

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi serta informasi di Indonesia berkembang dengan pesat, semua informasi dengan mudah dapat diperoleh melalui media teknologi. Media teknologi yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* (dalam Mulyati & Nrh, 2018). *Smartphone* merupakan alat yang dapat berperan menjadi asisten pribadi, dimana alat ini dapat menyimpan data-data penting yang digunakan untuk keperluan bisnis ataupun sebagai alat pengingat tentang aktivitas yang harus dilakukan oleh para pengguna *smartphone* tersebut (dalam Devita & Mahdili, 2018).

Gary, dkk (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017) juga mengatakan bahwa *smartphone* adalah telepon genggam dimana dapat mengaplikasikan layanan internet yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)*, seperti fungsi kalender, catatan, kalkulator, buku agenda dan buku alamat. Selain itu, *smartphone* dapat melakukan pekerjaan personal komputer dan *device* lainnya, seperti mengirim *e-mail*, menonton, membuat panggilan, berbagi dan menyimpan foto serta video, bermain game, mendengarkan musik, mengingatkan janji dan kontak, membaca berita, mencari informasi di internet, mencari informasi tentang cuaca, menggunakan aplikasi chat untuk membuat panggilan, mengirim pesan dan melakukan *video call* (contohnya *whatsapp* dan *telegram*) dan interaksi di media sosial (*facebook*, *instagram* atau *twitter*).

Menurut Salehan & Neghaban (2013) pengguna *smartphone* memfungsikan *smartphone* dengan berbagai tujuan positif, misalnya seperti *daily life*, mencari informasi ataupun sebagai pengalihan *life stress* untuk berkomunikasi dan bermain game (dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013). Menurut Lepp, dkk (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017) *smartphone* telah menjadi salah satu bagian dari kehidupan manusia, bahkan mereka merasa tidak dapat dipisahkan dengan *smartphonenya*. Data yang didapatkan oleh Pew Research Center menunjukkan bahwa 46% pengguna *smartphone* di Amerika Serikat mengatakan bahwa mereka “tidak dapat hidup tanpa *smartphone*”. Dalam tiga tahun, yaitu dari tahun 2011-2014, persentase jumlah kepemilikan *smartphone* kalangan orang dewasa di Amerika Serikat meningkat pesat dari 35% menjadi 64%, selain itu, 15% dari populasi warga Amerika Serikat berumur 18 dan 29 tahun di indikasikan ketergantungan dalam menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017).

Hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menunjukkan pertumbuhan internet yang terjadi di Indonesia terus meningkat. Survei pengguna internet tahun 2014 berjumlah 88,1 juta pengguna, pada tahun 2016 berjumlah 132,7 juta pengguna, sehingga terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta pengguna internet selama dua tahun. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia paling banyak menggunakan media *smartphone* untuk mengakses internet dibandingkan media lainnya. Hal ini juga didukung oleh hasil survei *Indonesian Digital Association* (IDA) dimana dinyatakan bahwa

masyarakat perkotaan Indonesia 96% menggunakan media *smartphone* untuk mencari informasi (Mailanto, dalam Mulyati & NRH, 2018).

Hasil survei penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (2017) yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) menunjukkan bahwa sebanyak 66,3% pengguna *smartphone* di Indonesia serta sebanyak 93,02% pengguna *smartphone* berasal dari kalangan Diploma/S1, disampaikan juga bahwa pengguna *smartphone* yang paling tinggi berada pada usia 20-29 tahun sebanyak 75,95%. Hasil survei juga menunjukkan bahwa wilayah Sumatera berada pada urutan kedua sebagai pengguna *smartphone* terbanyak di Indonesia (Kominfo, 2017). Wahyudi mengatakan bahwa (dalam Asih & Fauziah, 2017) Indonesia menjadi Negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar nomor empat di dunia setelah China, India dan Amerika.

Berdasarkan data yang dijabarkan sebelumnya, bahwa mayoritas pengguna *smartphone* berasal dari kalangan remaja dan dewasa yang dimana berusia 20-29 tahun. Menurut Erikson (dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013) pada tahap remaja menuju dewasa, seseorang belum memiliki identitas ego atau mencari identitas jati diri, cenderung membuat kelompok dengan teman seusianya serta memiliki emosi yang belum stabil (kelabilan emosi). Menurut Chiu (dalam Sukma, dkk, 2019) di masa ini, sesuai dengan usia dalam strata pendidikan yang dimana mayoritasnya berada pada bangku perkuliahan, sehingga dipastikan mahasiswa merupakan salah satu yang dominan aktif dalam menggunakan media *smartphone*.

Prayudi (2014) mengatakan bahwa fenomena penggunaan *smartphone* seperti memiliki dunianya sendiri. Remaja lebih sering terlihat sibuk dengan *smartphone*, sehingga mengabaikan orang disekitarnya. Kemunculan *smartphone* membuat penggunanya jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, kemudahan yang didapatkan dari *smartphone* justru membuat individu terlihat anti sosial di kehidupan nyatanya. Misalnya, sekumpulan remaja yang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka dalam berkomunikasi lebih rendah dibandingkan menggunakan *smartphonenya* masing-masing (dalam Muflih, dkk, 2017).

Novianto (dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013) mengatakan bahwa aktivitas mahasiswa di dalam penggunaan *smartphone* dapat dilihat dari pemenuhan atas kebutuhan sehari-hari dalam proses belajar, misalnya kebutuhan informasi dalam menunjang kualitas akademisi dengan mempertimbangkan relevansi dan kredibilitasnya. Penggunaan fasilitas internet dalam kegiatan akademis belajar mengajar sudah merupakan suatu hal tetap yang tidak dapat ditinggalkan dalam kegiatan belajar mahasiswa. Maka dari itu, sarana media internet telah dipermudah saat ini yaitu melalui media *smartphone*.

Selain dampak positif yang didapatkan oleh pengguna, *smartphone* dan internet juga memberikan dampak yang negatif bagi penggunanya apabila digunakan secara berlebihan. Individu menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, solidaritas antar masyarakat menjadi lemah serta membuat tata karma remaja semakin menghilang dari budaya asli Indonesia (dalam Mulyati & NRH, 2018). Fasilitas kemudahan

yang diberikan oleh *smartphone* dapat membuat mahasiswa tidak menyadari adanya dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Mahasiswa pengguna *smartphone* hanya berfikir secara sederhana, mereka tidak peduli terhadap pengelolaan kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya (dalam Sukma, dkk, 2019). Hal inilah yang membuat mahasiswa semakin sibuk serta aktif dalam penggunaan *smartphone* pada kehidupan perkuliahan, sehingga memunculkan kondisi stress di dalam kehidupan akademisnya (Chiu, 2014). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen (dalam Subagio & Hidayati, 2017) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada pelajar menimbulkan reaksi pada individu yaitu kesulitan dalam memperhatikan dan mengerjakan tugas ketika berada di dalam kelas karena cenderung tidak bisa memisahkan fungsi *smartphone* sebagai alat bermain atau belajar.

Kemunculan *smartphone* membuat kalangan remaja lebih asyik serta sibuk dengan segala fitur yang terdapat pada *smartphone*, para remaja jauh lebih menyukai interaksi melalui via jejaringan sosial media, dari pada harus bertatap muka langsung. Bian & Leung, (2014) mengatakan adanya *smartphone* juga memberikan efek baru pada perilaku penggunanya (dalam Sukma, dkk, 2019). Gejala dari perilaku baru ini adalah individu jauh lebih peka pada sesuatu yang terjadi pada *smartphone* yang dimilikinya dari pada lingkungan sekitarnya, dimana nantinya hal ini akan menjadi sebuah masalah bagi penggunanya (Salehan & Neghaban, dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013). Song, dkk (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017) mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan kenyamanan sebagai reinforcement serta meningkatkan

kemungkinan penggunaan *smartphone* menjadi aktivitas sehari-hari sehingga perasaan nyaman inilah yang membuat individu kehilangan kontrol dalam penggunaan *smartphone*. Apabila perilaku ini tidak dapat dikontrol dan dikendalikan, hal ini akan membuat individu tersebut menjadi kecenderungan kecanduan terhadap *smartphone*, atau yang disebut dengan kecenderungan kecanduan *smartphone*.

Kecenderungan (dalam Hidayati, 2017) ialah suatu kesiapan mental dalam bereaksi terhadap suatu objek tertentu. Menurut Chaplin (dalam Hidayati, 2017) kecenderungan yang berasal dari kata *tendency* yang berarti satu set atau laku disposisi dalam bertingkah laku dengan satu cara tertentu. Kecenderungan perilaku yang terdapat dalam diri individu ditunjuk sebagai komponen perilaku atau komponen konatif dalam struktur bersikap. Dalam kecenderungan terdapat kesegiaan dalam bereaksi serta bertindak yang didukung oleh tekanan emosional dan terarah pada objek sehingga ada pengarahan yang bersifat selektif (dalam Tsaniyyata, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Harvard Health Publishing (dalam Utami & Kurniawati, 2019), kecanduan didefinisikan sebagai bentuk pengaruh pada bagian otak yang bertahan lama serta kuat dengan tiga karakteristik khas, yaitu: adanya kemauan kuat dalam menggunakan suatu objek, kehilangan kontrol penggunaannya, dan selalu menggunakan objek tersebut tanpa mengkhawatirkan efek bahayanya. Kecanduan ini dapat berbentuk kecanduan pada obat-obatan terlarang dan kecanduan pada *smartphone* sebagai salah satu alat teknologi yang populer sebagai penyedia internet (dalam Utami & Kurniawati, 2019). Banyak

kalangan remaja menggunakan *smartphone* tetapi tidak dapat lepas dalam penggunaan *smartphone* (dalam Primadiana, dkk, 2019).

Menurut Paramita (dalam Mulyati & NRH, 2018) kecanduan *smartphone* merupakan suatu bentuk ketergantungan individu dalam menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet secara terus menerus tanpa memikirkan dampak negatif dari penggunaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Leung (dalam Mulyati & NRH, 2018) menjelaskan bahwa individu yang memiliki kecanduan *smartphone* akan merasa cemas, sedih, mengalami penurunan produktivitas dan merasakan kehilangan ketika tidak menggunakan *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh Aljomaa (dalam Mulyati & NRH, 2018) terhadap 416 remaja, didapatkan bahwa 48% remaja mengalami kecanduan *smartphone*, mereka dapat menggunakan *smartphone* lebih dari empat jam per hari. Semakin lama waktu yang digunakan individu dalam menggunakan *smartphone*, maka semakin besar kemungkinan individu mengalami kecanduan *smartphone* yang dimana hal ini akan berakibat pada efek fisik, psikologis, sosial, keluarga serta pendidikan yang negatif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anshari, dkk (dalam Mulyati & NRH, 2018) dimana bertujuan untuk mengeksplorasi pola perilaku dan dampak dari penggunaan *smartphone* pada 589 responden di Brunei mengungkapkan hampir dari dua pertiga responden menggunakan *smartphone* lebih dari enam jam per hari. Fakta lainnya, didapatkan bahwa lebih dari 46% responden mengaku tidak dapat hidup tanpa *smartphone* dan merasa khawatir saat jauh dari *smartphone*.

Menurut Kwon, dkk (dalam Mulyana & Afriani, 2017) mengatakan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat mengakibatkan masalah sosial seperti halnya menarik diri dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Bentuk perilaku yang menunjukkan bahwa individu tersebut mengalami kecanduan *smartphone* yaitu selalu membawa pengisi daya *smartphone* kemanapun individu tersebut pergi, kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone* dan akan lebih mudah tersinggung saat diganggu dalam menggunakan *smartphone*, kesulitan untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas di sekolah atau saat bekerja karena adanya keinginan yang besar untuk terus menggunakan *smartphone* dan mereka mengalami kesulitan saat ingin berhenti menggunakan *smartphone*. Menurut Chiu (2014) kecanduan *smartphone* merupakan salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Chiu (2014) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa gangguan dari kecanduan *smartphone* merupakan salah satu alasan untuk pengalihan rasa stres yang ada pada diri seorang individu, serta tidak adanya kontrol diri yang kuat dalam pemakaian *smartphone* merupakan awal mula terjadinya ketergantungan pada alat komunikasi tersebut. Van Deursen (dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013) mengatakan bahwa *smartphone* juga memiliki fungsi untuk menghasilkan rasa senang dan menghilangkan rasa sakit serta perasaan stres untuk sementara waktu, namun bila gagal dalam mengendalikan atau membatasi waktu dalam penggunaannya, akan memiliki konsekuensi yang membahayakan.

Menurut Brecht (dalam Sunaryo, 2002) stres adalah suatu bentuk gangguan pada tubuh dan pikiran yang disebabkan oleh tuntutan serta perubahan kehidupan, yang dipengaruhi baik oleh lingkungan ataupun penampilan individu dalam lingkungan. Sedangkan menurut Santrock (2003) stres ialah bentuk respon individu yang disebabkan oleh keadaan atau kejadian yang memicu stres, serta mengancam dan mengganggu kemampuan seseorang untuk menanganinya (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017).

Stres dapat dialami oleh semua orang, baik itu stres di dunia kerja ataupun di dunia pendidikan. Stres merupakan salah satu bagian yang tak terhindarkan dari kehidupan di lingkungan perguruan tinggi. Stres yang dialami para mahasiswa ditimbulkan oleh berbagai sebab, misalnya banyaknya *deadline* atau tuntutan dari tugas serta tekanan yang muncul karena menginginkan hasil yang memuaskan (dalam Mulya & Indrawati, 2016). Menurut Kadapatti & Vijayalaxmi (dalam Purwati & Rahmandani, 2018) stres yang disebabkan oleh tuntutan akademik yang melebihi batas kemampuan pada diri individu disebut sebagai stres akademik. Stres akademik merupakan suatu bentuk dari perasaan cemas, tertekan baik secara fisik ataupun emosional, tegang serta perasaan khawatir yang dialami oleh mahasiswa disebabkan oleh tuntutan akademik dari guru/dosen dan orangtua agar mendapatkan nilai yang baik, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan baik, dan tuntutan yang berasal dari tugas pekerjaan rumah yang tidak jelas dan adanya lingkungan kelas yang kurang nyaman. Aspek-aspek yang terdapat di dalam stres akademik menurut Sarafino (2011) adalah aspek biologis, kognitif, emosional dan perilaku sosial (Mulya & Indrawati, 2016). Menurut Govarest &

Gregoire (dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013) Stres akademik adalah suatu keadaan atau kondisi individu yang sedang mengalami tekanan sebagai hasil persepsi serta penilaian tentang stressor akademik, yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan serta pendidikan. Alvin (dalam Purwati & Rahmandani, 2018) mengatakan bahwa stres akademik merupakan stres yang terjadi disebabkan adanya tekanan-tekanan dalam kondisi persaingan akademik yang semakin meningkat untuk menunjukkan prestasi serta keunggulan yang dimiliki oleh individu sehingga membuat mereka terbebani oleh adanya tuntutan dan tekanan tersebut.

Perbedaan karakteristik yang dimiliki oleh setiap individu akan menentukan respon terhadap stimulus yang menjadi sumber stres, sehingga respon yang muncul akan berbeda-beda walaupun berasal dari stimulus yang sumber stresnya sama (dalam Mulya & Indrawati, 2016). Menurut Moore (dalam Mulya & Indrawati, 2016) mengatakan bahwa bentuk stressor pada mahasiswa dapat berupa keuangan, beban tugas, ujian dan masalah interaksi dengan teman-temannya. Stressor yang dialami mahasiswa berupa tuntutan tugas, jadwal kegiatan yang padat, ujian, manajemen waktu dan standar nilai yang ditetapkan. Stres akademik lebih mudah terjadi pada perempuan dari pada laki-laki (Backovic, dkk, dalam Purwati & Rahmandani, 2018). Stres akademik juga dapat dipengaruhi oleh tingkat semester yang ditempuh mahasiswa (Augesti, dkk, dalam Purwati & Rahmandani, 2018). Dampak yang muncul akibat stres akademik pada mahasiswa antara lain kegelisahan, kegugupan, gangguan pencernaan, kekhawatiran yang

tidak ada habisnya, tegang, serta nyeri di leher atau bahu (Agolla & Ongori, dalam Purwati & Rahmandani, 2018).

Menurut Alwin (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017) ditinjau dari segi emosi, individu yang mengalami stres juga akan mengalami kecemasan yang membuat individu sukar dalam mengendalikan emosinya. Contohnya, individu yang sedang dalam masalah atau berada di lingkungan yang penuh akan stressor, maka individu tersebut akan berusaha untuk keluar atau mencari situasi dimana dirinya merasa nyaman. Salah satu cara praktis yang dapat dilakukan oleh individu saat disekolah adalah dengan menggunakan aplikasi yang terdapat di dalam *smartphone* dengan tujuan untuk *refreshing*. Individu merasakan perasaan senang saat hanya memainkan berbagai aplikasi yang terdapat dalam *smartphone*, tetapi masalah yang sebelumnya ada belum terselesaikan dengan baik (Young, dalam Simangunsong & Sawitri, 2017). Individu dalam kondisi yang merasa tidak nyaman secara psikologis, akan berubah situasinya menjadi nyaman setelah menggunakan *smartphone* (Yuwanto, dalam Simangunsong & Sawitri, 2017).

Whang dkk (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017) mengatakan bahwa tingginya tingkat stres membuat siswa menghindar ketika berinteraksi di kehidupan nyata, akibatnya siswa mengabaikan kehidupan nyata dan lebih senang interaksi secara online sehingga interaksi secara online meningkat. Individu dengan kondisi tingkat stres yang rendah juga memiliki kemungkinan menggunakan *smartphone* dengan tingkat yang tinggi, akan tetapi individu tersebut mampu mengurangi jangka waktu dari penggunaan *smartphone* tersebut. Dilihat dari kondisi psikologis, stres dapat membuat individu mengalami

peningkatan kepekaan terhadap pengaruh negatif jika dibandingkan dalam keadaan stres (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuwanto (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017) yaitu siswa yang memiliki tingkat stres rendah akan mengetahui dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, mereka akan mampu untuk berhenti atau mengurangi pemakaiannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka stres akademik yang terjadi pada mahasiswa memiliki keterkaitan dengan perilaku penggunaan *smartphone* yang dimana apabila tidak dapat dikendalikan akan menjadi kecenderungan kecanduan. Tingginya tingkat stres yang dimiliki individu, membuatnya mencari pengalihan yaitu dengan menggunakan *smartphone* yang dapat dipakai kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 November 2020 pada beberapa orang mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Jurusan Akuntansi angkatan 2017 di UPI YPTK Padang, semua mahasiswa merasa kehilangan saat berjauhan dengan *smartphonenya* karena tidak tahu harus melakukan apa saat tidak menggunakan *smartphone*. Mahasiswa juga mengatakan selalu membuka media sosialnya saat sedang mencari tugas kuliah di internet dan terkadang juga membuka media sosialnya saat mencari tugas kuliahnya walaupun tidak ada notifikasi yang masuk. Mahasiswa tersebut mengaku terkadang lupa akan pekerjaan yang harus dilakukannya saat sedang menggunakan *smartphonenya*. Bahkan saat tidak dapat tertidur mahasiswa ini akan menggunakan *smartphonenya* sampai merasa ingin tidur, mahasiswa tersebut juga

mengatakan dapat bermain *smartphone* hingga larut malam dan selalu melihat *smartphonenya* saat bangun tidur. Mahasiswa mengatakan dapat menggunakan *smartphonenya* selama 4-6 jam dalam sehari, enam orang juga mengatakan dapat menggunakan *smartphonenya* 10 jam lebih dalam sehari. Mahasiswa merasa senang dan nyaman saat menggunakan *smartphonenya*, mahasiswa tersebut juga merasa *rileks* karena *smartphone* menyediakan bermacam fitur yang dibutuhkan. Mahasiswa tersebut juga mengatakan bahwa saat memiliki waktu luang, mahasiswa akan langsung menggunakan *smartphonenya*. Delapan belas orang mengatakan akan membuka media sosialnya saat memiliki waktu luang dan bahkan segera mengisi baterai *smartphonenya* saat kehabisan baterai, mahasiswa tersebut juga merasa cemas, panik dan ketakutan apabila jaringan internet menghilang. Mahasiswa tersebut mengatakan memiliki grup *chat* di media sosialnya, dimana grup tersebut berisikan orang-orang yang memiliki hoby yang sama dengannya, misalnya grup *chat* yang membahas tentang idolnya, sehingga membuat mahasiswa ini tidak ingin ketinggalan informasi dari grup tersebut. Mahasiswa tersebut juga selalu melihat *smartphonenya* agar tidak ketinggalan informasi, bahkan saat mengerjakan tugas pun mahasiswa tersebut tidak dapat berjauhan dari *smartphonenya* dan merasa resah apabila berjauhan dari *smartphonenya*.

Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa, mahasiswa yang merasa lelah atau jenuh dengan tugas-tugas kuliahnya akan lebih sering menggunakan *smartphonenya* untuk menghilangkan perasaan lelah tersebut, misalnya mahasiswa tersebut akan bermain media sosial, menonton

youtube atau mendengarkan musik. Mahasiswa juga mengatakan akan merasa tertekan dengan tugas kuliah yang banyak serta waktu *deadline* yang berdekatan. Saat berdekatan dengan waktu *deadline*, tangan atau kaki mahasiswa akan bergetar dimana hal ini berfungsi untuk mengalihkan perasaan panik yang dialaminya. Mahasiswa juga mengatakan tertekan dan stress dengan sistem bimbingan skripsi yang dilakukan secara online. Bahkan mahasiswa tersebut juga akan merasakan stress dan panik apabila kehilangan jaringan saat sedang kuliah, mengumpulkan tugas atau bahkan saat sedang ujian. Para mahasiswa juga mengatakan, bahwa mahasiswa tersebut merasakan bosan, tidak nyaman, pusing dan bahkan merasa jenuh saat selalu dihadapkan oleh hal-hal yang berhubungan dengan akademiknya. Mahasiswa juga mengatakan merasa kesal dan tersinggung apabila ditanya tentang akademiknya. Mahasiswa juga mengatakan sulit berkonsentrasi untuk mencari jawaban apabila sudah berdekatan dengan waktu *deadline* atau memiliki tugas yang banyak. Mahasiswa juga memilih menyendiri dan memilih menghindar dari kewajibannya, dengan mengalihkan fokusnya pada *smartphone* yang dimilikinya. Mahasiswa mengatakan dengan menggunakan *smartphonenya*, akan memberikan perasaan nyaman dan tenang saat menggunakannya serta dapat menghilangkan perasaan cemas dan panik dirasakan saat menghadapi perkuliahan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang akademik stres dengan kecanduan *smartphone* yang dilakukan oleh Karuniawan dan Cahyanti (2013) dengan judul hubungan antara *academic stress* dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa pengguna *smartphone*, lalu penelitian yang dilakukan oleh

Simangunsong dan Sawitri (2017) dengan judul hubungan stres dan kecanduan *smartphone* pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Surakarta, penelitian yang dilakukan oleh Devita & Mahdili (2018) dengan judul hubungan stres akademik terhadap penggunaan *smartphone* pada mahasiswa S1 keperawatan Stikes Payung Negeri Pekanbaru serta penelitian yang dilakukan oleh Sukma, dkk (2019) dengan judul hubungan stres akademik dengan kecenderungan *smartphone addiction* pada mahasiswa Psikologi Mercu Buana Yogyakarta dan penelitian yang dilakukan oleh Agusta (2016) dengan judul faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan *smartphone* pada siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu lokasi penelitian, sampel penelitian serta tahun dilakukannya penelitian.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Antara Stres Akademik dengan Kecanduan *Smartphone* pada Mahasiswa Pengguna *Smartphone*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang terdapat di latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara stres akademik dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa jurusan Akuntansi angkatan 2017 di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Putra Indonesi “YPTK” Padang?.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara stres akademik dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa jurusan

Akuntansi angkatan 2017 di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya temuan dalam bidang psikologi serta diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengembangan ilmu psikologi, khususnya di psikologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa diharapkan agar dapat mengatur waktunya saat menggunakan *smartphone* agar tidak kecanduan terhadap *smartphone* dan diharapkan mahasiswa agar dapat mengalihkan stresnya ke hal-hal yang positif sehingga tidak merugikan diri sendiri.

b. Bagi Fakultas

Bagi fakultas diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian sebagai pertimbangan untuk membuat kebijakan tentang penggunaan *smartphone* dalam kegiatan perkuliahan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengangkat tema yang sama, diharapkan untuk menggunakan variabel lainnya dan menggunakan teori terbaru, sehingga dapat memberikan sumbangan baru untuk pengembangan ilmu pengetahuan.