

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterlibatan belajar sangat penting untuk keberhasilan mahasiswa di kelas. Mahasiswa yang aktif secara emosional, kognitif, dan perilaku cenderung lebih mudah memahami materi. Namun, dalam kenyataannya masih banyak mahasiswa yang kurang berminat, jarang ikut berdiskusi, dan hanya mengikuti pelajaran secara pasif. Kondisi ini menjadi perhatian karena kurangnya partisipasi dapat berdampak pada prestasi belajar, kedisiplinan, serta kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial mereka (Fitrianti & Hidayati, 2025).

Mahasiswa memiliki peran untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Nomor 44 pasal 14 tahun 2015 Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus berpusat pada mahasiswa, sehingga mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat keterlibatan belajar mahasiswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi belajar, efikasi diri, dan regulasi diri. Selain berpengaruh terhadap keberhasilan akademik, keterlibatan belajar juga memiliki dampak jangka panjang. Hasil studi longitudinal di Australia menunjukkan bahwa 20 tahun kemudian, individu yang memiliki keterlibatan tinggi selama masa sekolah cenderung memiliki peluang yang lebih besar untuk memperoleh status pekerjaan yang lebih baik di masa dewasa dibandingkan individu yang memiliki keterlibatan rendah (Ahmad dkk., 2024).

Smartphone telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa dan dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, termasuk menunjang proses pembelajaran. Namun, penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali juga berpotensi mengganggu konsentrasi selama perkuliahan. Penelitian Keharhwa dkk., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* saat kuliah berpengaruh terhadap menurunnya

konsentrasi belajar mahasiswa. *Smartphone* bahkan paling sering mengganggu perhatian mahasiswa ketika dosen sedang menjelaskan materi sehingga dapat mengurangi fokus selama mengikuti perkuliahan. Penelitian Agustiani dkk., (2025) menunjukkan bahwa 75,8% mahasiswa mengalami distraksi akibat notifikasi *smartphone*, 72,75% terdistraksi karena aktivitas membalas pesan, dan 68,2% terdistraksi oleh media sosial maupun aplikasi hiburan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, tetapi juga menjadi sumber gangguan yang dapat mengurangi fokus mahasiswa selama proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2022) pada mahasiswa angkatan 2018 di Universitas Negeri Yogyakarta menemukan bahwa masih terdapat sejumlah mahasiswa yang tidak terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Ketidakterlibatan ini tampak dalam berbagai perilaku, antara lain mengantuk selama perkuliahan, merasa bosan, kurang memperhatikan materi yang disampaikan, sering berbicara dengan teman, dan menunda-nunda pengerjaan tugas. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa hadir di kelas, tidak semua benar-benar ikut aktif dalam belajar (Hidayah, 2022).

Berdasarkan teori Fredricks dkk., (dalam Wahyudi dkk., 2025) keterlibatan belajar merujuk pada proses belajar yang dimana siswa terlibat dalam kegiatan akademik dan non-akademik, yang tercermin dalam perilaku, emosi, dan kognitif individu di lingkungan sekolah atau kelas. Adapun teori fredricks menjadi landasan utama dalam penelitian ini pada variabel keterlibatan belajar. Fenomena rendahnya keterlibatan belajar ternyata juga dialami oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Indonesia (UNISMA Bekasi). Untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai kondisi tersebut, peneliti mewawancarai tujuh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Indonesia (UNISMA Bekasi). Proses wawancara tersebut dilakukan pada tanggal 29-30 November 2025.

Wawancara mengungkap bagaimana gambaran keterlibatan belajar mahasiswa melalui aspek keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*)

menunjukkan bahwa 6 dari 7 mahasiswa memiliki kehadiran yang cukup baik dan jarang izin. Namun, selama pembelajaran berlangsung, mahasiswa mengaku cenderung pasif, lebih banyak menyimak tanpa aktif bertanya atau berdiskusi, serta mudah terdistraksi, terutama oleh penggunaan *smartphone*, suasana kelas, dan kondisi *mood*. Keterlibatan perilaku mahasiswa cenderung meningkat ketika materi pembelajaran dianggap menarik sedangkan saat materi membosankan, keterlibatan dan fokus belajar menurun.

Lebih lanjut hasil wawancara pada aspek *emotional engagement*, 7 dari 7 mahasiswa merasa biasa saja saat akan masuk kelas, dengan *mood* yang tidak menentu dan sangat bergantung pada mata kuliah serta kondisi pribadi. Beberapa mahasiswa merasa sering merasa malas dan terbebani ketika menerima tugas, cenderung menunda pengerjaan, sehingga kondisi tersebut mengindikasikan kurangnya perasaan positif dalam keterlibatan belajar mahasiswa.

Wawancara pada aspek *cognitive engagement* pada 7 mahasiswa menunjukkan ketika menghadapi bagian tugas yang sulit, banyak mahasiswa memilih menunda pengerjaan, melewati bagian yang rumit, bermain *smartphone*, mencari jawaban kepada teman, atau langsung bertanya ke AI. Sebagian besar jarang mengulang kembali materi perkuliahan di rumah, hanya mencatat saat pembelajaran berlangsung di kelas, bahkan ada yang tidak sempat mencatat sama sekali dan baru belajar kembali menjelang UTS atau UAS.

Menurut Gibbs dan Poskitt (Yulia & Hafni, 2024), keterlibatan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah hubungan sosial, di mana hubungan positif dengan guru, teman sebaya, serta dukungan emosional yang diterima individu dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, kehadiran, dan prestasi akademik. Selain itu, motivasi dan minat juga memegang peran penting, karena individu yang termotivasi cenderung menetapkan tujuan belajar yang jelas, mampu mengambil keputusan sendiri, menerima umpan balik, dan memperoleh dukungan dari orang lain. Faktor

lain yang memengaruhi adalah agensi pribadi atau otonomi kognitif, di mana pengajaran yang mendorong kemandirian, menghargai pertanyaan, memberikan ruang refleksi, serta mendorong kerja mandiri dapat meningkatkan keterlibatan belajar. Efikasi diri juga berperan, karena individu yang percaya pada kemampuan dirinya akan lebih giat, aktif berpartisipasi, dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Orientasi tujuan memengaruhi fokus dan usaha dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, sedangkan regulasi diri akademik berkaitan dengan kemampuan individu mengatur dirinya secara proaktif untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar.

Dalam proses pembelajaran, keterlibatan belajar mahasiswa menjadi faktor penting yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa yang kurang mampu mengatur dirinya sendiri dalam belajar akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dan mengikuti kegiatan akademik. Sebaliknya, regulasi diri dalam belajar yang baik dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan belajar mahasiswa (Wahyuni, 2022).

Penelitian sebelumnya terkait keterlibatan siswa dengan regulasi diri dalam belajar yang dilakukan oleh Aisyah & Pramono (2025) menunjukkan bahwa regulasi diri dalam belajar memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan keterlibatan siswa, dengan koefisien korelasi sebesar 0,786 dan $p = 0,001$ ($p < 0,01$), serta kontribusi efektif sebesar 61,8%. Secara keseluruhan, hasil studi ini menunjukkan bahwa regulasi diri dalam pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan tingkat keterlibatan siswa di antara penerima beasiswa penuh (Aisyah & Pramono, 2025).

Penelitian lain yang mendukung adanya korelasi antara regulasi diri dalam belajar dan keterlibatan siswa diungkapkan oleh Liao et al. (2023). Mereka menemukan bahwa terdapat hubungan positif antara regulasi diri dalam belajar dengan keterlibatan siswa dalam suatu lingkungan pembelajaran. Tingkat keterlibatan belajar mahasiswa umumnya lebih

tinggi pada mahasiswa yang memiliki kemampuan regulasi diri belajar yang baik. Regulasi diri belajar mencerminkan keterlibatan mahasiswa secara aktif dan reflektif dalam menentukan tujuan pembelajaran, serta dalam mengelola motivasi, proses berpikir, dan perilaku belajar. Proses tersebut berlangsung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan sangat dipengaruhi oleh situasi serta konteks lingkungan belajar yang ada (Liao dkk., 2023).

Menurut Zimmerman (dalam Setiawan, 2022), regulasi diri adalah kemampuan seseorang untuk mengontrol pikiran, emosi, dan perilaku yang telah direncanakan demi mencapai tujuan pribadi. Zimmerman juga menjelaskan bahwa regulasi diri mencakup tiga aspek utama yang dapat diterapkan dalam proses belajar yaitu *forethought*, *performance and volitional control* dan *self-reflection*. Adapun teori Zimmerman menjadi landasan utama dalam penelitian ini pada variabel regulasi diri.

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara terkait regulasi diri kepada 7 mahasiswa, pada aspek *forethought* beberapa mahasiswa mengaku langsung mengerjakan tugas tanpa banyak mempertimbangkan langkah-langkah, dan hanya sesekali membuat perencanaan, sedangkan beberapa lainnya sudah mencoba menyusun langkah atau *planning* sebelum mulai mengerjakan tugas. Namun, penundaan belajar tetap sering terjadi, terutama ketika tugas terasa susah, membosankan, atau ketika mereka sudah terlanjur membuka *smartphone* sehingga lupa waktu. Ada mahasiswa yang baru mulai memikirkan strategi ketika *deadline* sudah dekat, sementara yang lain merasa awalnya berniat mengerjakan tetapi mendadak kehilangan *mood*.

Pada aspek *performance and volitional control*, sebanyak 5 dari 7 mahasiswa mengaku masih sering mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri saat belajar. Sebagian besar mahasiswa mengaku mudah merasa bosan, cepat terdistraksi, dan akhirnya beralih ke aktivitas lain seperti bermain *smartphone*. Kesulitan dalam menahan dorongan tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan pengguna *smartphone*, ketertarikan terhadap konten di dalamnya, serta kondisi lingkungan belajar yang cenderung monoton, sehingga konsentrasi belajar menjadi kurang optimal.

Terakhir, pada aspek *self-reflection*, beberapa mahasiswa mampu melakukan evaluasi terhadap kesalahan yang dilakukan serta mencari penyebab rendahnya hasil belajar sebagai bahan untuk memperbaiki proses belajar ke depannya. Namun, sebagian mahasiswa lainnya jarang, bahkan tidak melakukan evaluasi terhadap hasil belajarnya. Mereka cenderung mengabaikan kesalahan yang terjadi dan tidak terlalu memikirkan dampaknya terhadap proses belajar.

Selain faktor-faktor tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Zhang & Zeng (2024) menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* di kalangan mahasiswa tidak hanya berdampak pada kesehatan mental dan sikap belajar mereka, tetapi juga memengaruhi prestasi akademik, emosi akademik, serta keterlibatan akademik di masa depan. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menjadi faktor risiko dalam menurunkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Meng dkk., 2025) menunjukkan bahwa adanya korelasi negatif yang signifikan antara kecanduan ponsel dan keterlibatan belajar ($r = -0,434$, $p < 0,01$). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kecanduan ponsel secara signifikan dan berdampak negatif memprediksi tingkat keterlibatan belajar mahasiswa perguruan tinggi. Ketika mahasiswa memiliki ketergantungan yang berlebihan terhadap ponsel, mereka cenderung mengalami gangguan yang terus-menerus selama proses pembelajaran akibat berbagai informasi yang muncul dari ponsel, sehingga mengacaukan rencana serta penyelesaian tugas belajar mereka.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Peng, 2023), yang menemukan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki korelasi negatif dengan keterlibatan belajar ($r = -0,097$, $p < 0,001$). Ketika mahasiswa menggunakan *smartphone* secara berlebihan, mereka cenderung mengalokasikan lebih banyak waktu, perhatian, dan energi pada aktivitas di ponsel. Mahasiswa yang menghabiskan sebagian besar waktu *online* mereka

untuk aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran atau studi akademik cenderung mengalami penurunan dalam keterlibatan belajar.

Ketergantungan yang berlebihan terhadap *smartphone* dapat berkembang menjadi suatu kondisi yang dikenal sebagai *problematic smartphone use* (PSU), yang dalam berbagai literatur juga disebut sebagai *smartphone addiction* atau *smartphone use disorder*. Kondisi ini ditunjukkan melalui perilaku penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali, termasuk penggunaan saat berkendara dan ketika berlangsung interaksi tatap muka. PSU tidak hanya berkaitan dengan intensitas dan frekuensi penggunaan *smartphone* yang tinggi, tetapi juga melibatkan gejala menyerupai kecanduan zat, seperti munculnya rasa tidak nyaman saat tidak menggunakan *smartphone*, dorongan untuk menambah durasi penggunaan, serta menurunnya kualitas hubungan sosial. (Ramadhan dkk., 2025). Individu yang menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam/hari memiliki risiko lebih besar mengalami gangguan dalam interaksi sosial, kesulitan berkonsentrasi, serta penurunan prestasi akademik. Durasi penggunaan *smartphone* yang melebihi 5 jam termasuk dalam kategori penggunaan tinggi dan dapat memicu konflik dengan keluarga maupun teman, serta memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar (Nissa & Nisa, 2025).

Lebih lanjut Kwon dkk., (dalam Marini dkk., 2024) menjelaskan *problematic smartphone use* merujuk pada kondisi di mana seseorang tidak mampu mengatur penggunaan *smartphone* secara tepat, sehingga dapat menimbulkan masalah sosial, kesulitan dalam aktivitas rutin dan mungkin menunjukkan gejala seperti kecanduan. *Problematic smartphone use* terbagi menjadi enam dimensi, yaitu *tolerance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *cyberspace oriented relationships*, *daily life disturbance*, *overuse*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 7 mahasiswa, pada aspek pertama yaitu *tolerance* 7 dari 7 mahasiswa merasa waktu pakai *smartphone* sering lebih lama dari yang direncanakan dan susah dikontrol. Mahasiswa merasa sulit berhenti karena kontennya menarik, bosan, atau ingin melepas penat setelah lelah. Akibatnya, kegiatan lain seperti belajar, makan, atau

mandi sering tertunda. Beberapa mahasiswa mencoba menghentikan *smartphone* dengan mematikannya atau melakukan kegiatan lain, tapi tetap sulit karena sudah kebiasaan dan *smartphone* terasa menarik.

Pada aspek kedua yaitu *positive anticipation* 7 dari 7 mahasiswa merasa sering menggunakan *smartphone* terus-menerus untuk menghilangkan bosan atau sekadar bersenang-senang, misalnya *scroll* media sosial, menonton drama, atau main *game*. Mahasiswa merasa asyik saat menggunakan *smartphone* sampai lupa waktu, sehingga kegiatan lain seperti belajar atau mengerjakan tugas sering tertunda. Beberapa mahasiswa menyadari hal ini, tapi tetap sulit berhenti karena *smartphone* terasa lebih seru dan menghibur, meskipun kadang juga merasa bosan setelah lama bermain.

Pada aspek ketiga yaitu *withdrawal* 4 dari 7 mahasiswa merasa cemas, bad mood, atau kesal ketika tidak bisa menggunakan *smartphone*, misalnya karena kuota habis, baterai habis, atau *smartphone* disita, terutama jika sedang butuh untuk mengabari orang atau mengakses informasi penting. Sementara sisanya merasa biasa saja, hanya merasa bosan, dan biasanya mencari kegiatan lain untuk mengisi waktu seperti meminjam *smartphone* orang tua, menonton TV, atau melakukan kegiatan lain.

Pada aspek *cyberspace oriented relationships*, 6 dari 7 mahasiswa merasa lebih nyaman berinteraksi langsung dengan teman saat berkumpul, meskipun kadang tetap mengecek *smartphone* atau *scroll* media sosial. Mahasiswa merasa interaksi tatap muka lebih menyenangkan dan efektif, sedangkan komunikasi *online* lebih jarang dilakukan. Sebagian besar mahasiswa tetap memprioritaskan hubungan sosial di dunia nyata, meskipun *smartphone* tetap digunakan.

Pada aspek *daily life disturbance*, 7 dari 7 mahasiswa merasa penggunaan *smartphone* sering mengganggu aktivitas sehari-hari. Mahasiswa mengaku pernah tidur larut malam, merasa capek, pegal di mata, tangan, dan leher, bahkan pusing, akibat terlalu lama main *smartphone*, *scroll* media sosial, menonton drama, atau main *game*. Aktivitas

menggunakan *smartphone* yang berlebihan ini membuat rutinitas harian terganggu, termasuk kurang tidur dan kelelahan fisik, terutama saat harus mengerjakan tugas.

Pada aspek terakhir yaitu *overuse*, 7 dari 7 mahasiswa merasa sering menggunakan *smartphone* terus-menerus sampai sulit berhenti, meskipun awalnya hanya berniat sebentar. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah *scroll* media sosial seperti TikTok dan Instagram, menonton drama atau bermain *game*. Mahasiswa merasa kesulitan mengontrol durasi penggunaan *smartphone*, sehingga sering lupa waktu dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam, terutama saat libur atau tidak ada kegiatan lain.

Beberapa penelitian terdahulu yang memperkuat penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Meng dkk., 2025) yang berjudul “*The effects of mobile phone addiction on learning engagement of Chinese college students—The mediating role of physical activity and academic self-efficacy*” dengan subjek sebanyak 4.562 mahasiswa dari delapan universitas di provinsi Shaanxi China, temuan penelitian mengindikasikan bahwa kecanduan ponsel berkaitan secara negatif dan signifikan dengan keterlibatan belajar ($r = -0,434, p < 0,01$), tingkat aktivitas fisik ($r = -0,732, p < 0,01$), serta efikasi diri akademik ($r = -0,338, p < 0,01$). Di sisi lain, keterlibatan belajar menunjukkan hubungan positif yang bermakna dengan aktivitas fisik ($r = 0,335, p < 0,01$) dan efikasi diri akademik ($r = 0,717, p < 0,01$). Sebaliknya, terdapat korelasi positif yang signifikan antara keterlibatan belajar dan aktivitas fisik ($r = 0,335, p < 0,01$), dan efikasi diri akademik ($r = 0,717, p < 0,01$). Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Peng, 2023) yang berjudul “*Analysis on the Relationships of Smartphone Addiction, Learning Engagement, Depression, and Anxiety: Evidence from China*” dengan subjek sebanyak 780 mahasiswa dari enam universitas di provinsi Heilongjiang China, mendapatkan hasil penelitian yaitu penggunaan ponsel pintar berkorelasi negatif dengan keterlibatan

belajar ($r = -0,097$, $P < 0,001$), sedangkan berkorelasi positif dengan depresi ($r = 0,184$) dan kecemasan ($r = 0,18$, $P < 0,001$).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Aisyah & Pramono, 2025) yang berjudul “Hubungan Antara Grit dan Regulasi Diri dalam Belajar terhadap *Student Engagement* pada Mahasiswa Penerima Beasiswa Penuh” dengan subjek sebanyak 98 Mahasiswa di seluruh universitas, mendapatkan hasil penelitian yaitu grit maupun regulasi diri dalam pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan tingkat keterlibatan siswa di antara penerima beasiswa penuh. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Miao & Ma, 2022) yang berjudul “*Students’ online interaction, self-regulation, and learning engagement in higher education: The importance of social presence to online learning. Frontiers in Psychology*” dengan subjek sebanyak 334 mahasiswa di public Chinese university, mendapatkan hasil penelitian yaitu pembelajaran dengan regulasi diri dan kehadiran sosial memiliki korelasi positif dengan keterlibatan belajar mahasiswa dalam lingkungan pembelajaran daring.

Subjek penelitian ini merupakan mahasiswa dan mahasiswi Universitas Muhammadiyah Indonesia (UNISMA Bekasi). Penentuan subjek tersebut didasarkan pada hasil wawancara dalam *preliminary research* yang menunjukkan adanya tingkat keterlibatan belajar yang rendah pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Indonesia (UNISMA Bekasi). Penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya memberikan kontribusi penting dalam memahami *problematic smartphone use*, regulasi diri, dan keterlibatan belajar. Namun, penelitian tersebut memiliki perbedaan dari segi subjek, universitas, wilayah, dan konteks budaya, sehingga masih terdapat celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih jauh. Berdasarkan temuan *preliminary study* dan kajian sebelumnya, peneliti tertarik meneliti *problematic smartphone use* (PSU), regulasi diri, dan keterlibatan belajar, karena ketiganya saling berkaitan dan berpengaruh terhadap proses belajar mahasiswa.

Topik ini penting diteliti karena penggunaan *smartphone* yang terlalu sering sudah menjadi masalah nyata bagi mahasiswa. Banyak mahasiswa menghabiskan waktu lama untuk *scroll* media sosial, main game, atau nonton drama sampai mengganggu waktu belajar dan fokus di kelas. Belum lagi, kemampuan mengatur diri yang masih rendah membuat mereka susah menunda *smartphone*, mengatur waktu, dan mengerjakan tugas tepat waktu. Penggunaan *smartphone* bermasalah dan regulasi diri yang kurang baik berpengaruh langsung terhadap keterlibatan belajar, sehingga bisa menurunkan prestasi akademik. Penelitian ini penting agar kita bisa memahami lebih jelas bagaimana *smartphone* dan regulasi diri memengaruhi keterlibatan belajar mahasiswa, sekaligus menjadi dasar untuk mencari cara meningkatkan kualitas belajar di kampus.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini disusun untuk mengkaji dan menjawab sejumlah permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *Problematic Smartphone Use*, Regulasi Diri dan Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa?
2. Apakah terdapat hubungan antara *Problematic Smartphone Use* dengan Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa?
3. Apakah terdapat hubungan antara Regulasi Diri dengan Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa?
4. Apakah terdapat pengaruh *Problematic Smartphone Use* dan Regulasi Diri terhadap Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran *Problematic Smartphone Use*, Regulasi Diri dan Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa.
2. Mengetahui hubungan antara *Problematic Smartphone Use* dengan Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa.

3. Mengetahui hubungan antara Regulasi Diri dengan Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa.
4. Mengetahui pengaruh *Problematic Smartphone Use* dan Regulasi Diri terhadap Keterlibatan Belajar pada Mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam bidang psikologi pendidikan, terutama terkait *problematic smartphone use*, regulasi diri, serta keterlibatan belajar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Memberikan pemahaman mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* yang berlebihan terhadap keterlibatan belajar, sehingga mahasiswa dapat mengatur penggunaan *smartphone* secara lebih bijak.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dan dasar perbandingan bagi penelitian berikutnya yang akan mengkaji lebih mendalam terkait *problematic smartphone use*, regulasi diri, serta keterlibatan belajar.