

## ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA

Dina Afriani<sup>1</sup>, Kenti Yuliana<sup>2</sup>

1. Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin  
[dinaafriani@stkipbjm.ac.id](mailto:dinaafriani@stkipbjm.ac.id) (081251164636)
2. Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin  
[kentyuliana@stkipbjm.ac.id](mailto:kentyuliana@stkipbjm.ac.id) (081349590042)

### ABSTRAK

Arus globalisasi yang terjadi pada dunia saat ini menyebabkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, contohnya gadget. Pada kalangan mahasiswa, mempunyai gadget seperti sebuah keharusan. Terutama bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, yang dalam kesehariannya tidak bisa terlepas dari gadget. Gadget sejatinya memberikan dampak yang baik jika bijak dalam menggunakannya. Sebaliknya, ketergantungan gadget akan berakibat pada perubahan interaksi sosial. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan agar bijak dan cerdas dalam penggunaan gadget. Sebagai langkah awal maka dilakukan analisis dampak penggunaan teknologi informasi (gadget) terhadap interaksi sosial mahasiswa. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua mahasiswa mempunyai gadget dengan jenis dan durasi penggunaan yang beragam. Perilaku mahasiswa dapat dikatakan masih baik, masih banyak mahasiswa yang menggunakan gadget sebagaimana mestinya. Mahasiswa memanfaatkan gadget untuk mengakses media sosial, sebagai penunjang dalam belajar, sarana hiburan, dan sarana bisnis online. Manfaat terbesar (dampak positif) yang dirasakan adalah mendapatkan informasi penunjang perkuliahan. Selain itu, mayoritas mahasiswa lebih memilih untuk berkomunikasi langsung dibandingkan dengan menggunakan gadget. Tingkat kepedulian dengan lingkungan juga cukup bagus. Namun yang perlu diperhatikan disini, rata-rata mahasiswa tidak bisa terlepas dari menggunakan gadget dan durasi penggunaan gadget masih cukup tinggi serta interaksi sosial yang berkurang karena penggunaan gadget bagi sebagian mahasiswa dianggap biasa. Padahal hal ini perlu dilakukan tindakan agar tidak menjadi kebiasaan dan menjadikannya anti sosial.

**Kata Kunci:** Gadget, Dampak Gadget, Interaksi Sosial

## PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang terjadi pada dunia saat ini menyebabkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, begitu juga di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi di Indonesia berkembang di berbagai bidang diantaranya kesehatan, pemerintahan, maupun pendidikan. Perkembangan tersebut terjadi seiring berkembangnya ilmu pengetahuan yang dipengaruhi oleh era globalisasi. Teknologi yang muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur. Teknologi yang selalu baru dari hari ke hari. Manusia sebagai pengendali teknologi seharusnya dapat mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun pada kenyataannya tidak sedikit orang dengan sadar atau tanpa sadar berubah pola pikir dan perilakunya diakibatkan oleh kemajuan teknologi tersebut. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan teknologi informasi tersebut.

Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya (Chusna, 2017). Menurut Arifin (dalam Pratiwi, dkk, 2019), gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi lewat berbagai fitur yang dimilikinya. Gadget dianggap lebih lengkap daripada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Contoh gadget yaitu *smartphone*, laptop, dan sebagainya. Manusia semakin terampil menciptakan gadget dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi antar manusia. Sesuai dengan sifat manusia yang dijelaskan oleh beberapa ahli berikut.

Alfarisi (2013) mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, yang berarti bahwa manusia memiliki kebutuhan dan kemampuan serta kebiasaan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia yang lain, selanjutnya interaksi ini berbentuk kelompok. Kemampuan dan kebiasaan manusia berkelompok ini disebut juga dengan *zoon politicon*. Elly (2011) mengatakan bahwa kecenderungan hubungan antar manusia tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang lain melalui media interaksi. Interaksi merupakan suatu hubungan antar manusia yang bersifat dinamis. Interaksi tersebut menimbulkan kecenderungan dibuatnya media komunikasi secara langsung maupun melalui alat komunikasi lain (dalam Pratiwi, dkk, 2019). Menurut Soerjono (2002), interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan ataupun kelompok-kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain terutama dengan menyetengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur pokok struktur sosial. Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis.

Menurut Daryanto disadari atau tidak, kemunculan gadget sedikit demi sedikit mengikis budaya tatap muka dan silaturahmi secara langsung di Indonesia. Masyarakat yang dulunya dikenal dengan masyarakat yang saling berkunjung satu sama lain kini perlahan mulai berkurang seiring kemunculan alat-alat komunikasi canggih, menurut Setiawan (dalam Pratiwi, 2019).

Perbedaan antara yang nyata dan maya, yang asli dan palsu sangat tipis dan sulit dibedakan. Banyak orang yang suka memperbarui statusnya di media sosial dan mendapat simpati ataupun komentar dari teman-temannya di dunia maya. 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 dirasakan ketika interaksi sosial terjadi secara langsung daripada hanya sebatas virtual. Mimik muka, bahasa tubuh, sentuhan, mungkin tidak bisa kita rasakan secara nyata, menurut Suprpto dan Brotosiswoyo (dalam Pratiwi, 2019).

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya untuk mempermudah dalam berkomunikasi, interaksi sosial, dan sarana pendidikan. Menurut Chusna (2017), dampak positif dari penggunaan gadget, yaitu: mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, munculnya metode pembelajaran baru. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget, yaitu: merusak mata, mengubah postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu istirahat.

Maulana dan Gumelar (2013) mengemukakan beberapa alasan individu dalam menggunakan gadget diantaranya: 1) *cognition* (pemikiran) yaitu gadget difungsikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan individu terhadap wawasan dan pengetahuan; 2) *diversion* yaitu *gadget* difungsikan sebagai sarana untuk bersantai dan kebutuhan secara emosional; 3) *social utility* yaitu gadget digunakan sebagai alat untuk mempererat tali silaturahmi dengan keluarga, teman, dan masyarakat; 4) *withdraw* yaitu gadget digunakan sebagai alasan untuk tidak melakukan aktifitas lain dan menjaga *privacy*; 5) *Linkage* yaitu gadget digunakan untuk menyatukan beberapa individu sehingga membentuk suatu pertalian yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama.

Pengguna gadget kini tidak terbatas hanya pada kalangan pekerja, akan tetapi hampir semua kalangan bahkan balita dan anak-anak. Pada kalangan mahasiswa, saat ini mempunyai gadget seperti sebuah keharusan. Gadget memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi, mengerjakan tugas, maupun berkomunikasi. Dengan gadget semua yang susah menjadi mudah. Gadget sejatinya memberikan dampak yang baik bagi manusia jika manusia bijak dalam menggunakannya. Akan tetapi fenomena yang terjadi sekarang sebaliknya, peralihan fungsi gadget dapat berdampak buruk bagi pengguna maupun orang-orang di sekitarnya. Dalam kehidupan sehari-hari manusia kini tidak bisa lepas dari gadget. Ketergantungan gadget akan berakibat pada perubahan interaksi sosial. Sebagai contoh, tidak sedikit manusia sibuk dengan gadgetnya tanpa memperhatikan kondisi sekitar. Dampak buruk gadget yang dapat menyebabkan manusia menjadi anti sosial. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan agar bijak dan cerdas dalam penggunaan gadget. Sebagai langkah awal maka dilakukan analisis dampak penggunaan teknologi informasi (gadget) terhadap interaksi sosial mahasiswa.

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, dimana peneliti berusaha menguraikan temuan hasil penelitian dengan menggunakan kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan yang lainnya.

### B. Subjek

Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin angkatan 2015-2019. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *convenience sampling*, dilengkapi dengan uji kecukupan data menggunakan rumus jumlah sampel minimum Bernoulli:

$$n = \frac{(z_{\alpha/2})^2 pq}{e^2} \quad (1)$$

dengan  $n$  = jumlah sampel angket minimum,  $\alpha$  = tingkat signifikansi,  $z$  = nilai distribusi normal,  $p$  = proporsi angket yang dianggap benar,  $q$  = proporsi angket yang dianggap salah, dan  $e$  = tingkat kesalahan.

### C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang menjadi bahan penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari angket yang disebarakan kepada mahasiswa sebagai subyek penelitian melalui Google Forms dan data sekunder yang diperoleh dari publikasi, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu. Angket yang diberikan merupakan angket langsung dan tertutup, dengan cara memberi tanda *checkbox* terhadap jawaban yang sesuai dengan karakteristik responden. Adapun kelebihan dari metode ini yaitu memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan, karena responden tinggal memilih jawaban yang ada sesuai dengan keadaannya (Arikunto, 2002). Angket yang digunakan adalah hasil adopsi dari penelitian Pratiwi, dkk (2019). Angket yang digunakan terdiri dari 15 pertanyaan terkait dampak penggunaan teknologi informasi terhadap interaksi sosial mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi dengan rumusan sebagai berikut:

**Tabel 1. Pokok Masalah Instrumen Penelitian**

Aspek	No Butir Pertanyaan
Responden sebagai pengguna	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14
Interaksi responden dengan pengguna gadget	10, 12, 13
Komunikasi antar pengguna gadget	15

### D. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang dipilih adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan untuk menilai karakteristik dari sebuah data. Sebelum analisis deskriptif dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji nilai kebenaran. Pengujian kebenaran dilakukan dalam penelitian ini, dengan tujuan untuk mencermati data penelitian sehingga tidak ada data yang salah dan tidak sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian seperti yang disebutkan Kursiwi (dalam Pratiwi, dkk, 2019). Data

yang tidak valid akan dikeluarkan dan data yang valid akan dimasukkan dalam tahapan analisis deskriptif.

Selanjutnya dilakukan tahapan persiapan, yaitu:

1. Pengeditan

Proses pengeditan dilakukan dengan pengecekan dan penyesuaian untuk memudahkan proses pemberian kode dan pemrosesan data.

2. Pemberian Kode

Proses identifikasi dan klasifikasi data penelitian ke dalam skor numerik atau karakter simbol.

3. Pemrosesan Data

Walaupun pada Google Forms sudah tersedia tampilan hasil berupa grafik-grafik, dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan IBM SPSS 20 untuk pemrosesan data. Sesuai dengan tujuan penelitian, analisis deskriptif dilakukan.

Analisis deskriptif dilakukan diawali dengan melakukan pengamatan atas jawaban responden pada setiap pertanyaan dengan detail dan menyajikannya dalam bentuk diagram lingkaran dan diagram batang. Selanjutnya hasil temuan dalam penelitian tersebut dianalisis dan diuraikan sehingga dapat memberikan gambaran atau informasi yang mudah dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

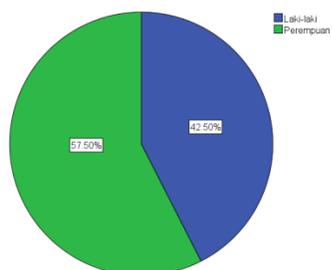
Dari 81 mahasiswa yang berhasil melakukan pengisian angket, terdapat 1 mahasiswa yang bukan berasal dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Sedangkan dalam penelitian ini responden yang menjadi subyek penelitian seharusnya adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Maka dilakukan penghapusan data pada angket tersebut. Sehingga angket yang valid yang akan digunakan dalam penelitian ini menjadi sebanyak 80.

Berdasarkan data tersebut, maka dengan menggunakan rumus Bernoulli diperoleh  $n = 7,7616 \approx 8$  dengan  $p = \frac{80}{81} = 0,99$  serta  $q = 1 - 0,99 = 0,01$ . Maka sampel minimum yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebanyak 8 mahasiswa. Jika dibandingkan dengan hasil dari perhitungan jumlah sampel minimum Bernoulli, maka sampel yang digunakan sudah mencukupi.

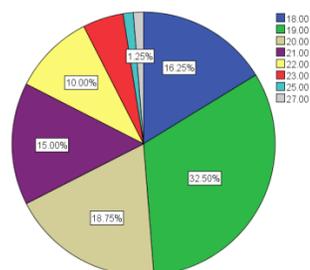
Selanjutnya dilakukan analisis data dengan bantuan *software* IBM SPSS 20 dan diperoleh hasil sebagai berikut.

### A. Karakteristik Responden

Jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden laki-laki (Gambar 1) dengan usia rata-rata 20 tahun, yang tersebar dari usia 18 tahun sampai 27 tahun (Gambar 2). Karakteristik responden ini sebagai gambaran atas responden sebagai subyek dalam penelitian ini.



Gambar 1. Distribusi Jenis Kelamin Responden

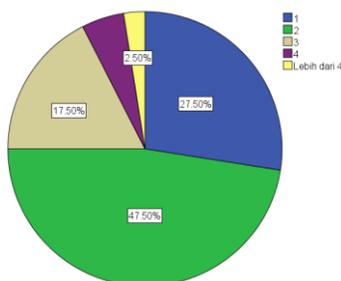


Gambar 2. Distribusi Usia Responden

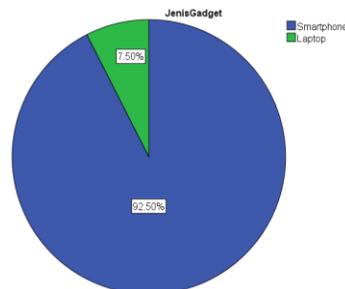
## B. Analisis Penggunaan Gadget

### Responden sebagai Pengguna

Semua responden mempunyai gadget. Mayoritas responden mempunyai 2 buah gadget. Bahkan ada 2 responden yang mempunyai gadget lebih dari 4 buah (Gambar 3). Hal ini tentu tidak mengherankan jika dikaitkan dengan fenomena yang terjadi saat ini. Gadget sudah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan pada era saat ini. Apalagi dalam hal ini responden adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi, yang tentunya tidak bisa terlepas dari penggunaan gadget, khususnya untuk menunjang perkuliahan.



Gambar 3. Jumlah Gadget yang Dimiliki

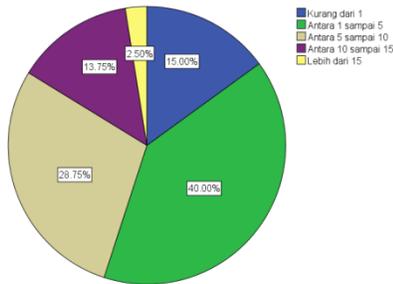


Gambar 4. Jenis Gadget

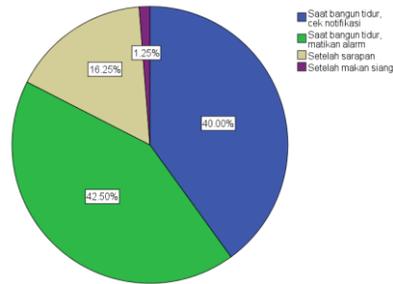
Jenis gadget sendiri banyak ragamnya. Dalam penelitian ini dilihat perbandingan penggunaan *smartphone* dengan laptop. Hampir semua responden menyatakan lebih sering menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan laptop (Gambar 4). Hasil ini tidak dapat menunjukkan apakah *smartphone* lebih baik atau lebih fleksibel digunakan dibandingkan dengan laptop. Karena berbeda jenis gadget, berbeda juga fungsinya. Untuk mengetahui lebih jauh, dilakukan analisa lanjutan terkait pemanfaatan gadget tersebut.

Pengguna gadget harusnya bijak dalam menggunakannya, baik terkait dengan pemanfaatannya maupun dengan durasi penggunaannya. Gambar 5 menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan gadget antara 1 sampai 5 jam/hari dengan rata-rata penggunaan gadget adalah 2,4875 jam/hari. Masih banyak responden yang menggunakan gadget lebih dari 5 jam dalam sehari, bahkan ada 2 responden yang menyatakan menggunakan gadget lebih dari 15 jam dalam sehari. Tentu saja ini menjadi catatan, karena penggunaan gadget jika tidak dilakukan dalam durasi yang ideal maka akan memberikan dampak buruk bagi pengguna. Seperti yang dikatakan

Andrew Przybylski (dalam Dikdok, 2018). Tidak hanya durasi yang perlu diperhatikan akan tetapi juga waktu mulai menggunakannya. Mayoritas responden menggunakan gadget saat bangun tidur (Gambar 6), untuk sekedar mematikan alarm saja atau langsung menggunakannya dengan mengecek semua notifikasi yang ada. Hasil ini menunjukkan bahwa gadget adalah sesuatu yang penting bagi responden.

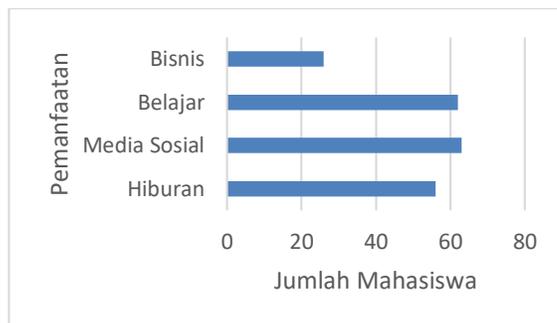


Gambar 5. Durasi Penggunaan

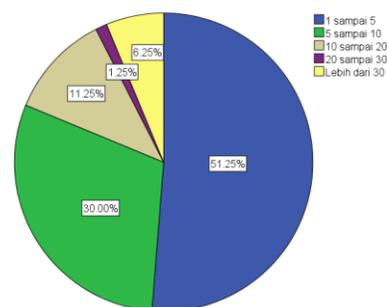


Gambar 6. Waktu Mulai Menggunakan

Pengguna gadget pasti punya tujuan pemanfaatan masing-masing dalam penggunaannya. Responden yang berstatus mahasiswa tentu saja dan diharapkan dapat memanfaatkan gadget sebagai penunjang perkuliahan (belajar). Hal ini sejalan dengan hasil yang diperoleh (Gambar 7). Jika dilihat secara keseluruhan, bagi mahasiswa gadget tidak hanya mempunyai satu manfaat. Sebagian besar dari mereka merasakan hal tersebut. Selain sebagai penunjang belajar, bisnis, media sosial, dan hiburan, gadget juga digunakan sebagai media komunikasi. Didukung dengan fitur canggih yang tersedia pada gadget, komunikasi antara responden dengan teman atau grup dapat terjalin dengan mudah. Rata-rata responden melakukan komunikasi dengan 2 teman atau grup dan mayoritas responden melakukan komunikasi dengan 1 sampai 5 teman atau grup (Gambar 8).

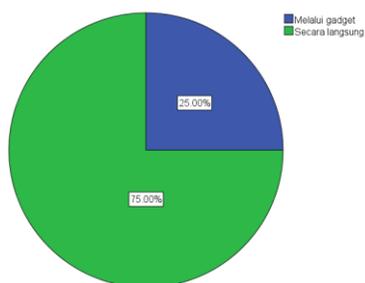


Gambar 7. Pemanfaatan Gadget

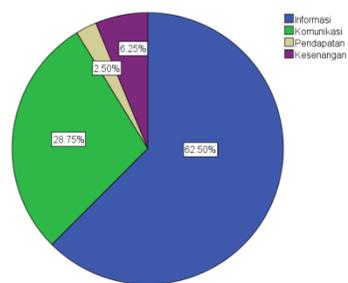


Gambar 8. Jumlah Teman/Grup yang Dihubungi

Akan tetapi, ternyata lebih banyak responden yang memilih komunikasi langsung dibandingkan komunikasi tidak langsung melalui gadget (Gambar 9). Karena dengan komunikasi langsung terjadi kontak langsung, sehingga dapat melihat reaksi dan emosi lawan bicara secara langsung, serta menghindari salah pengertian yang sering terjadi ketika melakukan komunikasi melalui gadget. Sedangkan manfaat yang paling dirasakan oleh mayoritas responden pengguna gadget adalah mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk perkuliahan (Gambar 10). Hasil ini cukup sejalan dengan hasil pada Gambar 7.

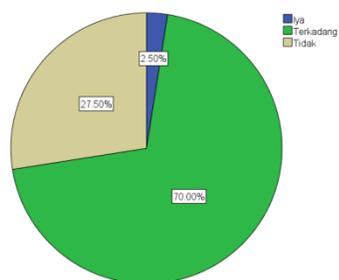


**Gambar 9. Pilihan Komunikasi**

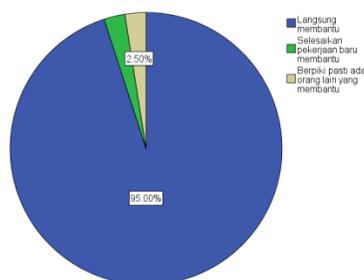


**Gambar 10. Manfaat Gadget**

Fenomena yang memprihatinkan saat ini adalah penggunaan gadget yang disertai dengan aktivitas lain, seperti: makan sambil menggunakan gadget. Tidak semua aktivitas disertai dengan penggunaan gadget dapat berjalan lancar. Bahkan banyak aktivitas yang membahayakan jika dilakukan bersamaan dengan penggunaan gadget, seperti: berjalan dan berkendara. Tidak sedikit kasus ditemukan pengguna gadget mengalami kecelakaan diakibatkan dengan aktivitas tersebut. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa banyak responden yang melakukan aktivitas disertai dengan penggunaan gadget. Mayoritas responden melakukan hal tersebut jika ada hal penting yang perlu dilakukan melalui gadget (gambar 11). Selain itu, fenomena yang terjadi saat ini juga berkurangnya rasa empati terhadap kondisi sekitar. Pengguna gadget sering lupa diri, tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitarnya. Sibuk dengan gadget walaupun ada keadaan genting yang perlu respon dari pengguna, seperti: bantuan kepada seseorang. Akan tetapi tidak berlaku bagi responden. Hampir semua responden mengatakan lebih memilih meninggalkan gadget untuk dapat membantu (Gambar 12). Hanya sebagian kecil responden yang memilih menunggu pekerjaan dengan gadgetnya selesai baru memberikan bantuan dan mengabaikan dengan pikiran pasti ada orang lain yang dapat membantu.

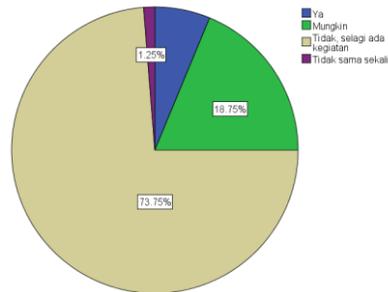


**Gambar 11. Penggunaan saat Beraktivitas**



**Gambar 12. Reaksi Pengguna terhadap Kondisi Sekitar**

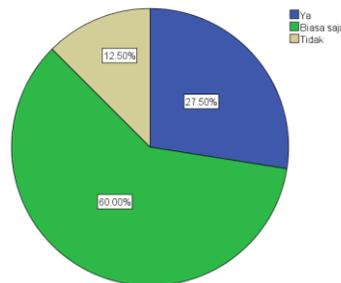
Ketika responden diberikan tantangan untuk tidak menggunakan gadget dalam beberapa waktu, mayoritas responden ragu untuk dapat melakukannya. Ada responden menyatakan tidak akan kesepian jika ada kegiatan menarik yang dapat dilakukan. Ada juga responden yang menyatakan tidak kesepian dengan batas waktu tertentu. Hanya 1 responden yang siap dengan menyatakan tidak akan kesepian sekalipun tidak ada yang dikerjakan (Gambar 13).



Gambar 13. Waktu Bertahan Tanpa Gadget

### Interaksi Responden dengan Pengguna Gadget

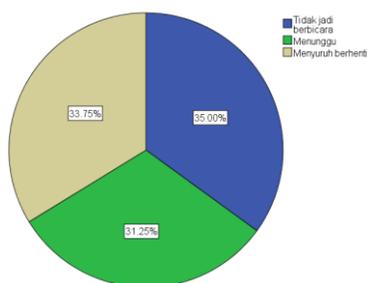
Sudah menjadi sesuatu yang biasa ketika berhadapan dengan orang yang sibuk dengan gadget. Pemikiran atau perasaan seperti ini terbentuk karena kita sendiri melakukan hal yang sama, cuek dengan sekitar, sibuk dengan aktivitas gadgetnya. Seperti hasil pada gambar 14, mayoritas responden merasa biasa saja dengan asumsi ada hal penting yang perlu dilakukan orang tersebut. Hanya sebagian kecil merasa terganggu dan tidak dihargai.



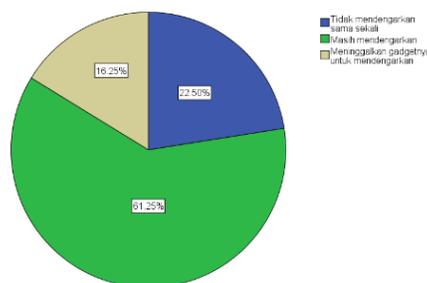
Gambar 14. Perasaan Responden terhadap Pengguna Gadget

Gadget tanpa disadari membuat kita tidak peka dengan lingkungan sekitar. Tidak sedikit orang terlalu asyik menggunakan gadget hingga tidak menyadari ada orang yang perlu direspon atau dibantu. Responden mungkin merasa biasa atau tidak terganggu ketika menghadapi orang tersebut. Sebagian responden lebih memilih diam, tidak jadi berbicara ketika menyadari lawan bicara asyik dengan gadgetnya. Sebagian lagi memilih untuk menunggu orang tersebut sadar akan kehadiran dan keinginannya. Tidak sedikit juga memilih untuk menegur, menyuruh berhenti dan mulai mendengarkan pembicaraan (Gambar 15).

Saat responden melakukan pembicaraan dengan pengguna gadget, mayoritas dari pengguna tersebut tetap menggunakan gadgetnya. Sebagian besar dari orang tersebut masih bisa mendengarkan, akan tetapi sebagian lainnya tidak mendengarkan sama sekali. Hanya sebagian kecil dari orang tersebut yang memilih untuk berhenti menggunakan gadgetnya untuk dapat mendengarkan dengan baik (Gambar 16).



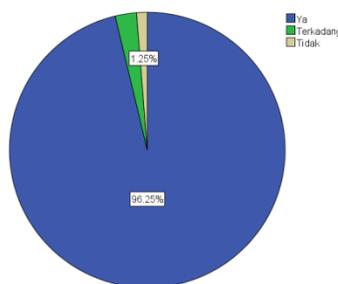
**Gambar 15. Reaksi Responden terhadap Lawan Bicara (Pengguna Gadget)**



**Gambar 16. Reaksi Lawan Bicara (Pengguna Gadget)**

### Komunikasi antar Pengguna Gadget

Ternyata walaupun dilakukan secara tidak langsung, komunikasi dengan orang yang lebih tua melalui gadget masih mempertahankan sopan santun. Sopan santun yang dirasakan pada penggunaan gadget masih tinggi. Hanya sebagian kecil responden yang menyatakan sopan santun sudah berkurang, bahkan tidak ada lagi sopan santun (Gambar 17).



**Gambar 4.20 Sopan Santun Komunikasi dengan Gadget**

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa semua mahasiswa mempunyai gadget dengan jenis dan durasi penggunaan yang beragam. Jika dipandang dari perilaku mahasiswa, dapat dikatakan masih baik, karena masih banyak mahasiswa yang menggunakan gadget sebagaimana mestinya. Mahasiswa memanfaatkan gadget untuk mengakses media sosial, sebagai penunjang dalam belajar, sarana hiburan, dan sarana bisnis online. Manfaat terbesar (dampak positif) yang dirasakan adalah mendapatkan informasi penunjang perkuliahan. Selain itu, mayoritas mahasiswa lebih memilih untuk berkomunikasi langsung dibandingkan dengan menggunakan gadget. Tingkat kepedulian dengan lingkungan juga cukup bagus.

Namun yang perlu diperhatikan disini, rata-rata mahasiswa tidak bisa terlepas dari menggunakan gadget dan durasi penggunaan gadget masih cukup tinggi. Durasi dan intensitas penggunaan yang wajar akan berdampak positif, akan tetapi jika tidak

wajar akan berdampak negatif bagi mahasiswa baik dampak fisiologis atau psikologis. Selain itu, interaksi sosial yang berkurang karena penggunaan gadget bagi sebagian mahasiswa dianggap biasa. Padahal hal ini perlu dilakukan tindakan agar tidak menjadi kebiasaan dan menjadikannya anti sosial.

### **B. Saran**

Adapun saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi informasi pada penelitian ini dibatasi kepada penggunaan gadget saja, untuk penelitian selanjutnya dapat diperluas cakupan teknologi informasinya.
2. Penelitian ini juga dibatasi oleh analisis deskriptif dampak penggunaan teknologi informasi tetapi tidak melihat bagaimana pengaruh antar variabelnya. Untuk penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan dengan melakukan analisis pengaruh antar variabel.
3. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel dan memperluas subyek penelitian.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*.
- Dikdok. 2018. Berapa Lama Waktu yang Ideal dalam Menggunakan Gadget?. *Jurnalapps.co.id*. diakses tanggal 23 Desember 2019.
- Maulana, H., dan Gumelar, G. 2013. *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta: Akademia Permata.
- Pratiwi, Aris, dkk. 2019. Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 5 (1): 8 – 15.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Afabeta.
- Soerjono, Soekanto. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo.