

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia biasa disebut dengan makhluk sosial dengan mempunyai dorongan guna mengadakan hubungan dengan orang lain. Apalagi Indonesia sendiri adalah negara yang terkenal dengan orang-orang yang ramah tamah. Bertemu dengan orang dikenal, sudah pasti melemparkan senyum dan saling sapa satu sama lain atau bahkan dengan orang yang tak dikenal juga melemparkan senyum.

Menurut survei yang dilakukan Legatum Institute, yaitu lembaga nan beroperasi di Inggris, sudah melaksanakan penelitian dengan bertema “The Legatum Prosperity Index 2016”, penelitian itu membahas tentang penduduk yang paling mudah bersosialisasi serta nan paling ramah di Asia. Hasil dari penelitian tersebut, Indonesia menduduki nomor satu di Asia untuk yang paling mudah bersosialisasi dan yang paling ramah dengan skor 61,88. Sosialisasi masyarakat yang diidentifikasi mencakup lingkup dukungan terhadap jaringan sosial dan partisipasi masyarakat, dan hubungan personal.¹ Manusia merupakan makhluk yang tak akan bisa hidup sendiri, sebab setiap manusia memerlukan manusia lainnya dalam melaksanakan kehidupan sehari-harinya. Karena pada hakikatnya manusia

¹Robit Huda, “Indonesia Negara paling Ramah se-Asia” (<https://setara.net/indonesia-paling-ramah-se-asia/>, 7 Juni 2017).

saling membutuhkan satu sama lain. Oleh sebagai itu bahwa terjadilah interaksi antara manusia dengan manusia lainnya.

Wiyono mengatakan maka interaksi secara umum bisa dimaknakan dengan saling berhubungan maupun saling bereaksi serta terjadi terhadap dua orang individu maupun lebih. Di samping lain, sosial ialah berkenaan oleh masyarakat. Demikian sebab itu, secara umum interaksi sosial bisa dimaknakan dengan hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik ketika berkomunikasi ataupun melaksanakan tindakan sosial.¹

Setidaknya ada dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial yakni, terjadinya kontak sosial serta komunikasi.² Manakala dua orang berjumpa, maka dimulailah hubungan sejak saat tersebut. Mereka saling sapa, berjabat tangan, saling berbincang maupun justru saling bertikai. Kegiatan-kegiatan seperti itu merupakan bentuk hubungan sosial.³

Tidak mungkin ada kehidupan bersama tanpa adanya interaksi sosial, hal itu menyebabkan hubungan sosial merupakan kunci atas semua kehidupan sosial.⁴ Bahwa demikian interaksi sosial sangat penting bagi kita semua. Dengan berinteraksi kita dapat menemukan sebuah informasi, keakraban dengan teman, saling bertukar pikiran dan lain sebagainya.

¹Ramdhan Witarsa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogik VI* (2018): 14.

²Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks pengantar dan Terapan*, 2 ed. (Jakarta: Kencana, 2007), 16.

³Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 4 ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1990), 61.

⁴Soyomukti, *Pengantar Sosial*, 315.

Interaksi sosial ialah realitas yang paling nyata yang ada di kehidupan manusia.⁵ Seperti yang disebutkan dalam Al-Quran surah Al Hujurat:13 yaitu :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ

أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣

Artinya: *Hai anak Adam, sebenarnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki serta seorang perempuan pula menjadikan kamu berbangsa-bangsa serta bersuku-suku hendakny kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal (Q.S. al-Hujurat/49: 13)*

Ayat Al-Qur'an ini adalah presensi dari hubungan sosial. Proses sosial adalah aturan yang berinteraksi yang dapat dilihat manakala individu perindividu dan kumpulan-kumpulan sosial silih berjumpa pula menentukan sistem-sistem interaksi tersebut maupun apa nan bakal terjadi manakala adanya fluktuasi yang membuat terpengaruhnya pola-pola kehidupan yang sudah ada. Hubungan sosial ini dalam Islam sama seperti silaturahmi.⁶

Berdasarkan uraian sebelumnya bisa disimpulkan tentang interaksi dalam Islam sama dengan silaturahmi. Berikut merupakan hadis tentang silaturahmi pada suatu riwayat Rasulullah SAW. pernah menanyakan terhadap sahabatnya, sebagai berikut:

⁵Soyomukti, 314.

⁶Huzaiifa, "Interaksi Sosial dan Tinjauan dalam Islam," *Arsip Blog* (blog), diakses 19 Desember 2013, http://interaksisosialdantinjauandalamislam.blogspot.com/2013/12/interaksi-sosial-dan-tinjauan-dalam_7039.html.

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: أَلَا أَدُلُّكُمْ عَلَى أَكْرَمِ أَخْلَاقِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ؟ تَعْفُو

عَمَّنْ ظَلَمَكَ وَتُعْطِي مَنْ حَرَمَكَ وَتَصِلُ مَنْ قَطَعَكَ

Nabi SAW berfirman: *Hendakkah aku memperlihatkan akhlak yang paling mulia di dunia serta di akhirat? Memberi maaf orang yang mendzalimimu, memberi orang yang menghalangimu pula menyambung silaturahmi orang yang memutuskanmu* (HR. Baihaqi).

Dari hadis sebelumnya dijelaskan bahwa pada zaman Nabi Muhammad SAW, sudah dianjurkan untuk saling memaafkan antar saudara atau memaafkan orang yang mendzalimi mu, serta menyambung silaturahmi. Dengan senyum dan tegur sapa secara tidak langsung kita dapat menyambung silaturahmi kepada orang-orang yang kita kenal atau bahkan yang tidak dikenal. Di dalam kehidupan sehari-hari biasanya kita sebut dengan interaksi.

Interaksi yang dianggap paling ideal yakni secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka sangat memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis serta timbal balik secara langsung. Namun sekarang interaksi sosial digantikan oleh *gadget*. Dengan *gadget* kita dapat berinteraksi dan berkomunikasi sama seperti interaksi. Tetapi, bedanya interaksi sosial secara langsung, sedangkan *gadget* tidak secara langsung.

Mendengar kata *gadget* sudah tak asing lagi bagi kita semua. Karena pada zaman sekarang *gadget* sudah berkembang dan bervariasi. Banyaknya jenis *gadget* berevolusi dengan cepat, yang membuat barang tersebut menarik hendak dipunyai, ulasan perihal beragam macam *gadget*

contohnya *handphone, smartphone, laptop, tablet, iPad* pada beragam macam merk contohnya *Samsung, Apple, Sony, Oppo, Vivo, Xiom* serta lain-lainnya. *Gadget* adalah sebuah istilah pada bahasa Inggris yang memaknai sebuah alat elektronik kecil beserta beragam jenis fungsi berdasarkan Osland pada Jurnal Wahyu yang bertema “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”⁷

Gadget dalam Kamus Bahasa Indonesia disebut juga dengan gawai. Gawai memiliki arti sebagai kerja, pekerja dan arti lainnya yaitu alat perkakas.⁸ Tetapi di Indonesia gawai belum dikenal oleh banyak orang dan pada dasarnya warga negara Indonesia masih banyak menggunakan kata *gadget*. Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan kata *gadget*.

Pada dasarnya, *gadget* dilahirkan dan dibentuk guna kemudahan konsumen pada menggunakan media komunikasi.⁹ Seiring berjalannya waktu, kegunaan *gadget* bertambah. Beberapa kelebihan *gadget*, yaitu mudah dibawa kemana-mana dan mempunyai banyak fungsi, diantaranya adalah berkomunikasi melalui telepon, sms, bermain game sebagai hiburan, bahkan sekarang sudah banyak aplikasi yang memudahkan kita berkomunikasi jarak jauh dengan bertatap muka, yaitu *Videocall, WhatsApp, Line, Instagram* dan lain sebagainya.

⁷Wahyu Novitasari, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.” 05 (2016): 1.

⁸Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, 4 ed. (Jakarta: Gramedia, 2014), 443.

⁹Witarsa, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” 13.

Gadget semakin bertambah fungsinya dengan adanya aplikasi google. Menggunakan google kita bisa mengetahui apa saja yang ingin kita ketahui. Hanya menetik beberapa kata di google maka dalam waktu yang singkat kita bisa menemukan apa yang dicari dan yang ingin diketahui. Disamping itu, dengan menggunakan *gadget* kita bisa merekam suara, mengabadikan setiap moment dengan kamera yang ada di *gadget*, mendengarkan lagu dikala bosan atau kesepian, selain itu di *gadget* sudah tersedia ada kalender, jam, kalkulator dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, selain *gadget* mempunyai fungsi utama yakni seperti untuk alat komunikasi, pula mampu dipakai seperti untuk hal sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan beragam jenis data, sarana musik maupun hiburan, jejaring sosial justru mampu dijadikan alat dokumentasi.

Pada awalnya *gadget* hanya sanggup dibeli oleh orang yang mempunyai penghasilan yang tinggi, tetapi bahkan sekarang yang berpenghasilan pas-pasan bisa membeli *gadget*, dengan pembayaran yang ber kredit atau berangsur-angsur dan dikarenakan gadget sudah terbilang murah dan mudah terjangkau dari kalangan mana pun. Tidak salah jika pada zaman sekarang siapa saja bisa mempunyai *gadget*, dari tua sampai anak-anak memakai *gadget* pada kehidupan sehari-hari mereka. Karena penggunaan *gadget* sekarang dapat kapanpun dimanapun dan tanpa mengenal waktu, yang membuat pengguna *gadget* lalai dalam beberapa hal.

Pengguna *gadget* akan memakan waktu yang besar hanya sekedar bermain bersama *gadget*, entah itu hal yang penting maupun mendesak ataupun yang tidak penting, ketimbang dari bercengkrama maupun sekedar menggunakan waktu untuk berbincang-bincang bersama pada anggota keluarga yang lain.¹⁰ Salah satu akibat dari penggunaan *gadget* yang tidak bijaksana yaitu interaksi sosial. Bahkan sekarang banyak yang berkumpul bersama teman-temannya dalam sebuah cafe tetapi masih memegang atau memainkan *gadgetnya* daripada mengobrol, karena sekarang banyak cafe yang menyediakan fasilitas wifi gratis yang memudahkan pengguna *gadget* untuk browsing atau mendownload. Penggunaan internet menjadi sangat meningkat karena dimudahkan dengan adanya *gadget*.

Data dari hasil survei yang diadakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Pada tahun 2016 yang tercatat menggapai 132,7 juta jiwa, kemudian pada tahun 2017 jumlah pengguna internet di Indonesia menggapai 143,26 juta jiwa. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan pada setiap tahunnya. Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono mengatakan, jumlah pengguna internet pada tahun 2017 yang telah tercantum meliputi 54,68% atas total populasi Indonesia yang menggapai 262 juta orang. Henri mengatakan "Setiap tahun memang

¹⁰Inda Lestari, "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga" 2 (t.t.): 205.

angkanya naik terus," dalam konferensi pers di Jakarta, Senin (19/2/2018).¹¹

Hasil penelitian yang diadakan oleh lembaga PBB guna anak-anak, UNICEF, bersama beberapa rekan, terliputi Kementerian Komunikasi beserta Informatika serta Universitas Harvard, AS yang bertemakan "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" mencatat pengguna internet di Indonesia yang bersumber dari kalangan anak-anak serta remaja diprediksi telah menjangkau 30 juta. Penelitian pula mendata terdapat kesenjangan digital yang kokoh antara anak serta remaja yang menduduki rumah di daerah perkotaan dan yang menduduki rumah di daerah pedesaan.¹² Remaja yang berusia sekolah atau yang sedang kuliah. Salah satu dari kalangan remaja tersebut yaitu mahasiswa.

Menurut Siswoyo menjelaskan bahwa mahasiswa dapat diartikan selaku seorang manusia yang tengah mencari ilmu pengetahuan di tingkat akademi teratas, di negeri atau swasta maupun lembaga lain yang sejengang pada akademi. Mahasiswa dianggap mempunyai tahap intelektualitas yang cukup besar, kecerdasan dalam berpikir serta perencanaan dalam berperan. Berpikir kritis serta berperan dengan kilat dan tepat adalah mencerminkan karakter yang cenderung akrab pada diri

¹¹Sakina Setiawan, "Tahun 2017, Pengguna Internet Mencapai 143,26 Juta Orang," dalam *Money* (Kompas.com, 19 Februari 2018), <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/161115126/tahun-2017-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-14326-juta-orang>.

¹²Aditya Pandji, "Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia," dalam *Tekno* (Kompas.com), diakses 19 Februari 2014.

seorang mahasiswa, yang menggambarkan prinsip saling menyempurnakan¹³

Mahasiswa menjalankan suatu peran yang paling tinggi dalam dunia pelajaran yang mengendalikan pola tingkah laku manusia dari remaja mengarah ke peran sebenarnya, dapat disebutkan mahasiswa ialah proses dimana pola pikiran menuju ke lebih tinggi maupun lebih sungguh-sungguh dalam menempuh peran itu.¹⁴ Mahasiswa tergolong dalam masa remaja akhir berdasarkan Diane Papalia mengatakan maka masa remaja diawali pada umur 11 maupun 12 tahun hingga masa remaja akhir maupun mula umur dua puluhan, serta masa itu akan mendatangkan perubahan besar yang saling bertautan dalam seluruh ranah perkembangan.¹⁵

Hurlock menjabarkan ada beberapa peran pertumbuhan yang membentuk pada konteks sosial yang butuh dilaksanakan remaja. Terdiri dari memperoleh interaksi baru yang lebih dewasa dengan sahabat sebaya laki-laki ataupun perempuan, memperoleh peran sosial pria maupun wanita, serta mendambakan dan memperoleh sikap sosial yang bertanggung jawab.¹⁶

Dari beberapa penjelasan sebelumnya maka peran mahasiswa sangat penting dan mempunyai banyak tanggung jawab. Di sebuah

¹³Jeanete Papilaya, "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa" 15 (2016): 57.

¹⁴Fina Nasari, "Penerapan K-Means Clustering Pada data Penerimaan Mahasiswa Baru" 2 (2015): 73.

¹⁵Diane E Papalia, *Human Development*, 9 ed. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 9.

¹⁶Nailul Fauziah, "Empati, Persahabatan dan Kecerdasan Adversitas Pada Mahasiswa Yang Sedang Skripsi" 13 (2014): 84.

universitas pasti banyak terdapat organisasi-organisasi untuk mengembangkan diri, menggali potensi, menambah hubungan pertemanan dan menambah informasi-informasi. Banyak aktivitas-aktivitas akademik maupun non-akademik yang terdapat di kampus, akan lebih baiknya jika seorang mahasiswa menggunakan dan memanfaatkan waktunya untuk hal-hal yang positif. Namun, sekarang jarang mahasiswa tidak menggunakan *gadget*. Setiap mahasiswa pasti mempunyai dan menggunakan *gadget*. Banyak mahasiswa yang terlena waktunya hanya untuk bermain-main dengan *gadgetnya*.

Beberapa mahasiswa saat ini telah menyandarkan hidupnya pada perangkat elektronik seperti *smartphone, tablet, iPad, laptop* maupun yang familiar dijuluki dengan *gadget*. Alasan mereka sangat mengandalkan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya yaitu karena menolong mereka saat menyelesaikan tugas, menelusuri ilmu-ilmu pengetahuan, menggali sumber bacaan, ikut serta dalam perkembangan dan sebagainya. Akan tetapi, tanpa disadari, ketergantungan kepada *gadget* yang mereka sangka selaku pendukung studi mereka maupun selaku ikut serta perkembangan mereka justru mampu menyebabkan penghalang oleh belajarnya mereka apabila tidak dimanfaatkan sinkron dengan manfaatnya yang semestinya serta dengan bijaksana.

Ini sesuai dengan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa mahasiswa yang menggunakan *gadget*, yaitu :

Dari bangun tidur hal pertama yang dicari atau yang pertama dipegang yaitu *gadget*. Dalam waktu sekitaran 10-40 menit mereka menghabiskan

waktu untuk memainkan *gadget*. Kemudian saat ada waktu luang atau bahkan dalam waktu penting (saat rapat atau kuliah) mereka tetap masih menggunakan *gadget*. Di samping itu, ketika berkumpul dengan teman-temannya pun mereka tetap memainkan *gadget*, walau terkadang sambil mengobrol. Kemudian saat mereka makan tak lupa untuk memainkan *gadget* walau hanya sebentar. Terakhir ketika sebelum tidur, mereka memainkan *gadget* dari 30-60 menit, atau bahkan tertidur dalam kondisi memegang *gadget*.

Mahasiswa yang *gadgetnya* tertinggal atau kehabisan baterai akan merasa kesal apalagi jika berada dalam masalah yang penting atau darurat dan sangat membutuhkan *handphonenya* tetapi *gadget* atau *handphonenya* mati. Mahasiswa juga tak acuh terhadap perasaan teman yang tengah mengajaknya bercakap sebab mereka menganggap memiliki kepentingan masing-masing dan biasanya curhat melalui *handphone*. Orang-orang juga lebih asik dan sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing, membuat mereka condong lupa dengan kehadiran teman yang sebenarnya berada disampingnya.

Dalam penelitian ini akan menggunakan subjek Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin, karena mahasiswa Psikologi Islam sudah cukup untuk memenuhi kriteria menjadi responden. Di samping itu, alasan peneliti mengambil subjek yang berada pada usia remaja yaitu, pada tersebut masih jarang ditemukan menjadi subjek dalam penelitian lainnya, dengan kata lain peneliti menemukan banyak yang menjadi subjek penelitian yaitu anak-anak. Maka dari itu, peneliti tertarik mengambil subjek mahasiswa (masih berada pada usia remaja).

Dikarenakan teknologi terus berkembang seiring berjalannya waktu. Maka dari itu terus tercipta *gadget* yang mempermudah manusia

dalam segala hal. Bahkan dalam kalangan tua sampai anak kecil sekarang mempunyai *gadget*. Walau *gadget* banyak fungsinya dan mampu membantu pemilik *gadget* dalam segala sesuatu. Tetapi, kita harus menyadari bahwa dampak *gadget* itu banyak, salah satunya yaitu kurangnya interaksi sosial. Walaupun dengan *gadget* itu kita mampu berinteraksi sosial. Namun, terkadang saat kita ngumpul dengan teman dan keluarga kita masih menggunakan *gadget*, padahal waktu ngumpul biasanya digunakan untuk mengobrol, bercanda dan saling berbagi cerita. Dengan adanya *gadget*, maka waktu ngumpul tidak sehangat saat tidak ada *gadget*. Oleh alasan sebelumnya maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian sebagai berikut **Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin.**

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan oleh latar belakang tersebut, bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana tingkat intensitas penggunaan *gadget* pada Mahasiswa Psikologi Islam?
2. Bagaimana tingkat interaksi sosial pada Mahasiswa Psikologi Islam?
3. Apakah ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa Psikologi Islam?

C. Tujuan Penelitian

Menurut perumusan masalah yang sudah ditentukan sesuai yang telah tercantum, bahwa tujuan penelitian yang hendak diperoleh, yaitu:

1. Guna meninjau seberapa intensitas penggunaan *gadget* pada Mahasiswa Psikologi Islam
2. Untuk menggambarkan bagaimana interaksi sosial pada Mahasiswa Psikologi Islam
3. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Psikologi Islam

D. Signifikansi Penelitian

Ada pun manfaat yang bisa didapatkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperkaya referensi guna menunjang ilmu Psikologi, yang berhubungan dengan pembahasan intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial. Serta diharapkan sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Kampus Universitas Islam Antasari Banjarmasin

Hasil yang didapat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan serta menambah informasi dan masukan kepada pihak sekolah, sebagai bahan pertimbangan terkait dengan permasalahan yang berhubungan dengan intensitas

penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin.

b) Bagi peneliti

Hasil penelitian yang didapatkan nanti diharapkan bisa memperbanyak wawasan dan pengetahuan mengenai intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Serta dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang nyata dari bidang kehidupan.

E. Definisi Operasional

1. Intensitas

Dalam kamus *psychology* intensitas ialah kuatnya tingkah laku maupun pengalaman, maupun sikap yang dipertahankan¹⁷. Di samping itu intensitas berdasarkan Dahrendorf dalam skripsi Niki Wulansari yang berjudul “Hubungan Intensitas Menonton Tayangan *Reality Show* Prosocial Dengan Perilaku Prosocial”, mengartikan tentang intensitas sebagai sebuah istilah yang terkait dengan “pengeluaran energi” maupun besarnya kegiatan yang dilaksanakan bagi seseorang pada waktu tertentu.¹⁸

Menurut Tubbs dan Moss menguraikan perihal intensitas dipengaruhi dari jumlah waktu yang dipakai guna mengerjakan sesuatu. Jumlah waktu itu bisa diperiksa menurut dari durasi yang

¹⁷Hafi Ashari, *Kamus Psychology* (Surabaya: Usaha Nasional, 1996), 297.

¹⁸Niki Wulansari, “Hubungan Intensitas Menonton Tayangan *Reality Show* Prosocial Dengan Perilaku Prosocial” (Riau, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2013), 19.

dipakai ketika individu mengerjakan kegiatan dan frekuensi yang dikerjakan dalam aktivitas tersebut.¹⁹

Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa intensitas dalam penelitian ini adalah perilaku seseorang dalam melakukan suatu aktivitas yang dilakukannya terus-terusan maupun berulang-ulang.

2. *Gadget*

Berdasarkan Swarnadwitya *Gadget* merupakan suatu sebutan yang bersumber dari bahasa Inggris, yang berarti perangkat elektronik kecil yang mempunyai manfaat yang istimewa. Salah satu perihal yang memisahkan *gadget* dengan perangkat elektronik yang lain merupakan faktor “kebaruan” yang maksudnya dari hari ke hari *gadget* senantiasa hadir beserta sajaannya yaitu teknologi yang lebih terkini dan terbaru hingga mengolah hidup manusia jadi lebih praktis.²⁰

Berlandaskan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke V, *Gadget* artinya yakni peranti elektronik maupun mekanik dengan manfaat praktis.²¹

Kesimpulannya pengertian *gadget* yang ada di penelitian ini ialah sebuah elektronik yang mempunyai banyak fungsi dan setiap harinya

¹⁹I Gusti Sukmaraga, “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Materialisme Pada Remaja” (Yogyakarta, Sanata Dharma Yogyakarta, 2018), 10.

²⁰Leni Armayati, “Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja” 08 (2013): 32.

²¹<http://www.plimbi.com/article/7000/tahukah-anda-apa-itu-pengertian-gadget> diakses 9 april jam 18.20

terus berkembang dengan tujuan memudahkan hidup manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya.

Kemudian, berdasarkan pemaparan sebelumnya peneliti ingin menyimpulkan pengertian intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini yaitu pemakaian seorang individu terhadap *gadget* yang berjenis *Handphone* dan tersambung ke internet yang dilakukan terus-menerus secara berulang-ulang dengan melihat intensitas penggunaan *gadgetnya* menggunakan aspek dari Tubs dan Moss, yaitu yang pertama frekuensi dengan indikator tingkat keseringan pemakaian gadget dalam sehari dan yang kedua durasi dengan indikator lama penggunaan gadget dalam sehari.

3. Interaksi sosial

Interaksi sosial berdasarkan Soekanto interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang bertautan hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.²²

H. Bonner memberikan rumusan interaksi sosial sebagai berikut “interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya”.²³

Jadi interaksi sosial yang ada di penelitian ini adalah hubungan manusia dengan sesama manusia atau kelompok yang saling

²²Novitasari, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.” 05 (2016): 1.

²³Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (jakarta: rineka cipta, 2009), 49.

memberikan timbal balik. Pada penelitian ini menggunakan aspek-aspek Sarlito Sarwono, yaitu yang pertama komunikasi dengan indikator proses pengiriman berita dari seseorang pada orang lain, percakapan antara dua orang atau lebih, yang kedua sikap dengan indikator mencerminkan perasaan senang, tidak senang biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu, yang ketiga tingkah laku kelompok dengan indikator tingkah laku individu secara bersama-sama dan yang terakhir norma sosial dengan indikator nilai-nilai yang berlaku dalam sebuah sekumpulan yang membatasi tingkah laku individu dalam sekumpulan tersebut.

4. Mahasiswa

Menurut Monks mengatakan mahasiswa merupakan anggota didik yang terdaftar serta studi dalam akademi tinggi. Mahasiswa berada pada tingkat perkembangan yang dimasukan selaku remaja akhir serta dewasa awal, yakni umur 18-21 serta 22-24 tahun. Dalam umur itu mahasiswa menjalani masa perpindahan berawal remaja akhir menuju dewasa awal. Untuk menjalani masa perpindahan membuat mahasiswa terdesak guna mengalami beraneka macam tuntutan serta tugas perkembangan yang baru. Adanya perihal tersebut mahasiswa maka menyebabkan perubahan yang terbina dalam sebagian aspek fungsional perorangan yakni, fisik, psikologis serta sosial.²⁴

²⁴Fauziah, "Empati, Persahabatan dan Kecerdasan Adversitas Pada Mahasiswa Yang Sedang Skripsi," 83.

Peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa adalah seseorang yang sedang berada di masa remaja akhir, yang mempunyai beberapa tugas perkembangan yang harus diselesaikannya dengan maksimal agar ketika berada di masa selanjutnya ia mampu mengembangkan dirinya dengan optimal.

F. Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan penelusuran literatur peneliti menemukan skripsi yang hampir sama dengan penelitian yang diambil oleh peneliti. Skripsi oleh Yerieska Ristina Nova dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan Smartphone Dengan Intensitas Interaksi Sosial” Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2018. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subjek penelitian yang dipakai pada penelitian ini ialah siswa-siswi SMPN 8 Magelang sebanyak 104 subjek. Cara penentuan subjek pada penelitian ini menurut teknik *purposive non random sampling*. Namun, penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Letak perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang hendak peneliti ambil, yakni pada subjek. Penelitian sebelumnya menggunakan subjek siswa-siswi. Sedangkan subjek penelitian yang akan peneliti ambil yaitu mahasiswa.
2. Berdasarkan penelusuran literatur peneliti menemukan skripsi yang hampir sama dengan penelitian yang diambil oleh peneliti. Skripsi oleh M.Hafiz Al-Ayouby dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Pada

Anak Usia Dini”. Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Lampung pada tahun 2017. Tujuan dari penelitian ini ialah guna mengetahui dampak penggunaan *gadget* bagi anak usia dini di PAUD serta TK.Handayani Bandar Lampung. Tipe penelitian yang dipakaikan pada penelitian ini yakni penelitian *kualitatif*. Teknik pengambilan sampel yang dipakai pada penelitian ini menggunakan *random sampling*. Tetapi penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Letak perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang hendak peneliti ambil, yakni pada subjek. Penelitian tersebut menggunakan subjek siswa-siswi. Sedangkan subjek penelitian yang akan peneliti ambil yaitu mahasiswa.

3. Berdasarkan penelusuran literatur peneliti menemukan skripsi yang hampir sama dengan penelitian yang diambil oleh peneliti. Penelitian oleh Muflih, Hamzah Dan Wayan Agus Puniawan dengan judul “Penggunaan Smarthphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta”. Tujuan dari penelitian tersebut ialah mengetahui terdapat hubungan antara penggunaan *smartphone* pada tingkat ketergantungan *smartphone* serta terdapat hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* pada interaksi sosial dalam remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Jenis penelitian tersebut kuantitatif melewati metode *crosssectional*. Data diperoleh dalam tanggal 1-31 Mei 2015 bersama responden penelitian remaja

kelas 1 serta 2 sebanyak 207 siswa di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Tetapi penelitian tersebut mempunyai perbedaan terhadap penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Letak perbedaan dari penelitian tersebut terhadap penelitian yang hendak peneliti ambil, yakni pada subjek. Penelitian tersebut menggunakan subjek siswa-siswi. Sedangkan subjek penelitian yang akan peneliti ambil yaitu mahasiswa.

4. Berdasarkan penelusuran literatur peneliti menemukan skripsi yang hampir sama dengan penelitian yang diambil oleh peneliti. Penelitian oleh Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian kuantitatif tersebut bertujuan guna mengetahui serta menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak umur 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Sampel dalam penelitian tersebut berjumlah 37 anak. Teknik pengumpulan data memakai angket serta observasi. Tetapi penelitian tersebut mempunyai perbedaan terhadap penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Letak perbedaan dari penelitian tersebut terhadap penelitian yang hendak peneliti ambil, yakni pada subjek. Penelitian tersebut menggunakan subjek siswa-siswi. Sedangkan subjek penelitian yang akan peneliti ambil yaitu mahasiswa.
5. Berdasarkan penelusuran literatur peneliti menemukan skripsi yang hampir sama dengan penelitian yang diambil oleh peneliti. Penelitian

oleh Ina Astari Utaminingsih dengan judul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat penggunaan ponsel pada remaja saat ini, menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penggunaan ponsel pada remaja serta menganalisis pengaruh tingkat penggunaan ponsel terhadap interaksi sosial remaja. Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Umum Negeri (SMUN) 68 Salemba, Jakarta Pusat, DKI Jakarta dan pada waktu April sampai dengan Juli Pengambilan sampel penelitian ditentukan dengan sengaja (purposive) secara accidental sampling. Populasi dibagi dalam kelas-kelas SMUN 68 (kelas X, XI, XII) dan masing-masing sejumlah 16 orang (8 laki-laki dan 8 perempuan). Tetapi penelitian tersebut mempunyai perbedaan terhadap penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Letak perbedaan dari penelitian tersebut terhadap penelitian yang hendak peneliti ambil, yakni pada subjek. Penelitian tersebut menggunakan subjek siswa-siswi. Sedangkan subjek penelitian yang akan peneliti ambil yaitu mahasiswa.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan antara dua variabel maupun lebih yang harus diuji kebenarannya²⁵. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam.

Ho : Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam.

H. Sistematika Penelitian

Penelitian ini akan di susun yang berisi lima bab, menggunakan sistematika penelitian, yaitu:

Dari bab I yakni Pendahuluan pada bab tersebut peneliti hendak menguraikan latar belakang masalah yang menjelaskan alasan peneliti mengangkat penelitian yang berjudul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin. Di bab ini juga disebutkan rumusan-rumusan masalah, tujuan penelitian ini dilakukan, menjelaskan signifikansi penelitian tersebut bersama definisi operasional oleh variabel-variabel yaitu intensitas, *gadget*, interaksi sosial dan mahasiswa untuk membatasi teori yang digunakan oleh peneliti, menjelaskan hipotesis dalam penelitian

²⁵Sofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 38.

ini, selanjutnya penelitian terdahulu untuk memperkuat penelitian ini, serta yang terakhir yaitu sistematika penelitian.

Dari bab II ini peneliti hendak menguraikan tentang landasan teori yang menerangkan perihal definisi pada masing-masing variabel penelitian, yakni tentang pengertian intensitas penggunaan *gadget*, interaksi sosial serta interaksi sosial dalam pandangan Islam.

Dari bab III ini peneliti hendak mengungkapkan tentang jenis penelitian yang diambil, lokasi penelitian, populasi sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan validitas serta reliabilitas, teknik pengelolaan serta analisis data.

Dari bab IV peneliti mengulas perihal laporan hasil penelitian, pembahasan yang akan menjawab dari rumusan-rumusan masalah dan analisis data penelitian.

Dari bab V ialah yang akan digunakan peneliti untuk menguraikan suatu kesimpulan serta saran selaku dari penutup pembahasan yang sudah dijabarkan