

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan komunikasi informasi adalah salah satu aspek kehidupan dunia yang terus mengalami perubahan yang sangat revolusioner. Dengan produk yang beragam menjadikan teknologi dan komunikasi informasi sebagai kebutuhan primer masyarakat dunia, salah satunya yaitu penggunaan *smartphone*. Lembaga Riset Digital Marketing e-Marketer menyatakan pada tahun 2018 jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang dan Indonesia menjadi negara pengguna *smartphone* terbesar ke empat di dunia [1].

*Smartphone* adalah telepon seluler dengan berbagai fungsi komputer, seperti antarmuka layar sentuh, koneksi internet, dan sistem operasi yang memungkinkan penginstalan aplikasi. Dibandingkan dengan telepon seluler biasa, *smartphone* memiliki kapasitas untuk mengumpulkan dan memproses informasi dalam jumlah yang lebih besar, tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi [2]. Fungsionalitas yang dapat dilakukan oleh *smartphone* mencakup bermain game, berinteraksi dengan jejaring sosial, menonton video, mengakses konten multimedia, dan navigasi.

*Smartphone* merupakan pusat dari revolusi teknologi yang berdampak pada berbagai bidang salah satunya dalam konteks pendidikan tinggi. *Smartphone* yang digunakan oleh mahasiswa di institusi pendidikan tinggi telah menjadi suatu media yang sangat krusial dan memiliki beragam fungsionalitas serta kualitas yang menarik dan menjadi trend dikalangan mahasiswa untuk digunakan kapanpun dan dimanapun. Namun demikian, terdapat tingginya tingkat kecanduan *smartphone* di kalangan mahasiswa, yang menunjukkan penggunaan *smartphone* secara kompulsif yang dapat menimbulkan akibat negatif yang mengganggu kehidupan sehari – hari.

Kecanduan diartikan sebagai suatu perilaku bermasalah yang terjadi secara berulang-ulang dan terus berlanjut meskipun diketahui mempunyai akibat negatif [3]. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan seperti gangguan pada kesehatan

mental, gangguan pada kesehatan fisik, gangguan pada produktivitas, gangguan pada hubungan sosial, serta ketergantungan teknologi. Salah satu masalah kesehatan mahasiswa yang cukup signifikan adalah insomnia atau kualitas tidur buruk, yang memiliki dampak yang serius pada pembelajaran mahasiswa.

Ketika mahasiswa tidur dan banyak menghabiskan waktu mereka didepan *smartphone*, menimbulkan ketidaknyamanan fisik yang pada akhirnya mengganggu tidur mereka. Tak hanya mempengaruhi kualitas tidur tetapi kecanduan *smartphone* juga menimbulkan dampak pada hasil belajar mahasiswa [4]. Beberapa penelitian menimbulkan kekhawatiran bahwa penggunaan *smartphone*, khususnya aplikasi hiburan berkontribusi terhadap kinerja akademik yang buruk di kalangan mahasiswa di satu sisi.

Godaan yang ditawarkan *smartphone* tersebut dapat melebihi motivasi mereka untuk memperhatikan tugas pembelajaran yang ada dan ketika menggunakan *smartphone* di kelas dapat beresiko pada terpecahnya perhatian dan mahasiswa yang menjadi tidak terlibat dengan pembelajaran kelas. Namun, yang umumnya kurang adalah analisis rinci tentang kecanduan *smartphone* terhadap kualitas tidur dan hasil belajar mahasiswa serta bagaimana hal ini berdampak untuk tujuan akademis mahasiswa. Dalam hal tersebut, diperlukan model analisis untuk mengetahui suatu variabel terikat berdasarkan pada satu atau lebih variabel bebas yaitu model regresi [5]. Tujuan utama analisis regresi adalah untuk menentukan dan memperkirakan parameter suatu fungsi yang paling sesuai untuk kumpulan data tertentu. Model regresi linier berganda adalah metode statistik multivariat yang umum yang telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian ilmiah [6].

Seiring dengan meningkatnya kecanduan *smartphone* dan kekhawatiran terhadap dampaknya, penting untuk memahami sejauh mana pengaruh kecanduan *smartphone* tersebut terhadap kualitas tidur dan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan penjelasan dan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Kecanduan *Smartphone* Terhadap Kualitas Tidur dan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode Regresi Linier Berganda.”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas permasalahan yang didapat yaitu:

1. Bagaimana kecanduan *smartphone* dan kualitas tidur berdampak pada hasil belajar mahasiswa?
2. Bagaimana implementasi metode regresi linear berganda dalam menganalisis kecanduan *smartphone* terhadap kualitas tidur dan hasil belajar mahasiswa?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada mahasiswa Program Studi Sistem Informasi angkatan 2023.
2. Intensitas penggunaan *smartphone* yang mencakup waktu penggunaan, jenis aktivitas yang dilakukan, dan frekuensi penggunaan.
3. Kualitas tidur yang dapat diukur berdasarkan durasi tidur, pola tidur, dan tingkat gangguan tidur.
4. Hasil belajar mahasiswa yang akan digunakan adalah hasil Quiz, UTS (Ujian Tengah Semester), UAS ( Ujian Akhir Semester ) tahun ajaran genap 2024 pada mata kuliah analisis proses bisnis.
5. Data akan dikumpulkan melalui kuisisioner tentang intensitas penggunaan *smartphone*, kualitas tidur, dan hasil belajar mahasiswa.
6. Nilai hasil belajar mahasiswa yang akan digunakan yaitu pada mata kuliah Analisis Proses Bisnis yang diampu oleh Bapak Fakhruddin Ahmad Nasution, M.T.
7. Nilai hasil belajar diambil dari 4 kelas dengan total mahasiswa sebanyak 159 mahasiswa.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kecanduan *smartphone* dan kualitas tidur berdampak pada hasil belajar mahasiswa.

2. Mengetahui implementasi metode regresi linear berganda dalam menganalisis kecanduan *smartphone* terhadap kualitas tidur dan hasil belajar mahasiswa.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan dan rumusan masalah diatas, manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Menjadi standar penerapan aturan penggunaan *smartphone* bagi orang tua, mahasiswa, dan lembaga pendidikan dalam mengelola penggunaan *smartphone* dengan lebih bijak.
2. Membantu menyusun saran untuk meningkatkan pola belajar mahasiswa.

