

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Umum Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon

The Effect of Smartphone Usage on Increasing General Knowledge of Informatics Engineering Study Program Students, Muhammadiyah University of Cirebon

Yusuf Sapari¹, Rizki Budhi Suhara², Moh. Nurhidayat³

Prodi S1 – Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik,
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia
Jl. Fatahillah N0 40 Ged. H. Machdor Lt 2 Sumber Cirebon, Jawa Barat

¹ ysapari73@gmail.com

² rizki.budhi@umc.ac.id

³ nurhidayaatt@gmail.com

Abstract

Smartphones that are used daily in our lives actually help a lot in the smooth running and searching for the information needed. Smartphones are not only a means of communication but in fact can help with the work carried out such as payment transactions, finding the information we need, buying and selling through online shops, helping to increase knowledge and insight into existing news / information and much more.

Students as smartphone users on the one hand are widely used as a tool for searching for information and knowledge in fulfilling tasks that must be done. Students tend to use search engine features on smartphones as a means of searching for information related to assignments and academic information at the college.

This study aims to answer the question of how much influence the use of smartphones has to increase general knowledge for students of the Informatics Engineering study program at the University of Muhammadiyah Cirebon. The research method used is an explanative survey by taking a sample of 73 respondents by simple random method from a population of 275 students.

Based on the results of the study, it can be concluded that the results of simple linear regression testing obtained R and R Square values of 0.087 and 0.651 so that 65.1% of the increase in general knowledge was influenced by the use of smartphones, while 34.9% was influenced by other things not examined. And the results of hypothesis testing obtained that the t value is 11,518 and the t table value is 1,666 with a significance value of 0.05, then H_a is accepted by H_0 is rejected, and the simple linear regression calculation shows that the value of $B = 0.738$ means that smartphone use has a positive and significant effect on increasing knowledge general students and every single change in the smartphone usage variable will affect the increase in general knowledge by 73.8%.

Keywords: Smartphone Usage, Increasing General Knowledge

Abstrak

Smartphone yang dipakai sehari-hari dalam kehidupan kita ternyata banyak membantu dalam kelancaran dan pencarian informasi yang dibutuhkan. Smartphone bukan hanya sebagai alat komunikasi saja tapi ternyata bisa membantu pekerjaan yang dilakukan seperti transaksi pembayaran, pencarian informasi yang kita butuhkan, jual-beli melalui online shop, membantu dalam menambah pengetahuan dan wawasan terhadap berita/ informasi yang ada dan masih banyak lagi.

Mahasiswa sebagai pengguna *smartphone* di satu sisi banyak digunakan sebagai alat untuk pencarian informasi dan pengetahuan dalam memenuhi tugas yang harus dikerjakan. Mahasiswa cenderung menggunakan fasilitas fitur mesin pencari (search engine) yang ada di *smartphone* sebagai alat pencarian informasi yang berkaitan dengan tugas maupun informasi akademis di perguruan tinggi tsb. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* untuk meningkatkan pengetahuan umum bagi mahasiswa prodi Teknik Informatika di Universitas Muhammadiyah Cirebon. Metode penelitian yang digunakan bersifat survai eksplanatif dengan pengambilan sampel penelitian 73 responden dengan cara acak sederhana dari populasi 275 mahasiswa yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian regresi linear sederhana diperoleh nilai R dan R Square sebesar 0,087 dan 0,651 sehingga 65,1% peningkatan pengetahuan umum dipengaruhi karena penggunaan *smartphone*, sedangkan 34,9% dipengaruhi oleh hal lain yang tidak diteliti. Dan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t hitung adalah sebesar 11.518 dan nilai t tabel sebesar 1.666 dengan nilai signifikansi 0,05, maka H_a diterima H_0 ditolak, dan perhitungan regresi linear sederhana diperoleh nilai $B = 0,738$ artinya penggunaan *smartphone* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pengetahuan umum mahasiswa dan setiap satu perubahan dalam variabel penggunaan *smartphone* akan mempengaruhi peningkatan pengetahuan umum sebesar 73,8%.

Kata Kunci: Penggunaan Smartphone, Peningkatan Pengetahuan Umum

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya teknologi diciptakan agar dapat mempermudah manusia dalam beraktivitas serta memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Perkembangan zaman yang semakin modern menciptakan berbagai macam teknologi yang semakin canggih sehingga membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya khususnya teknologi komunikasi yang saat ini mampu memberikan transformasi bagi kehidupan manusia. Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone* (Daeng, 2017).

Smartphone merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kemampuan canggih dimana mahasiswa merupakan salah satu kelompok pengguna *smartphone*. Penggunaan *smartphone* terhadap mahasiswa semakin mendunia. Informasi yang dulunya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkannya dan kini hanya memerlukan waktu yang singkat terhadap pencapaian informasi tersebut (Yusup, 2009:3).

Saat ini pengguna *smartphone* di Indonesia bertumbuh pesat. Dengan jumlah penduduk yang mencapai ±255 juta jiwa menurut lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2019 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 92 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar pertama di Asia Tenggara mengalahkan Filipina, Vietnam, Thailand, Malaysia dan Singapura (<https://databoks.katadata.co.id/2020>).

Tabel 1.1
Jumlah pengguna *Smartphone* Indonesia

Tahun	Jumlah Pengguna (Juta)
2016	65,2
2017	74,9
2018	83,5
2019	92

Sumber: eMarketer.com (2015)

Ilmu pengetahuan adalah suatu sistem berbagai pengetahuan yang didapatkan dari hasil pemeriksaan-pemeriksaan yang dilakukan secara teliti dengan menggunakan suatu metode tertentu. Jadi, ilmu adalah segala proses kegiatan terhadap suatu keadaan dengan cara menggunakan alat, prosedur, cara, metode, sehingga menghasilkan pengetahuan baru bagi manusia itu sendiri. Ilmu adalah pengetahuan yang sudah dikelompokkan, disistematisasi, dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan suatu kebenaran objektif serta sudah diuji kebenarannya secara ilmiah. Mudah-mudahan, ilmu adalah kegiatan berpikir untuk mendapatkan pengetahuan yang benar atau secara sederhana ilmu bertujuan mendapatkan kebenaran. Ilmu bukan sekadar pengetahuan (knowledge), tetapi merangkum sekumpulan pengetahuan berdasarkan teori-teori yang disepakati dan dapat secara sistematis diuji dengan seperangkat metode yang diakui dalam bidang ilmu tertentu. Ilmu pengetahuan bersifat konkret, sehingga dapat diamati, dipelajari, dan diajarkan serta teruji kebenarannya, teratur, bersifat khas atau khusus dalam arti mempunyai metodologi, obyek, sistematis dan teori sendiri. Ilmu juga harus bersifat empiris (hasil dari panca indera atau percobaan), sistematis, objektif, analitis, dan verifikasi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka pertanyaan penelitian yang ingin dijawab yaitu apakah penggunaan *smartphone* mempengaruhi peningkatan pengetahuan umum mahasiswa prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon?

B. Landasan Teori

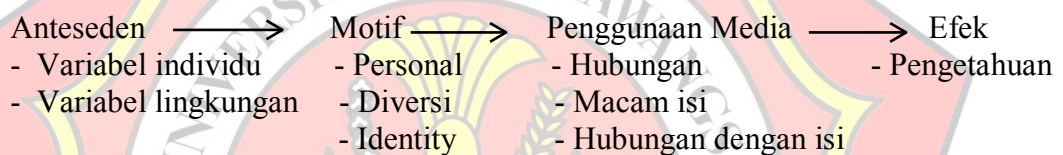
a. *Smartphone*

Proses pembelajaran tidak terlepas dari keberadaan penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar. Ponsel cerdas, atau *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer yang dapat digunakan sebagai alat peraga atau sebuah alat pemberi informasi kepada seseorang. Secara klasifikasi Belum ada standart pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standart dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Dan bagi sebagian yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book), mencari informasi, serta dapat menyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel pintar adalah merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Semakin berkembangnya teknologi *smartphone*, maka teknologi layanan data dapat semakin dimanfaatkan. Teknologi layanan data 3G atau yang lebih tinggi dapat mendukung fitur-fitur yang dimiliki *smartphone* jika kualitas layanan data yang diberikan operator seluler dapat memuaskan keinginan serta sesuai dengan harapan para pengguna *smartphone* (Budiono. 2013).

b. Teori Penggunaan dan Kepuasan (Uses and Gratifications Theory)

Pada teori Uses and Gratifications berkaitan dengan media exposure atau terpaan media, karena mengacu pada kegiatan menggunakan media. Terpaan media dijelaskan dengan durasi menggunakan media lebih dari 4 jam dalam sehari. Menurut Bovve dan Arens, media exposure, berkaitan dengan berapa banyak orang melihat program yang ditayangkan disuatu media. Biasanya yang menjadi kendala dalam media exposure ini adalah, hanya sejumlah orang saja dari keseluruhan pemirsa, pendengar, ataupun pembaca yang berkenan untuk melihat atau mendengar isi pesan yang ada. Seringkali seseorang membaca hanya pada satu artikel di majalah dan kemudian tidak pernah membaca lagi serta melewatkan halaman-halaman yang berisi iklan. Terpaan media (media exposure), menurut Rosengren dalam Elvinaro (2013:43) dapat dioperasionalkan menjadi jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai jenis isi media, isi media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media keseluruhan. Sedangkan menurut Sari (1993), dapat dioperasionalkan menjadi jenis media yang digunakan, frekuensi penggunaan, maupun durasi penggunaan (Kriyantono, 2009:207).

Model Uses and Gratification menurut (Kriyantono, 2009:208), yaitu:



c. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. (Notoatmodjo, 2007: 139-140).

Menurut Notoatmojo (2007:140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

1. Tahu
Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
2. Memahami
Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
3. Aplikasi
Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
4. Analisis
Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.

5. Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian- bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6. Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

C. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode survei eksplanatif. Jenis survei ini digunakan bila peneliti ingin mengetahui mengapa situasi atau kondisi tertentu terjadi atau apa yang mempengaruhi terjadinya sesuatu. Peneliti tidak sekadar menggambarkan terjadinya fenomena tetapi mencoba menjelaskan mengapa fenomena itu terjadi dan apa pengaruhnya. Dengan kata lain, periset ingin menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel (Kriyantono, 2009:60).

Penelitian ini termasuk dalam kuantitatif eksplanatif yang bersifat asosiatif, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih, dimana peneliti akan berusaha mencoba menjelaskan apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan pengetahuan umum mahasiswa prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Teknik Pengambilan Sampel

Menurut (Kriyantono, 2009:151), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik suatu kesimpulan. Sesuai judul penelitian, populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Cirebon Prodi Teknik Informatika terdiri dari 275 orang.

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek atau fenomena yang akan diteliti (Kriyantono, 2009:153). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengambilan *sampling probabilitas* yakni *sampling random sederhana*. *Sampling random sederhana* yaitu sampel yang ditarik berdasarkan probabilitas di mana setiap unsur populasi mempunyai kemungkinan yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Kriyantono, 2009:152). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Rumus Slovin* (Kriyantono, 2009:162), sehingga jumlahnya menjadi 73 sampel.

Teknik Pengolahan Data

1. Pengeditan Data (*Editing*)

Pengeditan adalah kegiatan yang dilakukan setelah peneliti selesai menghimpun data di lapangan. Proses pengeditan dimulai dengan memberi identitas pada instrument penelitian yang telah terjawab, kemudian memeriksa satu per satu lembaran instrumen pengumpulan data, kemudian memeriksa poin-poin serta jawaban yang tersedia (Bungin, 2009:164). Data yang akan diproses diperoleh dari hasil penyebaran angket oleh peneliti.

2. Transformasi Data (*Coding*)

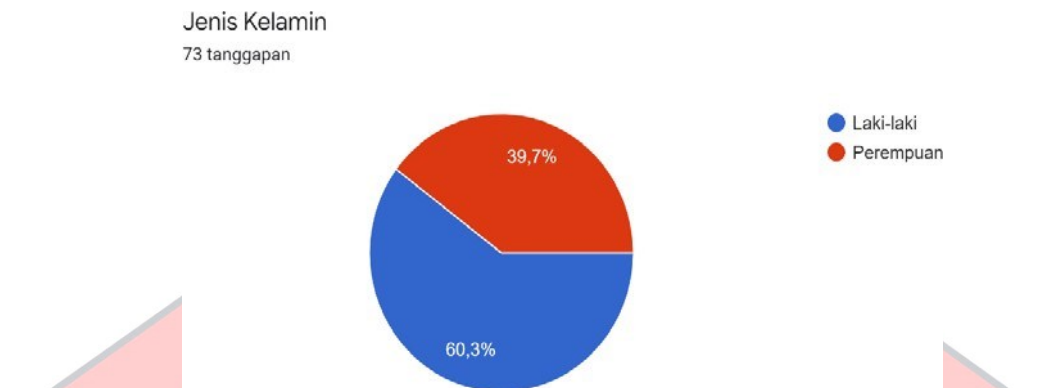
Pemberian kode atau *coding* adalah proses identifikasi dan klasifikasi data penelitian ke dalam skor numeric atau karakter simbol-simbol tertentu (Ruslan, 2008:166). Teknik *coding* dapat memudahkan peneliti pada saat memasukan data ke dalam program komputer.

3. Tabulasi Data

Tabulasi merupakan bagian terakhir dari pengolahan data. Maksud tabulasi adalah memasukan data pada table-table tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya (Ruslan, 2008:166).

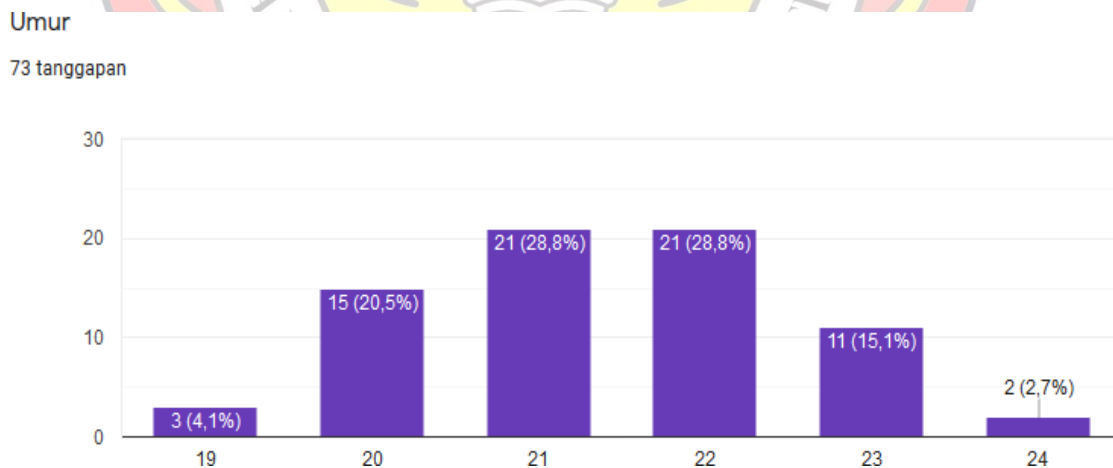
D. Hasil dan Pembahasan

Gambar 4.1
Jenis Kelamin Responden



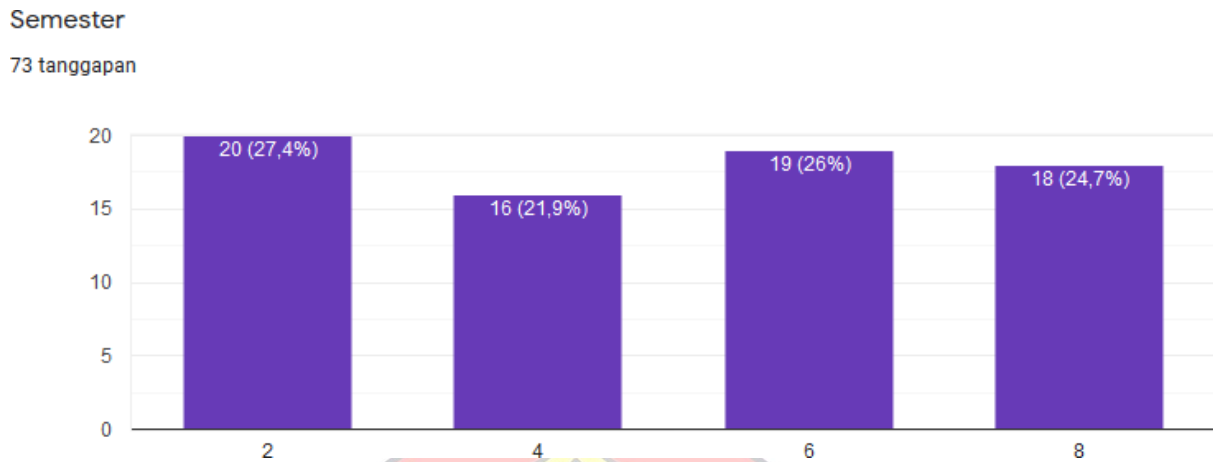
Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa responden berdasarkan jenis kelamin, dari total sampel sebanyak 73 orang responden yang telah diambil, sebanyak orang responden (60,3%) berjenis kelamin laki-laki, dan sisanya berjenis kelamin perempuan sebanyak 39,7% orang responden.

Gambar 4.2 Umur Responden



Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa responden berdasarkan tingkat umur, dari total sampel sebanyak 73 orang responden yang telah diambil, jumlah responden terbanyak adalah yang berumur 21 tahun dan 22 tahun jumlah respondenya sama banyak yaitu 21 atau 28,8% dan jumlah responden terendah adalah yang berumur 24 tahun hanya 2 responden atau 2,7%.

Gambar 4.3
Tingkat Semester Responden



Berdasarkan semester/tingkat kuliah, jumlah persentase tingkat semester 2 (27,4%), semester 4 (21,9%), semester 6 (26%) , semester 8 (24,7%) dari total keseluruhan data 73 responden. Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa responden berdasarkan tingkat umur, dari total sampel sebanyak 73 orang responden yang telah diambil, sebanyak 20 orang responden yang berada di tingkat semester 2 (27,4%), 16 orang responden yang berada di tingkat semester 4 (21,9%), 19 orang responden yang berada di tingkat semester 6 (26%), dan 18 orang responden yang berada di tingkat semester 8 (24,7%).

Pengaruh *Smartphone* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Umum

Perkembangan *smartphone* tentunya membawa sejumlah efek positif didalam kehidupan manusia. Jika dilihat berdasarkan dari kegunaannya *smartphone* sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan umum, memudahkan mereka untuk mencari segala pengetahuan yang mereka inginkan seperti pengetahuan materi pembelajaran, pengetahuan berita informasi terkini seperti informasi sepak bola, bencana alam, kuliner dan masih banyak lagi sehingga pengetahuan yang didapat dari *smartphone* semakin luas dan bisa menciptakan pengetahuan baru sehingga bisa bermanfaat untuk manusia itu sendiri.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon dapat dikatakan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *smartphone* dengan peningkatan pengetahuan umum mahasiswa. Sesuai dengan uji regresi yang dilakukan menghasilkan koefisien regresi sebesar 0,738 menyatakan bahwa setiap terjadi penambahan skor penggunaan *smartphone* maka akan dapat menambah kenaikan variabel peningkatan pengetahuan umum.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data-data dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil perhitungan regresi diperoleh nilai B atau koefisien regresi sebesar 0,738. Angka 0,738 menunjukan hasil yang positif untuk pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan pengetahuan umum mahasiswa. Artinya penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan pengetahuan umum mahasiswa, setiap satu perubahan dalam variabel penggunaan *smartphone* akan mempengaruhi peningkatan pengetahuan umum sebesar 73,8% dan nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar

0,807 sedangkan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,651, yang mengandung pengertian bahwa 65,1% peningkatan pengetahuan umum dipengaruhi karena penggunaan *smartphone*, sedangkan 34,9% dipengaruhi oleh hal lain yang tidak diteliti.

2. Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai t hitung $11.518 >$ dari nilai t tabel 1666, dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa nilai t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis diterima bahwa ada pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan pengetahuan umum mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon.
3. Karena adanya penggunaan atau ketergantungan pada *smartphone* menjadi peningkatan pengetahuan umum terjadi pada mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elvinaro Ardianto. 2013. *Komunikasi Massa*. Jakarta: Simbiosis Rekatama.
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Ruslan, Rosady. 2008. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yusup, Pawit M. 2009. *Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal:

- Budiono. 2013. Persepsi Dan Harapan Penggunaan Terhadap Kualitas Layanan Data Pada Smartphone di Jakarta. *Jurnal Buletin Pos dan Telekomunikasi*. 11(2): 93-94.
- Daeng, Intan Trivena Maria. 2017. Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Jurnal Acta Diurna*. 6(1): 2.

Internet:

- (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/proyeksi-pengguna-smartphone-di-asia-tenggara-2016-2019>, diakses pada tanggal 17 April 2020 pukul 19:30 WIB).
- (<https://www.zonareferensi.com/pengertian-ilmu/> diakses pada tanggal 18 April 2020 pukul 09:40 WIB).