

**INTENSITAS PENGGUNAAN *HANDPHONE* DALAM KEGIATAN  
KESEHARIAN DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA  
DHARMA KLATEN TAHUN 2019**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Melengkapi Sebagai Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh :

**YUNI PAMUNGKAS**

**NIM 1512205786**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Telah Diterima dan Disetujui oleh Pembimbing Skripsi  
Untuk Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Dharma Klaten

**JUDUL** : **INTENSITAS PENGGUNAAN *HANDPHONE* DALAM  
KEGIATAN KESEHARIAN DI KALANGAN  
MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA DHARMA  
KLATEN TAHUN 2019**

**OLEH** : **YUNI PAMUNGKAS**

**NIM** : **1512205786**

Drs. H. Sri Wiyata, M. Si.

Pembimbing I



Drs. Abdul Ghofir, M. Pd.

Pembimbing II



## PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Dharma Klaten

Hari : Kamis  
Tanggal : 27 Juni 2019  
Waktu : 08.30 WIB - Selesai  
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Dewan Penguji Skripsi

Ketua,



Dr. H. R. Warsito, M. Pd.  
NIK. 690 890 113

Sekretaris,



Sudiyo Widodo, S. Pd., M.H  
NIK. 690 113 332

Penguji I,



Drs. H. Sri Wiyata, M. Si.  
NIK. 690 886 105

Penguji II,



Drs. Abdul Ghofir, M. Pd.  
NIP. 19570727 198703 1 002

Disahkan Oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. H. R. Warsito, M. P.d.  
NIK. 690 890 113



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

1. Nama : Yuni Pamungkas
2. NIM : 1512205786
3. Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
4. Jurusan : PIPS
5. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma Klaten

Dengan ini berdasarkan kesadaran penuh, menyatakan bahwa naskah skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya dan/ atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebarakan dalam daftar pustaka.

Saya bersedia untuk mempertanggungjawabkan ini yang ada dalam skripsi ini secara akademik maupun yuridik serta bersedia untuk menanggung segala resiko apapun di kemudian hari, apabila terjadi pelanggaran terhadap pernyataan ini.

Klaten, 27 Juni 2019

Yang menyatakan,



(Yuni Pamungkas)

## **MOTTO**

*Genggamlah Dunia Sebelum Dunia Menggengammu.*

*Jadilah Orang Bijak yang Dapat Mengambil Keputusan yang Baik.*

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ayah tercinta (Sriyono) dan Ibu (Almh. Legiyem) tecinta, yang mencurahkan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tidak pernah putus untuk anaknya.
2. Buat kakak-kakakku tercinta (Tutik Rahayu, Hendri Apriliyanto, Dedik Cahyono) yang selalu memberikan motivasi.
3. Sahabat seperjuangan (Rika Setyani, Priyani Rahmawati, Marfu'ah, Fika Muliawati Pradita) yang telah berbagi pengalaman.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah Sang Pemilik Alam Semesta, oleh karena kasih karunia-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga penyusunan skripsi yang berjudul *“Intensitas Penggunaan Handphone dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019”*

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak bantuan yang telah diberikan dari berbagai pihak, baik berupa material, maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Purwo Haryono, M. Hum., Wakil Rektor I Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan surat izin penelitian.
2. Bapak Dr. H. R. Warsito, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberi persetujuan proposal penelitian.
3. Bapak Sudiyo Widodo, S. Pd., M. H., Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang selalu memberikan motivasi.
4. Bapak Drs. H. Sri Wiyata, M. Si., Pembimbing I yang senantiasa memberika bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Drs. Abdul Ghofir, M. Pd., Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi untuk menjadi yang terbaik.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Klaten, 27 Juni 2019

Penulis

Yuni Pamungkas  
NIM. 1512205786



## DAFTAR ISI

|                                | <b>Halaman</b> |
|--------------------------------|----------------|
| HALAMAN JUDUL.....             | i              |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN .....   | ii             |
| HALAMAN PENGESAHAN.....        | iii            |
| PERNYATAAN.....                | iv             |
| HALAMAN MOTTO .....            | v              |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....       | vi             |
| KATA PENGANTAR .....           | vii            |
| DAFTAR ISI.....                | ix             |
| DAFTAR TABEL.....              | xi             |
| DAFTAR LAMPIRAN .....          | xiii           |
| ABSTRAKSI.....                 | xiv            |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>  | <b>1</b>       |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1              |
| B. Alasan Pemilihan Judul..... | 11             |
| C. Pengesahan Judul .....      | 12             |
| D. Pembatasan Masalah .....    | 14             |
| E. Rumusan Masalah .....       | 15             |
| F. Tujuan Penelitian .....     | 15             |
| G. Manfaat Penelitian .....    | 16             |
| H. Sistematika Penulisan.....  | 16             |

|  |            |
|--|------------|
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>   | <b>18</b>  |
| A. Kajian Umum tentang Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i> .....                          | 18         |
| B. Faktor – factor yang Mendorong Penggunaan <i>Handphone</i><br>di Kalangan Mahasiswa ..... | 22         |
| C. Penjelasan tentang Penggunaan <i>Handphone</i> untuk Interaksi Sosial.....                | 24         |
| D. Penggunaan <i>Handphone</i> untuk Peningkatan Prestasi Belajar.....                       | 41         |
| E. Penggunaan <i>Handphone</i> untuk Hiburan .....   | 45         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>   | <b>49</b>  |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian .....   | 49         |
| B. Bentuk dan Strategi Penelitian .....  | 49         |
| C. Populasi dan Sempel .....   | 52         |
| D. Metode dan Pengumpulan Data .....   | 56         |
| E. Teknik Analisa Data.....  | 87         |
| <b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA .....</b>   | <b>89</b>  |
| A. Persiapan Penelitian .....  | 89         |
| B. Penyajian data .....  | 89         |
| C. Analisis Data .....   | 94         |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>  | <b>105</b> |
| A. Kesimpulan .....  | 105        |
| B. Saran.....  | 106        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>108</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>   |            |

## DAFTAR TABEL

|            |   |    |
|------------|---|----|
| Tabel I    | Tabel Interpretasi Nilai $r^{*}$ ) .....  | 62 |
| Tabel II   | Tabel Skor Uji Coba Angket Interaksi Sosial .....   | 64 |
| Tabel III  | Tabel Skor Uji Coba Angket Peningkatan Prestasi Belajar .....   | 65 |
| Tabel IV   | Tabel Skor Uji Coba Angket Hiburan.....   | 66 |
| Tabel V    | Tabel Kerja Uji Validitas Angket Interaksi Sosial Nomor 1 .....   | 67 |
| Tabel VI   | Tabel Kerja Uji Validitas Angket Peningkatan<br>Prestasi Belajar Nomor 1.....                               | 68 |
| Tabel VII  | Tabel Kerja Uji Validitas Angket Hiburan Nomor 1 .....  | 69 |
| Tabel VIII | Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Item Angket<br>Interaksi sosial.....                                 | 71 |
| Tabel IX   | Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Item Angket<br>Peningkatan Prestasi Belajar .....                    | 72 |
| Tabel X    | Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Item Angket Hiburan.....   | 73 |
| Tabel XI   | Tabel Reliabilitas Angket Interaksi Sosial .....  | 76 |
| Tabel XII  | Tabel Reliabilitas Angket Peningkatan Prestasi Belajar .....  | 77 |
| Tabel XIII | Tabel Reliabilitas Angket Hiburan.....  | 78 |
| Tabel XIV  | Tabel Kerja Uji Reliabilitas Interaksi Sosial.....  | 79 |
| Tabel XV   | Tabel Kerja Uji Reliabilitas Peningkatan Prestasi Belajar .....   | 80 |
| Tabel XVI  | Tabel Kerja Uji Reliabilitas Hiburan .....  | 81 |
| Tabel XVII | Tabel Daftar Nama Populasi Sampel Mahasiswa<br>Universitas Widya Dharma Klaten Tahun Ajaran 2018/2019 ..... | 90 |

|             |  |     |
|-------------|--|-----|
| Tabel XVIII | Tabel Hasil Perhitungan Angket tentang Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i> dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019 (Interaksi Sosial) .....            | 94  |
| Tabel XIX   | Tabel Hasil Perhitungan Angket tentang Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i> dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019 (Peningkatan Prestasi belajar)..... | 97  |
| Tabel XX    | Tabel Hasil Perhitungan Angket tentang Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i> dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019 (Hiburan).....                      | 100 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1      Angket Penelitian**

## ABSTRAK

**Yuni Pamungkas. NIM 1512205786.** Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Pendidikan. Universitas Widya Dharma Klaten, judul Skripsi “*Intensitas Penggunaan Handphone dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klatrn Tahun 2019*”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Seberapa besarkah intensitas penggunaan *Handphone* dalam kegiatan keseharian untuk (interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar, dan hiburan) di kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui berapa besar intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019
2. Untuk mengetahui respon/ tanggapan mahasiswa di Universitas Widya Dharma Klaten mengenai intensitas penggunaan *handphone*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten pada tahun ajaran 2018/2019 jumlah keseluruhan Mahasiswa aktif adalah 2.167 mahasiswa regular dan mahasiswa non regular. Sampel yang akan diteliti berjumlah 144 sampel dari 18 program studi yang ada dikampus Universitas Widya Dharma Klaten. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Nonprobability sampling* dengan cara *purposive sampling* metode dalam pengumpulan data menggunakan metode Angket atau Kuesioner denga angket tertutup dengan *Check List* serta pengukuran validitasi instrument menggunakan validasi logis dengan validasi kontruk.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Intensitas Penggunaan *Handphone* dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019 peningkatan prestasi belajar mendapat presentase tertinggi yaitu baik dengan persentase 72,04, disusul penggunaan *handphone* untuk interaksi sosial. Hal ini didukung dengan perolehan persentase 67, 8% dari responden yang menyatakan baik. Dalam intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian untuk hiburan di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019 dapat dikategorikan baik. Hal ini didukung dengan perolehan persentase 58, 99% dari responden yang menyatakan cukup baik. Artinya mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten bijak dalam memaksimalkan penggunaan *handphone*, yaitu antara penggunaan *handphone* untuk interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar dan untuk hiburan.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan masyarakat. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa lepas dari teknologi, penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis, hal ini adalah dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang ada saat ini dan yang berkembang adalah bidang komunikasi.

Hassan (1999) mengemukakan teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antara manusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*).

Sebagai makhluk sosial setiap orang atau individu tidak bisa menghindar dari tindakan komunikasi menyampaikan dan menerima pesan dari dan ke orang lain. Tindakan komunikasi terus menerus terjadi selama proses kehidupan. Komunikasi menjadi penting karena, fungsi yang bisa dirasakan oleh pengguna komunikasi tersebut. Melalui proses komunikasi seseorang menyampaikan apa yang ada dalam benak pikirannya dan perasaan hati

nuraninya kepada orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi seseorang dapat membuat dirinya tidak merasa terasing atau terisolasi dari lingkungan sekitarnya.

Ada perbedaan antara komunikasi zaman dahulu dan zaman sekarang. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat ini, pepatah yang mengatakan bahwa “Dunia tak selebar daun kelor” sepiantasnya berubah menjadi “Dunia seakan selebar daun kelor”. Hal ini disebabkan karena semakin cepatnya akses informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kita bisa mengetahui peristiwa yang sedang terjadi di daerah lain atau bahkan di negara lain, misalnya kita bisa mengetahui keadaan di Luar Negeri walaupun kita berada di Indonesia.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi sangat penting. Kemajuan komunikasi menggunakan sarana teknologi seperti *handphone*, televisi, laptop bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat yang hidup di perkotaan namun dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman, tetapi selain itu mempunyai dampak yang negatif dari perkembangan teknologi tersebut. Bahwa masyarakat akan digiring oleh teknologi yang akan mengakibatkan pengaturan manusia akan diatur dengan media. Selain itu, dengan adanya perkembangan



teknologi komunikasi maka pengelolaan akan tersentral pada uang. Uang akan semakin dominan dalam melakukan komunikasi.

Salah satu teknologi komunikasi yang sering digunakan adalah *handphone*. *Handphone* pada saat ini disukai oleh masyarakat, sebab *handphone* saat ini sangatlah berbeda jauh dengan *handphone* pada awal diproduksi, yang hanya dapat digunakan untuk telepon dan mengirim pesan (SMS) serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan *handphone* pada saat ini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang menarik, dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu juga *handphone* saat ini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi didalamnya.

Dampak negatif dari penggunaan *handphone* yaitu menonjol pada aspek psikologis dan sosial. Banyaknya peredaran gambar-gambar maupun video-video porno sekarang ini sudah dianggap hal biasa dalam lalu lintas data komunikasi melalui *handphone*. Selain itu adanya media *chatting* yang begitu banyak semakin mempermudah pemberitaan informasi baik itu berita benar maupun berita bohong (*hoak*). Yang menjadi masalah jika memberikan kesan rasisme dan unsur-unsur SARA didalamnya dapat mengancam serta merusak kehidupan interaksi masyarakat atau kelompok tertentu. Karena sangat mudahnya menyampaikan informasi kepada orang lain, dan tidak semua orang itu baik, dan ada yang tidak baik maka akan memuat berita-berita bohong atau sering disebut *hoak*.

Dalam keberlangsungan penggunaan *handphone* akan berfungsi dengan baik apabila ada pulsa (uang) di dalamnya, agar tetap bisa untuk mengakses informasi. Maka pembelian pulsa dikelola dengan komersial, misalnya; orang kaya membeli pulsa Rp.100.000 dengan membayar Rp.102.000 sedangkan untuk orang ekonomi menengah kebawah untuk membeli pulsa 100.000 langsung tidak mampu, maka mereka hanya mampu membeli Rp.5000 dengan membayar Rp.7000 ataupun Rp.10.000 membayar Rp.12.000. Itu artinya masyarakat ekonomi bawah secara tidak langsung harus mengeluarkan uang lebih banyak dibandingkan masyarakat ekonomi atas untuk membeli pulsa agar *handphonenya* tetap bisa digunakan.

Penemu sistem telepon genggam atau sering disebut *handphone* yang pertama adalah Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973 dengan model pertama adalah DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel. Cooper dan timnya berhasil membuat *handphone* yang pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram. Untuk memproduksinya membutuhkan biaya setara dengan US\$ 1 juta. Di tahun 1983, telepon genggam portabel atau yang sering disebut *handphone* berharga US\$ 4 ribu (Rp 36 juta). ([https://mazipanneh.wordpress.com/sejarah-dan-perkembangan-handphone-dari-masa-ke-masa/Irfan\\_Maulana](https://mazipanneh.wordpress.com/sejarah-dan-perkembangan-handphone-dari-masa-ke-masa/Irfan_Maulana), diunduh pada tanggal 23 Januari 2019)

*Handphone* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai data, penyimpanan dokumentasi, sarana musik dan *games* yang saat ini sangat bervariasi, mulai dari *games* bertemakan petualangan sampai pelajaran. Penyajian beraneka ragam aplikasi tak heran jika membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk memegang *handphone* mereka, sehingga penggunaan *handphone* saat ini sangat berlebihan.

Hal tersebut menjadikan Indonesia menjadi dasar penjualan *handphone* terbesar di Asia Tenggara dengan pertumbuhan pasar sebesar 68% di tahun 2014. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2014 di Jawa Timur pengguna *handphone* jenis kelamin perempuan lebih besar dari pada laki-laki, dengan presentase laki-laki 49% sedangkan perempuan 51%. *Handphone* telah dimiliki oleh semua kalangan, baik yang benar-benar membutuhkannya maupun yang kurang membutuhkannya. Salah satu kalangan yang menggunakan *handphone* adalah remaja dan mahasiswa.

Simanjuntak (2004) dalam tulisannya mengenai aspek sosial *handphone* (telepon selular) menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan *handphone*. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan *handphone* tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima, adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan masyarakat.

Terdapat banyak fenomena ini dimana tidak jarang remaja lebih memilih memainkan atau menggunakan *handphonenya*, meskipun ia berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kelompok remaja di era abad ke 21 seringkali lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *handphone* dari pada kegiatan sehari-hari, misalnya menonton televisi, tidur atau bermain dengan teman groupnya. Selain itu perkembangan teknologi ini, membuat sebagian besar mudah mengubah pola hidup modern, misalya; anak yang membantu orang tuanya disawah mulai menurun atau malas dengan berbagai alasan padahal hanya bermain *handphone*, menuntut semua kebutuhan dapat terpenuhi tanpa kerja keras, menuntut membeli *handphone* android walaupun ekonomi orang tua pas-pasan.

Di kalangan remaja tanpa harus dibatasi kelas sosialnya, nyaris semua dari mereka, telah memiliki *handphone* dan terbiasa untuk menjalin komunikasi lintas wilayah bahkan lintas benua melalui internet. Kehadiran *handphone* telah melahirkan semacam “Deteritorialisasi sosial”.

Artinya bahwa interaksi sosial tidak dilakukan didalam sebuah ruang territorial yang nyata, tetapi didalam sebuah halusinasi territorial: seseorang bisa saja merasa sangat intim dengan orang lain di dunia maya yang ada dibelahan dunia lain, tanpa pernah sekalipun bertemu, ketimbang saudara kandung atau tetangganya (Piliang, 2004).

Penggunaan *handphone* saat ini, tidak hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya pola interaksi sosial yang sama sekali sangat berbeda dengan interaksi tatap muka (Brotosiswoyo, 2002). *Handphone* disamping dapat merubah makna dari “kesendirian”, kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *handphone* yang canggih kita dapat mendengar musik, bermain games, internetan, foto-foto, menonton video, dan lain-lain, meskipun kita berada dalam satu ruangan sendiri. Artinya bahwa penggunaan *handphone* selain untuk berinteraksi juga bisa digunakan untuk hiburan yang bisa melepaskan kepenatan pada diri seseorang.

Banyak manfaat yang telah ditawarkan dari suatu *handphone*, tetapi terdapat pula banyak dampak negatif. Bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Dengan munculnya penggunaan *handphone*, mempengaruhi proses transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurut kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka (Buyatna dan Putra, 2014).

*Handphone* (telepon genggam atau telepon selular) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama *handphone* 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 (Gouzali Saydam, 2005).

*Handphone* sangat bermanfaat atau sangat mempermudah Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten untuk berkomunikasi. Hampir semua mahasiswa mengenal dan menggunakan *handphone*. *Handphone* diciptakan sebagai media komunikasi cepat, mudah dan praktis. Kehadiran *handphone* telah merubah sistem komunikasi mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten yang dulunya kebanyakan dilakukan secara tatap muka, namun pada saat ini sistem komunikasi mahasiswa mulai berpindah dari sistem komunikasi lama (tatap muka) ataupun menggunakan komunikasi telepon kabel, yang pada masanya telepon kabel digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh yang kemudian menjadi sistem komunikasi baru yaitu melalui *handphone*. Dulu telepon kabel digunakan sebagai komunikasi jarak jauh dua arah dengan suara yang hanya sebatas menelpon dan menerima telepon tetapi dengan kehadiran *handphone* komunikasi menggunakan telepon kabel mulai tergeser oleh *handphone* yang memiliki berbagai fasilitas di dalamnya.

Keberadaan *handphone* saat ini dianggap sebagai barang kebutuhan yang sangat diperlukan bagi setiap mahasiswa, sehingga setiap mahasiswa harus memiliki alat komunikasi *handphone* sebagai alat penunjang kebutuhan informasi dan memudahkan mahasiswa dalam aktifitas sehari-hari. Perkembangan *handphone* semakin hari semakin meningkat, mulai dari fasilitas yang disediakan sampai bentuknya yang besar hingga kecil.

Fasilitas-fasilitas yang ada dalam *handphone*, tidak hanya sebatas mengirim pesan atau telepon saja, tetapi juga bisa digunakan untuk menonton, foto, video, *BBM*, *Facebook*, *Line*, *WhatsAap*, *Instagram*, *Youtube*, dan masih banyak lagi. Dengan banyaknya fasilitas-fasilitas ini mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten menjadi ketergantungan dalam menggunakan *handphone* dan mengubah pola pikir mahasiswa. Mahasiswa menjadi malas untuk melakukan interaksi secara langsung, mereka lebih suka berinteraksi melalui fitur sosial media yang ada dalam *handphone*.

Selain mempermudah komunikasi kemajuan teknologi saat ini telah mempermudah pemahaman ilmu pengetahuan. *Handphone* bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar, *handphone* dapat terhubung dengan layanan internet yang akan membantu mahasiswa menemukan informasi yang dapat menambah pengetahuan pada setiap mahasiswa. Dengan adanya *handphone* sebagai media pembelajaran, maka proses pembelajaran menjadi lebih mudah dengan menggunakan layanan online. Layanan online dalam pendidikan pada dasarnya adalah memberikan pelayanan bagi pengguna (mahasiswa/ siswa) dengan menggunakan internet sebagai media.

Dengan adanya pengaruh negatif *handphone* mahasiswa menjadi orang-orang yang malas belajar karena adanya *handphone* memudahkan mahasiswa mengakses internet sehingga mahasiswa melakukan plagiat. Selain itu pengaruh negatif *handphone* adalah mengakibatkan kecurangan pada saat ujian. Mahasiswa yang membawa *handphone* pada saat ujian dapat melakukan kecurangan seperti mencontek. Perilaku mahasiswa yang seperti ini sudah menggambarkan bahwa mahasiswa sudah terkena pengaruh negatif adanya *handphone*. Mahasiswa menjadi ketergantungan dengan *handphone* yang membuat mahasiswa malas untuk belajar. Akibatnya prestasi mahasiswa

menjadi menurun. ([https://www.hipwee.com/opini/pengaruh-handphone-di-kalangan-mahasiswa/Firli\\_Fi\\_Finikma](https://www.hipwee.com/opini/pengaruh-handphone-di-kalangan-mahasiswa/Firli_Fi_Finikma), diunduh tanggal 21 Februari 2019).

Dengan adanya *handphone* yang dimiliki, pelajar atau mahasiswa dapat menjadikannya sebagai sarana *refresing* sekaligus hiburan ketika mereka lelah dan jenuh setelah menyelesaikan tugas-tugas mereka. Seperti mendengarkan musik, bermain *games*, nonton video *YouTube*, berfoto (*selfi*), mendengarkan Radio, dan *live streaming*.

Anak jaman sekarang sudah mempunyai *handphone* dan tiada hari tanpa memegang *handphone* terasa tidak enak karena *handphone* dapat dipergunakan sebagai alat komunikasi, dan sebagai alat yang dapat menyimpan file-file yang sangat berharga. Anak-anak jaman sekarang terkhusus remaja dan mahasiswa, lebih mementingkan *handphone* dari pada yang ada disekitarnya. Fakta negatif yang terjadi adalah banyak remaja yang mempunyai *handphone* waktu luangnya banyak tersita untuk *chatting* atau saling menelpon, ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung kebanyakan dari mereka memilih sibuk dengan *handphone* mereka. Jika penggunaan *handphone* untuk mengakses informasi ataupun pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar tentunya akan membawa dampak yang positif bagi mahasiswa dan pelajar. Namun jika penggunaan *handphone* secara berlebihan hanya untuk bermain-main atau sebatas hiburan maka akan membawa dampak yang negatif bagi penggunanya jika tidak bisa dengan bijak mengoprasikannya.

Dikalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten *handphone* tidak lagi dipandang sebagai alat komunikasi semata melainkan *handphone* di jadikan sebagai gaya hidup modern. Hal ini disebabkan karena produsen

*handphone* terus-menerus melakukan inovasi dan memasarkan produk terbarunya dengan fitur-fitur dan brand yang lebih canggih, membuat mahasiswa merasa tertinggal jika tidak membeli dan memiliki *handphone* keluaran terbaru tersebut.

Keperluan mahasiswa menggunakan fasilitas internet di *handphone* sering kali untuk membuka media sosial, seperti *Line*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *browsing* internet, bermain *games*, mendengarkan musik, berfoto (*selfi*) dan masih banyak lagi. Sebagian besar mahasiswa menggunakan *Instagram* lebih dari 3 jam per hari. Selain membuka aplikasi *Instagram* mahasiswa juga sering menggunakan *handphone* untuk *chat* pribadi ataupun *chatting* grup di *WhatsApp*. Bahkan yang menjadi dampak negatif bagi mahasiswa dalam menggunakan *handphone* adalah mereka sering mengoprasikan *handphonenya* saat jam kuliah berlangsung. Misalnya *chatting* dengan teman saat dosen sedang menerangkan, *live steaming* di sosial media, tidak jarang ada mahasiswa yang mengantuk saat kuliah akhirnya bermain game, dan masih banyak lagi. Dampak negatif seperti diatas menjadikan mahasiswa sering tidak fokus di dalam kelas saat perkuliahan sedang berlangsung.

Interaksi yang dilakukan di *whatsapp* lebih sering terjadi, misalnya ketika menanyakan hari ini ada jam kuliah tidak, dan interaksi lainnya walaupun hanya sekedar menanyakan posisi dimana. Selain itu *handphone* juga bisa digunakan mahasiswa sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan prestasi belajar bagi setiap mahasiswa serta sebagai sarana untuk bisa mengakses



informasi dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, dengan mengakses DIGILIB (*Digital Library*) atau perpustakaan digital untuk mencari referensi sumber buku-buku bacaan terbaru dan *terupdate* dengan biaya relatif lebih murah. Mahasiswa juga memanfaatkan sarana yang ada di *handphone* untuk keperluan hiburan guna mengurangi kejenuhan, hiburan yang diaksespun bermacam-macam seperti *YouTube*, *games online*, *music*, berfoto dan masih banyak lagi. Sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, sebagian besar mahasiswa menggunakan *handphone* untuk berinteraksi dengan media sosial, mengakses informasi guna menambah pengetahuan serta media hiburan masa kini. Fenomena tersebut yang dijadikan setting penelitian yang berjudul ***“Intensitas Penggunaan Handphone dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019”***.

## **B. Alasan Pemilihan Judul**

Judul penelitian merupakan ungkapan sebuah naskah yang harus mempunyai makna dan alasan ilmiah yang dapat dikaji secara nalar sehingga judul tersebut bukan merupakan judul yang tanpa makna. Alasan pemilihan judul penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Alasan Objektif
  - a. *Handphone* dan mahasiswa merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan di era digital ini, mengingat memiliki *handphone* bukan suatu kemewahan lagi namun menjadi kebutuhan dan gaya hidup bagi setiap mahasiswa.

- b. *Handphone* sebagai alat komunikasi mahasiswa yang mempermudah melakukan komunikasi antar mahasiswa lainnya serta proses interaksi di dalamnya.
  - c. Sejauh mana penggunaan *handphone* saat ini bagi setiap mahasiswa yang memberi dampak pada peningkatan prestasi belajar atau hanya sebagai hiburan yang mudah didapat lewat media *handphone*.
2. Alasan Subyektif
- a. Judul skripsi yang ada sesuai dengan jurusan dan program studi penulis.
  - b. Judul skripsi erat hubungannya dengan mata kuliah yang sudah ditempuh penulis yaitu mata kuliah Pengantar Ilmu Sosial. Dimana interaksi sosial saat ini berkembang ke pola interaksi sosial baru yaitu interaksi dengan *handphone*.
  - c. Penulis saat ini menempuh pendidikan di lokasi penelitian di Universitas Widya Dharma Klaten sehingga mempermudah penulis dalam mengumpulkan data-data penelitian yang akan diperlukan.
  - d. Penulis ingin mengetahui bagaimana intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

### **C. Penegasan Judul**

Suatu istilah atau kata-kata kadang dapat menimbulkan pengertian atau penafsiran yang berbeda, bahkan sampai menimbulkan kesalahpahaman. Hal ini

disebabkan karena adanya berbagai persepsi yang berbeda-beda dari masing-masing individu yang menafsirkan.

Untuk menghindari hal tersebut, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman, maka penulis menegaskan pengertian istilah-istilah yang terdapat pada judul skripsi sebagai berikut:

### 1. Intensitas

Menurut Kartono (1987) memberikan pengertian bahwa intensitas merupakan besar dan kekuatan suatu tingkah laku, jumlah energi yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indra, ukuran fisik dari energi atau data indra. Berkaitan dengan penelitian ini perilaku spesifik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *handphone*.

### 2. *Handphone*

Secara umum *Handphone* merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirim pesan berupa suara (<https://pengertiandefinisi.com>,; Adzikra Ibrahim. Kamis, 19 April 2018). *Handphone* atau yang disebut telepon genggam dan yang sering dikenal dengan nama ponsel adalah sebuah alat yang digunakan untuk telekomunikasi radio dua arah melalui jaringan sosial dari BTS yang dikenal sebagai situs- sel. ([www.definisi.wordpress.com/pengertian.com](http://www.definisi.wordpress.com/pengertian.com),; Achmad Yusron Arif. 5 Juni 2018)

### 3. Kegiatan Keseharian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) kegiatan keseharian adalah aktivitas, usaha, pekerjaan atau kekuatan dan ketangkasan suatu peristiwa atau kejadian yang pada umumnya dilakukan secara terus menerus dalam sehari-hari.

Dari pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kegiatan keseharian adalah upaya yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu yang meliputi semua tingkah laku sebagai satuan kegiatan yang terjadi dalam keseharian. Kegiatan keseharian yang dimaksud adalah kegiatan keseharian

dalam penggunaan *handphone* untuk interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar, dan untuk hiburan.

#### 4. Mahasiswa

Pengertian mahasiswa menurut Sarwono. Merupakan setiap orang yang secara resmi telah terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar antara 18-30 tahun untuk program strata satu (sarjana). Mahasiswa adalah suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya, karena adanya ikatan dengan suatu perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan seorang calon intelektual ataupun cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang seringkali syarat dengan berbagai predikat dalam masyarakat itu sendiri.

#### 5. Univeritas Widya Dharma Klaten

Adalah lingkungan perguruan tinggi mahasiswa yang terletak di Kabupaten Klaten yang dijadikan objek penelitian

Dengan demikian penegasan judul yang dimaksud mempunyai pengertian bahwa kepemilikan *handphone* di kalangan mahasiswa merupakan sebuah sarana, untuk menjalin interaksi komunikasi, meningkatkan prestasi belajar dan sebagai sarana hiburan masa kini yang dapat mempengaruhi perilaku sosial di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

### **D. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan yang sedang dikaji dan diteliti tidak melebar dan meluas dari kajian yang telah ditetapkan, maka perlu ada pembatasan permasalahan yaitu :

1. Yang dimaksud penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian adalah penggunaan *handphone* untuk interaksi sosial, penggunaan *handphone* untuk

peningkatan prestasi belajar dan penggunaan *handphone* untuk hiburan di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

2. Adanya Intensitas Penggunaan *Handphone* dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019 untuk interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar dan hiburan.

Dengan adanya pembatasan masalah tersebut diharapkan pembahasan yang dilakukan penulis tidak mengalami penyimpangan, dan akan terarah.

#### **E. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan judul Intensitas Penggunaan *Handphone* dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019, maka dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Seberapa besarkah intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian untuk (interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar, dan hiburan) di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian yang disusun adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui berapa besar intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019
2. Untuk mengetahui respon/ tanggapan mahasiswa di Universitas Widya Dharma Klaten mengenai intensitas penggunaan *handphone*.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan informasi dan acuan untuk penelitian lebih lanjut yang relevan dengan perubahan sosial pada penerapan-penerapan alat teknologi praktis seperti *handphone*.

### 1. Secara Teoritis

- a. Bagi penulis, penelitian ini merupakan kesempatan untuk mempraktekkan teori atau ilmu yang didapatkan selama menempuh kuliah.
- b. Memberikan pengetahuan untuk mahasiswa, dosen dan masyarakat umum mengenai seberapa besar intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian untuk interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar dan hiburan di kalangan mahasiswa.

### 2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini berguna untuk pengembangan dan menambah wawasan keilmuan, khususnya dalam penggunaan *handphone* dalam keseharian.
- b. Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai referensi penelitian berikutnya bagi civitas akademik khususnya di Universitas Widya Dharma Klaten.

## **H. Sistematika Penulisan**

BAB I      Pendahuluan, yang berisi tentang Latar Belakang Masalah, Alasan Pemilihan Judul, Penegasan Judul, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

- BAB II Landasan Teori, berisi tentang Pengertian atau Tinjauan tentang Penggunaan *Handphone*, Faktor-faktor yang Mendorong Penggunaan *Handphone* di Kalangan Mahasiswa, Penjelasan Tentang Penggunaan *Handphone* untuk Interaksi Sosial, Penggunaan *Handphone* untuk Peningkatan Prestasi Belajar dan Penggunaan *Handphone* untuk Hiburan .
- BAB III Metodologi Penelitian, berisi tentang Tempat dan Waktu Penelitian, Bentuk dan Strategi Penelitian, Populasi dan Sampel, Metode Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.
- BAB IV Deskripsi dan Analisis Data terdiri dari Persiapan Penelitian, Diskripsi Data, dan Teknik Analisa Data.
- BAB V Kesimpulan dan Saran, berisi tetang Kesimpulan dan Saran

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dalam penelitian mengenai Intensitas Penggunaan *Handphone* dalam Kegiatan Keseharian di Kalangan Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019 adalah penggunaan *handphone* untuk peningkatan prestasi belajar mendapat presentase tertinggi yaitu baik, disusul penggunaan *handphone* untuk interaksi sosial dan yang terendah adalah penggunaan *handphone* untuk hiburan yaitu cukup baik. Hal ini terbukti dari hasil analisis yaitu:

##### 1. Mengetahui Data Penggunaan *Handphone*

- a. Dalam intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian untuk interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019 dapat dikategorikan baik. Hal ini didukung dengan perolehan persentase 67, 8% dari responden yang menyatakan baik.
- b. Dalam intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian untuk peningkatan prestasi belajar di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019 dapat dikategorikan baik. Hal ini didukung dengan perolehan persentase 72, 04% dari responden yang menyatakan baik.
- c. Dalam intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian untuk hiburan di kalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun



2019 dapat dikategorikan baik. Hal ini didukung dengan perolehan persentase 58,99% dari responden yang menyatakan cukup baik.

## 2. Mengetahui Respon Penggunaan *Handphone*

Dari hasil penelitian intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian dikalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019 dapat disimpulkan penggunaan *handphone* untuk interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar dan hiburan adalah baik. Artinya mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten bijak dalam memaksimalkan penggunaan *handphone* yaitu antara penggunaan *handphone* untuk interaksi sosial, peningkatan prestasi belajar dan hiburan.

Dikalangan mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten tahun 2019 intensitas penggunaan *handphone* dalam kegiatan keseharian lebih untuk peningkatan prestasi belajar dibandingkan untuk interaksi sosial dan hiburan.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan fakta-fakta setelah mengadakan penelitian maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Dibutuhkannya bagi dosen untuk dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada pada *handphone* untuk keperluan kegiatan belajar dan pembelajaran mengingat sedikit sekali yang menggunakan *e-learning* di dalam kelas.

2. Sebagai mahasiswa hendaknya bijak dalam memanfaatkan media *handphone* sebagai media komunikasi jarak jauh. Dan menyaring informasi dimedsos atau internet secara bijak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen Icek. 2005. *Attitudes, Personality And Behavior*. New York. Open University Press.
- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada: Jhon Wiley & Sons.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi V, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Badwilan, Riyyan Ahmad. 2004. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta: Darul Falah.
- Desi Veronika. 2013. *Pengaruh Penggunaan Telepon Seluler Sebagai Media Komunikasi Terhadap Sikap Siswa SMP Negeri 30 Samarinda*. Jurnal Ilmu Komunikasi. 1 (2): 375-388.
- DeVito, Joseph A. 1997. *Komunikasi Antar Manusia*. Edisi Kelima. Jakarta: Profesional Books.
- Dr.Sugiyono. 2002. *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: CV Alfabeta.
- Fiati, Rina. 2005. *Akses Internet Via Ponsel*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Gea, Antonius Atosokhi, Antonio Panca Yuni Wulandari & Yohanes Babari. 2003. *Character Building II, Relasi Dengan Sesama*. Jakarta: PT Gramedia.
- Gerungan, W. A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Gillin, John. Lewis dan Jhon Philip Gillin. 1954. *Cultural Sociology*, New York: The Macmillan Company.
- H. Hadari Nawawi. 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*,
- Hadi, Sutrisno. 1980. *Metode Riset Jilid III*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Harmadini, Felicitas. Kompas, 23 Desember 2005. *Ponsel CDMA, Murah Tapi Terbatas*.
- Hassan, Fuad. 1999. *Teknologi dan Dampak Penggunaannya Tantangan Dalam Laju Teknologi*. Orasi Ilmiah dies Natalis Institut Pertanian Bogor

- Kadir, Abdul & Tera CH Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Kartono, K. 1987. *Kamus Psikologi*. Bandung: Pioner Jaya.
- Koentjaraningrat. 1986. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Mardiyanti, Nurcahya. 1996. *Studi Pola Interaksi Sosial Nelayan*. Skripsi. Bogor: Fakultas Pertanian IPB.
- Morey. 2004. *Doc. Phone Power: Meningkatkan Keefektifan Berkomunikasi di Telepon*. Jakarta: PT Gramedia
- Muhlif Muflih. 2017. *Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri Kalasan Sleman Yogyakarta*. Idea Nursing Jurnal. 8(1): 15.
- Nasir. 1983. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Purwodarminta. 2005. *Kamus Umum Besar Indonsia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahman, Maman. 1988. *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rustrini, Nyoman Putri., Arthana, Ketut Resika & Gede Saindra Santyadiputra. 2015. *Survei Deskriptif Fitur-Fitur pada Smartphone dalam Mendukung Kegiatan Akademis di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA)*. Volume 4 no 5.
- Saydam, Gouzali. 2005. *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Soekanto, Soerjono. 2017. *Sosilogi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Subarkah, AW. Kompas, 13 Januari 2006. *Cara Baru Menikmati Hiburan Televisi*.
- Surachmad, Winarno. 1975. *Dasar-dasar Teknik Riset dan Pengantar Metodologi*. Bandung: Tarsito
- Takwin, B. (2008). *Menjadi Mahasiswa*. Bagustakwin.multiply.com
- Tubbs, Steward L & Sylvia Moss. 2001. *Human Comunication, Konteks-konteks Komunikasi*. Cetakan Ketiga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Waluyo, H.J. 1990. *Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha

<http://aditia101726.blogspot.com/2017/07/sejarah-dan-perkembangan-handphone.html>, Diakses pada 7 Mei 2019

[http://id.m.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran\\_elektronik](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran_elektronik), diunduh, 7 Mei 2019

<https://m.bernas.id/57426-cara-bijak-menganggulangi-dampak-negatif-teknologi.html>, Diakses pada kamis 21 Maret 2019

[https://mazipanneh.wordpress.com/20112/01/05/sejarah-dan-perkembangan-handphone-dari-masa-ke-masa/Irfan\\_Maulana](https://mazipanneh.wordpress.com/20112/01/05/sejarah-dan-perkembangan-handphone-dari-masa-ke-masa/Irfan_Maulana), Diakses pada : rabu 23 Januari 2019

<https://pengertiandefinisi.com>, Diakses pada: kamis 19 April 2018

<https://www.hipwee.com/opini/pengaruh-handphone-di-kalangan-mahasiswa>, Diakses pada : selasa 22 Januari 2019/14.54

<https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>/Anwar Hidayat, Diakses pada selasa 28 Januari 2019

[http://zero-fisip.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-68825-Digilib-Digilib:%20Definisi%20dan%20Konsep.html](http://zero-fisip.web.unair.ac.id/artikel_detail-68825-Digilib-Digilib:%20Definisi%20dan%20Konsep.html), diunduh 7 Mei 2019