mengubah cara mereka berinteraksi dalam konteks tatap muka dan hubungan interpersonal.

Dengan menghubungkan konsep-konsep ini, penelitian ini dapat mengeksplorasi bagaimana penggunaan *smartphone* mempengaruhi konsep diri individu dan bagaimana hal ini berperan dalam struktur sosial yang lebih luas.

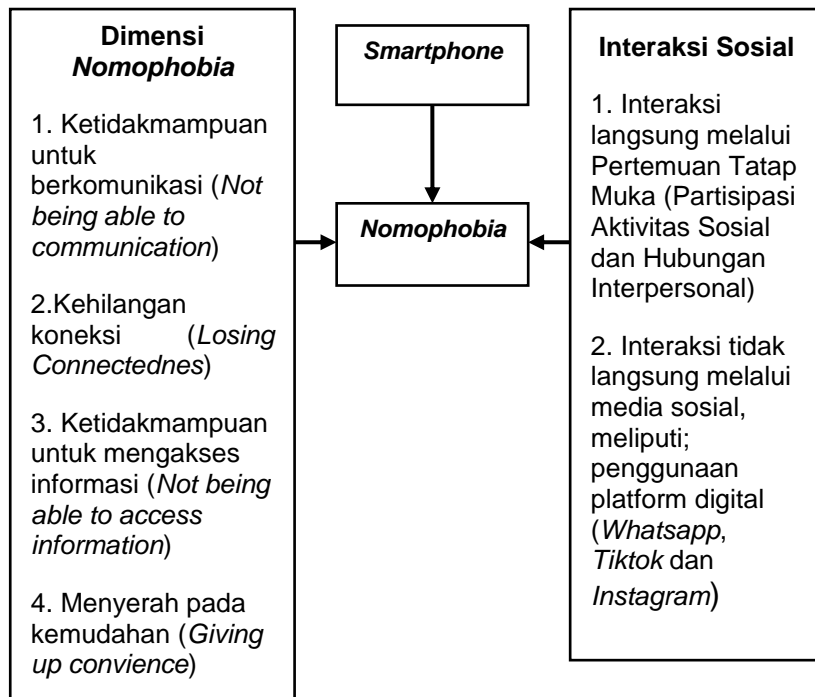
Nomophobia merupakan kecemasan terhadap ketidaktersediaan atau kehilangan ponsel, terhadap interaksi sosial mahasiswa. Fenomena *nomophobia* memunculkan pertanyaan tentang bagaimana ketergantungan pada teknologi dan kekhawatiran akan kehilangan akses ke ponsel mempengaruhi cara mahasiswa berinteraksi di lingkungan sosial mereka.

Pertama, *nomophobia*, sebagai variabel independen, dijelaskan melalui dimensi-dimensi seperti kecemasan kehilangan ponsel, kecemasan terhadap sinyal atau baterai yang rendah, dan ketergantungan pada aplikasi sosial. Variabel ini menggambarkan sejauh mana mahasiswa merasakan kecemasan yang terkait dengan ponsel pintar mereka. Di sisi lain, interaksi sosial mahasiswa sebagai variabel dependen dipecah menjadi dua bentuk utama. Pertama adalah interaksi langsung, yang mencakup pertemuan tatap muka, partisipasi dalam kegiatan sosial di kampus, dan hubungan interpersonal sehari-hari. Kedua, interaksi melalui media sosial, yang mencakup penggunaan *platform* digital seperti *tiktok*, *instagram*, dan aplikasi pesan instan.

Kemudian, analisis fokus pada korelasi dan pengaruh antara *nomophobia* dan interaksi sosial mahasiswa. Pertanyaan inti melibatkan sejauh mana *nomophobia* mempengaruhi cara mahasiswa berinteraksi. Hal ini melibatkan elemen-elemen seperti rasa cemas, ketidaknyamanan, dan ketergantungan pada teknologi yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial.

Dengan menyelidiki hubungan kompleks antara *nomophobia* dan interaksi sosial mahasiswa, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran tentang kecemasan terhadap teknologi dapat mempengaruhi kehidupan sosial mahasiswa. Ini tidak hanya relevan untuk pemahaman akademik tetapi juga memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan dan pendidik

tentang pentingnya pengelolaan teknologi dalam lingkungan pendidikan dan sosial mahasiswa.



Gambar 3 Skema kerangka konsep

F. Matriks Pengembangan Indikator

Matriks pengembangan indikator berikut ini disusun untuk mengidentifikasi dan mengukur variabel-variabel yang relevan dalam penelitian ini. Matriks ini mencakup dua konsep utama, yaitu "*Nomophobia*" dan "Interaksi Sosial," yang masing-masing diuraikan melalui beberapa indikator dan parameter ukur yang spesifik. Indikator-indikator ini dirancang untuk mengukur intensitas penggunaan *smartphone* serta tingkat interaksi sosial mahasiswa. Matriks ini akan menjadi panduan dalam pengumpulan data dan analisis penelitian untuk memastikan hasil yang valid dan reliabel.

Tabel 1 Matriks pengembangan indikator

| No | Konsep | Variabel | Indikator | Parameter Ukur |
|----|-------------------|--|---|--|
| 1. | <i>Nomophobia</i> | <p>Tingkat Penggunaan <i>Smartphone</i></p> <p>Tingkat <i>Nomophobia</i></p> | <p>Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketidakmampuan untuk berkomunikasi (<i>Not Being Able to communication</i>) 2. Kehilangan koneksi (<i>Losing Connectednes</i>) 3. Ketidakmampuan untuk mengakses informasi (<i>Not being able to access information</i>) 4. Menyerah pada kemudahan (<i>Giving up convience</i>) | <p>Frekuensi dan durasi penggunaan <i>smartphone</i></p> <p>Skala Likert NPM-Q</p> |
| 2. | Interaksi Sosial | Tingkat Interaksi Sosial | 1. Interaksi Langsung meliputi; pertemuan tatap muka, partisipasi sosial dan | <p>Frekuensi pertemuan tatap muka</p> <p>Keikutsertaan dalam aktivitas sosial</p> |

| No | Konsep | Variabel | Indikator | Parameter Ukur |
|----|--------|----------|---|---|
| | | | hubungan interpersonal. 2. Interaksi melalui media sosial meliputi; penggunaan platform digital (<i>tiktok, instagram, whatsapp</i>) | Kepemilikan dan penggunaan sosial media |

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan formal mengenai hubungan antara variabel dan diuji secara langsung (Morissan, 2014). Dalam hal ini, perkiraan yang dibuat terhadap hubungan antara variabel dirumuskan sebagai berikut;

H0 = Tidak ada pengaruh tingkat *nomophobia* terhadap tingkat interaksi sosial mahasiswa.

H1 = Ada pengaruh tingkat *nomophobia* terhadap tingkat interaksi sosial mahasiswa.

H. Definisi Operasional

1. Variabel Independen (*Nomophobia*)

- a. Ketidakmampuan untuk berkomunikasi (*Not being able to communicate*)

Skor pada kuesioner yang mengukur tingkat kecemasan yang dirasakan oleh mahasiswa jika mereka tidak dapat berkomunikasi menggunakan *smartphone* nya.

- b. Kehilangan koneksi (*Losing connectedness*)

Skor pada kuesioner yang mengukur tingkat kecemasan yang dirasakan oleh

mahasiswa jika mereka tidak dapat terhubung dengan jaringan/sinyal pada *smartphone* nya.

- c. Ketidakmampuan untuk mengakses informasi (*Not being able to access information*)

Skor pada kuesioner yang mengukur tingkat kecemasan yang dirasakan oleh mahasiswa jika mereka tidak mampu mengakses informasi menggunakan *smartphone* nya.

- d. Menyerah pada kemudahan (*Giving up convenience*)

Skor pada kuesioner yang mengukur tingkat kecemasan yang dirasakan oleh mahasiswa jika mereka menyerah pada kenyamanan yang ada pada *smartphone* nya

2. Variabel Dependen (Interaksi Sosial Mahasiswa)

- a. Interaksi langsung

Jumlah waktu (jam atau menit) yang dihabiskan oleh mahasiswa untuk berinteraksi langsung, termasuk pertemuan tatap muka, partisipasi dalam kegiatan sosial dan hubungan interpersonal sehari-sehari.

- b. Interaksi melalui media sosial

Frekuensi penggunaan media sosial, misalnya; posting, komentar, atau *like* dan aplikasi pesan singkat seperti *Whatsapp*, *Tiktok* dan *Instagram* dalam sehari sebagai indikator mahasiswa melalui platform daring

I. Penelitian Terdahulu

Nomophobia, atau ketakutan berlebihan terhadap kehilangan atau tidak dapat menggunakan ponsel, telah menjadi fenomena yang semakin meningkat di kalangan mahasiswa. Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk memahami dampak dari *nomophobia* dalam berbagai aspek kehidupan mahasiswa, termasuk interaksi sosial. Dalam rangka

memahami pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin, penting untuk meninjau berbagai penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memberikan wawasan mengenai *nomophobia*;

Tabel 2 Penelitian terdahulu yang relevan

| No. | Nama (Tahun) | Judul Penelitian | Hasil |
|-----|--------------------------|--|---|
| 1. | Putu Dita Lestari (2022) | Gambaran <i>No Mobile-Phone Phobia (NOMOPHOBIA)</i> Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Di Universitas Hasanuddin | Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 222 responden mengalami <i>nomophobia</i> dengan <i>nomophobia</i> ringan sebanyak 9 responden (4%), <i>nomophobia</i> sedang sebanyak 99 responden (44.6%), dan <i>nomophobia</i> berat sebanyak 114 responden (51.4%). Adapun pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif |
| 2. | Anita Pasongli (2020) | Faktor-faktor yang berhubungan dengan <i>nomophobia</i> pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi | Hasil penelitian didapatkan ada hubungan antara jenis kelamin, usia, status tinggal, kepemilikan <i>smartphone</i> dan intensitas penggunaan <i>smartphone</i> dengan <i>nomophobia</i> . Adapun pendekatan yang digunakan adalah survei analitik |
| 3. | Ni Nyoman Indah | Dinamika Penderita | Hasil yang ditemukan adalah dari 221 orang responden, |

| | | | |
|----|-----------------------------|---|--|
| | Triwahyuni (2019) | <i>Nomophobia</i> Berat | semuanya mengalami <i>nomophobia</i> dan kaum perempuan lebih rentan mengalami <i>nomophobia</i> berat. Adapun pendekatan yang digunakan adalah <i>mixed-method</i> |
| 4. | Salsabilla Syifanida (2023) | Pengaruh <i>Nomophobia</i> Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Sdn 01 Balapulang Wetan Kabupaten Tegal | Penelitian ini memperoleh hasil hipotesis (H1) diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara <i>Nomophobia</i> terhadap Interaksi Sosial siswa SDN 01 Balapulang Wetan dengan hubungan antara kedua variabel termasuk dalam golongan korelasi lemah. adapun metode yang digunakan adalah kuantitatif |
| 5. | Nurun Nisa Aulia | Pengaruh <i>Nomophobia</i> (<i>No-Mobile-Phone-Phobia</i>) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pemanfaatan <i>smartphone</i> di kalangan mahasiswa mencakup penggunaan sebagai sarana komunikasi, informasi, hiburan, dan ekspresi diri di media sosial. Pemanfaatan ini dipengaruhi oleh ketertarikan dan kebutuhan individu, yang pada gilirannya dapat meningkatkan tingkat kepuasan |

| | | | |
|----|------------------------------|--|--|
| | | | <p>dalam menggunakan <i>smartphone</i>.</p> <p>Tingkat <i>nomophobia</i> di kalangan mahasiswa Universitas Indonesia tercatat sebesar 54 responden atau 54%, yang dikategorikan sebagai tingkat tinggi. Ini menunjukkan bahwa banyak mahasiswa mengalami tingkat <i>nomophobia</i> yang signifikan.</p> <p>Pengaruh <i>nomophobia</i> terhadap interaksi sosial di Universitas Pendidikan Indonesia berpengaruh sebesar 37%. Hal ini mengindikasikan bahwa <i>nomophobia</i> mempengaruhi kualitas interaksi sosial mahasiswa dengan proporsi sebesar 37%.</p> |
| 6. | Pringga Vandelis, dkk (2019) | Hubungan ketergantungan <i>smartphone</i> dengan kecemasan (<i>nomophobia</i>) | <p>Hasil penelitian didapatkan ada hubungan yang bermakna antara ketergantungan <i>smartphone</i> dan kecemasan (<i>Nomophobia</i>)</p> <p>Adapun pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif <i>crossectional</i></p> |

| | | | |
|----|-----------------------|--|--|
| 7. | Nurdini Rafika (2017) | Hubungan <i>nomophobia</i> dengan interaksi sosial tatap muka pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang | Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara <i>nomophobia</i> dan interaksi sosial tatap muka pada mahasiswa UMM. Adapun pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif korelasional |
|----|-----------------------|--|--|

Penelitian mengenai pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin memiliki urgensi yang tinggi. *Nomophobia*, atau ketakutan berlebihan terhadap kehilangan atau tidak dapat menggunakan ponsel, telah menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di kalangan mahasiswa. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa *nomophobia* bisa bervariasi dari tingkat ringan hingga berat, dengan sebagian besar mahasiswa mengalami tingkat *nomophobia* sedang hingga berat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dari 222 responden, 51.4% mengalami *nomophobia* berat, 44.6% *nomophobia* sedang, dan hanya 4% yang mengalami *nomophobia* ringan. Temuan ini menegaskan betapa luasnya variasi *nomophobia* di kalangan mahasiswa. Penelitian lainnya menemukan adanya hubungan antara berbagai faktor seperti jenis kelamin, usia, status tinggal, kepemilikan *smartphone*, dan intensitas penggunaan *smartphone* dengan tingkat *nomophobia* yang dialami. Secara khusus, penelitian ketiga mengungkap bahwa semua responden mengalami *nomophobia*, dengan perempuan lebih rentan terhadap *nomophobia* berat. Penelitian lainnya juga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara ketergantungan *smartphone* dan kecemasan (*nomophobia*). Namun, penting untuk dicatat bahwa hasil penelitian mengenai hubungan antara *nomophobia* dan interaksi sosial tidak selalu konsisten. Sebagai contoh, penelitian di Universitas Muhammadiyah Malang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *nomophobia* dan interaksi sosial tatap muka. Hal ini menandakan bahwa hasil yang berbeda mungkin timbul di konteks dan populasi yang berbeda.

Pada mahasiswa FISIP Unhas, penelitian ini sangat penting karena dapat memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat *nomophobia* di kalangan mahasiswa dan bagaimana hal ini mempengaruhi tingkat interaksi sosial mereka. Pemahaman tentang pengaruh *nomophobia* terhadap interaksi sosial sangat penting untuk merancang intervensi yang efektif. Dengan mengetahui sejauh mana *nomophobia* mempengaruhi kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan rekan-rekan mereka, universitas dapat mengambil langkah-langkah untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan meningkatkan kualitas interaksi sosial mahasiswa.

BAB II METODE PENELITIAN

A. Pendekatan, Tipe dan Strategi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan terstruktur atau sistematis. Pendekatan kuantitatif ini memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan kecenderungan, perilaku, atau opini dari suatu populasi dengan memeriksa sampel populasi secara kuantitatif (Cresswell, 2016). Pendekatan ini memberikan dasar yang kuat untuk analisis statistik dan membantu dalam menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang ciri-ciri fenomena yang terjadi serta menjelaskan hubungan dan menguji hipotesis yang diajukan. Strategi penelitian yang diterapkan adalah survei, yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari sampel yang ditentukan dari sebuah populasi (Morissan, 2014). Penelitian ini mengandalkan teknik pengumpulan data yang sistematis dan terstruktur untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang fenomena yang diteliti.)

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang bulan September 2023 hingga pada bulan Juli 2024 dan dilakukan pada tahun akademik 2023/2024 termasuk masa persiapan peneliti dan publikasi hasil penelitian.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Lokasi ini dipilih dikarenakan pada observasi awal ditemukan mahasiswa mengalami gejala *nomophobia*, sehingga lokasi ini relevan untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian yang dimaksud. Selain itu, lokasi ini menjadi lokasi keseharian peneliti sehingga peneliti memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai lokasi tersebut dengan baik.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Morissan (2014), populasi adalah kumpulan subyek, variabel, konsep, atau fenomena tertentu. Sementara itu, sampel adalah bagian dari populasi yang secara representatif mewakili keseluruhan anggota.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin angkatan 2020. Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, jumlah mahasiswa FISIP Unhas angkatan 2020 untuk jenjang strata 1 (S1) adalah 578 mahasiswa. Berikut adalah sebaran jumlah dari populasi tersebut:

Tabel 3 Distribusi jumlah populasi

| No. | Nama Program Studi | Jumlah Mahasiswa Angkatan 2020 |
|-----|-----------------------------|--------------------------------|
| 1 | Ilmu Politik | 70 |
| 2 | Ilmu Pemerintahan | 68 |
| 3 | Ilmu Hubungan Internasional | 124 |
| 4 | Ilmu Administrasi Publik | 93 |
| 5 | Ilmu Komunikasi | 105 |
| 6 | Sosiologi | 63 |
| 7 | Antropologi | 56 |
| | TOTAL | 578 |

Sumber : Dokumen akademik tahun 2023/2024 FISIP Unhas

Berdasarkan jumlah populasi tersebut, penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *proportional random sampling*. Penghitungan sampel menggunakan rumus *Slovin*, dengan margin of error sebesar 10%, sehingga diperoleh sampel sebagai berikut:

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

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e^2 : Margin error 10%

Dengan menggunakan rumus di atas sampel penelitian ini dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{578}{1 + 578(0.1)^2}$$

$$n = \frac{578}{6,78}$$

$n = 85,25$ dibulatkan menjadi 85

Berdasarkan perhitungan jumlah populasi yang mencapai 578, ukuran sampel minimal yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 85,25, yang kemudian dibulatkan menjadi 85 responden dengan margin of error sebesar 10%. Penentuan jumlah sampel mahasiswa untuk setiap program studi dilakukan secara proporsional menggunakan rumus berikut;

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan:

ni : Jumlah sampel menurut stratum

Ni : Jumlah populasi menurut stratum

N : Jumlah populasi keseluruhan

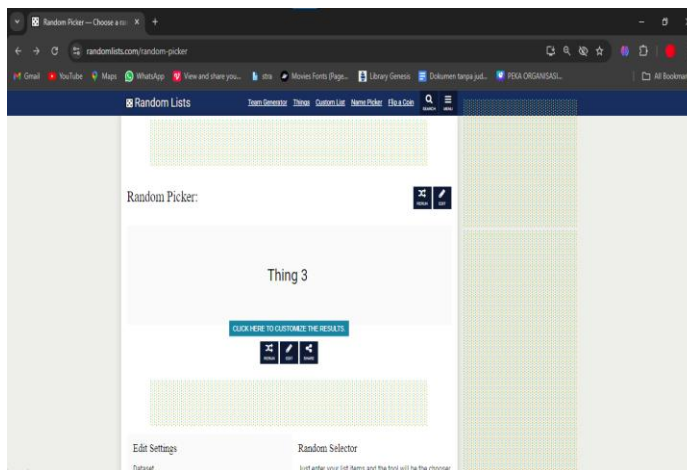
n : Jumlah sampel keseluruhan

Tabel 4 Distribusi jumlah sampel

| No. | Nama Program Studi | Jumlah Mahasiswa Angkatan 2020 | Jumlah Sampel |
|------------|-----------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 | Ilmu Politik | 72 | $\frac{70}{578} \times 85$ = 11 |
| 2 | Ilmu Pemerintahan | 68 | $\frac{68}{578} \times 85$ = 10 |
| 3 | Ilmu Hubungan Internasional | 128 | $\frac{124}{578} \times 85$ = 18 |
| 4 | Ilmu Administrasi Publik | 93 | $\frac{93}{578} \times 85$ = 14 |
| 5 | Ilmu Komunikasi | 106 | $\frac{105}{578} \times 85$ = 15 |
| 6 | Sosiologi | 64 | $\frac{63}{578} \times 85$ = 9 |
| 7 | Antropologi | 56 | $\frac{56}{578} \times 85$ = 8 |
| | TOTAL | 578 | 85 |

Sumber: Hasil perhitungan jumlah sampel

Setelah jumlah sampel ditentukan, yakni sebanyak 85. dilanjutkan dengan penentuan responden. Pada penentuan responden dalam sampel, dilakukan dengan mengacak daftar nama yang tersedia disetiap program studi yang ada menggunakan aplikasi *random picker* melalui situs *randomlists.com/random-picker*.



Gambar 5 Aplikasi Random Picker

Sumber: Randomlist.com, 2024

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, jenis dan sumber data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari buku-buku, *internet*, dan dokumen-dokumen lain yang mendukung penelitian ini.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan dan bertatap muka atau melalui daring dengan orang yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini instrumen wawancara yang digunakan adalah kuesioner.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui dokumen yang tersedia. Dalam penelitian ini data mahasiswa FISIP Unhas merupakan data yang diperoleh melalui dokumentasi data akademik dari pihak Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin.

Selanjutnya, sumber data yang digunakan dalam penelitian kali ini menggunakan;

1. Data primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak tertentu. data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian.

2. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan data-data atau dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian. Data atau dokumen tersebut dapat berupa hasil penelitian, foto-foto atau gambar dan sebagainya. Data tersebut dapat menjadi sumber data pokok, dapat pula hanya menjadi data pendukung dalam mengeksplorasi masalah penelitian.

E. Pengujian Keabsahan Data

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian yang digunakan dapat mengukur variabel yang diteliti dengan tepat dan relevan. Dengan melakukan uji validitas, peneliti memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan dalam penelitian. Hasil uji validitas memberikan informasi mengenai kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian serta kemampuannya untuk menghasilkan data yang diperlukan. Melalui uji validitas, penelitian dapat memastikan bahwa instrumen yang digunakan akurat dan sesuai untuk pengumpulan data yang diperlukan (Morissan, 2014).

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *correlation Pearson product-moment* melalui *software spss 26 for Windows*. Instrumen dianggap valid jika memenuhi syarat-syarat berikut:

1. Instrumen dikatakan valid, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 dan diperoleh *rtabel* sebesar 0,213
2. *thitung* > *ttabel* artinya valid,
3. apabila *thitung* < *ttabel* artinya tidak valid

Dalam penelitian ini, peneliti menguji validitas data dengan mengkorelasikan skor setiap item dari instrumen penelitian dengan skor total. Berikut adalah hasil perhitungan uji validitas untuk item pernyataan pada variabel X (*nomophobia*) dan variabel Y (interaksi sosial mahasiswa);

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Instrumen *Nomophobia*

| No. | T hitung | T Tabel (N=85) | Keterangan |
|-----|----------|----------------|------------|
| 1. | 0,420** | 0,213 | Valid |
| 2. | 0,546** | 0,213 | Valid |
| 3. | 0,518** | 0,213 | Valid |
| 4. | 0,657** | 0,213 | Valid |
| 5. | 0,635** | 0,213 | Valid |
| 6. | 0,670** | 0,213 | Valid |
| 7. | 0,680** | 0,213 | Valid |
| 8. | 0,531** | 0,213 | Valid |
| 9. | 0,695** | 0,213 | Valid |
| 10. | 0,515** | 0,213 | Valid |
| 11. | 0,503** | 0,213 | Valid |
| 12. | 0,653** | 0,213 | Valid |
| 13. | 0,672** | 0,213 | Valid |
| 14. | 0,608** | 0,213 | Valid |
| 15. | 0,613** | 0,213 | Valid |
| 16. | 0,684** | 0,213 | Valid |
| 17. | 0,597** | 0,213 | Valid |
| 18. | 0,704** | 0,213 | Valid |
| 19. | 0,735** | 0,213 | Valid |
| 20. | 0,602** | 0,213 | Valid |
| 21. | 0,217* | 0,213 | Valid |

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 26

Selanjutnya, perhitungan variabel Y (Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Hasanuddin, sebagai berikut

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Interaksi Sosial Mahasiswa

| No. | T hitung | T Tabel (N=85) | Keterangan |
|-----|----------|----------------|------------|
| 22. | 0,482** | 0,213 | Valid |
| 23. | 0,534** | 0,213 | Valid |
| 24. | 0,471** | 0,213 | Valid |
| 25. | 0,613** | 0,213 | Valid |
| 26. | 0,285** | 0,213 | Valid |
| 27. | 0,262* | 0,213 | Valid |
| 28. | 0,369** | 0,213 | Valid |
| 29. | 0,472** | 0,213 | Valid |
| 30. | 0,483** | 0,213 | Valid |
| 31. | 0,608** | 0,213 | Valid |
| 32. | 0,491** | 0,213 | Valid |
| 33. | 0,635** | 0,213 | Valid |
| 34. | 0,646** | 0,213 | Valid |
| 35. | 0,502** | 0,213 | Valid |
| 36. | 0,662** | 0,213 | Valid |
| 37. | 0,634** | 0,213 | Valid |
| 38. | 0,657** | 0,213 | Valid |
| 39. | 0,660** | 0,213 | Valid |
| 40. | 0,590** | 0,213 | Valid |
| 41. | 0,607** | 0,213 | Valid |
| 42. | 0,655** | 0,213 | Valid |
| 43. | 0,614** | 0,213 | Valid |
| 44. | 0,545** | 0,213 | Valid |

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 26

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil ketika digunakan berulang kali untuk mengukur fenomena sosial yang sama dengan alat ukur yang sama (Morissan, 2014). Salah satu metode yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah *Cronbach's Alpha*, yang juga akan diterapkan dalam penelitian ini. Instrumen penelitian dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang memadai jika nilai koefisien alpha pada kuesioner variabel yang diuji

melebihi 0,213. Instrumen dikatakan reliabel jika memenuhi syarat-syarat berikut:

1. Jika t hitung $>$ t tabel, artinya *reliable*
2. Jika t hitung $<$ t tabel, artinya tidak *reliable*

Pada pengujian instrumen dalam penelitian ini meliputi variabel X (*Nomophobia*) dan variabel Y (Interaksi Sosial Mahasiswa) menggunakan *software spss 26* menghasilkan data sebagai berikut;

- a. Reliabilitas variabel X (*Nomophobia*) diukur menggunakan formula *Cronbach's Alpha*, yang menghasilkan koefisien sebesar 0,908. Karena nilai koefisien alpha tersebut (0,908) lebih besar dari nilai batas minimum (0,213), hal ini menunjukkan bahwa instrumen untuk variabel X dapat dianggap konsisten dan reliabel.

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Nomophobia*

| <i>Cronbach's Alpha</i> | Jumlah Item | Keterangan |
|-------------------------|-------------|-----------------|
| 0.908 | 21 | <i>Reliabel</i> |

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 26

- b. Reliabilitas variabel Y (Interaksi Sosial Mahasiswa) diukur menggunakan formula *Cronbach's Alpha*, yang menghasilkan koefisien sebesar 0,895. Karena nilai koefisien *alpha* tersebut (0,895) lebih besar dari nilai batas minimum (0,213), ini menunjukkan bahwa instrumen untuk variabel Y dapat dianggap konsisten dan reliabel.

Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Interaksi Sosial Mahasiswa

| <i>Cronbach's Alpha</i> | Jumlah Item | Keterangan |
|-------------------------|-------------|-----------------|
| 0.895 | 23 | <i>Reliabel</i> |

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 26

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahap sistematis dalam menyusun dan merangkum data yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi. Proses ini melibatkan pengorganisasian data ke dalam kategori, pemecahan data menjadi unit-unit terpisah, sintesis informasi, pengelompokan pola, seleksi informasi yang relevan dan bernilai untuk dipelajari, serta penyusunan kesimpulan yang dapat dipahami dengan jelas oleh peneliti maupun orang lain (Sugiyono, 2013).

1. Pengkodean data

Pengkodean data adalah penamaan setiap item yang diuji dalam penelitian ini yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengelola dan menganalisis data menggunakan *software SPSS 26 for windows*

2. Uji normalitas

Pada penelitian kuantitatif bivariat (dua variabel), untuk pengujian normalitas peneliti melakukan pengumpulan data terlebih dahulu lalu diolah menggunakan *software spss 26 for windows*. Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok atau variabel. Hasil uji normalitas dapat membantu peneliti untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas ini juga berfungsi sebagai uji persyaratan analisis statistik meliputi analisis regresi yang juga digunakan peneliti dalam penelitian ini

Adapun pengujian normalitas ini menggunakan uji normalitas *kolmogorov-smirov* yang dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut;

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian dapat dikatakan terdistribusi normal
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian tidak dapat dikatakan terdistribusi normal

3. Uji linearitas

Uji linearitas dilakukan setelah data terkumpul dan diolah menggunakan *software spss 26 for Windows*. Dengan memahami dasar pengambilan keputusan, hasil dari uji linearitas dapat diketahui. Uji linearitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel *nomophobia* dan interaksi mahasiswa bersifat *linear* atau tidak. Jika kedua variabel dinyatakan *linear*, maka uji pengaruh dapat dilakukan. Namun, jika hasil uji menunjukkan hubungan yang tidak *linear*, uji pengaruh tidak dapat dilanjutkan. Dasar pengambilan keputusan dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan/probabilitas > 0.05 atau $F_{hitung} < 1,69$ (F_{tabel}), maka ada hubungan linear antara variabel yang diuji
2. Jika nilai signifikan/probabilitas < 0.05 atau $F_{hitung} < 1,69$ (F_{tabel}), maka tidak ada hubungan linear antara variabel yang diuji

4. Regresi linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menilai sejauh mana variabel independen (X) mempengaruhi variabel dependen (Y). Uji regresi linear didasarkan pada hubungan sebab-akibat antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Data yang dianalisis umumnya berupa data interval atau rasio. Persamaan regresi linear sederhana dirumuskan sebagai $Y = a + bX$ (Sugiyono, 2013).

Adapun syarat yang harus terpenuhi saat menggunakan regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

1. Jumlah sampel yang digunakan harus sama
2. Jumlah variabel bebas (X) adalah 1
3. Nilai residual atau data harus terdistribusi normal
4. Terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y)

5. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS 26 for Windows* dengan menyesuaikan dasar pengambilan keputusan. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak (Sugiyono, 2013). Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh tingkat *nomophobia* (X) terhadap tingkat interaksi sosial mahasiswa (Y)

H_a = Ada pengaruh tingkat *nomophobia* (X) terhadap tingkat interaksi sosial mahasiswa (Y)

Selanjutnya, uji hipotesis dihitung menggunakan perbandingan nilai T_{hitung} dengan T_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

6. Analisis koefisiensi determinasi

Analisis koefisien determinasi dilakukan setelah uji regresi linear sederhana dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS 26 for Windows*. Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa besar kontribusi atau pengaruh yang diberikan oleh variabel penyebab (X) terhadap variabel akibat (Y) (Sugiyono, 2013).