



Hubungan Aktivitas Menggunakan Gawai Dengan Dimensi Responsif Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember

Suster Susilowati¹, Yeni Suryaningsih², Komarudin³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Jember;

ABSTRAK

Gawai adalah perangkat elektronik kecil dan canggih yang dibuat dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai berita media, jejaring sosial, hobi, hiburan bahkan mempermudah komunikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember. Desain penelitian ini menggunakan metode analisis korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 153 orang dengan jumlah responden 111 orang diambil dengan teknik *simple random sampling*. Untuk menentukan Hipotesis peneliti menggunakan uji *Spearman Rho* ($\alpha = 0,05$) didapatkan nilai ρ value sebesar 0,008 artinya H1 diterima Atau ada hubungan Aktivitas Menggunakan Gawai Dengan Dimensi Responsif Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember. Penelitian ini dapat digunakan sebagai memberi informasi yang berkaitan dengan masalah kesehatan tentang akibat penggunaan gawai secara berlebihan dan diharapkan menciptakan lingkungan belajar serta sarana komunikasi dengan memanfaatkan gawai secara benar.

Kata Kunci : Aktivitas Menggunakan Gawai, Dimensi Responsif, Komunikasi

DOI: <https://doi.org/10.47134/phms.v2i1.274>

*Correspondence: [sustersusilowati](mailto:sustersusilowati@gmail.com)

Email:

sustersusilowati.2229@gmail.com

Received: 23-08-2024

Accepted: 15-10-2024

Published: 02-11-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: *Gadgets are small and sophisticated electronic devices made with various applications that can provide various media news, social networks, hobbies, entertainment and even make communication easier. The aim of this research is to analyze the relationship between activities using devices and responsive dimensions among students at the Faculty of Health Sciences, Muhammadiyah University of Jember. This research design uses a correlational analysis method with a cross sectional approach. The population in this study was 153 people with 111 respondents taken using a simple random sampling technique. To determine the hypothesis, the researcher used the Spearman Rho test ($\alpha = 0.05$) and obtained a ρ value of 0.008, meaning that H1 was accepted or there was a relationship between the activity of using devices and the responsive dimension of students at the Faculty of Health Sciences, Muhammadiyah University of Jember. This research can be used to provide information related to health problems about the consequences of excessive use of devices and are expected to create a learning environment and means of communication by using devices properly.*

Keywords: *Activities Using Devices, Responsive Dimensions, Communication*

Pendahuluan

Gawai adalah perangkat elektronik kecil dan canggih yang dibuat dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai berita media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Gawai merupakan alat komunikasi modern yang dirancang dengan menggunakan teknologi canggih untuk memudahkan komunikasi. Saat ini, aktivitas komunikasi semakin berkembang dengan hadirnya gawai. Pada dasarnya gawai dikembangkan untuk memudahkan manusia dalam menggunakan media komunikasi (Domitila, Wulandari and Marhayani, 2021). Gawai dapat berupa *smartphone*, tablet ataupun PC atau laptop dimana gawai berbentuk kecil, mudah dibawa kemana-mana dan mempunyai fungsi lengkap khususnya untuk membantu segala aktivitas manusia (Harmain, Posangi and Datunsolang, 2022).

Laporan data terbaru dari Insider Monkey dari website goodstats.id, pada tahun 2023 jumlah pengguna gawai di seluruh dunia sebanyak 7,33 miliar orang memiliki ponsel atau gawai, yang menghubungkan 91,40% populasi global melalui jaringan seluler. Pengguna *smartphone* atau gawai menurut data dari [newzoo](http://newzoo.com) dari website databoks.katadata.co.id pada tahun 2023 pengguna *smartphone* akan naik sekitar 4,3 miliar pengguna diseluruh dunia. Menurut data Badan Pusat Statistik tahun 2023, Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia sebanyak 278,8 juta jiwa. Indonesia berada pada posisi keenam dalam jajaran negara dengan pengguna gawai terbanyak, mencapai 73 juta pengguna. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi Jawa Timur jumlah pengguna gawai mencapai 65,22% dengan total penduduk 41,15 juta jiwa menurut data sensus kependudukan. Sekitar 2,6 juta jiwa penduduk di Kabupaten Jember ada 58% pengguna gawai berasal dari penduduk kota, sementara untuk penduduk desa ada sekitar 34% menurut data [infomasi radarjember.id](http://infomasi.radarjember.id) tahun 2019.

Berdasarkan penelitian oleh Wahyuliarmy & Sari (2021), mengemukakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrew peneliti dari University of Oxford (Jurnal apps, 2018) bahwa durasi ideal untuk melakukan aktivitas online pada gawai adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini bahwa seseorang tak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Di atas 4 jam 17 menit, barulah gawai dianggap mampu mengganggu kinerja otak seorang individu.

Berdasarkan studi pendahuluan pada bulan Desember 2023 yang telah peneliti lakukan dengan hasil wawancara kepada 10 mahasiswa baru Angkatan 2023 S1 Ilmu Keperawatan Reguler Pagi, didapatkan hasil bahwa delapan dari 10 responden mahasiswa mengatakan bahwa menggunakan gawai selama rentang waktu 4 jam hingga 6 jam sehari hanya untuk bermain *game* dan social media. Delapan responden artinya hampir 80% mayoritas menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 4 jam perhari dapat di kategori pengguna dengan intensitas tinggi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang semakin tidak dapat dihindari seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Inovasi-inovasi yang diciptakan juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kenyamanan bagi masyarakat dalam menunjang aktivitasnya.

Penggunaan gawai secara berlebihan dapat mengganggu keseharian penggunanya, mereka biasanya sibuk, cenderung acuh terhadap orang disekitarnya, dan sering marah jika ada yang mengganggunya. Penggunaan perangkat yang terkoneksi internet tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia (Rohana and Hartini, 2020).

Semua orang jelas membutuhkan *Smartphone* tidak terkecuali bagi mahasiswa. Mahasiswa saat ini dituntut untuk selalu *update* mengenai berita apa yang terjadi. Agar tidak ketinggalan berita, mahasiswa memanfaatkan kecanggihan *Smartphone* untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Cahyaningsih, Ati and Abidin, 2019). Mahasiswa merupakan masa dimana memasuki masa dewasa yang pada umum berada pada rentang usia 18-25 tahun, pada masa tersebut mahasiswa memiliki tanggung jawab terhadap masa perkembangannya, termasuk memiliki tanggung jawab terhadap kehidupannya untuk memasuki masa dewasa (Hulukati and Djibran, 2018).

Mahasiswa sebagai makhluk sosial tidak bisa terlepas dari hubungan dengan orang lain. Mahasiswa sering menggunakan gawai untuk keperluan perkuliahan maupun media pembelajaran. Fenomena penggunaan gawai di kalangan mahasiswa sudah ramai dibicarakan, mahasiswa cenderung tidak acuh bahkan tidak sadar dengan penggunaan gawai yang berlebihan akan menimbulkan efek samping, kebanyakan para mahasiswa yang sedang duduk bergerombol bersama teman-temannya, mereka cenderung sibuk dengan *handphone* masing-masing dan sedikit tidak berinteraksi dengan temannya tersebut, cenderung asyik dengan *handphone*-nya sehingga lambat dalam merespons dan tidak melihat siapa yang sedang di ajak bicara serta tidak memperhatikan teman yang sedang berbicara. Mereka kurang memahami kondisi dan perasaan teman yang sedang berbicara. Saat duduk di kantin mereka lebih sibuk dengan *handphone*-nya dan tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Teman yang sedang mengajak berbicara kadang tidak direspon namun tetap memandangi *handphone*-nya. Biasanya mahasiswa terlalu sibuk menggunakan ponselnya sehingga sering kali tidak mempedulikan orang disekitarnya, mengalihkan perhatian ke *handphone* jika berpapasan dengan orang lain seolah-olah tidak tahu akan kehadiran orang tersebut, bahkan ada juga yang sampai asyik dengan *handphone* saat berjalan sampai-sampai bertabrakan dengan orang lain.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam bentuk penggunaan media komunikasi yang berupa *smartphone* banyak memberikan pengaruh baik untuk kemajuan dalam bidang telekomunikasi namun tanpa disadari ada hal-hal yang berpengaruh buruk apabila penggunaan gawai tidak tepat dalam penggunaan fitur aplikasi yang terdapat dalam gawai menimbulkan seseorang menjadi menyendiri dan membawa orang tersebut tenggelam dalam dunia maya dan berpengaruh menjadikan orang yang dekat menjadi jauh serta membuat seseorang tidak berinteraksi dengan orang lain dengan baik, perilaku ketidakpedulian serta reaksi tidak merespon kepada orang lain (Rohana and Hartini, 2020).

Mahasiswa memang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap *smartphone*. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Seharusnya mahasiswa lebih bisa memanfaatkan *smartphone* untuk hal yang bermanfaat. Semuanya kembali lagi kepada

individu masing-masing, bagaimana kita dapat memanfaatkan gawai secara baik dan benar (Cahyaningsih, Ati and Abidin, 2019). Ada kalahnya mahasiswa menghindari gawai pada saat berbicara dengan lawan bicaranya, tanggap akan keberadaan orang lain ada kalahnya menghindari menggunakan gawai apabila tidak diperlukan serta memanfaatkan gawai sebagai alat komunikasi jarak jauh.

Metode

Metode dalam penelitian ini dengan memanfaatkan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa baru Angkatan 2023 yang merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember, yang berjumlah 153 mahasiswa Program Studi S1-Ilmu Keperawatan Reguler Pagi. Besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 111 mahasiswa baru Angkatan 2023 S1-Ilmu Keperawatan Reguler Pagi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan menggunakan jenis *simple random sampling*.

Hasil dan Pembahasan

Data umum pada penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia dan aktivitas tambahan yang akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 5.1.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember Juni 2024 (n=111)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-Laki	23	20,7%
Perempuan	88	79,3%
Total	111	100%

Sumber Data Primer, Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.1.1 di atas menggambarkan sebagian besar (79,3%) responden berjenis kelamin perempuan

Tabel 5.1.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia Pada Mahasiswa Baru Angkatan 2023 S1-Ilmu Kesehatan FIKES UNMUH Jember Juni 2024 (n=111)

Usia	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
19 tahun	25	22,5%
20 tahun	46	41,4%
21 tahun	26	23,4%
22 tahun	12	10,8%
23 tahun	1	00,9%
Total	111	100%

Sumber Data Primer, Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.1.2 di atas dapat diketahui bahwa usia responden paling banyak

adalah kategori masa dewasa 20 tahun yaitu sebanyak 46 responden dengan jumlah presentase (41,4%).

Tabel 5.1.3 Distribusi Responden Berdasarkan Aktivitas Tambahan Pada Mahasiswa Baru Angkatan 2023 S1-Ilmu Kesehatan FIKES UNMUH Jember Juni 2024 (n=111)

Aktivitas Tambahan	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Ada	84	75,7%
Online Shop	13	11,7%
Admin Sosial Media	4	3,6%
Selegram	6	5,4%
Gramers	4	3,6%
Total	111	100%

Sumber Data Primer, Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.1.3 di atas menggambarkan sebagian besar (75,7%) responden tidak memiliki aktivitas tambahan.

Pada data khusus menampilkan data yang menunjukkan hubungan aktivitas penggunaan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember, dari uji statistik yang di tunjukkan dalam tabel berikut :

Tabel 5.1.4 Distribusi Frekuensi Aktivitas Menggunakan Gawai Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember (n=111)

Aktivitas Menggunakan Gawai	Frekuensi	Persentase (%)
Penggunaan Rendah	55	49,5%
Penggunaan Tinggi	56	50,5%
Total	111	100%

Sumber Data Primer, Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.1.4 di atas dapat diketahui frekuensi aktivitas menggunakan gawai, penggunaan sebagian besar (50,5%) responden menggunakan gawai dalam kategori tinggi.

Tabel 5.1.5 Distribusi Frekuensi Dimensi Responsif Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember (n=111)

Dimensi Responsif	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Responsif	5	4,5%
Responsif	106	95,5%
Total	111	100%

Sumber Data Primer, Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.1.5 di atas dapat diketahui sebagai besar (95,5%) responden dalam kategori Responsif dalam berkomunikasi.

Tabel 5.1.6 Hubungan Aktivitas Menggunakan Gawai Dengan Dimensi Responsif Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember (n=111)

Aktivitas Menggunakan Gawai	Dimensi Responsif			<i>p</i> value	<i>r</i>
	Tidak Responsif	Responsif	Total		
Penggunaan Rendah	4 7,3%	51 92,7%	55 100,0%	0,008	0,249
Penggunaan Tinggi	1 1,8%	55 98,2%	56 100,0%		
Total	5 4,5%	106 95,5%	111 100,0%		

Sumber Data Primer, Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.1.6 di atas menunjukkan hasil bahwa responden sejumlah 111 mahasiswa menggunakan gawai dengan kategori penggunaan tinggi sebanyak 56 responden, 55 responden (98,2%) kategori responsif sedangkan ada satu responden (1,8%) kategori tidak responsif. Kemudian aktivitas menggunakan gawai dengan kategori penggunaan rendah sebanyak 55 responden, 51 responden (92,7%) kategori responsif, dengan empat responden (7,3%) kategori tidak responsif.

Aktivitas Menggunakan Gawai Pada Mahasiswa

Aktivitas merupakan segala suatu yang dilakukan, kegiatan- kegiatan, kesibukan, mampu bereaksi dan beraksi yang terjadi baik fisik maupun non-fisik oleh individu. Gawai adalah barang elektronik berteknologi kecil yang menyerupai komputer mini yang setiap tahunnya mengalami perkembangan dengan inovasi dan kecanggihan yang baru (Efendi, 2021). Data aktivitas menggunakan gawai pada tabel 5.1.4 menunjukkan hasil bahwa 111 responden mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember didapatkan kategori terbanyak pada kategori penggunaan tinggi dengan jumlah 56 mahasiswa (50,5%). Hasil penelitian didapatkan dari lembar kuesioner tentang aktivitas menggunakan gawai mencakup satu pernyataan dengan menggunakan skala likert yakni dikatakan penggunaan tinggi dengan hasil akhir yakni dengan skor 41-64 yang artinya penggunaan gawai lebih dari 4 jam 17 menit, dikatakan penggunaan rendah dengan hasil akhir yakni dengan skor 16-40 yang artinya penggunaan rendah idealnya sekitar 4 jam 17 menit.

Aktivitas menggunakan gawai berdasarkan teori menyatakan bahwa Menurut (Imasria Wahyuliarmy and Ayu Kumala Sari, 2021), mengemukakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrew peneliti dari University of Oxford (Jurnal apps, 2018) bahwa durasi ideal untuk melakukan aktivitas online pada gawai adalah sepanjang 257

menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini bahwa seseorang tak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Di atas 4 jam 17 menit, barulah gawai dianggap mampu mengganggu kinerja otak seorang individu. Hal ini sejalan dengan bentuk penggunaan gawai pada orang dewasa dapat diklasifikasikan pada kategori penggunaan tinggi dan penggunaan rendah. Apabila penggunaan gawai dengan skor yakni 41-64 dalam hasil akhir perhitungan jumlah skor kuesioner yang artinya penggunaan lebih dari 4 jam 17 menit perhari. Dampak penggunaan gawai terlalu lama dapat mengganggu kesehatan seperti merusak mata dan perkembangan otak terhambat, hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi secara nyata, waktu terbuang sia-sia, serta sibuk dengan dunianya sendiri, hal ini membuat banyaknya orang yang kurang ramah terhadap sekitar karena tidak saling mengenal atau menyapa dengan intens (Husna et al, 2019). Untuk itu, perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan pada diri sendiri pada saat menggunakan gawai yang tidak terlalu penting, karena pemakaian gawai yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk dan seseorang bisa menjadi kecanduan gawai.

Penjelasan aktivitas menggunakan gawai terdapat beberapa faktor- faktor-faktor yang mempengaruhinya, salah satunya yakni kecanggihan dari gawai dapat memudahkan semua kebutuhan manusia. Kebutuhan seseorang dapat terpenuhi dalam bermain game, konten sosial media, berkomunikasi jarak jauh, bahkan sampai berbelanja online. Aktivitas menggunakan gawai yang tinggi juga dipengaruhi faktor lingkungan, lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gawai dengan durasi dan frekuensi penggunaannya yang terlalu lama maka masyarakat menjadi enggan meninggalkan gawai. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gawai. Selain itu, faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku seseorang. Sehingga banyak orang mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gawai.

Pada penggunaan gawai seseorang cenderung lebih merasakan *leisure boredom* (tidak ada kegiatan saat waktu luang). Seseorang akan lebih merasa jenuh saat di rumah atau bahkan bisa bertemu dengan teman sebayanya untuk melakukan seperti istilah mabar (main bareng) dengan begitu seseorang akan lebih sering menggunakan gawai. Hal tersebut dapat menyebabkan aktivitas menggunakan gawai yang tinggi.

Dimensi Responsif Pada Mahasiswa

Dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember berdasarkan fakta dari data tabel 5.1.5 tentang dimensi responsif dalam komunikasi didapatkan data sebagian besar terdapat pada kategori responsif dengan jumlah 106 mahasiswa (95,5%). Hasil penelitian ini sama dengan hasil dari penelitian (Khairani, Salviana and Abu Bakar, 2021) bahwa sebagian besar seseorang yang berkomunikasi responsif berada dalam kategori baik.

Derajat dimensi responsif dalam komunikasi seseorang dalam menerima pesan dengan baik tergantung pada kemampuannya untuk menangkap, mengartikan dan menanggapi pesan tersebut. Dengan cara tertentu penerima pesan akan memberikan umpan balik kepada pengirim pesan, sehingga penerima pesan akan berganti peran menjadi pengirim pesan. Dengan demikian proses komunikasi berlangsung secara berkesinambungan, tetapi apabila pengirim pesan tidak memperoleh umpan balik maka pertukaran pesan tidak terjadi dan proses komunikasi akan berhenti (Teguh et.al, 2015). Dalam penelitian S Misnah et. al (2021) mengatakan bahwa sesuatu yang dapat membuat individu cenderung memilih dengan siapa individu tersebut ingin berkomunikasi dengan itu bisa disebut daya tarik atau rasa suka. Dalam bersosialisasi dengan orang lain, tidak dapat dipungkiri individu akan mengatakan kesukaannya ketika memilih teman bahkan ketika dihadapkan situasi terpaksa berkomunikasi dengan orang-orang yang bukan pilihan individu itu sendiri, contohnya dalam hal teman sekelas. Maka individu dapat lebih menyukai orang-orang tertentu dari pada yang lainnya.

Dimensi responsif yang harus dimiliki oleh seseorang dipengaruhi dari beberapa unsur, dapat dilihat dari unsur kesejatan adalah pengiriman pesan pada orang lain tentang gambaran diri kita sebenarnya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya kesamaan antara komunikasi verbal dan non verbal. Unsur empati merupakan kemampuan menempatkan diri kita pada diri orang lain dan memahami bagaimana perasaan orang lain tersebut dan apa yang menyebabkan reaksi mereka tanpa kita larut dalam emosi orang lain. Unsur hormat atau respek yaitu perilaku yang menunjukkan kepedulian, perhatian, rasa suka dan menghargai kepada orang lain. Dalam hal tersebut terkadang seseorang melakukan komunikasi antar teman yang saling menghargai, memahami perasaan orang lain serta menunjukkan sikap saling peduli terhadap orang lain yang membutuhkan saran dan pendapat. Seseorang lebih sering mengobrol dengan teman terdekatnya, akan tetapi beberapa orang tidak bisa mengobrol dengan orang lain karena memiliki perbedaan dalam interaksi berkomunikasi. Sehingga hal tersebut unsur dalam dimensi responsif komunikasi tergolong responsif dalam berkomunikasi.

Hubungan Aktivitas Menggunakan Gawai Dengan Dimensi Responsif Pada Mahasiswa

Uji korelasional yang digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis kolerasi *Spearman Rank/Rho*, berdasarkan fakta hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *p value* sebesar 0,008 ($p < 0,05$). Oleh karena itu, dapat di simpulkan bahwa ada hubungan yang lemah antara aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Rahayu R et al., 2018) dapat di simpulkan ada perbedaan proporsi hasil belajar dengan mahasiswa yang sering menggunakan gawai (ada hubungan signifikan antara penggunaan gawai dengan terhadap hasil belajar mahasiswa).

Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan gawai pada mahasiswa dalam kategori tinggi lebih dari 4 jam dan dimensi responsif komunikasi

dalam kategori responsif. Berdasarkan teori keperawatan yang berkaitan dengan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa yaitu model konseptual calista roy, Roy menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk biopsikososial sebagai satu kesatuan yang utuh. Dalam memenuhi kebutuhan manusia selalu di hadapkan berbagai persoalan yang kompleks. Dalam menghadapi persoalan tersebut Roy mengemukakan teori adaptasi. Penggunaan coping atau mekanisme pertahanan diri, berespon melakukan peran dan fungsi secara optimal untuk memelihara integritas diri keadaan lingkungan sekitarnya dalam suatu rentang kontinu sehat-sakit. Dalam hal ini, mahasiswa memiliki hubungan untuk membina rasa percaya dan komunikasi terbuka kepada orang lain serta dimensi respons yang harus dimiliki oleh seseorang terdiri dari empat unsur yaitu kesejatian, empati, hormat/respek dan konkret, hal tersebut juga dihubungkan dengan penggunaan gawai sebagai alat komunikasi jarak jauh agar tetap terjalin hubungan komunikasi yang efektif antar sesama.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Aktivitas menggunakan gawai pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember mayoritas menggunakan gawai dalam penggunaan tinggi. (2) Dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember mengalami dimensi responsif dalam komunikasi dengan kategori responsif. (3) Hubungan aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember dalam penelitian ini dinyatakan terdapat hubungan yang lemah antara aktivitas menggunakan gawai dengan dimensi responsif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember.

Referensi

- Abdillah Mohammad TQ and Rivo Nugroho (2021) 'Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Tingkat Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Tunas Bangsa Rungkut Surabaya', *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 05(2), pp. 88–97.
- Aprilia, R., Sriati, A. & Hendrawati, S. 2019, „Tingkat kecanduan media sosial pada remaja“, *Journal of Nursing Care*, vol. 3, no. 1, pp. 41–53. Available at: <https://jurnal.unpad.ac.id/jnc/article/view/26928>.
- Cahyaningsih, A.A., Ati, N.U. and Abidin, A.Z. (2019) 'Gadget dan Mahasiswa (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya)', *Jurnal Respon Publik*, 13(3), pp. 21–29.

- Diana, Z., Juwariyah, S. and Supriyono, M. (2023) 'Hubungan Ketergantungan Internet dengan gangguan Interaksi Sosial pada Remaja Alumni Program Studi S-1 Keperawatan STIKES Telogorejo Semarang Dosen Program Studi S-1 Keperawatan STIKES Telogorejo Semarang', 1(4), pp. 131–148.
- Domitila, J.I.P.; M., Wulandari, M.M. and Marhayani, F. (2021) 'Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), pp. 131–141.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Efendi, V.P.W.A. (2021) 'Literature Review Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Aktivitas Fisik Remaja', *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9, pp. 17–26.
- Fahrudin, H. and Cahyaningtyas, A.Y. (2020) 'Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar Duration of Gadget Usage Associated with Adolescent Social Interaction', *Stethoscope*, 1(2), pp. 97–105.
- Ghozali, Imam (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harmain, H.A., Posangi, S.S. and Datunsolang, R. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 3(1), pp. 20–35. Available at: <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>.
- Hizar, M. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan : Definisi Operasional*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Rineka Cipta 27–69
- Hulukati, W. and Djibran, M.R. (2018) 'Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo', *Bikotetik (Bimbingan dan Konseling Teori dan Praktik)*, 2(1), p. 73. Available at: <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>.
- Husna, P. A. (2019). *PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK*. *Dinamika*, 315–330.
- Imasria Wahyuliarmy, A. and Ayu Kumala Sari, C. (2021) 'Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial', *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), pp. 100–114. Available at: <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>.
- Juwariyah, S., Sari, N.M.A.W. and Amalia, P. (2023) 'Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling', *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), pp. 27–33. Available at: <https://doi.org/10.33655/mak.v7i1.160>.

- Keswara, U.R., Syuhada, N. and Wahyudi, W.T. (2019) 'Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja', *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), pp. 233–239. Available at: <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>.
- Lioni, T. and Nurmalisa, Y. (2019) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial. Jurnal Kultur Demokrasi No. 2 Volume 2, Articles.
- Marniati and Adjunct, 2021. *Komunikasi Kesehatan Berbasis Terapeutik*. Edisi. 1, Cet. 1. PT Raja Grafindo Persada, Depok. Available at: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=07KAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=fungsi+hubungan+terapeutik&ots=qRmycJLLlk&sig=qXowreIfnuNEL0QE6HAWwHS3p6M&redir_esc=y#v=onepage&q=fungsi%20hubungan%20terapeutik&f=false
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 5*. 5th edn. Edited by P. Lestari. Jakarta: Salemba Medika. In *Jurnal; Ilmiah Keperawatan*.
- Oktavia, N. and Mulabbiyah, M. (2019) 'Gawai Dan Kompetensi Sikap Sosial Siswa Mi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V Min 2 Kota Mataram)', *El Midad*, 11(1), pp. 19–40. Available at: <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1903>.
- Palar, J.E., Onibala, F. and Wenda Oroh (2018) 'Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget', *e-Journal Keperawatan*, 6(2), pp. 1–8.
- Rahayu R, A.A. *et al.* (2018) 'Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi', *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(2), pp. 157–164.
- Rohana, F. and Hartini, S. (2020) 'Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati', *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), p. 137. Available at: <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>.
- Putri, A.F. (2019) 'Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya', 3, pp. 35–40.
- Septyawan, C. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Sungguminasa*. UIN Alauddin Makassar, Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Makassar: Repository UIN Alauddin Makassar.
- Studi, P., Keperawatan, I. and Kesehatan, F.I. (2023) 'Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Di Sdn Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Di Sdn Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang'.

-
- Studi, V. C.-, & Sectional, C. (2023). *Dukungan Keluarga, Pengetahuan, dan Sikap Menurunkan Kecemasan Lansia Dukungan Keluarga, Pengetahuan, dan Sikap Menurunkan Kecemasan Lansia dalam Pelaksanaan Vaksinasi COVID-19 : Studi Cross Sectional*. November 2023. <https://doi.org/10.26630/jkm.v14i1.3594>.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Teguh, P. 2015. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Warisyah, Yusmi. (2015). Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan*, 6, 1-6.
- Wijaya, R.B.A. and Muslim, A. (2021) 'Konsep Diri Pada Masa Dewasa Awal yang Mengalami Maladaptive Daydreaming', *Jurnal Psikologi Islam: Al-Qalb*, 12(2), pp. 179–193
- Yusuf Sukman, J. (2017). Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta , 4, pp. 9–15.