

## Article history

Received Dec 5, 2018

Accepted June 23, 2019

## ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI GADGET TERHADAP LINGKUNGAN SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Aris Pratiwi<sup>1</sup>, Devi Indra Meytri<sup>2</sup>, Orien Patriana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya, Jl. Raya Palembang - Prabumulih Km. 32 Indralaya, OI, Sumatera Selatan 30662, Indonesia  
email: arisvanilapratiwi@gmail.com, indrameytri@gmail.com, orienvatriyana@gmail.com

### Abstract

*Humans are social beings, because almost every day humans interact with other humans. This interaction raises tendency for communication media to be made directly or through communication devices. Seeing this, humans are increasingly skilled at creating a communicating such as gadget with the aim facilitating communication between humans. Gadget are communication tools that have many function. Where are the function has used different features. The gadget itself has become a necessity in communication in the era of the 21st century. The faculty of computer science, Sriwijaya University (Fasilkom Unsri) as a faculty engaged in information and communicatin technology in the world of technology that is not only a researcher as a user of the technology itself. This study using a qualitative descriptive method in which researcher attempt to describe the result of research using words or sentences in a logical structure, and explain the concept in relation to one another. A qualitative approach is also chosen because it can present the characteristics of the reaserch well, and the data obtained is more complete. This research was conducted to reveal the analys of the impact of using gadget technology on the social environment Inderalaya campus of Computer Science Faculty students from 2015 to 2018*

**Keywords:** *Social Interaction, Gadget, Qualitative, Impact.*

### Abstrak

Manusia adalah makhluk sosial, karena hampir setiap hari manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi tersebut menimbulkan kecenderungan dibuatnya media komunikasi secara langsung maupun melalui alat komunikasi. Melihat hal tersebut manusia semakin terampil menciptakan sebuah alat komunikasi seperti Gadget dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi antar manusia. *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi berbagai fitur yang berbeda. *Gadget* sendiri sudah menjadi kebutuhan dalam komunikasi pada abad ke-21. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya (Fasilkom Unsri) sebagai fakultas yang bergerak pada bidang teknologi informasi dan komunikasi pada dunia teknologi yang tidak hanya sebagai peneliti juga sebagai pengguna dari teknologi itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan hasil penelitian menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan lainnya. Pendekatan kualitatif juga dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dan data yang didapatkan lebih lengkap. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan analisis dampak penggunaan teknologi *gadget* terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fasilkom Unsri kampus Inderalaya angkatan 2015 sampai 2018.

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

## 1. PENDAHULUAN

Manusia selain sebagai makhluk individu, manusia juga disebut sebagai makhluk sosial. Artinya 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* (Alfarisi, G.A., 2013). Kecenderungan hubungan antar manusia tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang lain melalui media interaksi. Interaksi merupakan suatu hubungan antar manusia yang bersifat dinamis (Setiyadi Elly, 2011). Interaksi tersebut menimbulkan kecenderungan dibuatnya media komunikasi secara langsung maupun melalui alat komunikasi lain. Pada era revolusi industri ketergantungan manusia pada alat-alat mekanis tidak dapat dipisahkan (Kursiwi, 2016). Melihat hal tersebut manusia semakin terampil menciptakan sebuah alat komunikasi seperti Gadget dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi antar manusia. Perkembangan teknologi yang terus berlanjut pada bidang komunikasi untuk berbagi dan mengirim informasi mencapai skala internasional yang semakin mudah dan interaksi individu menjadi lebih intensif (Buyukbaykal, 2015).

*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 (Arifin, 2018). Data dari Menteri Komunikasi dan Informasi (Menkominfo) pada tahun 2014 pengguna *Gadget* (berupa telepon seluler) di Indonesia lebih kurang 270 juta pengguna, sementara jumlah sambungan internet di Indonesia memiliki 47 juta (Grehenson, 2018). Melihat data tersebut *Gadget* sudah menjadi kebutuhan dalam komunikasi pada abad ke-21 ini. Namun setiap ada yang positif tentu ada sisi negatifnya terutama pada lingkungan sosial dimana orang-orang lebih sering menghabiskan waktu di depan gadget sehingga interaksi tatap muka secara langsung berkurang. Pada kasus yang parah, penggunaan teknologi komunikasi dapat memberikan dampak kesenjangan pada keluarga, hingga menimbulkan situasi disaat seseorang kekurangan menggunakan internet maka dapat

menimbulkan gejala depresi (Karin et al, 2017 : 35).

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya (Fasilkom Unsri) merupakan fakultas yang mahasiswanya berkecimpung pada dunia teknologi tidak hanya sebagai peneliti juga sebagai pengguna dari teknologi itu sendiri. Pada jurnal ini peneliti menganalisis dampak penggunaan teknologi gadget terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. Pengguna alat sosial media ini seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu ponsel, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik (Mandias & Ferry, 2017). Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Begitu cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh dengan perkembangan ini adalah aspek kebudayaan masyarakat yang sedikit demi sedikit mengalami pergeseran (Daryanto, S., 2018). 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 (Setiawan, 2000). Perbedaan antara yang nyata dan maya, yang asli dan palsu sangat tipis dan sulit dibedakan. Banyak orang yang suka memperbarui statusnya di jejaring sosial dan 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 terjadi secara langsung daripada hanya sebatas virtual. Mimik muka, bahasa tubuh, sentuhan, mungkin tidak bisa kita rasakan secara nyata (Suprpto & Brotosiswoyo, 2002). Berbagai teknologi

komunikasi pada dasarnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman, tetapi perangkat tersebut digunakan oleh khalayak dengan berbagai motivasi dan kepentingan sehingga tidak jarang menimbulkan dampak buruk yang tidak diinginkan (Efendi, A., 2017).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan temuan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan lainnya. Pengumpulan data penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan tiga cara yakni wawancara, observasi dan studi dokumentasi (Sa'adah, 2015). Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dan data yang didapatkan lebih lengkap, lebih mendalam dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (Sugiyono, 2012). Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan analisis dampak penggunaan teknologi gadget terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fasilkom Unsri kampus inderalaya angkatan 2015 sampai 2018. Alat ukur yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atau kuesioner yang disusun secara terstruktur, artinya dalam setiap pertanyaan yang diajukan untuk menggali data dari responden terdapat beberapa item pertanyaan yang telah disusun berikut alternatif jawaban yang dapat dipilih sesuai dengan keadaan sebenarnya (Pariyatin & Yeni, 2015). Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto & Suharsimi, 1998). Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuesioner tertutup yaitu suatu jenis kuesioner yang jawaban-jawaban dari setiap pertanyaan sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih saja salah satu dari jawaban yang dihendaki (Koentjaraningrat, 1997).

### Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan peristiwa sebagai sumber data dalam sebuah penelitian. Adapun populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dari angkatan 2015-2018 yang berkuliah dikampus utama Inderalaya.

### Sampel

Sampel adalah suatu proporsi kecil dari populasi yang seharusnya diteliti yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan analisa. Dalam penelitian diperlukan suatu teknik pengambilan sampel yang sangat baik, sehingga data yang diperoleh merupakan representatif data dari populasi yang ada. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan total sampling. Total sampling yaitu salah satu teknik pemilihan sampel di mana seluruh individu dipilih sebagai anggota sampel.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 143 orang dari total 872 seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dari angkatan 2015-2018. Masing-masing 73 orang dari jurusan SI, 23 orang dari jurusan TI dan 40 orang dari jurusan SK. Hal ini berarti sample sebanyak 15,59%, berdasarkan pendapat Amirul Hadi dan Haryono yang mengatakan bahwa: " Kalau populasinya sedikit, lebih baik semua dijadikan total sampel agar betul-betul representatif. Namun bila populasinya cukup banyak, agar mempermudah dapat pula dengan mengambil 50%, 25% atau minimal 10% dari populasi".

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### a..Angket (*Questionnaire*)

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Jadi, angket merupakan sejumlah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Angket yang digunakan terdiri dari 15 butir pertanyaan. Pertanyaan yang diberikan kepada responden merupakan pertanyaan kualitatif.

#### b. Dokumentasi

Teknik ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang dampak penggunaan teknologi gadget terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dari angkatan 2015-2018 yang berkuliah

dikampus utama Inderalaya. Penyusunan kuesioner dilakukan dengan langkah-langkah:

- 1) Pembuatan kisi-kisi berdasarkan indikator
- 2) Menyusun pertanyaan atau item sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat
- 3) Melakukan diskusi.

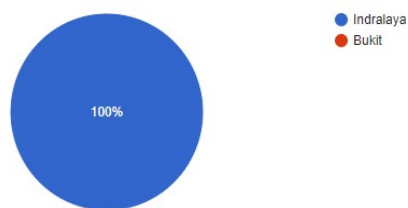
### Pengujian Kredibilitas Data

Pada sebuah penelitian dibutuhkan data penelitian yang berguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada penelitian ini, data didapatkan melalui angket yang disebarakan melalui Google Forms berisi 15 pertanyaan yang bersifat kualitatif terkait dengan dampak teknologi terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Setelah data didapatkan, maka perlu dilakukan pengujian data salah satunya berupa pengujian nilai kebenaran. Pada penelitian kuantitatif pengujian kebenaran data disebut validitas eksternal sedangkan pada penelitian kualitatif disebut uji kredibilitas. Cara pengujian kredibilitas atau kepercayaan terhadap data dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan peningkatan ketekunan dalam penelitian, yang berguna untuk mencermati data penelitian sehingga tidak ada data yang salah dan tidak sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian (Kursiwi, 2016).

Pada penelitian ini dilakukan peningkatan ketekunan dalam penelitian. Dari jumlah mahasiswa yang mengisi angket sebanyak 143 tersebut terdapat 7 orang yang berasal dari kampus Bukit bukan kampus Inderalaya. Sehingga dilakukan penghapusan data responden yang tidak sesuai dengan data yang diharapkan yaitu populasi dan sampel hanya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer kampus Inderalaya. Sehingga data valid responden yang akan digunakan dalam penelitian sebanyak 136 orang yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Pilih Kampus Anda

136 responses



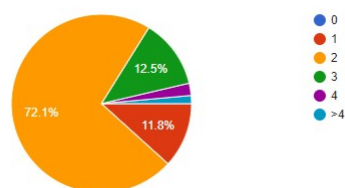
Gambar 1. Jumlah Responden Valid

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer kampus Inderalaya, didapatkanlah hasil bahwa sebanyak 88,2 % responden atau sebanyak 120 orang memiliki lebih dari 1 *gadget* yang dapat dilihat pada Gambar 2.

Berapakah gadget yang Anda miliki? (semua jenis gadget seperti smartphone, laptop dll)

136 responses

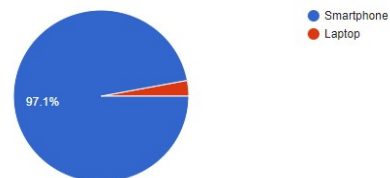


Gambar 2. Jumlah Gadget yang dimiliki

Penggunaan *gadget* yang paling banyak adalah smartphone yaitu 97,1% dari total responden yang dapat dilihat pada Gambar 3.

Apa jenis gadget yang paling sering Anda gunakan ?

136 responses

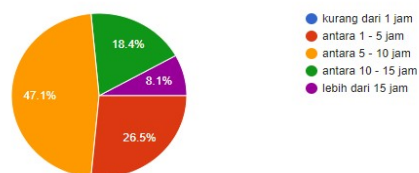


Gambar 3. *Smartphone* adalah *gadget* yang paling sering digunakan

Hal ini berpengaruh pada waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget* dimana tidak ada satu pun responden yang mengaku menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam. Kebanyakan responden menggunakan gadget selama 5 sampai 10 jam setiap hari. Bahkan terdapat 8,1% yang menghabiskan waktu dengan *gadget* selama lebih dari 15 jam setiap hari yang dapat dilihat pada Gambar 4.

Berapa jam yang Anda habiskan untuk bermain gadget dalam sehari ?

136 responses

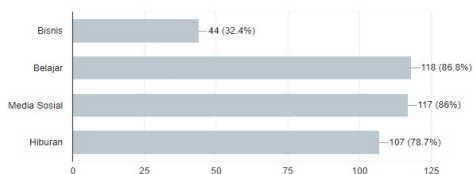


Gambar 4. Durasi waktu bermain *gadget*

Sedangkan pertanyaan untuk apa saja *gadget* ini digunakan, mayoritas menjawab untuk belajar dan sosial media, lalu hiburan dan yang paling sedikit adalah untuk bisnis yang dapat dilihat pada Gambar 5.

Untuk apa saja gadget tersebut Anda gunakan ? (Pilihan dapat lebih dari 1)

136 responses

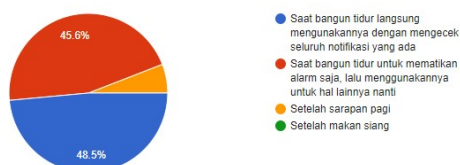


Gambar 5. Pemanfaatan *gadget*

Waktu penggunaan *gadget* pun sangat berpengaruh pada lingkungan, dimana sebanyak 48,5% responden menyebutkan jika langsung menggunakan *gadget* yang dimilikinya dan tidak ada satu pun yang mengecek *gadget* setelah waktu makan siang yang dapat dilihat pada Gambar 6.

Kapan Anda mulai menggunakan gadget ?

136 responses

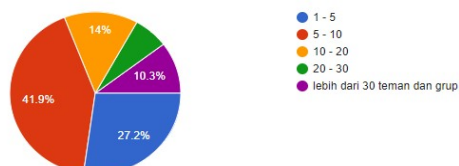


Gambar 6. Waktu mulai menggunakan *gadget*

Interaksi yang dilakukan melalui *gadget* dapat dikatakan cukup banyak dilakukan, paling banyak responden mengaku menghubungi 5 sampai 10 teman atau grup. Bahkan sebanyak 10,3 % responden terhubung dengan lebih dari 30 teman dan grup dengan melalui *gadget* yang dapat dilihat pada Gambar 7.

Berapakah teman / grup yang sering Anda hubungi lewat gadget?

136 responses



Gambar 7. Jumlah teman atau grup yang dihubungi

Namun mayoritas responden mengatakan jika komunikasi lebih baik dilakukan secara langsung yaitu 78,4% yang dapat dilihat pada Gambar 8.

Anda merasa komunikasi lebih baik dilakukan melalui gadget atau secara langsung ?

134 responses

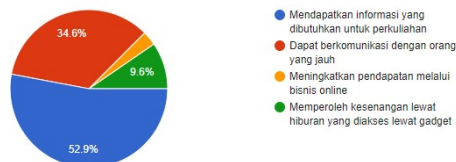


Gambar 8. Pilihan cara komunikasi yang lebih baik

Sedangkan manfaat yang paling dirasakan oleh pengguna *gadget* adalah mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam menunjang perkuliahan dan berkomunikasi dengan orang yang jauh yang dapat dilihat pada Gambar 9.

Apa manfaat yang paling Anda rasakan dari penggunaan gadget ?

136 responses

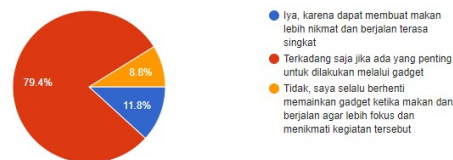


Gambar 9. Manfaat yang dirasakan dari penggunaan *gadget*

Saat beraktifitas, kebanyakan orang masih sibuk dengan *gadget*. Dari hasil angket sebanyak 79,4% responden mengatakan hal ini dilakukan karena memang ada yang perlu dilakukan dan hanya 8,8% yang menghentikan penggunaan *gadget* saat beraktifitas seperti makan dan berjalan yang dapat dilihat pada Gambar 10.

Apakah Anda termasuk orang yang menggunakan gadget saat beraktifitas misalnya saat makan dan berjalan?

136 responses



Gambar 10. Penggunaan *gadget* sambil beraktifitas

Sebanyak 70,6% responden mengatakan biasa saja jika ada orang sekitar yang sibuk menggunakan *gadget* dan 25% mengatakan sangat terganggu bahkan merasa tidak dihargai dan sisanya sebanyak 4,4% merasa tidak terganggu sama sekali karena melakukan hal yang sama yang dapat dilihat pada Gambar 11.

Apakah Anda merasa terganggu jika orang disekitarmu selalu menggunakan gadgetnya ?

136 responses



Gambar 11. Jumlah responden yang terganggu dengan penggunaan *gadget*

Sopan santun yang dirasakan pada penggunaan teknologi masih tinggi yaitu 88,1%, 10,4% merasakan sudah berkurang dan 1,5% mengatakan tidak ada lagi sopan santun yang dirasakan saat berhubungan melalui *gadget* yang dapat dilihat pada Gambar 12.

Apakah komunikasi melalui gadget dengan orang yang lebih tua tetap menjaga sopan santun?

135 responses

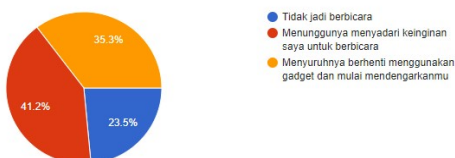


Gambar 12. Sopan santun dalam komunikasi menggunakan *gadget*

Sebanyak 41,2% responden memilih untuk menunggu lawan bicara menyadari keberadaannya saat hendak bicara tetapi sang lawan bicara sedang bermain *gadget*. 35,3% menyuruh lawan bicara berhenti menggunakan *gadget* dan 23,5% memilih untuk tidak jadi berbicara. Hal ini berdampak pada tidak lancarnya komunikasi yang terjadi yang dapat dilihat pada Gambar 13.

Bagaimana reaksi Anda ketika orang yang hendak diajak berbicara sedang memainkan gadget-nya ?

136 responses



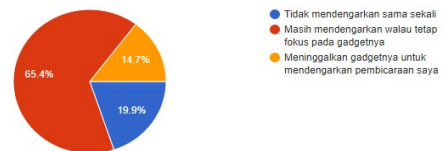
Gambar 13. Reaksi saat akan berbicara dengan pengguna *gadget*

Saat sedang menggunakan *gadget* dan ada yang mengajak berbicara, mayoritas masih tetap memainkan *gadget* mereka bahkan sebanyak

14,7% responden mengucapkan lawan bicara mereka tidak mendengarkan pembicaraan sama sekali karena sibuk bermain *gadget* yang dapat dilihat pada Gambar 14.

Ketika teman Anda menggunakan *gadget* pada saat kalian sedang berbicara, apakah dia tetap dapat mendengarkan dengan baik ?

136 responses

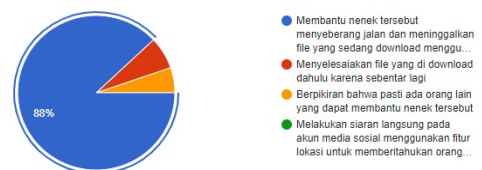


Gambar 14. Pengalaman saat berbicara dengan pengguna *gadget*

Pertanyaan berupa pengandaian suatu keadaan memilih *gadget* atau membantu seseorang yang membutuhkan kita. Sebanyak 12% responden lebih memilih sibuk dengan *gadget*-nya yang dapat dilihat pada Gambar 15.

Ketika Anda sedang menggunakan *gadget* di sebuah taman dan sedang men-download file menggunakan WIFI taman, tiba-tiba ada seorang nenek yang ingin menyeberang jalan dan membutuhkan bantuan. Apa yang Anda lakukan ?

133 responses



Gambar 15. Reaksi pengguna *gadget* saat melihat orang yang membutuhkan bantuan

Terakhir adalah pertanyaan tentang seberapa lama seseorang dapat bertahan tidak menggunakan *gadget*. Hasilnya ada yang menyebutkan bahkan jika dalam 5 menit tidak menggunakan *gadget* akan merasa kesepian sedangkan jawaban paling banyak adalah tidak akan merasa kesepian jika ada hal menarik yang dilakukan yang dapat dilihat pada Gambar 16.

Apakah Anda merasa kesepian ketika tidak menggunakan *gadget* dalam beberapa waktu ?

136 responses



Gambar 16. Waktu bertahan tanpa *gadget*

#### 4. PENUTUP

##### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan angket kepada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Inderalaya seputar penggunaan teknologi khususnya *gadget* terdapat dampak positif dan negatif yang diakibatkan dari penggunaan *gadget* ini. Dampak positif yang paling dirasakan adalah pemanfaatan teknologi sebagai media komunikasi dengan orang jauh, sumber mendapatkan informasi yang mendukung perkuliahan hingga mendukung jalannya bisnis. Namun pada lingkungan sosial memberikan dampak negatif yaitu berkurangnya interaksi sosial dan kepedulian dengan orang sekitar akibat banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget* karena banyak hal yang dianggap menarik dan penting dapat dilakukan dengan *gadget*.

##### Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis dapat memberikan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan perbaikan pada lingkungan sosial, yaitu dalam hal mengatur dan mengurangi waktu pemakaian *gadget* dan lebih memperbanyak interaksi langsung dengan lingkungan sosial untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* bagi masyarakat luas.

Selain itu perlu juga selalu menjaga sopan santun saat berinteraksi dengan orang lain melalui *gadget* maupun saat seseorang yang mengajak berinteraksi saat kita sedang menggunakan *gadget*.

Memaksimalkan partisipasi dalam bentuk kegiatan menarik yang dapat menimbulkan interaksi dan kepedulian sosial untuk mencegah terbentuk mahasiswa yang apatis.

#### 5. REFERENSI

- Alfarisi, G. A. (2013). Interaksi Manusia Sebagai Makhluk Sosial. <https://scribd.com/document/355560038/Manusia-Sebagai-Makhluk-Sosial>.
- Arifin, S. (2018, Oktober 24). *Kompasiana*. Retrieved from Kompasiana web Site: <https://www.kompasiana.com/uyii/5630de93b37a611d0bbf3963/pengertian-gadget>
- Arikunto, S. (2010). prosedur penelitian, jakarta: Rineka Cipta. *Edisi II*.

- Brotosiswoyo, B. S. (2002). Dampak Sistem Jaringan Global pada Pendidikan Tinggi: Peta Permasalahan. *Komunika*, 28.
- Büyükbaykal, C. I. (2015). Communication Technologies and Education in the Information Age. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.594>
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>
- Grehenson, G. (2018). Penggunaan ponsel di Indonesia Universitas Gadjah Mada. Retrieved from Universitas Gadjah Mada Website: <http://ugm.ac.id/id/berita/8776-menkominfo:.270.juta.pengguna.ponsel.di.indonesia>.
- Koentjaraningrat, M. M. P. M. (1997). Cetakan Keempat belas, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Maila Husni Rahim, M. A. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) Uin Syarif Hidayatullah Jakarta* (Bachelor's thesis).
- Mandias, G. F. (2017). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *CogITO Smart Journal*. <https://doi.org/10.31154/cogito.v3i1.47.83-90>
- Nourwahida, C. D. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Pariyatin, Y. (2015). Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Terhadap Kualitas Pelayanan Di Kampung Sampireun Resort & Spa. *Jurnal Algoritma*, 12(1).
- Romero-Ruiz, K., Echeverri-Sánchez, L., Peña-Plata, J., Vásquez-Giraldo, S., Aguilera-Cardona, M., Herazo-Avenidaño, C., ...

- Bran-Piedrahita, L. (2017). Information and Communication Technologies Impact on Family Relationship. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.007>
- Saputra, G. W., Rivai, M. A., Su'udah, M., Wulandari, S. L. G., Dewi, T. R., & Fitroh, F. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional Dan Sosial) Studi Kasus: Anak-Anak. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2).
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*.  
<https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- suharsimi arikunto. (2014). *prosedur penelitian. Harmonia: Journal of Arts Research And Education HARMONIA: Journal of Arts Research and Education*.  
<https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.8257>
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian. Rineka Cipta*. <https://doi.org/10.1021/ol7029646>
- Setiawan. (2000). Meraih Nilai Akademik Maksimal. Diambil kembali November 20, 2017, dari Pendidikan Tinggi: Available: <http://www.pendidikan-tinggi.com/nilai098+akademik/html>
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta*.
- Usman, K., & Setiadi Elly, M. (2011). *Pengantar Sosiologi : Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan sosial : Teori, Aplikasi dan Pemecahan. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup*.