

**DAMPAK GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
MAHASISWA**

**(Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam
Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry)**

SKRIPSI

Oleh:

**SITI AKBARI
NIM. 150404012**

Prodi Pengembangan Masyarakat Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1440 H/2019 M**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Prodi Pengembangan Masyarakat Islam**

Oleh

SITI AKBARI
NIM: 150404012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Rasyidah, M. Ag

NIP. 197309081998032002


Drs. Mahlil, M.A

NIP. 196011081982031002

SKRIPSI
Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Prodi Pengembangan Masyarakat Islam

Diajukan Oleh:

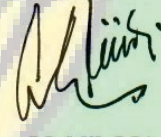
SITI AKBARI
NIM: 150404012
Pada Hari/Tanggal
Kamis, 25 Juli 2019 M
22 Dzulkaedah 1440 H

di
Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua


Dr. Rasyidah, M.Ag
NIP. 197309081998032002

Sekretaris


Drs. Mahlil, MA
NIP. 196011081982031002

Anggota I


Drs. Muchlis Aziz, M.Si
NIP. 195710151990021001

Anggota II


Khairul Habibi, M.Ag
NIDN. 2025119101

Mengetahui

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry


Dr. Fakhri, S.Sos., MA
NIP. 196411291998031001

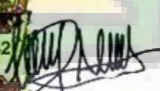
PERNYATAAN KEASLIAN

Yang betanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Akbari
NIM : 150404012
Jenjang : Srata Satu (S1)
Prodi : Pengembangan Masyarakat Islam-Kesos

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis dengan judul “Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar-Raniry)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademis. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya sebuah pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini atau adanya kritikan terhadap keasliannya.

Banda Aceh, 14 Juli 2019
Yang Menyatakan,


Siti Akbari

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, ilmu pengetahuan, serta kelapangan berpikir kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan. Shalawat beiring salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah bersusah payah membimbingdan mengangkat derajat umat manusia dari alam jahilliyah kea lam ilmu pengetahuan, dari alam kegelapan kepada alam yang terang.

Skripsi ini berjudul Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry), yang diajukan dalam rangka menyelesaikan salah satu beban berat untuk mencapai gelar Sarjana.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada mereka yang telah berjasa begitu besar kepada penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta dan tersayang serta Adik Siti Nurhalisa, M. Syukuran Fata dan adik bungsu M. Aqil, yang telah memberikan mencurahkan cinta dan kasih sayang serta Do'a yang telah tulus dan ikhlas tiada terhenti-henti. Dan tidak lupa ucapan terima kasih penulis kepada seluruh keluarga besar penulis, yang selalu memberi semangat disaat penulis sudah mulai menyerah, memberi motivasi moral, mental, spiritual, dan material yang selalu berdo'a untuk kesuksesan penulis, hanya Allah saja yang mampu membalasnya .
2. Ibu Dr. Rasyidah, M. Ag selaku pembimbing pertama dan bapak Drs. Mahlil, M.A selaku pembimbing kedua yang telah banyak menyumbangkan pikiran,

tenaga dan waktu serta tidak bosan-bosannya membimbing penulis dengan sebaik-baiknya. Semoga jasa baik, saran dan petunjuk beliau mendapat balasan yang lebih besar dari Allah.

3. Ucapan terima kasih kepada sahabat saya tercinta Ulfi Sahara, Puja Taslima, Nur Azizah, Nur Afni, Maulida Rahmi, Rika Dewi Auliani dan Rina Safputri, yang selalu memberikan semangat dan selalu menghibur disaat saya berada dititik yang paling terpuruk dan menyerah. Dan kepada teman-teman seperjuangan Prodi Pengembangan Masyarakat Islam dan Kosentrasi Kesejahteraan Sosial Tahun Ajaran 2015 fakultas Dakwah & Komunikasi yang turut yang sudah memberi semangat. Dan terima kasih juga kepada M.Kamal yang telah memberi semangat dan memberi motivasi selalu.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang setimpal atas jasa-jasa yang telah mereka sumbangkan kepada penulis. Dalam hal ini penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan. Kesalahan datangnya dari penulis dan kebenaran datang dari Allah. Oleh karena itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberi arti dan manfaat bagi pembaca sekalian. Hanya kepada Allah penulis serahkan segala pengabdian dan mohon segala harapan.

Banda Aceh, 14 Juli 2019

Siti Akbari

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK	vii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Penjelasan Istilah	11
1. <i>Dampak</i>	11
2. <i>Gadget</i>	11
3. <i>Interaksi sosial</i>	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 14
A. Penelitian Yang Sebelumnya Yang Relevan	14
B. Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial	15
C. Gadget Sebagai Alat Canggih Serba Guna.....	22
D. Interaksi Sosial Di Dalam Masyarakat.....	25
 BAB III METODE PENELITIAN	 33
A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian.....	33
B. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	33
C. Informan Penelitian	34
D. Tehnik Pengumpulan Data	34
E. Tehnik Pengolahan dan Analisis Data.....	37
 BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	 38
A. Gambaran Tentang Prodi PMI.....	38
B. Narasumber Penelitian	40
C. Paparan Hasil Penelitian	42
D. Diskusi	53
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
 DAFTAR PUSTAKA.....	 63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Mahasiswa Aktif Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Angkatan 2017

Lampiran 2: Surat Keterangan Bimbingan Skripsi

Lampiran 3: Surat Izin Melakukan Penelitian

Lampiran 4: Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian

Lampiran 5: Pedoman Wawancara

Lampiran 6: Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7: Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Demam gadget memang sedang melanda masyarakat Indonesia, terutama dikalangan mahasiswa. Mahasiswa lebih menghabiskan banyak waktunya bersama gadget dibandingkan bersama orang lain. Dikarenakan gadget mahasiswa tidak peduli dengan situasi di sekitarnya, baik terjadi pada teman sejawat ataupun orang terdekatnya. Sehingga masalah yang akan terjadi dapat berdampak terhadap mahasiswa, keluarga dan lingkungan masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry). Adapun teori yang mendasari penelitian ini peneliti bagi kedalam dua golongan yakni: Pertama, pola penggunaan gadget terhadap mahasiswa, Kedua, dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Sampel responden dalam penelitian ini sebanyak 6 (enam) mahasiswa, terdiri dari 3 (tiga) laki-laki dan 3 (tiga) perempuan. Berdasarkan temuan hasil penelitian di dapati bahwasanya pola penggunaan gadget yang didapati bahwa dari segi lokasi dalam penggunaan gadget tidak ketegantungan pada tempat. Karena, semua menggunakan gadget dimana pun berada. Dan mengenai waktu penggunaan gadget mahasiswa rata-rata mencapai 12 jam perhari terkecuali diwaktu tidur dan di kamar mandi. Biaya yang dikeluarkan perbulan untuk gadget yaitu mencapai Rp. 65.000 lebih kurang. Dan berbicara mengenai web yang sering diakses oleh mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam lebih dominan adalah Youtube. Adapun dampak positif penggunaan gadget meliputi; memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jarak jauh dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi secara cepat. Dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial meliputi; mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan orang lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian bentuk interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa cenderung kearah asosiatif, artinya mahasiswa memanfaatkan gadget untuk melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain dengan membentuk grup-grup di media sosial, tujuan utama adalah untuk penyebaran informasi.

Kata Kunci: Gadget, Dampak Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era modern ini diidentikkan dengan era masyarakat digital. Setiap aktivitas manusia akan digerakkan melalui serangkaian teknologi digital. Teknologi ini dioperasikan dengan menekan beberapa digit (angka) yang disusun dengan berbagai urutan. Relasi yang terbangun di antara individu adalah relasi pertukaran digital, setiap manusia hanya melakukan serangkaian transaksi atau interaksi melalui simbol-simbol digital. Interaksi antar manusia digerakkan dengan teknologi serba digital: computer, internet, telepon, smartphone atau bisa disebut dengan gadget.¹

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan; atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi dapat juga dimaknai sebagai “pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu (*know-how of making things*) atau “bagaimana melakukan sesuatu” (*know-how of doing things*), dalam arti kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan hasil nilai yang tinggi, baik nilai manfaat maupun nilai jualnya.²

¹ Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial Perspektif Klasik, Modern, Posmodern dan Poskolonial*, Cet IV, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 204.

² *Ibid.*, hal. 222.

Teknologi dapat mempermudah manusia dalam segala hal, seluruh manusia memang layak mengacungkan jempol dan berterima kasih pada teknologi, hingga akhirnya manusia mampu menguasai alam semesta dengan teknologi, hingga akhirnya manusia mampu menjelajahi luar angkasa berkat jasa baik teknologi. Dan teknologi juga adakalanya akan menguasai manusia, dan adakalanya pula manusia akan dikuasai teknologi, manusia akan dibelenggu oleh kehadiran teknologi.³

Adapun perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini, manusia dituntut agar mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini di karenakan kebutuhan hidup yang semakin banyak dan semakin kompleks. Oleh karenanya diciptakan alat – alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia salah satunya teknologi yang sangat populer adalah gadget.

Gadget merupakan suatu benda teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Perangkat gadget mulai dari smarthphone, komputer, laptop, dan lainnya. Akan tetapi gadget yang dimaksud di dalam pembahasan ini adalah smarthphone. Gadget memberikan kemudahan dan memberi kelancaran atas pekerjaan manusia. Pada Era Teknologi sekarang ini, kebutuhan gadget merupakan

³ *Ibid.*, hal. 224.

kebutuhan yang utama, mulai dari anak sekolah, pengusaha, pegawai, dan sebagainya.⁴

Gadget juga merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu Pengetahuan Teknologi (Iptek) pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya iptek, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.⁵

Penggunaan gadget dapat memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna gadget untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Berbeda dengan sebelum adanya gadget untuk berkomunikasi atau memecahkan masalah membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya gadget komunikasi akan lebih efisien dalam penggunaan waktunya. Tetapi tidak semua penggunaan gadget berdampak positif, di sisi lain gadget juga memberikan dampak yang negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh yang konkrit, di era modern ini

⁴ Muhammad Ihsan Hakikin, Skripsi *Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al- Luqmaniyyah Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga). Dikutip di digilib.uin-suka.ac.id, dan diakses pada tanggal 04 November 2018.

⁵ Putri Hana Pebrina, Jurnal *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai). Dikuti di <https://obsesi.or.id> Dan diakses pada tanggal 08 November 2018.

terkadang manusia lupa akan hakikatnya sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang membutuhkan orang lain.⁶

Bila diamati di berbagai tempat mulai dari keluar rumah sepanjang perjalanan menuju tempat tujuan, sekolah, kantor, mall sampai kendaraan umum, begitu banyak orang disibukkan dengan gadget-nya. Gadget menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu, sehingga berkomunikasi melalui dunia maya menjadi kewajiban setiap hari dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam. Gadget yang paling sering dijumpai dan dimiliki oleh hampir semua orang dari berbagai kalangan saat ini adalah smartphone.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informasi (kemenkominfo) pada tahun 2016 mencatat ada sekitar 93,4 juta pengguna internet di Indonesia. Sementara, pengguna smartphone ada sekitar 80 juta. Hal ini merupakan potensi yang besar untuk bisa dikembangkan industri digital marketing. *Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah penggunaan aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang, dan pengguna internet di Indonesia mencapai 43 juta dari 265 juta jiwa penduduk Indonesia. Dengan jumlah sebesar itu Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India dan Amerika.⁷

⁶ Muhammad Ihsan Hakikin, Skripsi *Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri*. Dikutip di digilib.uin-suka.ac.id, dan diakses pada tanggal 04 November 2018.

⁷ Dikutip di <https://kominfo.go.id> dan diakses pada tanggal 14 April 2019.

Dengan gadget, interaksi sosial yang idealnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka. Interaksi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan gadget. Kapanpun dan dimanapun orang selalu tergantung dengan gadget-nya. Banyak orang yang lebih asyik dengan gadget-nya ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Orang lebih suka cari teman di media sosial ketimbang berkenalan dengan teman satu bangku di kendaraan umum. Terkadang kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah pembicaraan, sibuk dengan gadget masing-masing, asyik dengan dunianya sendiri.

Pengguna gadget sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka, interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan. Umpan balik komunikasi atau dikenal dengan *feedback* merupakan reaksi (tanggapan) yang diberi penerima pesan atau komunikasi kepada penyampai pesan atau komunikator sumber. Selain itu, umpan balik juga berupa reaksi yang timbul dari pesan kepada komunikator.

Sehingga komunikasi tatap muka atau interaksi langsung (baik dalam keluarga maupun lingkungan sosial yang lain) yang merupakan hal yang sangat diperlukan. Seiring dengan perkembangan teknologi di era millenium berlangsung sangat pesat dan terjadi perkembangan revolusi komunikasi. Demam gadget memang sedang melanda masyarakat Indonesia, orang seperti kerajinan berbagi informasi, rasa, canda, tawa, hasrat, ekspresi, dan impian lewat jejaring sosial di

dunia maya. Anak sekolah, mahasiswa, karyawan, sehingga ibu rumah tangga menggunakan gadget.⁸

Perlu kita ketahui bahwa pada awal tahun 2000 teknologi komunikasi mulai berkembang dengan pesat. Gadget mulai tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. *Departemen Psikiatri Universitas Michigan* melakukan studi meta-analisis yang menggabungkan hasil dari tujuh puluh studi yang berbeda pada empati antara tahun 1974 hingga 2009. Studi tersebut menghasilkan bahwa mahasiswa tahun 1980an dan 1990an. Studi tersebut menemukan terjadinya penurunan empati terbesar terjadi setelah tahun 2000. Mahasiswa saat ini memiliki empati 40% lebih rendah dibandingkan mahasiswa sebelum tahun 2000.⁹

Perbedaan antara yang nyata dan yang maya, yang asli dan yang palsu sangat tipis dan sulit dibedakan. Banyak orang yang suka meng update statusnya di jejaring sosial yang mendapat simpati ataupun komentar dari teman-temannya di dunia maya. Kita merasa memiliki begitu banyak teman padahal bisa jadi orang yang ketika di dunia maya memberi komentar dan simpati, ketika bertemu bahkan saling tidak peduli. Perbedaan tentunya pasti kita rasakan ketika interaksi sosial

⁸ Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876> diakses pada tanggal 04 November 2018.

⁹ Anggit Purnomo, Skripsi *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) Dengan Empati Pada Mahasiswa*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga). Dikutip di <https://www.academia.edu> dan diakses pada tanggal 14 april 2019.

terjadi secara langsung daripada hanya sebatas virtual. Mimik muka, bahasa tubuh, sentuhan, mungkin tidak bisa kita rasakan secara nyata.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menunjukkan bahwa semua mahasiswa menggunakan gadget. Namun seringkali para mahasiswa memainkan gadget di tengah-tengah perkuliahan atau ketika berlangsungnya perkuliahan. Mereka juga umumnya bergabung dengan berbagai grup di media sosial. Sehingga dapat menjalin interaksi sosial yang bukan dengan berhadapan/tatap muka. Dengan hadirnya gadget mahasiswa lebih banyak menyukai komunikasi via gadget dibandingkan komunikasi tatap muka, yang nantinya akan berdampak kepada kehidupan sosialnya mahasiswa. Sehingga perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak yang akan ditimbulkan akibat penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial mahasiswa.

Sedangkan di dalam Al-Qur'an sudah dijelaskan kita umat manusia diperintahkan untuk bersilaturrehmi, seperti yang berbunyi dalam Q.S An Nisa ayat 1 yaitu:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ
وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۚ
وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ
عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

¹⁰ Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, Di akses pada tanggal 04 November 2018.

Artinya: *“Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturahmi. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu”* (Q.S An Nisa: 1).

Oleh sebab itu penting bagi kita saling menjaga hubungan silaturahmi, saling menjaga satu dengan yang lain. Karena kita sebagai makhluk sosial perlu menjaga hubungan baik antara sesama dan saling membantu. Apalagi dengan zaman yang modern ini, gadget merupakan salah satu elektronik yang akan berdampak terhadap masyarakat. Banyak terdapat masyarakat lebih senang berhubungan melalui via gadget dibandingkan berhubungan secara langsung/tatap muka.

Sehingga dengan ini dirasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak atau pengaruh yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial mahasiswa, karena peneliti menemukan berbagai permasalahan dan dampak atau pengaruh penggunaan gadget di kehidupan sosial terutama pada kehidupan sosial mahasiswa, baik yang bersifat negatif maupun positif. Selain itu, mahasiswa dianggap sebagai *agen of change*, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi (baik pemikiran maupun tindakan) terhadap berbagai permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat.

Dari hasil penelitian, durasi ideal untuk melakukan aktivitas online adalah 4 jam 17 menit dalam sehari. Diatas 4 jam 17 menit barulah gadget

dianggap mampu mengganggu kinerja otak.¹¹ Sedangkan faktanya banyak sekali dijumpai orang menggunakan gadget melebihi waktu tersebut lebih khususnya kepada mahasiswa. Mahasiswa lebih menghabiskan banyak waktunya bersama gadget dibandingkan bersama orang lain. Dikarenakan gadget mahasiswa tidak peduli dengan situasi di sekitarnya, baik terjadi pada teman sejawat ataupun orang terdekatnya. Sehingga masalah yang akan terjadi dapat memperburuk interaksi sosial terhadap mahasiswa, keluarga dan lingkungan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dibuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pola penggunaan gadget mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam?
2. Apa saja dampak gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pola penggunaan gadget mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam.
2. Untuk mengetahui apa saja dampak gadget terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

¹¹ Detikinet, dikutip di <https://m.detik.com> diakses pada tanggal 15 November 2018.

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi pemikiran terkait dampak gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa.
- b. Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian dan tambahan pengetahuan di bidang akademis dan menjadi sumber ilmu atau referensi didalam mengkaji dampak gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa, Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-raniry Banda Aceh.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan serta pemahaman yang berhubungan dengan gadget dan interaksi sosial mahasiswa dalam kesehariannya. Selain itu juga dapat meningkatkan kompetensi didalam bidang penelitian.

- b. Mahasiswa

Diharapkan hasil temuan penelitian ini memberi pembelajaran terhadap mahasiswa, khususnya mahasiswa dalam menggunakan gadget, supaya dapat memberikan dampak dan pengaruh yang bersifat positif terhadap kehidupan sosialnya.

- c. Universitas

Diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran atau saran-saran atau kebijakan kampus khususnya terkait dengan penggunaan gadget dikalangan mahasiswa.

E. Penjelasan Istilah

1. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dampak adalah benturan, atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif), benturan yang cukup hebat antar dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum sistem yang mengalami benturan itu. Dampak positif adalah akibat baik/pengaruh yang menguntungkan yang didapatkan dari berbagai hal atau peristiwa yang terjadi sedangkan dampak negatif adalah pengaruh atau akibat yang dihasilkan yang cenderung memperburuk keadaan ataupun merugikan.¹²

2. Gadget

Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, Iphone, dan blackberry. Widiawati dan Sugiman (2014) gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), gadget

¹² Dikutip di www.google.com/amp/kbbi.web.id/dampakhtml dan diakses pada tanggal 15 april 2019.

adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.¹³

3. Interaksi Sosial

Interaksi merupakan sebuah struktur yang menghubungkan khalayak maupun teknologinya yang dibangun dari perangkat keras maupun perangkat lunak dari berbagai sistem media. Interaksi juga bisa diartikan sebagai konsep yang menghapuskan sekat atau batasan ruang dan waktu. Interaksi di ruang virtual bisa terjadi kapan saja dan melibatkan pengguna dari berbagai wilayah.¹⁴

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, antara kelompok dengan kelompok yang lain maupun individu dengan kelompok. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Walaupun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara atau tidak saling menukar tanda interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syaraf individu yang bersangkutan, yang disebabkan oleh misalnya bau keringat, aroma minyak wangi, suara berjalan dan lain sebagainya.

¹³ Rayum Damayanti, *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja*, (Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). Dikutip di <https://repository.umy.ac.id/handle/123456789/15552> dan diakses pada tanggal 16 april 2019.

¹⁴ Rulli Nasrullah, *“Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siositeknologi”*, Cet III. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 26-27.

Hal tersebut memberikan kesan di dalam pikiran seseorang yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukannya.¹⁵



¹⁵ Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, Di akses pada tanggal 04 November 2018.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang sebelumnya yang relevan

Penelitian sebelumnya yang pernah oleh Sinta Kendek dengan judul penelitian Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademik Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja. Penelitian menggunakan metode kuantitatif.

Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti tersebut adalah bahwasanya handphone mempunyai peran yang sangat penting dalam aktifitas sehari-hari, penggunaan handphone dikalangan mahasiswa akademi kebidanan sinar kasih tana toraja berdampak negatif, adapun dampak negatifnya yaitu mahasiswa lebih senang menggunakan handphone dari pada membaca buku, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah dan mahasiswa ketergantungan dalam menggunakan handphone. Penyebab penggunaan handphone dikalangan mahasiswa akademi kebidanan sinar kasih tana toraja dipengaruhi oleh faktor kebutuhan komunikasi dan faktor gaya hidup modern.¹⁶

Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia Dini. Penelitian menggunakan metode kualitatif

¹⁶ Sinta Kendek H, *Skripsi Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial DiKalangan Mahasiswa Akademik Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja*, (Makassar: Universitas Hasanuddin). Dikutip di repository.unhas.ac.id dan diakses pada tanggal 15 April 2019.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh: 1) Terlihat anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. 2) Bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget) pada anak usia dini. 3) Sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. 4) pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan fasilitas kepada anak dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan gadget secara terus-menerus.¹⁷

B. Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dimaksud dengan dampak adalah pengaruh kuat yang mendatang akibat baik positif maupun negatif. Di era sekarang penggunaan gadget yang semakin pesat membawa dampak besar terhadap masyarakat. Dengan menggunakan gadget sebagai alat komunikasi, semua merasa gampang dan serba instan, tidak lagi bersusah payah mengeluarkan tenaga untuk mencapai sebuah tujuan.¹⁸

Kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan-perubahan yang begitu besar pada kehidupan masyarakat. Menurut Bungin perubahan sosial

¹⁷ M. Hafiz Al-Ayouby, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung). Di kutip di <http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf> Di akses pada tanggal 04 November 2018.

¹⁸ Dikutip di <https://kbbi.web.id> dan diakses pada tanggal 10 Juli 2019.

adalah proses sosial yang dialami oleh anggota masyarakat serta semua unsur budaya dan sistem-sistem sosial, dimana semua tingkat hidup masyarakat secara sukarela atau dipengaruhi oleh unsur-unsur eksternal meninggalkan pola-pola kehidupan, budaya dan sistem sosial lama, kemudian menyesuaikan diri atau menggunakan pola-pola kehidupan, budaya dan sistem sosial.

Gejala perubahan dapat dilihat dari sistem nilai maupun norma, yang pada suatu saat berlaku akan tetapi disaat lain tidak berlaku, atau suatu peradaban yang sudah tidak sesuai dengan peradaban pada masa kini. Kemajuan teknologi memberikan dampak yang begitu besar terhadap nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun masyarakat pedesaan.

Penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Hal ini mengurangi sifat sosial manusia karena kecenderungan lebih suka berhubungan dengan internet dari pada bertemu langsung (tatap muka). Dari sisi sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi. Manusia menjadi malas

bersosialisai dengan teman dan lingkungannya yang mengakibatkan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungan sekitarnya.¹⁹

Adapun dampak penggunaan gadget lebih spesifik diuraikan sebagai berikut:

1. Dampak negatif

Menurut Badwilan dalam Utaminingsi menyatakan bahwa:

a. Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat negatif dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak di temukan adalah peredaran teks, gambar, maupun vidio yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar masuk pesan tersebut melalui ponsel membawa dampak negatif, terutama bagi generasi muda sekarang.

b. Aspek sosial

Salah satu yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan ponsel miliknya dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu kosentrasi serta mengejutkan orang-orang di sekitarnya. Seperti ketika sedang rapat, di rumah sakit, sedang di tempat-tempat rumah ibadah dan lain-lain. Selain itu pengguna ponsel sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan

¹⁹ Sinta Kendek H, *Skripsi Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial DiKalangan Mahasiswa Akademik Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja*, (Makassar: Universitas Hasanuddin). Dikutip di repository.unhas.ac.id dan diakses pada tanggal 15 april 2019.

kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalahan pemahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.²⁰

Menurut Bungin dampak negatif penggunaan gadget antara lain:

- a. Kualitas gadget berkembang dalam jumlah yang sangat besar seiring dengan produsen-produsen gadget memproduksi gadget murah yang masa penggunaannya terbatas sehingga diperkirakan akan menjadi limbah yang mengkhawatirkan di dunia. Di Indonesia, gadget sampah ini selain diproduksi sendiri dari limbah masyarakat juga dimasukkan melalui Singapura dan Malaysia yang dapat dijual kembali ke masyarakat Indonesia dengan masa pakai sekitar 1 tahun.
- b. Gadget berkembang ke arah disfungsi sosial, dimana pengguna gadget dapat merusak sisi-sisi hubungan sosial masyarakat. Seperti umpamanya gadget dipakai sebagai alat pemantik bom yang dapat meneror masyarakat. Dengan menggunakan SMS pun dapat digunakan untuk meneror anggota masyarakat lain, termasuk pula melalui gadget juga dapat melakukan penipuan, perampokan bank, dan sebagainya.
- c. Gadget dapat pula digunakan sebagai media komunikasi dan informasi, namun didalam masyarakat juga gadget dapat digunakan sebagai media membohongi orang lain dan mahasiswa dapat menggunakan gadget untuk menyontek.
- d. Gadget seringkali mengganggu suatu forum rapat, majelis taklim, suasana belajar di kelas, bahkan suasana ibadah di tempat ibadah, karena seringkali

²⁰ Fauza Norhidayah, *Skripsi Pengaruh Penggunaan Handphone dan Keterlibatan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 4 Tabalong*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). Dikutip dari etheses.uin-malang.ac.id dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

peserta rapat atau majelis taklim menerima atau menggunakan gadget di saat ia berada di dalam forum-forum itu. Seringkali pula mahasiswa ber SMS ria di kelas saat kuliah sedang berlangsung sehingga mengganggu konsentrasinya.

- e. Gadget kadang kala menjadi media yang digunakan untuk hal-hal yang tidak layak digunakan, seperti menggunakan gadget untuk menipu, meneror orang, memarahi orang, menghasut orang, memfitnah orang dan sebagainya. menggunakan gadget untuk menfitnah dan meneror masyarakat adalah tindakan kriminal yang dapat dijerat oleh hukum.
- f. Penggunaan gadget yang berlebihan akan meningkatkan pembelian pulsa, hal ini menyebabkan seseorang sangat boros karena terbiasa bicara panjang lebar di gadget atau mengirim sms berbaris-baris. Saat ini diperkirakan penggunaan pulsa gadget melebihi anggaran pokok mengomsumsi tembakau perhari sehingga mengganggu pemenuhan kebutuhan dasar keluarga setiap hari. Tentu hal ini berdampak pula pada kemampuan orang tua membelanjakan uang mereka kepada investasi pendidikan anak-anak mereka, karena biaya hidup keluarga terkuras habis untuk membeli pulsa.²¹

Menurut Taufik dampak negatif penggunaan handphone yaitu :

- a. Banyak waktu yang bisa terbuang jika handphone tidak dilakukan dengan benar. Misalnya para pelajar lebih asyik bermain handphone daripada melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat seperti belajar, berolahraga, maupun berkarya. Karena asyiknya main handphone para remaja lupa akan

²¹ Sinta Kendek H, *Skripsi Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial DiKalangan Mahasiswa Akademik Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja*, (Makassar: Universitas Hasanuddin). Dikutip di repository.unhas.ac.id dan diakses pada tanggal 15 april 2019

kewajibanya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Hal ini tentu akan mempengaruhi nilai di sekolah. Biasa dikalangan remaja handphone digunakan untuk mengakses internet karena di dalam handphone yang terbaru terdapat fitur web, situs-situs yang sering dibuka oleh para kalangan remaja misalnya facebook, BBM, LINE, dan sebagainya. Hal ini dapat menimbulkan ketergantungan.

- b. Keberadaan handphone biasa berdampak pada terlalu bergesernya nilai-nilai kesederhanaan ke dalam nilai-nilai hedonisme dan konsumerisme. Karena handphone bisa menjadikan lambang prestise seseorang yang dapat menunjukkan status sosial ekonomi mereka.
- c. Keberadaan handphone juga dapat menimbulkan kriminalitas pada kalangan remaja. Orang akan menghalalkan semua cara supaya dia memiliki handphone. Hal ini dikarenakan adanya kecemburuan sosial antara remaja. Remaja yang berasal dari keluarga mampu biasanya menjauhi orang-orang yang kurang mampu. Jika remaja yang kurang mampu tersebut ingin menjadi bagian dari kelompok para remaja yang berasal dari keluarga mampu maka dia harus mengikuti hidup para remaja yang berasal dari keluarga mampu tersebut. Seperti membeli handphone yang mahal.
- d. Handphone yang memiliki fasilitas seperti MP3, kamera, web. Adanya fasilitas ini memungkinkan para remaja untuk menyimpan gambar porno atau video porno.²²

²² Sinta Kendek H, *Skripsi Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Akademik Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja*, (Makassar: Universitas Hasanuddin). Dikutip di repository.unhas.ac.id dan diakses pada tanggal 15 april 2019

2. Dampak positif

- a. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Teknologi selalu berkembang sesuai dengan zaman dan pola pikir manusia yang selalu menuju kearah modernisasi. Oleh sebab itu ada baiknya jika mahasiswa juga mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi untuk pengetahuan siswa.
- b. Memudahkan komunikasi terutama jarak jauh. Untuk membantu mahasiswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas rumah, handphone bisa membantu menghubungi teman yang rumahnya jauh untuk bertanya tugas karena dapat menghemat waktu.
- c. Memperluas jaringan persahabatan. Dengan menggunakan handphone mahasiswa dapat menambah teman dengan mudah melalui telepon langsung atau pesan singkat.
- d. Sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar. Di dalam handphone terdapat fitur-fitur MP3 atau game yang dapat memberi hiburan pada siswa sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat mendengar musik atau sekedar main games.
- e. Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi, hal ini mampu membantu siswa untuk mencari informasi atau materi pelajaran melalui fitur internet yang terdapat di handphone.
- f. Handphone memiliki banyak memory untuk menyimpan banyak data dengan mudah dan dapat dibawa kemana-mana, baik informasi materi pelajaran,

foto- foto, video, dan informasi tentang buku terbaru. Ini bisa digunakan untuk membantu dan mempermudah siswa memahami pelajaran.²³

C. Gadget Sebagai Alat Canggih Serba Guna

Dalam Kamus *Oxford* terdapat perbedaan antara gadget dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. Gadget merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. Gadget merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut Kamus *Oxford* kata gadget pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya gadget digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut.²⁴

Dengan demikian, gadget merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia gadget juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu gadget yang hampir setiap orang memiliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah handphone.

²³ Sinta Kendek H, *Skripsi Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial DiKalangan Mahasiswa Akademik Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja*, (Makassar: Universitas Hasanuddin). Dikutip di repository.unhas.ac.id dan diakses pada tanggal 15 april 2019

²⁴ Kursiwi, *Skripsi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>. Di akses pada tanggal 04 November 2018.

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E Smartphone (gadget) adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah smartphone merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan mobile device yang menggabungkan fungsi cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver dan Personal Computer (PC).²⁵

Mengenai kecanggihan teknologi gadget pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi Infrared dan Bluetooth. Bluetooth merupakan nirkabel yang dapat menyambungkan beberapa perangkat melalui gelombang radio berfrekuensi rendah (daya jangkanya maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel sedangkan pada Infrared kedua perangkat harus berhadapan. Mengenai aplikasi yang ada pada gadget salah satunya media hiburan pada gadget atau ponsel sudah menggunakan teknologi yang canggih saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut dinamakan MP3. Suara keliling ini pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada pada lingkungan tertentu selain itu teknologi terbaru pada gadget adalah menyaksikan televisi melalui layar ponsel tersebut.

Pembahasan peneliti lebih fokus kepada perangkat gadget smartphone. Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi

²⁵ Nurlaelah Syarif, Jurnal Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK TI Airlangga Samarinda, (Samarinda: Universitas Mulawarman). Dikutip di ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

yang sudah menggunakan sistem operasi untuk menjalankan program yang ada di dalamnya. Bahkan beberapa smartphone sekarang ini sudah mempunyai fungsi yang menyerupai sebuah computer dalam hal penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak. Menurut Backer Smartphone adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari Wireless Mobile Device (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah computer dengan menawarkan fitur-fitur seperti Personal Digital Assistant (PDA), akses internet, email, dan Global Positioning System (GPS). Smartphone juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, MP3 players, sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain, smartphone dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakan kapanpun dan dimanapun. Smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga merupakan sebuah kebutuhan sosial dan pekerjaan. Di negara berkembang dan yang sedang berkembang, banyak orang telah mengadopsi penggunaan telepon seluler dalam proses pembelajaran.²⁶

Gadget yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh negara adalah handphone atau smartphone. Dengan kecanggihan yang dimilikinya handphone mampu menjadi gadget dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

²⁶ Delfi Andre Eddy Putra, *Jurnal Smartphone Sebagai Gaya Hidup*, (Universitas Sumatera Utara). Dikutip di <https://jurnal.usu.ac.id> dan diakses pada tanggal 25 Desember 2018.

D. Interaksi Sosial Di Dalam Masyarakat

Dalam kehidupan sehari-hari proses hubungan individu dengan individu lain atau masyarakat dilakukan melalui interaksi sosial. Perkembangan sosial individu sangat dipengaruhi keterampilan interaksi sosial yang dilakukannya. Kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial akan menjadikan seseorang menentukan sikap sosialnya untuk mereaksi fenomena-fenomena sosial di lingkungannya.

Thibaut dan Kelley pakar dalam teori interaksi mendefinisikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi dalam setiap interaksi, tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu lain.²⁷

Menurut Bimo Walgito interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik.

Tokoh lainnya Bonner dalam W.A Gerungan juga memaparkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Sedangkan pengertian menurut

²⁷ Ahmad Tarmizi, *Skripsi Dampak Interaksi Sosial Antara Masyarakat Pendatang (Wisatawan) Dengan Masyarakat Lokal Terhadap Eksistensi Budaya Lokal*, (Mataram: UIN Mataram). Dikutip di etheses.uinmataram.ac.id dan diakses pada tanggal 15 april 2019.

Gillin dan Gillin dalam Soerjono Soekanto interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antara individu, antara kelompok, maupun antara individu dengan kelompok.²⁸

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok yang didalamnya individu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya sehingga memunculkan hubungan timbal balik.

1. Syarat-syarat interaksi sosial

Menurut Roucek dan Werren interaksi adalah salah satu masalah pokok karena ia merupakan dasar segala proses sosial. Dalam proses sosial baru dapat dikatakan terjadi interaksi sosial apabila telah memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan bersama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi sosial.

a. Kontak sosial

Kontak sosial adalah hubungan antar satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan bermasyarakat.

²⁸ Dady Aji Prawira, *Skripsi Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan Sosial pada Siswa Kelas X*, (Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta). Dikutip di <https://core.ac.uk> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

b. Komunikasi sosial

Komunikasi sosial adalah syarat pokok lain daripada proses sosial. Komunikasi sosial mengandung pengertian persamaan pandang antar orang yang berinteraksi terhadap sesuatu. Menurut Soerjono Soekanto komunikasi adalah seseorang memberikan tafsiran pada prikelakuan orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah, atau sikap) perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.²⁹

2. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Adanya dua orang pelaku atau lebih.
- b. Adanya hubungan timbal balik antar pelaku.
- c. Diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung
- d. Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas.³⁰

3. Jenis-jenis interaksi sosial

Menurut Maryati dan Suryawati, setiap interaksi sosial dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Interaksi antara individu dan individu

Dalam hubungan ini, interaksi yang terjadi bisa bernilai positif ataupun negatif. Interaksi positif terjadi apabila hubungan yang terjadi saling menguntungkan bagi kedua individu, sedangkan interaksi negatif terjadi apabila

²⁹ Ahmad Tarmizi, *Skripsi Dampak Interaksi Sosial Antara Masyarakat Pendatang (Wisatawan) Dengan Masyarakat Lokal Terhadap Eksistensi Budaya Lokal*, (Mataram: UIN Mataram). Dikutip di etheses.uinmataram.ac.id dan diakses pada tanggal 15 April 2019.

³⁰ Asrul Muslim, *Jurnal Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar). Dikutip di journal.uin-alauddin.ac.id dan diakses pada tanggal 10 Juli 2019.

hubungan atau interaksi sosial timbal balik yang terjadi malah merugikan satu atau kedua individu yang terlibat sampai menghasilkan suatu permusuhan.

b. Interaksi antara kelompok dan kelompok

Interaksi sosial kelompok dan kelompok terjadi sebagai satu kesatuan bukan kehendak pribadi. Misalnya, kerja sama antara dua perusahaan untuk membicarakan suatu proyek.

c. Interaksi antara individu dan kelompok

Sama dengan interaksi individu dan individu, interaksi antara individu dan kelompok pun dapat berlangsung secara positif maupun negatif. Namun, bentuk interaksi yang terjadi tidak terbatas pada beberapa bentuk saja; akan tetapi banyak bentuk sesuai dengan situasi dan kondisi ketika terjadinya interaksi tersebut.³¹

4. *Bentuk-bentuk interaksi sosial*

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama, persaingan, dan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian. *Gillin dan Gillin* pernah mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yang pertama

³¹ Syamsudi, *Jurnal Interaksi Sosial Kaum Pemulung dengan Masyarakat*, (Tanjung Pinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji). Dikutip di <https://jurnal.umrah.ac.id> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

proses yang asosiatif (kerjasama, akomodasi, dan asimilasi), yang kedua adalah proses yang disosiatif yakni persaingan dan pertentangan.³²

a. Proses sosial asosiatif

Interaksi sosial bersifat asosiatif akan mengarah pada bentuk penyatuan. Interaksi sosial ini terdiri atas beberapa hal berikut:

1) Kerja Sama (cooperation)

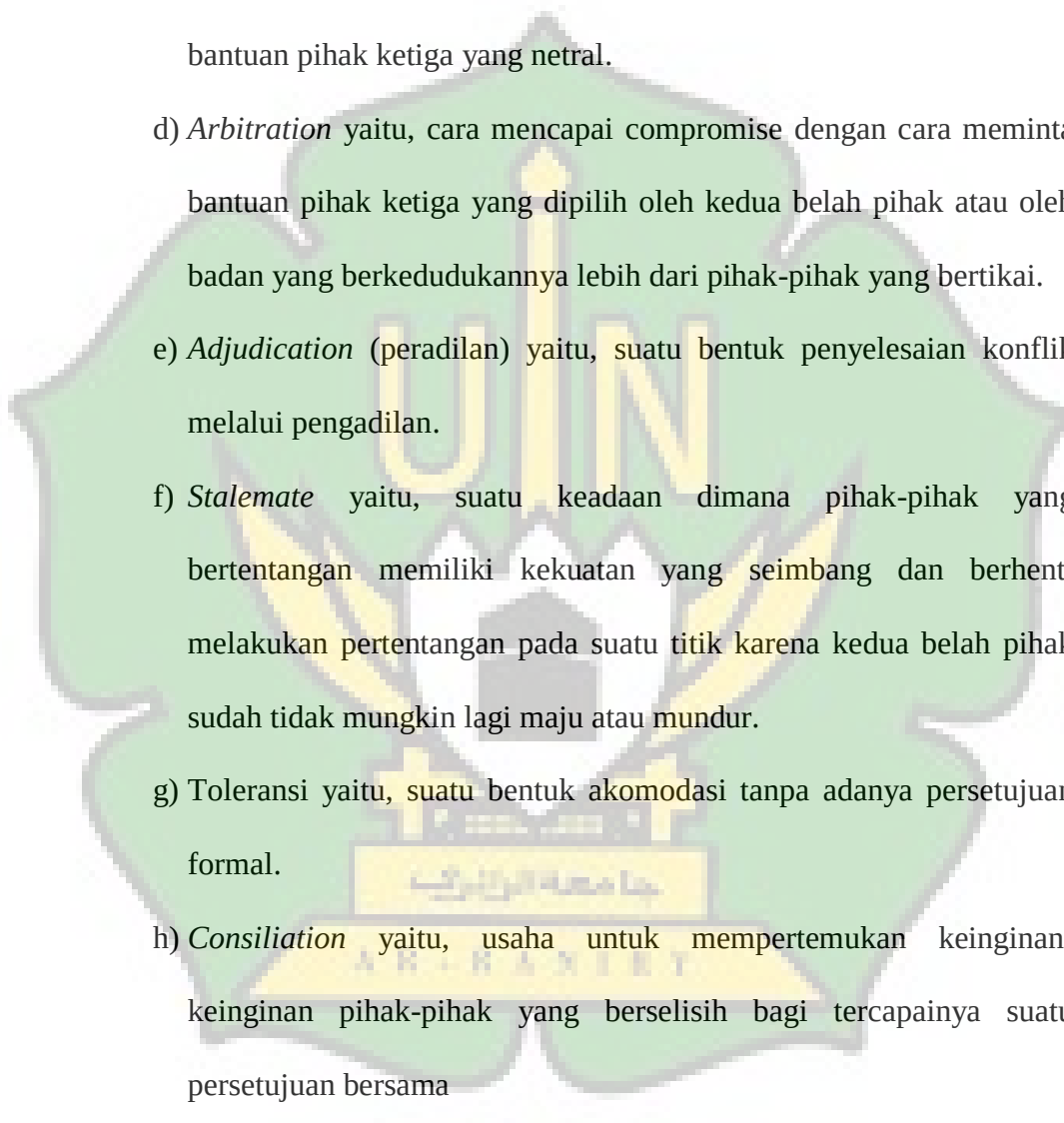
Kerjasama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama sehingga sepakat untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Berdasarkan pelaksanaannya terdapat empat bentuk kerjasama, yaitu bargaining (tawar-menawar), cooptation (kooptasi), koalisi dan joint-venture (usaha patungan).

2) Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok guna mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan kekacauan. Proses akomodasi dibedakan menjadi beberapa bentuk yaitu:

- a) *Coercion* yaitu suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilaksanakan karena adanya paksaan

³² Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, Di akses pada tanggal 04 November 2018.

- 
- b) *Kompromi* yaitu, suatu bentuk akomodasi dimana pihak-pihak yang terlibat masing-masing mengurangi tuntutananya agar dicapai suatu penyelesaian terhadap suatu konflik yang ada.
- c) *Mediasi* yaitu, cara menyelesaikan konflik dengan jalan meminta bantuan pihak ketiga yang netral.
- d) *Arbitration* yaitu, cara mencapai compromise dengan cara meminta bantuan pihak ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh badan yang berkedudukannya lebih dari pihak-pihak yang bertikai.
- e) *Adjudication* (peradilan) yaitu, suatu bentuk penyelesaian konflik melalui pengadilan.
- f) *Stalemate* yaitu, suatu keadaan dimana pihak-pihak yang bertentangan memiliki kekuatan yang seimbang dan berhenti melakukan pertentangan pada suatu titik karena kedua belah pihak sudah tidak mungkin lagi maju atau mundur.
- g) *Toleransi* yaitu, suatu bentuk akomodasi tanpa adanya persetujuan formal.
- h) *Consiliation* yaitu, usaha untuk mempertemukan keinginan-keinginan pihak-pihak yang berselisih bagi tercapainya suatu persetujuan bersama

3) Asimilasi

Proses asimilasi menunjukkan pada proses yang ditandai adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat diantara beberapa orang atau kelompok dalam masyarakat serta usaha menyamakan sikap, mental, dan tindakan demi

tercapainya tujuan bersama. Asimilasi timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama, sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

4) Akulturasi

Proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.³³

b. Disosiatif

Interaksi sosial ini mengarah pada bentuk pemisahan dan terbagi dalam tiga bentuk sebagai berikut:

1) Persaingan/kompetisi

Suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya.

³³ Asrul Muslim, *Jurnal Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar). Dikutip di journal.uin-alauddin.ac.id dan diakses pada tanggal 10 Juli 2019.

2) Kontravensi

Bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang-terangan seperti perbuatan menghalangi, menghasut, menfitnah, berkhianat, provokasi, dan intimidasi yang ditunjukkan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.

3) Konflik

Proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap atau jurang pemisah yang menggajjal interaksi sosial di antara mereka yang bertikai tersebut.³⁴

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa bentuk dari interaksi sosial dapat berupa asosiatif yaitu ikatan kerjasama antar individu dengan individu atau individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Kerjasama yang dijalani memiliki beberapa bentuk seperti akomodasi, asimilasi dan akulturasi. Adapun bentuk interaksi sosial yang lain adalah disasosiatif yakni terjadinya suatu persaingan dan pertikaian tersebut dapat berupa kompetisi dan konflik.

³⁴ Asrul Muslim, *Jurnal Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar). Dikutip di journal.uin-alauddin.ac.id dan diakses pada tanggal 10 Juli 2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian

Fokus Penelitian sangat diperlukan dalam suatu penelitian bertujuan agar data penelitian tidak meluas. Dengan adanya fokus penelitian, maka ada pembatas yang menjadi obyek penelitian. Tanpa adanya fokus penelitian, peneliti akan terjebak oleh banyaknya data yang diperlukan ketika terjun ke lapangan.

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah pada mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam dalam berinteraksi sosial di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry Banda Aceh Angkatan 2017.

B. Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang memberikan pemahaman berdasarkan metodologi yang bersifat menyelidiki suatu fenomena sosial yang ada dalam masyarakat.³⁵ Menurut Umar, pendekatan kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang hasil penelitiannya tidak diolah dalam bentuk kalkulasi angka-angka, melainkan dengan cara menyampaikan pemikiran atau wawasan peneliti terkait dengan data yang diambil dari subjek yang diteliti.³⁶

³⁵ Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Ed, I Cet. I, (Jakarta Kencana Media Group, 2011), hal. 42.

³⁶ Husen Umar, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal. 36.

Pendekatan kualitatif juga disebutkan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah. Karena itu, sifat penelitian ini adalah naturalistik dan mendasar atau bersifat kealamiah. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pengembangan Masyarakat Islam UIN Ar-raniry Banda Aceh.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang diwawancarai, diminta informasi oleh pewawancara. Sampel yaitu sebagian dari populasi yang diambil datanya dengan menggunakan cara-cara tertentu. Penelitian cenderung memilih teknik *purposive sampling* agar dapat memilih informasi yang dianggap mengetahui segala informasi dan masalah secara mendalam dan dapat dipercayakan sebagai sumber dalam mencari data yang diinginkan dalam pelaksanaan pengumpulan data, pemilihan informasi dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam mencari dan memperoleh suatu data.³⁷

Dalam mendapatkan informasi untuk menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang memberikan informasi secara tepat dengan cara *purposive sampling*. Adapun kriteria sample dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang aktif pada Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Angkatan 2017.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat merupakan langkah awal yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah

³⁷ Nasir Budiman, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, cet. I (Banda Aceh: Ar-Raniry, 2004), hal 23.

mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mengamati apa saja yang dibuka oleh mahasiswa yang menggunakan gadget. Selain itu, mengamati hal-hal yang sering dilakukan oleh mahasiswa dan bagaimana berinteraksi dengan sesama ketika sedang menggunakan gadget.

b. Wawancara

Wawancara (interview) adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.³⁸

Dalam metode wawancara ada beberapa macam metode yang dapat digunakan, yaitu wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Wawancara semi terstruktur dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang telah tersusun

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 231.

secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis-garis besar permasalahan.³⁹

Adapun metode wawancara yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, diaman peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Dengan wawancara terstruktur ini setiap narasumber diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpulan data mencatatnya dan merekan suara. Pihak yang akan diwawancarai yaitu mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam angkatan 2017. Didalam wawancara peneliti mengambil sample 6 orang mahasiswa, terdiri dari 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan.

Wawancara pembuka yaitu dimulai dengan pengenalan profil partisipan, wawancara ini dilakukan selama 10-20 menit, lalu peneliti dan partisipan membuat kesepakatan mengenai waktu dan tempat untuk melakukan wawancara ke tahap selanjutnya yaitu wawancara inti dimana wawancara ini dilakukan untuk menemukan jawaban atau hasil dari perumusan masalah yang telah ditentukan, wawancara ini dilakukan selama kurang lebih 25-35 menit.

Setelah itu peneliti menyusun hasil wawancara yang telah dilakukan oleh nara sumber dalam bentuk transkrip wawancara. Selanjutnya, tahap terakhir memberi check dimana peneliti mendiskusikan kembali hasil wawancara yang berupa transkrip wawancara untuk disepakati oleh peneliti dan narasumber agar data tersebut valid sehingga data semakin dipercaya.

³⁹ *Ibid.*, hal. 233-234

Dalam penelitian ini partisipan yang akan diwawancarai Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, baik menggunakan gadget (smartphone) yang canggih atau menggunakan smartphone biasa.

c. Dokumentasi

Dokumen yang digunakan untuk mendukung dan menambah bukti yang diperoleh dari sumber yang lain misalnya kebenaran data hasil wawancara. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa arsip-arsip yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini data mahasiswa yang menggunakan gadget dari hasil observasi secara langsung.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan cara mengolah data, menganalisis data, memilah-milah menjadi satuan yang dikelola, mensintensiskannya, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan serta menemukan apa yang dapat diceritakan pada orang lain. Data dalam penelitian ini bersifat deskriptif analisis yakni menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan atau gejala-gejala tertentu dan hubungan atau gejala tersebut.⁴⁰

Proses analisis data dalam penelitian adalah menyimpulkan data dan verifikasi. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah ada, kesimpulan ini dibuktikan dengan cara menafsirkan berdasarkan kategori yang ada sehingga dapat diketahui hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku sukarela pada mahasiswa.

⁴⁰ Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, Cet Ke II, 1991), hal. 29.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang Prodi Pengembangan Masyarakat Islam

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan secara umum latar belakang berdirinya Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, visi dan misinya serta tujuan didirikannya Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam. Pemaparan tersebut peneliti ambil melalui wawancara dengan Karyawan yang berada di Prodi Pengembangan Masyarakat Islam.

Prodi Pengembangan Masyarakat Islam merupakan salah satu prodi yang ada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Prodi Pengembangan Masyarakat Islam menetapkan visi untuk “menjadi prodi yang unggul, profesional, inovatif serta berwawasan keislaman dalam menyiapkan tenaga pengembangan masyarakat dengan berstandar nasional tahun 2030. Dan misi dari Prodi Pengembangan Masyarakat Islam: 1) mendidik calon sarjana yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembang masyarakat berbasis Islam dengan standar nasional yang ditetapkan oleh Asosiasi Pendidikan Pengembangan Masyarakat Indonesia (APPMI), Asosiasi Pembangunan Sosial Indonesia (APSI) dan Ikatan Pendidikan Pekerja Sosial Indonesia (IPPSI). 2) mendidik calon sarjana yang mampu melakukan riset yang kreatif, inovatif dan aplikatif dalam bidang pengembangan masyarakat berbasis islam. 3) mendidik calon sarjana yang mampu menjadi manajer program

pengembangan masyarakat berbasis islam. 4) mempersiapkan calon sarjana yang memiliki daya saing di tingkat lokal, nasional dan internasional.⁴¹

Prodi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry adalah salah satu dari lima jurusan yang ada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.⁴² Prodi ini merupakan prodi yang memberikan pelayanan pendidikan kepada mahasiswa tentang Ilmu Pengembangan Masyarakat Islam, yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sarjana yang memahami, mendalami dan mengimplementasikan ilmu di bidang Pengembangan Masyarakat Islam. Dengan standar Nasional yang diterapkan oleh Asosiasi Pendidikan Pengembangan Masyarakat Islam Indonesia (APPMI) dan Ikatan Pendidik Pekerja Sosial Indonesia (IPPSI), Prodi Pengembangan Masyarakat Islam menghasilkan sarjana pengembangan masyarakat yang memiliki komitmen keislaman dan keiklasan serta bertaqwa kepada Allah SWT, menghasilkan sarjana yang terampil dalam bidang pengembangan masyarakat yang Islami, menghasilkan sarjana yang mampu melakukan riset yang kreatif, inovatif dan aplikatif dalam bidang Pengembangan Masyarakat Islam, menghasilkan sarjana yang mampu menjadi manejer program Pengembangan Masyarakat Islam, menghasilkan sarjana yang memiliki daya saing di tingkat lokal nasional maupun internasional.

⁴¹ Standar Operasional Prosedur Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI), Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Uin Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, hal V.

⁴² Julianto shaleh dan Akmal Saputra, *kurikulum dan slabus Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) dan Kosentrasi Kesejahteraan Sosial (KESOS)*, (Banda Aceh: Jurusan (PMI) Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh dan IISP IAIN Ar-Raniry, 2008), hal V.

Adapun jumlah mahasiswa prodi Pengembangan Masyarakat Islam pada tahun 2015 yang aktif mencapai 41 mahasiswa, pada tahun 2016 yang aktif 49 mahasiswa, pada tahun 2017 mengalami peningkatan yakni 56 mahasiswa, dan begitu pula di tahun 2018 mencapai 74 mahasiswa. Adapun jumlah dosen tetap Prodi Pengembangan Masyarakat Islam berjumlah 9 orang.⁴³

Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry juga menetapkan harapan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi profesional, pedagogik, pribadi dan sosial, dengan melakukan berbagai upaya pembinaan dengan komitmen yang tinggi serta optimal untuk mencapai tujuan agar para lulusan bisa menjadi tenaga ahli.

B. Narasumber Penelitian

Dalam upaya mencari informasi tentang Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry), peneliti melibatkan narasumber untuk dijadikan sumber penelitian yang berjumlah enam mahasiswa/i. Tiga diantaranya perempuan dan tiga orang laki-laki dari semester IV (empat).

Penting sekali peneliti mendeskripsikan informasi dan latar belakang narasumber pada bab ini sehingga diharapkan mampu mempelajari konteks dan situasi penelitian. Berikut adalah beberapa narasumber:

Narasumber laki-laki bernama AF (19 Th), merupakan mahasiswa aktif di prodi pengembangan masyarakat islam, berasal dari Trumon, Aceh

⁴³ Evaluasi Diri Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam, hal. 27.

Selatan. Saat ini AF menggunakan gadget Iphone 6 yang digunakan sejak akhir 2017. Berbagai aplikasi telah dia pasang/install karena aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, Facebook.

Narasumber kedua berjenis kelamin perempuan, bernama CR (19 Th), yang berasal dari Blang Pidie, Aceh Barat Daya. Merupakan mahasiswa aktif prodi pengembangan masyarakat islam. Saat ini CR menggunakan gadget Oppo yang digunakan sejak tahun 2018. Dia bergabung dengan berbagai grup-grup di media sosial atau aplikasi chatting, seringkali grup-grup tersebut memberinya informasi yang dibutuhkan terlebih tentang perkuliahan, dan dia bilang bahwa dia tidak bisa terlepas dari gadget. Dan CR juga mempunyai aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, PUBG, dan Mobile Legend.

Narasumber ketiga berjenis kelamin laki-laki, yang bernama OQ (20 Th), asal dari Sigli. Merupakan mahasiswa aktif dari Prodi Pengembangan Masyarakat Islam. Saat ini, OQ menggunakan gadget yang bermerk Xiaomi yang digunakan sejak tahun 2016. Alasannya menggunakan gadget untuk dapat mempermudah komunikasi jarak jauh dengan keluarga dan dapat mengetahui segala informasi. Dan aplikasi yang digunakan WhatsApp, Instagram.

Narasumber keempat berjenis kelamin laki-laki, yang bernama ZF (19 Th), Asal Kuta Baro, Aceh Besar. Merupakan mahasiswa aktif dari Prodi Pengembangan Masyarakat Islam. Saat ini ZF menggunakan gadget dengan merk Xiaomi yang digunakan sejak tahun 2019. Dia mengatakan bahwa gadget adalah salah satu kebutuhan dikarenakan tanpa gadget kita akan buta dengan informasi. Aplikasi yang dipakai Facebook, Instagram, WhatsApp.

Narasumber kelima berjenis kelamin perempuan, yang bernama FR (20 Th), asal dari Takengon. Merupakan mahasiswa dari Prodi Pengembangan Masyarakat Islam yang aktif. Merk gadget Xiaomi yang digunakan sejak 2019. Seiring dengan perkembangan teknologi kita butuh dengan gadget, dikarenakan segala sesuatu yang kita butuh mengenai informasi, komunikasi dan segalanya semuanya bisa kita dapat melalui gadget. Jadi, susah dijamin sekarang kita tidak memiliki gadget, dikarenakan gadget bisa dikatakan sebagai kebutuhan.

Narasumber keenam berjenis kelamin perempuan, yang bernama CS (19 Th), Banda Aceh. Merupakan mahasiswa aktif dari Prodi Pengembangan Masyarakat Islam. Merk gadget Xiaomi digunakan sejak tahun 2017. CS merasa tidak bisa lepas dari gadget, dia merasa bosan apabila tidak ada gadget. Selain itu, hal pertama yang dia lakukan setelah bangun tidur adalah membuka gadget. Mahasiswa yang dering dipanggil CS ini, juga seringkali terlalu fokus dalam memainkan gadget sehingga tidak mengetahui apa yang terjadi disekitarnya bahkan dia juga terkadang ketika sedang berkumpul dengan temannya tidak mengetahui apa yang temannya sampaikan.

C. Paparan Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan data dan hasil penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu mendeskripsikan bagaimana Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry).

Peneliti melakukan observasi sebelum dilakukannya wawancara dengan narasumber. Pada wawancara dengan narasumber terdapat 22 (dua puluh dua) pertanyaan. Hasil wawancara peneliti buat transkrip, kemudian transkrip tersebut peneliti olah dengan cara menginterpretasi data dan mereduksi data, sehingga dapat menyimpulkan data. Data yang direduksi adalah informasi yang tidak berhubungan dengan penelitian. Kemudian peneliti dapat menyimpulkannya secara deskriptif. Untuk membuat paparan hasil lebih mudah dibaca dan dimengerti, maka peneliti membagi pembahasan menjadi dua bagian, yaitu: mengenai pola penggunaan gadget serta dampak positif dan negatif dari gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa.

1. Pola penggunaan gadget mahasiswa

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan tentang pola penggunaan gadget. semua mahasiswa yang peneliti wawancara menyatakan bahwa pola penggunaan gadget meliputi: tempat/lokasi dalam penggunaan gadget, waktu, web yang sering diakses, biaya yang dikeluarkan dan manfaatnya.

Tempat/lokasi yang sering digunakan mahasiswa dalam penggunaan gadget diakui di segala tempat yang ia berada, asalkan tempat tersebut nyaman. Beberapa mahasiswa (AF dan CR) menyatakan bahwa, sebenarnya dalam menggunakan gadget tidak ada tempat/lokasi yang khusus dalam menggunakannya, karena kebanyakan sekarang dimana pun berada semua orang pasti menggunakan gadget. Sebagaimana yang disampaikan narasumber AF, baginya tidak ada tempat/lokasi terkhusus dalam menggunakan gadget, karena

dimana pun tempat/lokasi pasti menggunakan gadget. “Dimana-mana menggunakan gadget tidak ada tempat/lokasi yang khusus untuk menggunakannya”.⁴⁴

Narasumber CR juga sependapat dengan AF, dia juga menyatakan hal yang sama bahwa gadget tidak ada tempat/lokasi terkhusus untuk menggunakannya. “Tidak perlu tempat/lokasi terkhusus menggunakan gadget, karena dimana pun kita berada kita selalu menggunakan gadget”.⁴⁵

Selain mengenai lokasi/tempat penggunaan gadget, mahasiswa juga banyak menghabiskan waktunya dengan gadget, waktu yang dihabiskan tidak sedikit tapi hampir mencapai keseluruhan dalam 24 jam. Seperti yang disampaikan oleh narasumber OQ, baginya waktu yang tidak dia gunakan dalam menggunakan gadget itu ketika tidur dan saat dikamar mandi, selebihnya menggunakan gadget. Sebagaimana yang disampaikan kepada peneliti sebagai berikut: “secara keseluruhan 24 jam yang tidak menggunakan gadget saat tidur dan saat di kamar mandi”.⁴⁶

Adapun bagi narasumber lain seperti ZF dan FR, menurut mereka ada waktu idealnya dalam menggunakan gadget dalam sehari semalam. “Sebenarnya waktu yang paling ideal dalam menggunakan gadget 4-5 jam dalam sehari semalam”.⁴⁷

⁴⁴ Hasil wawancara dengan AF pada tanggal 19 Juni 2019

⁴⁵ Hasil wawancara dengan CR pada tanggal 19 Juni 2019

⁴⁶ Hasil wawancara dengan OQ pada tanggal 27 Juni 2019

⁴⁷ Hasil wawancara dengan ZF pada tanggal 27 Juni 2019

“Seharusnya ada waktu ideal dalam menggunakan gadget sehari semalam yaitu lebih kurang 5 jam”.⁴⁸ Tidak hanya sebatas itu dalam penggunaan gadget mahasiswa lebih banyak mengeluarkan biaya, seperti yang dilakukan oleh narasumber CS. Bahwa biaya yang dikeluarkan untuk gadget dalam sebulan mencapai Rp. 65.000 dikarenakan mengambil kuota perbulan. “Dikarena kan mengambil kuota perbulan, jadi biaya yang dikeluarkan sekitaran Rp. 65.000”.⁴⁹

Dan ada juga beberapa web yang sering diakses oleh mahasiswa dalam menggunakan gadget. Seperti narasumber CR, web yang sering diakses digadget yaitu Game (PUBG, Mobile Legend), Media Sosial (Instagram, WhatsApp, Facebook). “web yang diakses ada Game seperti PUBG, Mobile Legend dan Media Sosial yaitu Instagram, WhatsApp, Facebook dan Youtube”.⁵⁰

Dari seluruh web yang sering diakses oleh seluruh narasumber yang lebih dominan sering diakses adakah Youtube. Selain itu gadget juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi mahasiswa, dikarenakan dengan adanya gadget dapat mempermudah komunikasi jarak jauh. Sebagaimana yang disampaikan partisipan FR, baginya gadget telekomunikasi mempermudah menjalin komunikasi dengan keluarga yang jauh. “Memudahkan komunikasi sama orang yang lebih jauh dari kita”.⁵¹

Sependapat dengan narasumber FR, narasumber OQ juga menyatakan hal yang sama bahwa gadget telekomunikasi mempermudah menjalin komunikasi

⁴⁸ Hasil wawancara dengan FR pada tanggal 27 Juni 2019

⁴⁹ Hasil wawancara dengan CS pada tanggal 27 Juni 2019

⁵⁰ Hasil wawancara dengan CR pada tanggal 19 Juni 2019

⁵¹ Hasil wawancara dengan FR pada tanggal 27 Juni 2019

dengan teman yang jauh. “buat komunikasi yang jarak jauh, manfaatnya lebih memudahkan komunikasi sama orang yang lebih jauh dari kita”.⁵²

Adapun bagi narasumber ZF dan AF, gadget juga mempermudah mereka mendapatkan berita terkini. “tau informasi terkini, kadang kalau di TV belum keluar berita di gadget sudah ada”.⁵³ “Misal di TV belum beritanya dan dari gadget kita sudah tau duluan info tersebut sudah terupdate”.⁵⁴

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pola penggunaan gadget pada mahasiswa jika terkait tempat/lokasi. Maka, itu sangat tidak bergantung pada tempat karena, semua bisa menggunakan gadget dimanapun berada. Disebutkan sehingga rata-rata mahasiswa menggunakan gadget mengalami ketergantungan tinggi dalam penggunaannya yang mencapai 12 jam dalam sehari kecuali diwaktu tidur dan waktu di kamar mandi. Sementara sebagiannya ada yang berusaha menggunakan waktu ideal dalam penggunaan gadget yaitu kurang dari 5 jam. Sementara dari segi pemanfaatan menggunakan gadget, dari segi web yang sering diakses yaitu: Game, Instagram, Facebook, WhatsApp, dan Youtube. Diantara ini semua yang paling dominan mahasiswa akses adalah youtube, dari youtube mahasiswa biasanya menonton film dan mendengarkan lagu.

2. Dampak Negatif Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa. Secara keseluruhan semua mahasiswa yang peneliti wawancara menyatakan bahwa dampak negatif

⁵² Hasil wawancara dengan OQ pada tanggal 27 Juni 2019

⁵³ Hasil wawancara dengan ZF pada tanggal 27 Juni 2019

⁵⁴ Hasil wawancara dengan AF pada tanggal 19 Juni 2019

penggunaan gadget meliputi: pertama, gadget menjadikan mahasiswa mengalami disfungsi sosial; kedua, waktu interaksi langsung berkurang; ketiga, kurang peka terhadap lingkungan sekitar; keempat, kehadiran gadget menjadikan mahasiswa hyperpersonal; keenam, gadget menjadikan mahasiswa konsumtif.

Adapun salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget adalah menjadikan mahasiswa mengalami disfungsi sosial, dimana fungsi-fungsi sosial mahasiswa tidak berfungsi. Seperti yang dialami oleh beberapa narasumber, narasumber CR menyatakan kepada peneliti bahwa gadget merupakan kebutuhan dalam melakukan aktifitas, dia merasa hampa kalau tidak ada gadget. “paling rasanya bosan, suntuk kan kita tiap hari memegang gadget jadi bingung mau ngapain gitu, kaya hidupnya hampa yang biasa kita lakukan terus tiba-tiba tidak kita lakukan seperti ada yang beda”.⁵⁵

Selain itu, masalah lain yang ditimbulkan adalah orang menjadi mementingkan diri sendiri, hal seperti ini dialami oleh narasumber CS, dimana dia lebih menyukai komunikasi melalui gadget serta lebih mementingkan dirinya ketimbang orang lain. “Saya ingin menyampaikan apa yang saya rasa dibandingkan mendengarkan apa yang orang lain rasa, saya lebih tertarik ke gadget”.⁵⁶

Ternyata juga didapati lima narasumber (AF, CR, OQ, ZF, FR dan CS) menghabiskan waktu bersama teman jauh lebih sedikit dibandingkan dengan memainkan gadget, kalau sebelumnya dalam memainkan gadget narasumber menghabiskan waktu hampir selama 14 jam dalam sehari maka ketika bersama dengan teman mereka hanya menghabiskan waktu 2-3 jam. Itu pun biasanya

⁵⁵ Hasil wawancara dengan CR pada tanggal 19 Juni 2019

⁵⁶ Hasil wawancara dengan CS pada tanggal 27 Juni 2019

dilakukan ketika mereka berada di kampus. Sebagaimana yang disampaikan narasumber ZF. “Tiga jam sampai empat jam, ya”.⁵⁷

Begitu pun dengan narasumber OQ dan CR, bagi keduanya mereka menghabiskan waktu selama 2-4 jam, itu pun biasanya dilakukan setelah aktifitas perkuliahan atau ketika mereka berada di kampus. “Sehari kumpul bareng teman, kalau kumpul belajar kan di kelas selalu kumpul, kumpul sama teman dalam sehari empat jam”.⁵⁸ “Lebih dari dua jam, kalau teman kuliah pasti sehabis ngampus”.⁵⁹

Berdasarkan komparasi di atas akhirnya peneliti mencoba mendeskripsikan lebih jauh bagaimana mahasiswa melakukan komunikasi langsung dengan temannya di tengah kehadiran gadget. Seperti yang disampaikan narasumber FR, CS dan CR hal yang dilakukan ketika bertemu dengan teman sudah pasti mengobrol, bercanda tawa, atau diskusi; “Lebih suka diskusi, tapi tergantung ketemunya kak kalau ketemu sasma temen organisasi ya ngobrol masalah organisasi tapi kalau ketemu sama teman kelas ya ngobrolin kuliah ya enggak jauh-jauh dari tugas”.⁶⁰ “Biasanya yang pasti ngobrol ya, cerita-cerita, yang pasti kalau ketemu ya ngobrol kak”.⁶¹ “kita omongin di obrolan itu entah dari pelajaran atau masalah pribadi, karena kalau lagi ngumpul obrolannya campur apapun ya kita ceritakan sharing dengan teman”.⁶²

⁵⁷ Hasil wawancara dengan ZF pada tanggal 27 Juni 2019

⁵⁸ Hasil wawancara dengan OQ pada tanggal 27 Juni 2019

⁵⁹ Hasil wawancara dengan CR pada tanggal 19 Juni 2019

⁶⁰ Hasil wawancara dengan FR pada tanggal 27 Juni 2019

⁶¹ Hasil wawancara dengan CS pada tanggal 27 Juni 2019

⁶² Hasil wawancara dengan CR pada tanggal 19 Juni 2019

Dan gadget juga bisa menyebabkan mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Seperti pengalaman yang dialami narasumber, seperti misalnya AF, dia seringkali ditegur oleh temannya lantaran terlalu fokus dengan gadget sehingga dia tidak mendengarkan apa yang temannya sampaikan.

“Waktu itu gadget nya dalam keadaan penting, temen akau sedang curhat tapi aku sedang fokus dengan gadget, terus temannya bilang udah-udah, udah lewat, makanya jangan terlalu fokus ke gadget katanya, jadi lebih baik kalau lagi ngobrol dengan orang atau temannya mau cerita tinggal bilang saja, maaf gitu aku lagi sibuk di gadget nanti dulu”.⁶³

Begitu juga dengan CR, dimana dia lebih asyik memainkan game di gadget sehingga ditegur oleh temannya.

“saya kan suka nya main game di gadget ya, saya fokus di game terus, saya di ajak ngobrol sama teman dan saya tidak tau dia ngomong apaan karena saking asyiknya main game, terus kata teman yang cerita “ eh qe dengerin aku gak sih” terus saya bilang maaf tadi ngak kedengaran soalnya asyik main game”.⁶⁴

Berbeda dengan narasumber FR mengatakan belum pernah mengalami hal-hal tersebut, walaupun fokus dengan gadget telinganya masih tetap mendengar sehingga kalau ada yang curhat atau mengajak ngobrol dia masih bisa respon. “Nggak pernah, walaupun fokus dengan gadget telinga masih tetap dengar jadi kalau ada yang curhat masih bisa saya respon”.⁶⁵

⁶³ Hasil wawancara dengan AF pada tanggal 19 Juni 2019

⁶⁴ Hasil wawancara dengan CR pada tanggal 19 Juni 2019

⁶⁵ Hasil wawancara dengan FR pada tanggal 27 Juni 2019

Kehadiran gadget juga mengurangi kualitas interaksi langsung, adapun ketika tiba-tiba gadget berdering atau terdengar suara notifikasi dari gadget biasanya narasumber langsung melihat gadget tersebut apakah penting atau tidak, namun demikian biasanya partisipan lebih melihat kondisi atau topik perbincangan. Sebagaimana yang disampaikan narasumber ZF, biasanya dia meminta maaf atau izin kepada temannya dahulu sebelum menerima telepon. “Pertama, jujur saya lebih respon ke telepon atau sms karena kalau telepon dan sms lebih urgent, jadi kalau ada telepon masuk atau ada sms saya lihat dulu dari siapa kalau ada yang penting saya bilang atau izin buat terima telepon dulu”.⁶⁶

Bagi narasumber OQ dia tidak langsung membuka gadgetnya ketika obrolan sedang menarik. Dia akan mengabaikannya notifikasi gadget untuk sementara sehingga dia bisa menghubunginya kembali. “Tergantung sih kalau perbincangannya lagi enak ya dilanjutin obrolan sama teman, tapi kalau obrolannya ngga enak langsung megang gadget, kalau tema atau topik pembahasannya lagi seru ya lanjutin diskusi, kalau ada telepon langsung diangkat tapi kalau ada chat biasanya di pending sementara”.⁶⁷

Selain itu, ada beberapa hal yang membuat para narasumber merasa kecewa ketika mereka berkomunikasi secara langsung akan tetapi lawan bicara mereka malah sibuk dengan gadgetnya. Meski demikian para partisipan biasanya menanyakan atau menegur kepada teman tersebut untuk tidak memainkan gadgetnya.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan ZF pada tanggal 27 Juni 2019

⁶⁷ Hasil wawancara dengan OQ pada tanggal 27 Juni 2019

Pengalaman narasumber CS ketika mengadakan reuni, setelah bertahun-tahun tidak bertemu sekalinya ketemu (berkumpul) masing-masing malah sibuk dengan gadget. “Perasaannya ya bete aja, kalau misalkan sudah lama ngga ketemu pengen reuni udah komunikasi capek-capek lewat medsos buat nyatuin teman-teman, eh tau nya pada main gadget sendiri, ya kecewa”.⁶⁸

Ada juga yang melakukan perjanjian seperti narasumber OQ, narasumber OQ biasanya melakukan perjanjian bersama teman-temannya, bahwa selama berkumpul gadget di taruh di tas atau di depan diatas meja. Gadget hanya dipakai dalam keadaan darurat saja. “Responnya pertama kita harus menanyakan dulu alasan dia menggunakan gadget, kalau semisal penting, oke lah, ngga apa-apa tapi biasanya kita kalau lagi ngumpul, bikin perjanjian atau kesepakatan untuk tidak bermain gadget, saat kumpul gadget di *silent* atau di taroh di tas”.⁶⁹

Bagi narasumber AF makna berkumpul menjadi hilang ketika sedang berkumpul teman-temannya malah asik dengan gadget masing-masing. “Rasanya ngga enak aja apa artinya kita ngumpul kalau pada akhirnya main gadget, percuma gitu kak buat ngumpul ya ini sih kalau lagi ngumpul banyak orang, kalau Cuma ngobrol berdua sih ngga apa-apa lah ngga masalah”.⁷⁰

Adapun bagi narasumber ZF tidak masalah temannya memainkan gadget selama bertemu yang penting dia masih merespon apa yang narasumber ZF sampaikan. “Kalau saya sih ya itu kalau misalkan dia sekali buka gadget berarti itu ada yang penting tapi kalau dia sering ya saya harus negur, tapi kalau selagi

⁶⁸ Hasil wawancara dengan CS pada tanggal 27 Juni 2019

⁶⁹ Hasil wawancara dengan OQ pada tanggal 27 Juni 2019

⁷⁰ Hasil wawancara dengan AF pada tanggal 19 Juni 2019

dia masih respon saya sih ngga apa-apa karena masih ngedengerin saya ngomong”.⁷¹

Selanjutnya, gadget juga menyebabkan mahasiswa jarang melakukan komunikasi tatap muka/interaksi langsung. Komunikasi menggunakan gadget memang memberikan kepuasan tersendiri kepada para penggunaannya, sehingga tidak heran banyak pula mahasiswa yang lebih menyukai komunikasi menggunakan gadget. Bentuk komunikasi yang disukai narasumber umumnya adalah komunikasi langsung (tatap muka), meski pun bentuk komunikasi ini jarang sekali dilakukan oleh para narasumber, akan tetapi narasumber menyadari betul pentingnya komunikasi tatap muka ini.

Seperti yang dipaparkan narasumber OQ, dia lebih menyukai komunikasi secara langsung dibandingkan dengan melalui gadget (tidak langsung), baginya ketika bertemu langsung hubungan emosional lebih dapat ketimbang melalui gadget, dengan bertemu bisa lebih mengetahui apa yang disampaikan oleh lawan bicara;

“Ketemu langsung soalnya emosinya lebih dapet, dibandingkan lewat medsos karena itu kan terbatas yah, terhalangi oleh gadget walaupun kita berbicara dengan kata-kata itu belum tentu bisa menyampaikan pesan yang dimaksud orang tersebut, salah menggunakan tanda baca aja itu artinya udah beda, kalau ketemu langsung enak bisa tau orang itu dan katemu langsung lebih ngerti dan banyak peluang ketemu langsung membaca mimik mukanya”.⁷²

⁷¹ Hasil wawancara dengan ZF pada tanggal 27 Juni 2019

⁷² Hasil wawancara dengan OQ pada tanggal 27 Juni 2019

Begitupun menurut narasumber CS, baginya manusia sebagai makhluk sosial memerlukan interaksi langsung. “Ketemu langsung, kalau secara langsung lebih enak aja, kalau lewat medsos komunikasinya kurang, yang namanya manusia kan makhluk sosial, jadi harus ada interaksi langsung”.⁷³

Selaras dengan apa yang disampaikan narasumber FR, dia lebih menyukai komunikasi langsung karena tidak memiliki batas, tidak dikhawatirkan dengan capeknya mengetik di gadget.

“Enak secara langsung, karena misalkan ngga kita masih suka ada yang nyangkut di pikiran terus kalau di media sosial masih banyak yang lupa kalau ketemu langsung reflek ngomong nya banyak sampe detail juga, ngetik di WhatsApp kan lebih capek kadang- kadang ya pakai *voice note*”.⁷⁴

D. Diskusi

Pada bagian ini peneliti membandingkan data hasil dengan teori ataupun hasil penelitian yang sebelumnya. Beberapa teori dan hasil penelitian yang digunakan sudah dijelaskan pada Bab II (dua) Kajian Pustaka, namun beberapa lainnya peneliti cari setelah data lapangan terkumpul.

Broto Siswoyo B Suprpto mengungkapkan, pada akhirnya Penggunaan Gadget sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda

⁷³ Hasil wawancara dengan CS pada tanggal 27 Juni 2019

⁷⁴ Hasil wawancara dengan FR pada tanggal 27 Juni 2019

dengan interaksi tatap muka: “disini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan”.⁷⁵

Interaksi dengan menggunakan gadget diakui memudahkan manusia berhubungan dengan manusia lain. Beberapa mahasiswa (FR dan OQ) menyatakan bahwa gadget memudahkan mereka menjalin komunikasi dengan orang yang jauh. Seperti yang disampaikan oleh narasumber FR, baginya gadget memudahkan komunikasi sama orang yang lebih jauh dari kita.

Dalam kehidupan sosial manusia membutuhkan orang lain karena tidak dapat di pungkiri manusia tidak dapat hidup sendiri. Untuk memenuhi kebutuhannya maka manusia membutuhkan hubungan dengan manusia lain. Begitupun dengan mahasiswa saling membutuhkan karena untuk mengetahui informasi perkuliahan maka dengan itu mahasiswa harus berinteraksi dengan mahasiswa yang lain baik menggunakan gadget atau bertatap muka langsung guna untuk dapat memenuhi kebutuhannya mencari informasi atau tugas kuliah.

Menurut Gillin dan Gillin interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, antara kelompok dengan kelompok yang lain maupun individu dengan kelompok: “Bertemu manusia secara fisik belaka tidak dapat menghasilkan kebutuhan hidup dalam suatu kelompok sosial, kebutuhan hidup

⁷⁵ Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, Di akses pada tanggal 04 November 2018.

tersebut dapat diperoleh apabila manusia saling bekerja sama, saling berbicara dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan sebagainya”.⁷⁶

Akan tetapi perlu diperhatikan pula, selain memiliki dampak positif gadget juga memiliki dampak negatif terhadap penggunanya. Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget adalah menjadikan mahasiswa mengalami disfungsi sosial, dimana fungsi-fungsi sosial mahasiswa tidak berfungsi. Seperti yang dialami oleh beberapa narasumber, narasumber CR menyatakan kepada peneliti bahwa gadget merupakan kebutuhan dalam melakukan segala aktifitas, dia merasa hampa kalau tidak ada gadget.

Masalah lain yang ditimbulkan adalah orang menjadi terobsesi dengan diri sendiri, hal seperti ini dialami oleh narasumber CS, dimana dia lebih menyukai komunikasi melalui gadget serta lebih mementingkan dirinya ketimbang orang lain. Penggunaan secara berlebihan juga menyebabkan sesuatu menjadi kurang baik, hal ini dialami oleh beberapa narasumber, sebagai sebuah kebutuhan penggunaan gadget secara otomatis makin sering digunakan. Sebagaimana yang dipaparkan narasumber OQ, waktu yang dihabiskan tidak sedikit tapi hampir mencapai keseluruhan dalam 24 jam. Seperti yang disampaikan oleh narasumber OQ, baginya waktu yang tidak dia gunakan dalam

⁷⁶ Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, Di akses pada tanggal 04 November 2018.

menggunakan gadget itu ketika tidur dan saat dikamar mandi, selebihnya menggunakan gadget.

Hasil studi yang dilakukan oleh Paula Pile seorang ahli terapi dari Greensboro Carolina Utara bersama timnya menganalisa tanda-tanda ketergantungan smartphone. Para ahli terapi mengkhawatirkan ketergantungan seseorang pada smartphone dan juga fitur yang ada didalamnya karena dapat menyebabkan seseorang mengalami disfungsi sosial. Menurutny: “Seseorang dikategorikan ketergantungan smartphone jika yang pertama, tidur larut malam akibat asik bermain gadget atau smartphone, kedua, menggunakannya lebih dari dua jam, lalu yang ketiga adalah terobsesi untuk menemukan hal-hal baru dalam gadget atau smartphone, yang keempat yaitu mengabaikan pekerjaan demi barlama-lama memainkan gadget atau smartphone dan yang kelima, merasa tidak bisa hidup tanpa gadget atau smartphone”.⁷⁷

Selain itu pula, ternyata didapati lima narasumber (AF, CR, OQ, ZF, FR dan CS) menghabiskan waktu bersama teman jauh lebih sedikit dibandingkan dengan memainkan gadget, kalau sebelumnya dalam memainkan gadget partisipan menghabiskan waktu hampir selama 14 jam dalam sehari maka ketika bersama dengan teman mereka hanya menghabiskan waktu 2-3 jam. Itu pun biasanya dilakukan ketika mereka berada di kampus. Begitu pun dengan narasumber OQ dan CR, bagi keduanya mereka menghabiskan waktu selama 2-4 jam, itu pun biasanya dilakukan setelah aktifitas perkuliahan atau ketika mereka

⁷⁷ Dikutip di <https://text-id.123dok.com> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

berada di kampus. Dengan kata lain waktu yang digunakan untuk memainkan gadget jauh lebih banyak dibandingkan dengan waktu berkumpul dengan teman.

Teman-teman di jejaring sosial pun nampak lebih dekat dan nyata dibanding keberadaan tetangga sendiri. Orang kemudian menjadi begitu terobsesi dengan dunia maya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, antisosial, cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualistik dan lain-lain.⁷⁸

Pengalaman ini hampir dialami oleh narasumber, seperti misalnya narasumber AF, dia seringkali ditegur oleh temannya lantaran terlalu fokus dengan gadget sehingga dia tidak mendengarkan apa yang temannya sampaikan. Begitu juga dengan narasumber CR, dimana dia lebih asyik memainkan game di gadget sehingga ditegur oleh temannya.

Selain itu, ada beberapa hal yang membuat para partisipan merasa kecewa ketika mereka berkomunikasi secara langsung akan tetapi lawan bicara mereka malah sibuk dengan gadgetnya. Meski demikian para narasumber biasanya menanyakan atau menegur kepada teman tersebut untuk tidak memainkan gadgetnya. Pengalaman narasumber CS ketika mengadakan reuni, setelah bertahun-tahun tidak bertemu sekiranya ketemu (berkumpul) masing-masing malah sibuk dengan gadget. Bagi narasumber AF makna berkumpul

⁷⁸ Dikutip di <https://bpptik.kominfo.go.id> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

menjadi hilang ketika sedang berkumpul teman-temannya malah asik dengan gadget masing-masing.

Meski demikian, komunikasi langsung (tatap muka) merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara. Dari penjelasan tersebut Badwilan membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan gadget yaitu: “Pertama, Aspek Psikologis. Banyaknya pesan-pesan melalui SMS yang berupa ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak ditemukan adalah pesan yang berisi gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar-masuk pesan tersebut melalui ponsel membawa dampak negatif, terutama untuk generasi muda sekarang ini. Kedua, Aspek Sosial. Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan ponsel miliknya tetap dalam keadaan hidup dan aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring.

Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika sedang rapat bisnis, dirumah sakit, sedang ditempat-tempat ibadah, dan lain-lain. Selain itu penggunaan ponsel sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari

komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalah pahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung”⁷⁹.

Seperti yang dipaparkan narasumber OQ, dia lebih menyukai komunikasi secara langsung dibandingkan dengan melalui gadget (tidak langsung), baginya ketika bertemu langsung hubungan emosional lebih dapat ketimbang melalui gadget, dengan bertemu bisa lebih mengetahui apa yang disampaikan oleh lawan bicara. Begitu menurut narasumber CS, baginya manusia sebagai makhluk sosial memerlukan interaksi langsung. Selaras dengan apa yang disampaikan narasumber FR, dia lebih menyukai komunikasi langsung karena tidak memiliki batas, tidak dikhawatirkan dengan capeknya mengetik di gadget.

⁷⁹ Fauza Norhidayah, *Skripsi Pengaruh Penggunaan Handphone dan Keterlibatan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 4 Tabalong*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). Dikutip di etheses.uin-malang.ac.id dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pola adalah suatu bentuk atau model untuk membuat suatu bagian dari sesuatu, khususnya jika sesuatu yang ditimbulkan cukup mempunyai suatu yang sejenis untuk pola dasar yang dapat ditunjukkan atau terlihat. Pola yang peneliti maksud didalam penelitian ini meliputi: tempat/lokasi, waktu, web yang sering diakses, biaya yang dikeluarkan dan manfaat dari penggunaan gadget. Berdasarkan hasil penelitian yang didapati bahwa dari segi lokasi dalam penggunaan gadget tidak ketegantungan pada tempat. Karena, semua menggunakan gadget dimana pun berada. Dan mengenai waktu penggunaan gadget mahasiswa rata-rata mencapai 12 jam perhari terkecuali diwaktu tidur dan di kamar mandi. Biaya yang dikeluarkan perbulan untuk gadget yaitu mencapai Rp. 65.000 lebih kurang. Dan berbicara mengenai web yang sering diakses oleh mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam lebih dominan adalah Youtube.

Selanjutnya, dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada mahasiswa. Dampak positif penggunaan gadget meliputi: memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jarak jauh, dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi secara cepat. Adapun dampak negatif penggunaan gadget meliputi: mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa

jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka) dan mahasiswa menjadi konsumtif.

Meski demikian bentuk interaksi yang berlangsung antar mahasiswa cenderung kearah asosiatif, artinya mahasiswa memanfaatkan gadget untuk melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain dengan membentuk grup-grup pada media chatting dan media sosial. Tujuan utama pembentukan grup tersebut adalah untuk penyebaran informasi waktu perkuliahan, menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan dan sebagainya. selain itu, peneliti tidak menemukan bentuk interaksi yang mengarah kepada bentuk interaksi disasosiatif.

B. Saran

Dari kesimpulan tersebut, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget disarankan agar mahasiswa menambah waktu interaksi langsung (tatap muka) dengan membentuk *Focus Group Discussion* (FGD) diluar waktu perkuliahan serta aktif di organisasi-organisasi yang mendukung minat dan abakat mahasiswa.
- b. Disarankan agar mahasiswa dapat lebih bijak dalam menggunakan Gadget, supaya dapat memberikan pengaruh yang bersifat positif bagi diri sendiri serta kehidupan sosialnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar peneliti selanjutnya melakukan kajian lebih mendalam terkait dengan Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial pada mahasiswa maupun yang lain.

3. Bagi Dosen

Dosen harus ikut berperan dalam memberitahukan kepada mahasiswa mengenai dampak dari gadget terhadap interaksi sosial, agar untuk tidak mengarah ke sisi negatif dari penggunaan gadget. Dan diharapkan dapat mengendalikan penggunaan gadget terhadap mahasiswa yang dapat mengganggu proses belajar mengajar di ruang belajar dengan cara mengontrol interaksi sosial antara mahasiswa dan lingkungannya.

4. Bagi Prodi

Dapat memberikan saran-saran atau kebijakan prodi terkait dengan penggunaan gadget dikalangan mahasiswa.



DAFTAR PUSTAKA

Husen Umar, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005).

Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Ed, I Cet. I, (Jakarta Kencana Media Group, 2011).

Julianto shaleh dan Akmal Saputra, *kurikulum dan slabus Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) dan Kosentrasi Kesejahteraan Sosial (KESOS)*, (Banda Aceh: Jurusan (PMI) Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh dan IISP IAIN Ar-Raniry, 2008).

Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, Cet Ke II, 1991).

Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial Perspektif Klasik, Modern, Posmodern dan Poskolonial*, Cet IV, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016).

Nasir Budiman, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, cet. I (Banda Aceh: Ar-Raniry, 2004).

Nurul Zakiah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori-Aplikasi*, Cet III, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011).

Standar Operasional Prosedur Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI), Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Uin Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, di akses pada tanggal 04 November 2018.

digilib.uin-suka.ac.id, dan diakses pada tanggal 04 November 2018.

<https://obsesi.or.id> Dan diakses pada tanggal 08 November 2018.

<https://m.detik.com> diakses pada tanggal 15 November 2018.

<http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHA>

[SAN.pdf](#) Di akses pada tanggal 04 November 2018.

<http://repository.uinair.ac.id/id/eprint/54134> Diakses pada tanggal 04 November 2018.

<https://jurnal.usu.ac.id> dan diakses pada tanggal 25 Desember 2018.

<https://kominfo.go.id> dan diakses pada tanggal 14 april 2019.

<https://www.academia.edu> dan diakses pada tanggal 14 april 2019.

www.google.com/amp/kbbi.web.id/dampakhtml dan diakses pada tanggal 15 april 2019.

<https://repository.umy.ac.id/handle/123456789/15552> dan diakses pada tanggal 16 april 2019.

repository.unhas.ac.id dan diakses pada tanggal 15 april 2019.

<https://kbbi.web.id> dan diakses pada tanggal 10 Juli 2019.

etheses.uin-malang.ac.id dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

<https://jurnal.usu.ac.id> dan diakses pada tanggal 25 Desember 2018.

etheses.uinmataram.ac.id dan diakses pada tanggal 15 april 2019.

<https://core.ac.uk> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

journal.uin-alaududin.ac.id dan diakses pada tanggal 10 Juli 2019.

<https://jurnal.umrah.ac.id> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

<https://text-id.123dok.com> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

<https://bpptik.kominfo.go.id> dan diakses pada tanggal 9 Juli 2019.

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B. 5935/Un.08/FDK/KP.00.4/12/2018**

**Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Ganjil Tahun Akademik 2018/2019**

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
- b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No.01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur PPs di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;;
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2018, Tanggal 06 Desember 2017.

MEMUTUSKAN

- : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
- : Menunjuk Sdr. 1) Dr. Rasyidah, M.Ag..... (Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Drs. Mahili, MA..... (Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KKK Skripsi:

Nama : Siti Akbari
NIM/Jurusan : 150404012/ Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)
Judul : Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Ar-Raniry)

- : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
: Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2018;
: Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.

- : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 27 Desember 2018 M
20 Rabiul Akhir 1440 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7552548, www.dakwah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B.1567/Un.08/FDK.I/PP.00.9/4/2019

25 April 2019

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada

- Yth, 1. Ketua Prodi Pengembangan Masyarakat Islam FDK
 2. Ketua Prodi Kesejahteraan Sosial FDK

**di-
Tempat**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama /Nim : **Siti Akbari / 150404012**
 Semester/Jurusan : VIII / Pengembangan Masyarakat Islam
 Alamat sekarang : Krueng Cut

saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **"Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry)"** Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Wassalam
 an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Kelembagaan,



Daftar Mahasiswa Aktif Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Angkatan 2017

No	NIM	Nama Mahasiswa	JK	Telephone	T.M	Semester Aktif
1	170404004	Habibul Jamadi	L	85370450747	2017	2017
2	170404005	Annisa Khairina	P	82279313942	2017	2017
3	170404006	Cut Intan Nia Fitri	P	82274003982	2017	2017
4	170404007	Zulfahmi	L	82364954590	2017	2017
5	170404008	Ziya Ulkhaq	L	85311670941	2017	2017
6	170404009	Widya Arsita Br Pane	P	82367263348	2017	2017
7	170404010	Fitria Rizki Maghfirah	P	85275328862	2017	2017
8	170404012	Muhibbudin Suri	L	85322068702	2017	2017
9	170404013	Dedi Irwansyah	L	82274805668	2017	2017
10	170404014	Saprizal	L	81537498862	2017	2017
11	170404015	Takwin Suhada	L	82167555697	2017	2017
12	170404016	Zulfikar	L	82218449877	2017	2017
13	170404017	Afrizal	L	85217695687	2017	2017
14	170404018	Awanda Balqis	P	85216711098	2017	2017
15	170404019	Delvita Sari	P	82369979602	2017	2017
16	170404020	Safullah	L	82366553786	2017	2017
17	170404021	Ogye Al Qausar	L	85218817060	2017	2017
18	170404022	Putri Utami	P	82261164296	2017	2017
19	170404023	Tika Agus Wahyuni	P	82168647085	2017	2017
20	170404024	Arisman Fernanda	L	82294721166	2017	2017
21	170404026	Rahmat Zikranda	L	82214956932	2017	2017
22	170404027	Gebrina Riski	P	82132695818	2017	2017
23	170404028	Nur Avifah	P	82366067380	2017	2017
24	170404029	Husfa Helsi	P	82233845949	2017	2017
25	170404030	Cut Syaila Rahmi	P	85397289163	2017	2017
26	170404031	Cut Salsabilla	P	82366265954	2017	2017
27	170404033	Pocut Putro Maghfirah	P	82366456009	2017	2017
28	170404034	Yoga Lamkaruna Harmanda	L	82284387141	2017	2017
29	170404035	Anisa	P	82166230552	2017	2017
30	170404036	Edi Saputra	L	82366475731	2017	2017
31	170404038	Putri Raihan	P	81382339923	2017	2017
32	170404039	Rizka Safitri	P	82160154038	2017	2017
33	170404040	Nadhiratul Husna	P	82273130800	2017	2017
34	170404041	Farhan Juliadi	L	82387523908	2017	2017
35	170404042	Nadila Mulyana Putri	P	82168348466	2017	2017
36	170404043	Julia	P	82294921645	2017	2017
37	170404044	Yosi Mairanti	P	82218907676	2017	2017
38	170404046	Adlil Wafi	L	85260359156	2017	2017

39	170404047	Rhessa Aulia Fazrian	L	82239271741	2017	2017
40	170404048	Rahmat Ali	L	85358610767	2017	2017
41	170404049	Asmanidar	P	82282802765	2017	2017
42	170404050	M.Iqbal	L	85225618729	2017	2017
43	170404051	Ainul Fahmi	P	82369448259	2017	2017
44	170404052	Cut Rizqa Rahima	P	82261037154	2017	2017
45	170404053	Siti Munira	P	82370978794	2017	2017
46	170404054	Yulfa Virginia Sukma	P	81396245994	2017	2017
47	170404055	Samsul Kamari	L	82197807170	2017	2017
48	170404057	Rauzatul Anisa	P	82261104538	2017	2017
49	170404058	Rizki Ananda	L	85215986208	2017	2017
50	170404060	Abdul Rahman	L	82360139992	2017	2017
51	170404061	Akmal Zuhri	L	81269544719	2017	2017
52	170404062	Putra Firdaus	L	82274784267	2017	2017
53	170404063	Izza Muzaiyana	P	85207230096	2017	2017
54	170404065	Mirza Wahyudi	L	82240865501	2017	2017
55	170404066	Erwin Syahputra	L	82273883568	2017	2017
56	170404068	Andriani Sahfitria	P	82168647928	2017	2017



PEDOMAN WAWANCARA

Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa

(Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam & Konsentrasi
Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry)

Pertanyaan Wawancara:

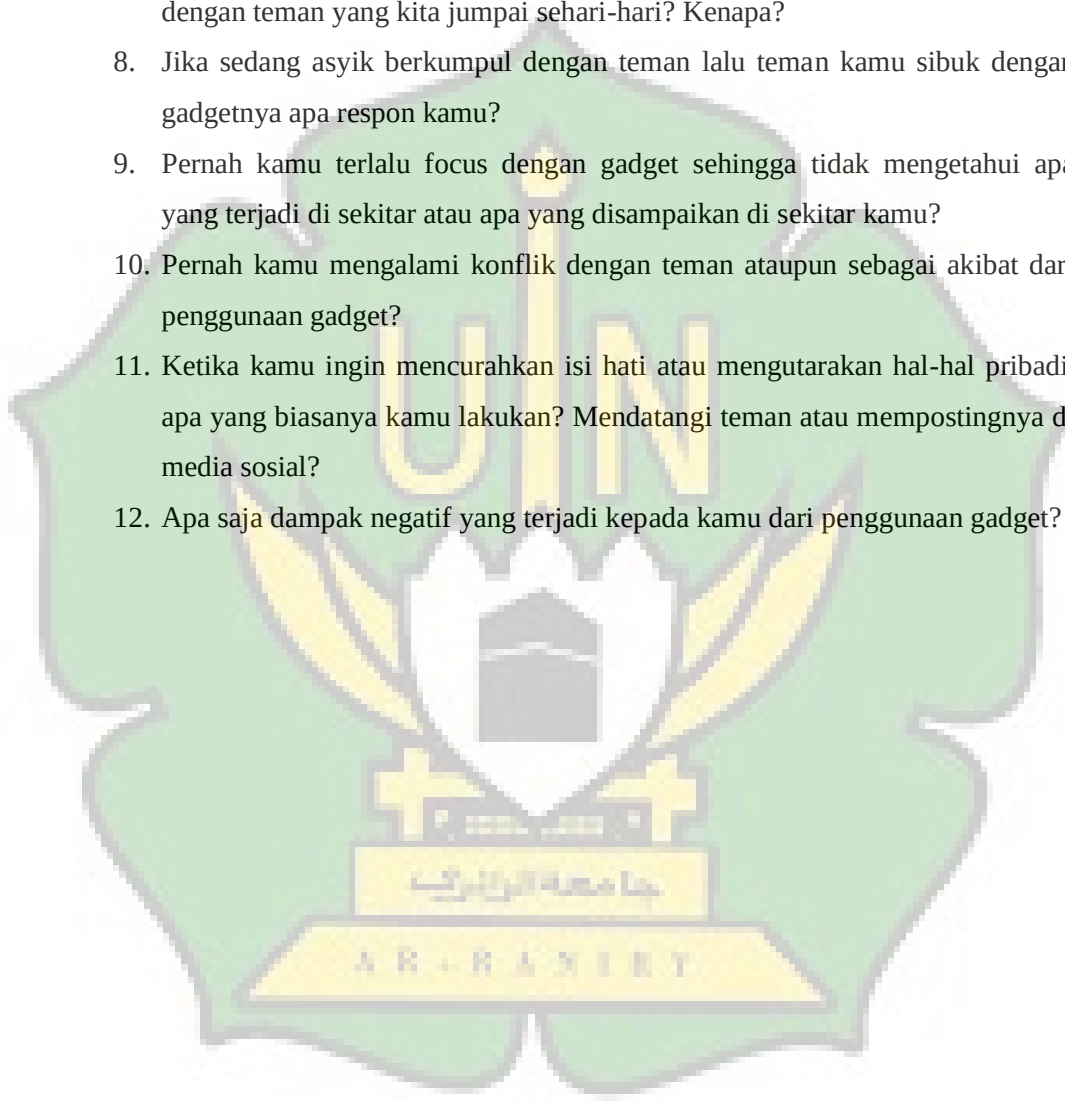
A. Pertanyaan Pola Penggunaan Gadget

1. Apa alasan kamu menggunakan gadget?
2. Menurut kamu apa manfaat dari gadget?
3. Secara keseluruhan dalam 24 jam, berapa jam kamu memainkan gadget?
4. Menurut kamu, gadget itu kebutuhan atau gaya hidup?
5. Dimana kamu sering menggunakan gadget?
6. Web apa yang sering kamu akses di gadget:
 - Game apa?
 - Film apa?
7. Media sosial apa yang kamu pakai yang ada di gadget?
8. Berapa biaya yang dikeluarkan untuk keperluan menggunakan gadget dalam 1 bulan?
9. Menurut kamu berapa idealnya menggunakan gadget sehari semalam?
10. Misalkan kamu tidak memiliki gadget atau ada hal tertentu yang tidak boleh memainkan gadget misalnya rusak, bagaimana perasaan kamu?

B. Pertanyaan Dampak Interaksi Sosial

1. Apakah kamu punya teman sejak lama yang kamu kenal sebelum kamu memiliki gadget?, bagaimana bedanya hubungan kamu dengan teman kamu sebelum dan sesudah adanya gadget?
2. Ketika bertemu dengan teman kamu biasanya apa yang kalian lakukan?
3. Misalnya, kamu sedang ngobrol dengan teman kamu, terus tiba-tiba gadgetnya berdering apa yang akan kamu lakukan?
4. Bagaimana cara mengatur diri anda dalam menggunakan gadget ketika kamu sedang berinteraksi secara langsung?

5. Apakah kamu berkomunikasi via medsos dengan teman yang kamu jumpai sehari-hari?, biasanya menggunakan interaksi seperti apa?
6. Menurut kamu bentuk interaksi seperti apa yang lebih menyenangkan? Secara langsung atau tidak langsung?
7. Apakah menurut kamu komunikasi di media social lebih menyenangkan dengan teman yang kita jumpai sehari-hari? Kenapa?
8. Jika sedang asyik berkumpul dengan teman lalu teman kamu sibuk dengan gadgetnya apa respon kamu?
9. Pernah kamu terlalu focus dengan gadget sehingga tidak mengetahui apa yang terjadi di sekitar atau apa yang disampaikan di sekitar kamu?
10. Pernah kamu mengalami konflik dengan teman ataupun sebagai akibat dari penggunaan gadget?
11. Ketika kamu ingin mencurahkan isi hati atau mengutarakan hal-hal pribadi, apa yang biasanya kamu lakukan? Mendatangi teman atau mempostingnya di media sosial?
12. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan gadget?



Dokumentasi Penelitian

Wawancara dengan Narasumber
Arisman



Wawancara dengan Narasumber
Cut Risqa Rahima



Wawancara dengan Ogye Al
Qausar



Wawancara dengan Narasumber
Zulfahmi



Wawancara dengan Narasumber
Fitria Rizki Maghfirah



Wawancara dengan Narasumber
Cut Salsabilla



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas

Nama Lengkap : Siti Akbari
Tempat/Tanggal Lahir : Kuta Bahagia, 18 April 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
Status : Belum Kawin
E-mail : Siti97.akbari@gmail.com

Pendidikan

SD : SD Negeri Lhung Asan
SMP/MTsN : MTsN Blang Pidie
SMA : SMA Negeri 1 Aceh Barat Daya Lulus Tahun 2015

Data Orang Tua

Nama Ayah : Safrudin B
Nama Ibu : Marlinda
Pekerjaan Orang Tua : Petani

Banda Aceh, 14 Juli 2019

Siti Akbari

