

“PERAN *GADGET* DALAM MEMBENTUK POLA INTERAKSI SOSIAL  
MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG”

**SKRIPSI**

Diajukan oleh:

Nur Fikri Firmansyah

NIM. 14130020



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2019

“PERAN *GADGET* DALAM MEMBENTUK POLA INTERAKSI  
SOSIAL MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL  
DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG”

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.PD)*

Diajukan oleh:

Nur Fikri Firmansyah

NIM. 14130020



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

2019

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Peran *Gadget* Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas  
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**Nur Fikri Firmansyah**  
NIM. 14130020

Telah Disetujui Oleh:  
Dosen Pembimbing



**Dr. H. Zulfi Mubarog, M. Ag**  
NIP. 197310172000031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA**  
NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

PERAN *GADGET* DALAM MEMBENTUK POLA INTERAKSI  
MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

**Nur Fikri Firmansyah (14130020)**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal ----- 2019 dan dinyatakan

**L U L U S**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,  
Luthfiya Fathi Pusposari, ME  
NIP. 19810719 200801 2 008

\_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang,  
Dr.H.Zulfi Mubaroq,M.Ag  
NIP.197310172000031001

\_\_\_\_\_

Pembimbing,  
Dr.H.Zulfi Mubaroq,M.Ag  
NIP.197310172000031001

\_\_\_\_\_

Penguji Utama,  
Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA  
NIP. 19710701 200604 2 001

\_\_\_\_\_

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



\_\_\_\_\_  
**Dr. M. Agus Maimun, M. Pd**  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Alhamdulillah Robbil 'Aalamiin*

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah menciptakan langit tanpa tiang dan bumi sebagai hamparan. Berkat ridha dan nikmat-Mu pula kami bisa belajar menuntut ilmu, dan dengan itu kami semakin menyadari akan kebesaran dan keagungan-Mu. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, atas segala kasih sayang dan perjuangan untuk membuka, menunjukkan jalan keselamatan bagi kami ummat-Nya.

Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka berdua yang Allah pilih untuk ku sebagai wali, yang memberikan cinta dan kasih sayang dengan sangat tulus merawat, membesarkan dengan cinta, mendidik, menasehati dengan belaian kasih sayang dan do'a. Kepada Bapak Nur Hasim, Ibu Katminah dan Nenek Sumini, terima kasih untuk segalanya. Ya Allah kasihilah mereka dengan Rahman dan Rahim-Mu, jadikan mereka pembimbing terbaik ku di dunia ini hingga menuju syurga-Mu di akhirat kelak. Aamiin.

Untuk adikku Fatur Rohman Ismail, terima kasih sudah senantiasa memberikan semangat dan motivasi untuk selalu berjuang sebagai kakak yang terbaik bagi adik-adiknya. Terima kasih kepada bapak Dr.H.Zulfi Mubaroq, M.Ag dan Nurul Yakin, M.Ag yang selalu memberikan bimbingan dan nasehat-nasehat kepada penulis dan selalu memberikan do'a sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh semangat dan selalu diberi kemudahan oleh Allah SWT, sang teladan guru dan dosenku yang selalu tulus ikhlas membimbing dan mengajarkan ilmunya.

Terima kasih kepada tunanganku Aisyah Maisyaroh beserta sahabat-sahabat seperjuangan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2014 yang selalu menemani dalam suka maupun duka, memberi semangat, keceriaan dan kebahagiaan dalam menggapai cita-cita. Dan terimakasih kepada seseorang yang selalu memberi

semangat, waktunya dan ilmunya dalam membantu mengerjakan tugas skripsi hingga akhir

**Ya Allah,**

**Terima kasih, engkau telah hadirkan orang-orang tersebut dalam kehidupanku.**

**Semoga hidup dan mati ku hanya untuk-Mu.**

**Ya Rabb Sang Maha Kuasa,**

**Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi agama, nusa, dan bangsa.**

**Aamiin...**



## HALAMAN MOTTO

خير الناس أنفعهم للناس

Artinya: “Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lain”. (HR.

Ahmad)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> *Al-Quran dan Terjemahan* (Tangerang: Forum Pelayanan Al Quran, 2013), hlm 699

**Dr.H.Zulfi Mubaroq,M.Ag**

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nur Fikri Firmansyah  
2018

Malang, 22 Oktober

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Skripsi Nur Fikri Firmansyah

NIM : 14130020

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Peran *Gadget* Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial  
Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

maka selaku Pembimbing, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dr.H.Zulfi Mubaroq,M.Ag**

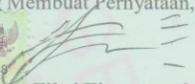
**NIP.19731017200003100**

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 22 Oktober 2018  
Yang Membuat Pernyataan,



  
**Fikri Firmansyah**  
NIM.14130020

## KATA PENGANTAR



Segala puji syukur kehadiran Allah SWT penulis haturkan dengan kerendahan hati, karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul *“Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini penulis susun dalam rangka untuk memenuhi tugas akhir pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju jalan kebaikan, yakni agama Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran secara langsung atau tidak langsung dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr.H.Zulfi Mubaroq, M.Ag selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan kearifan telah memberikan bimbingan, arahan, koreksi, dan masukan-masukan ilmiah kepada penulis, sehingga dapat merampungkan penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Kedua orang tua dan nenek, Bapak Nur Hasim, Ibu Katminah dan Sumini , terima kasih atas do'a, kasih sayang, perhatian, dan dukungannya selama ini .
7. Adikku Fatur Rohman Ismail , terima kasih atas do'a dan motivasinya.
8. Aisyah Maisaroh S.E yang selalu memberi dukungan dan motivasi serta semangat.
9. Sahabat-sahabat yang selalu menemani dalam suka maupun duka, memberi semangat, keceriaan dan kebahagiaan dalam menggapai cita-cita. Dan seseorang yang selalu memberi semangat, waktunya dan ilmunya dalam membantu mengerjakan tugas skripsi hingga akhir.
10. Sahabat Sahabat kos yang selalu memberikan dukungan dan motivasi agar selalu semangat mengerjakan Skripsi
11. Teman teman Organisasi Ipnu Yang selalu mengajari saya dan memotivasi saya untuk menjadi lebih baik lagi.
12. Seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial terkhusus angkatan 2014.
13. Seluruh organisasi intra dan ekstra yang membantu menjadikan pribadi yang lebih bertanggung jawab.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan penyusunan karya yang akan datang. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dengan baik bagi semua pihak. *Amin ya Robbal'alamiin... Wallahu A'lam...*

Malang, 22 Oktober 2018



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = Ū

إي = Î

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1: Originalitas Penelitian.....10



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir.....41

### Lampiran Gambar

Gambar 1 : Wawancara Falihul Umam

Gambar 2 : Wawancara Choirul Anwar

Gambar 3 : Wawancara Afan Mubaraq

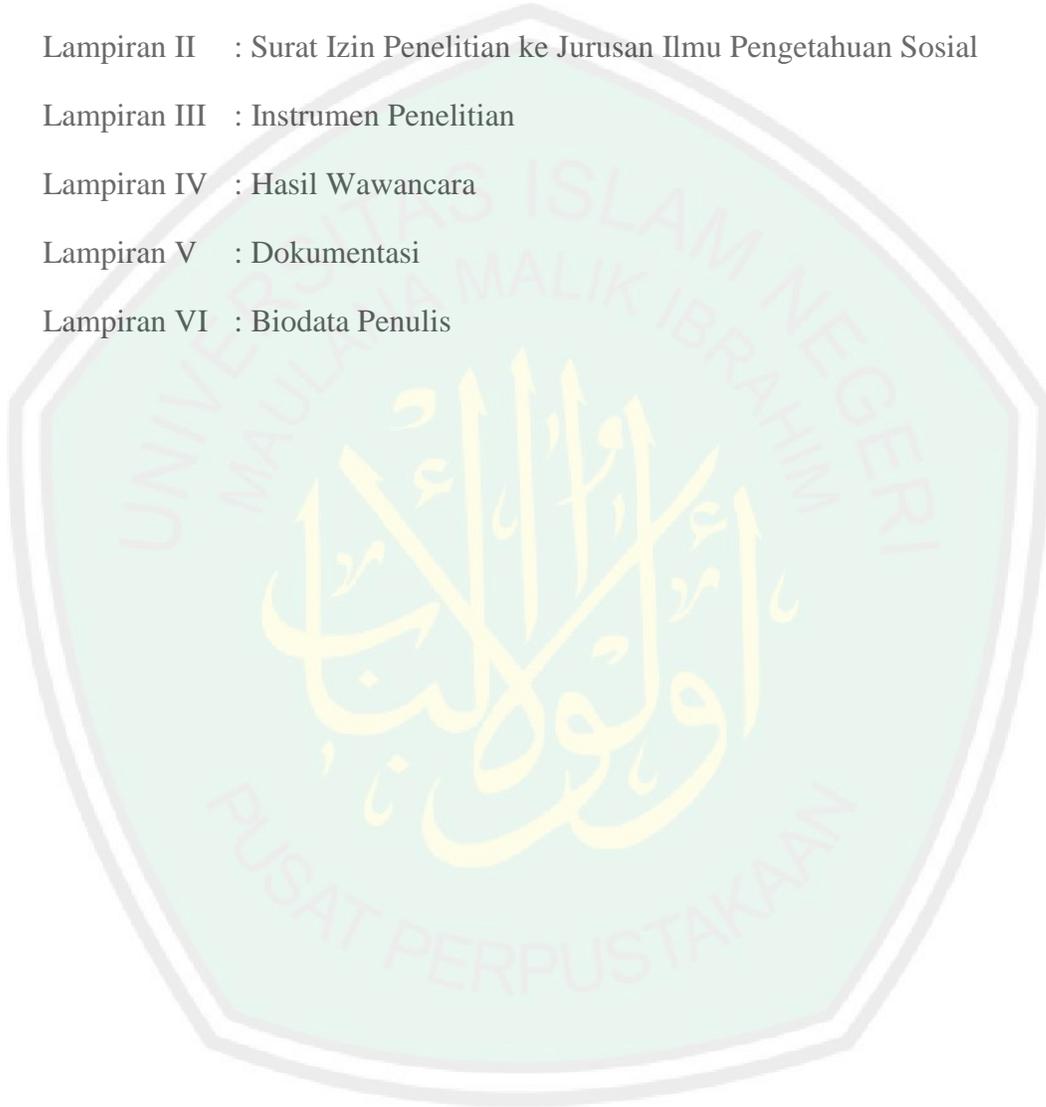
Gambar 4 : Wawancara Ikwan Fauqi

Gambar 5 : Wawancara Mohammad Arfi



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Bukti Konsultasi
- Lampiran II : Surat Izin Penelitian ke Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
- Lampiran III : Instrumen Penelitian
- Lampiran IV : Hasil Wawancara
- Lampiran V : Dokumentasi
- Lampiran VI : Biodata Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Halaman Motto.....	vi
Halaman Nota Dinas Pembimbing.....	vii
Pernyataan Keaslian .....	viii
Halaman Kata Pengantar.....	ix
Halaman Transliterate.....	xii
Halaman Tabel .....	xiii
Halaman Gambar .....	xiv
Halaman Lampiran.....	xv
Daftar Isi.....	xvi
Abstrak .....	xix
<b>BAB I: Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Originalitas Penelitian.....	7
F. Definisi Istilah.....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II: Kajian Pustaka.....</b>	<b>15</b>
A. Definisi <i>Gadget</i> .....	15
1. Fasilitas Yang Ada di <i>Gadget</i> .....	17
2. Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i> .....	18
3. Manfaat Menggunakan <i>Gadget</i> .....	18
B. Interaksi Sosial.....	19
1. Proses dan Interaksi Sosial.....	19

a. Kontak Sosial .....	20
b. Komunikasi .....	22
2. Proses-Proses Interaksi Sosial.....	23
a. Proses Asosiatif .....	24
b. Proses Disosiatif .....	27
3. Interaksi Sosial Dalam Al Quran .....	30
4. Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Kehidupan Sosial .....	31
C. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	36
1. Dampak Negative.....	38
2. Dampak Positif .....	40
D. Kerangka Berfikir.....	42
BAB III: Metode Penelitian .....	43
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	43
B. Kehadiran Peneliti .....	47
C. Lokasi Penelitian.....	48
D. Data dan Sumber Data .....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Analisis data .....	53
G. Prosedur Penelitian.....	55
BAB IV: Paparan Data dan Hasil Penelitian.....	58
A. Paparan Data	
1. Profil Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial .....	58
a. Visi Jurusan Pendidikan IPS .....	60
b. Misi Jurusan Pendidikan IPS .....	61
c. Tujuan Penyelenggaraan Pendidikan pada Jurusan Pendidikan IPS..	62
2. Bentuk Pola Interaksi Mahasiswa Jurusan P IPS .....	63
a. Bentuk interaksi sosial yang sering digunakan di lingkungan kampus	
.....	65
b. Kesulitan melakukan Interaksi individu dan interaksi kelompok ....	66
3. Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial .....	68
a. Peran Gadget Dalam Kehidupan Mahasiswa.....	68
b. Media sosial dalam gadget dalam interaksi sosial .....	70
c. Gadget dalam interaksi sosial asosiatif dan disosiatif.....	72
B. Hasil Penelitian .....	74
BAB V: Pembahasan Hasil Penelitian .....	77
A. Bentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu	
Pengetahuan Sosial .....	77
B. Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa P.IPS ...	79

BAB VI: Penutup .....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi .....	82
C. Saran.....	82
Daftar Pustaka .....	84



## ABSTRAK

Fikri F, Nur . 2019.. Skripsi, *Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* .Di universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr.H.Zulfi Mubaroq,M.Ag

---

kata kunci : Pola Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial adalah bagian dari masyarakat. Manusia Tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Dari hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia lain melalui media Interaksi. Interaksi merupakan hubungan manusia bersifat dinamis. Pola interaksi tersebut menimbulkan hal hal baru seperti simbol simbol, gestur serta media komunikasi dan sebagainya. Seiring dengan perkembangan teknologi, Manusia semakin terampil dengan menciptakan alat alat mekanis yang bermaksud untuk mempermudah kehidupan manusia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dari *gadget* dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Ada dua yaitu peran *gadget* terhadap diri mahasiswa, kedua dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi dengan sosial mereka. Penggolongan pertama peneliti menggunakan Teori Kehadiran Sosial (*Sosial Presence Theory*) yang dikembangkan oleh John Short, Ederyn Wiliam dan Bruch Cristie (1976).

Untuk mencapai tujuan diatas penelitian ini membagi penggolongan kedua peneliti menggunakan teori interaksi sosial Gillin dan Gillin baginya terdapat 2 bentuk interaksi sosial yakni asosiatif (kerjasama) dan disosiatif (pertentangan) Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana peneliti berusaha untuk mengurangi temuan hasil penelitian dengan menggunakan kata kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep konsep dalam hubungan satu dan yang lainnya. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dan data yang didapatkan lebih lengkap, lebih mendalam, dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat dicapai.

Hasil penelitian yang dapat peneliti paparkan disini bahwa dalam peran gadget dalam membentuk pola interaksi sosial di lakukan oleh mahasiswa melalui komunikasi berinteraksi dan berbaur dengan mahasiswa lain. Peran dari interaksi sosial yang mulai berkembang menjadikan mahasiswa semakin dipermudah untuk berkomunikasi serta berinteraksi dengan orang lain dan proses itu mempermudah terbentuknya pola interaksi baru melalui gadget.

## ABSTRACT

Fikri F, Nur. 2018. *Skripsi, The Roles of Gadgets in Forming Social Interaction Pattern Among Social Science Education Students in Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, Social Science Education Department, Faculty of Tarbiya and Teaching Science. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr.H.Zulfi Mubaroq, M.Ag

---

Keywords : Forming Social Interaction

Humans are social creatures as a part of the society. Human is inseparable from the relation among humans to fulfill their needs. The relation creates a communication with other human beings through interaction media. Interaction is a dynamic human relation. This interaction pattern creates new things such as symbols, gestures, communication media and others. Along with the technology development, humans become more competent. They produce mechanical tools to make human's life easier.

This study aims to find out the roles of gadgets in forming the social interaction of students in the Faculty of Tarbiya and Teaching Science, Social Science Education Department, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. There are two roles, namely the roles of gadget for the students themselves and the impacts of the use of gadgets on their social interaction. For the first category, the writer employs Social Presence Theory developed by John Short, Ederyn Wiliam and Bruch Cristie (1976).

The core of this theory is the occurrence of *Hyperpersonal* communication where communication using internet, which is socially more interesting than direct communication, takes place. Another theory is Paula Pile's Telecommunication Gadget Dependency Theory. The basic assumption is telecommunication gadget's use and its features can cause someone experiencing social dysfunction.

For the second category, the writer employs Gillin and Gillin's social interaction theory which has two forms of social interaction, namely associative and dissociative. The method used in this study is qualitative descriptive research, where the writer attempts to reduce the findings of the study by using words or sentences in a logical structure, as well as to explicate the concept of one relation with another. The qualitative descriptive approach is selected since it can present the characteristics of the study well, and the data obtained are more complete, deeper, and more meaningful so that the objectives of the study can be achieved.

## مستخلص البحث

عزیز ، عبد. تنفيذ برنامج الممارسة الدينية في تحسين مهارة الطلاب في شعبة العلوم الاجتماعية في المدرسة العالية دار الهدى سومبر مانجينج ويتان مالانج. البحث. قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم التربوية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية في مالانج. المشرف: د. زلفي مبارك ، الماجستير

### نمط التفاعل

يجب أن يكون التعليم وظيفيًا وواضحًا فوائده للمتعلمين ، لذا فهو ليس مجرد تراكم للمعرفة غير ذي معنى. يجب أن يتم توجيه التعليم إلى حياة الطلاب ولا يتوقف على إتقان المواد التعليمية. يصبح التعليم القائم على حياة المجتمع الواسع (مهارة الحياة) إصلاحًا تربويًا مستقبليًا بديلًا لتوقع المتطلبات المستقبلية. مع التركيز التعليم على مهارات العيش ، يؤمل التعليم يمكن أن يحسن حياة وكرامة المجتمع حقا.

الغرض من إجراء هذا البحث هو (١) معرفة شكل تخطيط برنامج الممارسة الدينية في تحسين المهارات الحياتية. (٢) معرفة تطبيق برنامج الممارسة الدينية ، و (٣) لمعرفة مستوى نجاح برنامج الممارسة الدينية في تحسين المهارات الحياتية. لتحقيق الأهداف المذكورة ، استخدمت هذه الدراسة البحث الكيفي مع نوع من دراسة دراسة حالة. يتم جمع البيانات بثلاث طرق: مقابلة ، ملاحظة ، وتوثيق.

نتائج البحث التي توجد هنا أنها تطبيق برنامج الممارسة الدينية يتم بثلاثة أنشطة فهي تقود جمعية "التهليل" للطلاب ، ويكون البلال بصلاة الجمعة ، وقيادة جمعية "التهليل" للطلاب. وأما تحسين المهارات الحياتية تقام بمراحل عديدة من زيادة المهارات الفردية ، وتحسين المهارات الاجتماعية ، والنصب التذكاري المهارات الأكاديمية والمهنية. لقد كان معدل نجاح برامج الممارسات الدينية للطلاب قادراً على تنفيذ الأنشطة بشكل جيد. بالإضافة إلى ذلك ، رحب المجتمع بأنشطة برامج الممارسة الدينية التي وقعت في وسط المجتمع.

الكلمات المفتاحية: برنامج ممارسة التنوع، مهارات الحياة

## BAB I

### Pendahuluan

#### A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial adalah bagian dari masyarakat. Manusia Tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Dari hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia lain melalui media Interaksi. Interaksi merupakan hubungan manusia bersifat dinamis.<sup>2</sup>

Pola interaksi tersebut menimbulkan hal hal baru seperti simbol simbol, gestur serta media komunikasi dan sebagainya. Seiring dengan perkembangan teknologi, Manusia semakin terampil dengan menciptakan alat alat mekanis yang bermaksud untuk mempermudah kehidupan manusia. Paska revolusi industri, tergantung manusia pada alat alat mekanis tidak dapat dipisahkan, begitu pun dengan media komunikasi, agar manusia tetap terhubung satu samalain baik untuk mendapatkan informasi dan untuk tujuan lainnya tanpa harus mendatangi tempat tujuan tersebut. Dari sini dapat dilihat bahwa keterkaitan manusia pada alat alat mekanis yang bersifat baru dan mudah digunakan tidak dapat terpisahkan, sesuatu tersebut disebut dengan *Gadget*.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Setiyadi, Elly dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi : Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial : Teori plikasi dan Pemecahan* ( Jakarta : Prenada Media,2011),hlm 62

<sup>3</sup> Marriam Webster, Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0.

Dunia sudah memasuki era baru yaitu era teknologi dan komunikasi. Perkembangan teknologi dan komunikasi ini terjadi sangat pesat, teknologi terus menciptakan berbagai macam *gadget* yang memiliki Klarifikasi sebagai *gadget High Technology*.<sup>4</sup> Pada umumnya teknologi *gadget* telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan agar tetap menggunakan internet lewat *gadget*nya dengan cerdas. Namun dewasa ini *gadget* dalam penggunaannya seringkali terjadi secara berlebihan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Pengaruh tersebut dapat dirasakan baik dalam diri sendiri tersebut dan pada orang yang berada disekitar penggunaannya.<sup>5</sup>

Menurut Kemeninfo pada tahun 2014 bisa dikatakan hampir semua orang menggunakan *gadget* yakni sekitar 270 juta pengguna sementara itu jumlah sambungan internet di Indonesia memiliki 47 juta pengguna. Bila kita amati di berbagai tempat mulai dari keluar rumah sepanjang perjalanan menuju tempat tujuan, sekolah kantor dan mall sampai kendaraan umum begitu banyak orang disibukan dengan *Gagednya*. *Gadget* menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu, Sehingga komunikasi melalui dunia maya menjadi kewajiban setiap hari dan menghabiskan waktu berjam jam, *Gadget* yang paling sering dijumpai dan dimiliki semua orang dari berbagai kalangan saat ini adalah *Smartphone*.

---

<sup>4</sup> Deddy Mulyasa.2010.Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar .Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

<sup>5</sup> Narullah Nazsir.2008.Sosiologi.Bandung : Widya Padjadjaran

Kecanggihan *Smartphone* menawarkan berbagai macam fitur dan aplikasi serta mampu mengakses internet disertai juga dengan kamera dengan beragam revolusi ,Mulai dari yang paling rendah samapai yang paling tinggi , Kecanggihan *Smartphone* ini sudah hampir menyerupai computer sehingga *Smartpone* dapat menginstal berbagai program yang ada di computer serta program program lain yang lain yang dapat memudahkan dan memanjakan kehidupan masusia sekarang.

Program Program dalam *smartphone* tersebut memungkinkan kita berhubungan dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia, bahkan yang tidak kenal sekalipun. Dengan *gadget*, Interaksi sosial yang idealnya harus bertatap sekarang tidak harus bertatap muka. Interaksi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan *Gadget*. Kapanpun dan dimanapun orang selalu tergantung pada *Gadgetnya* banyak orang yang lebih asyik dengan *Gadgetnya* ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Orang sekarang lebih suka mencari teman di media sosial ketimbang berkenalan dengan teman teman satu bangku di kendaraan umum. Terkadang kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlihat dalam sebuah pembicaraan, semua sibuk dengan *Gagednya* masing masing asik dengan dunia mereka sendiri.<sup>6</sup>

Teman Teman di jejaring sosial pun nampak lebih dekat dan nyata banding keberadaan tetangga sendiri. Orang menjadi begitu teropsesi dengan

---

<sup>6</sup> Nardin, *Sistem Komunikasi Indonesia* (Jakarta : Raja Grafindo Persada).2006

dunia maya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai macam gangguan kepribadian seperti menyendiri, anti sosial cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, indualistis dan lain lain. Kecenderungan masyarakat yang hidup tergantung dengan *gadget* yang dimiliki inilah yang membuat hal ini menarik untuk diteliti dan peminat dari *gadget* yang sangat banyak. Padahal beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah keatas. Dan ini yang menjadikan *Gadget* mempunyai berbagai dampak dalam kegunaannya bila dipakai dengan baik maka menimbulkan hal hal yang baik dan begitu sebaliknya jika *gadget* di gunakan dalam yang tidak baik maka juga akan menimbulkan beberapa dampak yang tidak baik.

Dalam kehidupan sehari hari kita dapat melihat bermacam macam jenis *gadget* yang hampir di gunakan baik dari kaum muda dan dewasa. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan dan pengetahuan, pendidikan, bisnis dll. Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh beberapa factor keteladanan pemakaian atau kurang tepatnya dalam manfaat dan fungsi sebenarnya.

Orang-orang pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang *gaptek*, yang terlihat biasanya remaja kini membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Terlebih lagi sebagian mahasiswa yang juga sangat berperan dalam perkuliahan mereka Jadi tujuan dari penelitian ini sangat jelas

bahwa apa saja nanti dampak dari perkembangan teknologi khususnya *gadget* dalam membentuk pola interaksi mahasiswa baik itu di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan dimana ia menimba ilmu atau kuliah.

#### B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka untuk mempermudah memahami substansi dari isi skripsi ini. Peneliti merumuskannya dalam fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pola interaksi sosial mahasiswa jurusan P IPS?
2. Bagaimana peran *gadget* dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa jurusan P IPS?

#### C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan fokus penelitian, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peran dari pola interaksi sosial mahasiswa jurusan IPS
2. Mengetahui peran *gadget* dalam membentuk pola interaksi

#### D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara akademis maupun praktis:

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian di bidang pendidikan dan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas dari pendidikan di Indonesia

- b. Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat bermanfaat untuk mengetahui tentang peran *Gadget* dalam membentuk pola interaksi dari mahasiswa khususnya bagi peneliti dan Pembaca.
- c. Hasil Penelitian ini dapat juga sebagai sumbangan pemikiran tentang dampak *Gadget* dalam membangun Pola interaksi dari Mahasiswa baik itu di lingkungan kampus maupun masyarakat.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Sebagai sumber belajar bagi peneliti untuk terus belajar menemukan sesuatu serta sebagai wadah untuk menyalurkan ilmu yang ia dapat di perkuliahan untuk di terapkan serta bisa bermanfaat bagi orang lain.

### b. Mahasiswa

Dapat menjadi sumber inspirasi sebagai bahan belajar serta meningkatkan kesadaran mahasiswa untuk mengerti dampak dari perkembangan teknologi yang semakin maju mengakibatkan perubahan pola perilaku dari yang bersangkutan di setiap tempat.

### c. Kampus UIN MALANG

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu dari kampus yang telah diberikan kepada Mahasiswa. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan evaluasi dari perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju.

### E. Originalitas Penelitian

Untuk memperkaya referensi pada penelitian ini, maka dilakukan tinjauan pustaka terlebih dahulu pada penelitian sebelumnya yang mempunyai kemiripan tema dengan penelitian ini. Selain itu dengan meninjau penelitian terdahulu, maka dapat dibandingkan dan juga dinyatakan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang sudah ada agar tidak terjadi pengulangan dalam penulisan.

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rahma B, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Al Qur’an Pada Kelas IX SMP ISLAM Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar. Skripsi ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan *gadget* yang memiliki fasilitas aplikasi al Quran siswa kelas menggambarkan prestasi hafalan al Quran.
2. Khusnul Arizoa Winda Kusuma Putri, Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang berjudul “Pemanfaatan *Gadget* pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta” Skripsi ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *gadget* pada mahasiswa serta bagaimana cara mahasiswa bisa berkomunikasi lewat *gadget* sebagai sumber hiburan komunikasi dan gaya hidup, Persamaan dari skripsi ini adalah Menggunakan metode yang sama yaitu Kualitatif.

3. Nurul Latifatus Syamsiyah, Jurusan Program Studi Penyiaran dan Komunikasi Islam (Dakwah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yang berjudul “Peran Bimbingan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Untuk Game Online Pada Anak Usia Remaja” Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa penting bimbingan orang tua dalam mempengaruhi penggunaan *Gadget* bagi para anak usia dini sebagai pegangan agar mereka tidak semakin ketagihan akan game online. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif.
4. Muhammad Ihsan Hakikin, Jurusan Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushulluddin Dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta. Yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Santri Al Luqmaniyyah Yogyakarta” Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku santri dalam penggunaan *Gadget* di lingkungan pondok pesantren. Apa tujuan santri dalam penggunaan *gadget* di lingkungan pondok pesantren serta bagaimana pengaruh penggunaannya *gadget* terhadap perilaku sosial santri Al Luqmaniyyah Yogyakarta.
5. Cahyani Mey Wulandari, Jurusan Program Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang. Judul Skripsi ini adalah Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Teknologi Terhadap Perilaku Siswa SD Muhammadiyah 4 Batu Permasalahan yang di hadapi di dalam skripsi ini adalah dampak yang di peroleh anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* terhadap perilaku mereka di lingkungan sekolah

keluarga dan masyarakat sosial yang pengaruhnya pada pola interaksi mereka. Persamaan menggunakan metode Kualitatif

6. Kursiwi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa semester V Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Persamaan dengan penelitian ini hampir sama yaitu penggunaan mahasiswa sebagai subjek penelitian dan juga judul hamper sama tapi di penelitian saya menggunakan Membentuk sedangkan di penelitian ini tidak ada.
7. Sa'adah, Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Istitut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon Judul Skripsi ini adalah” Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon “Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* ban bagaimana dampak yang akan di timbulkan oleh penggunaan teknologi informasi *gadget* aktif ini khususnya terhadap perilaku sosial. Persamaan metode ini adalah menggunakan metode kualitatif dan juga pokok pembahasan hamper sama dengan isi dari penelitian ini.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Rahma B, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al Qur'an Pada Kelas IX SMP ISLAM Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar.	Penelitian ini menggunakan gadget dalam subjek penelitiannya	Menggunakan metode yang berbeda penelitian ini kuantitatif	Hasil penelitian ini sudah sesuai harapan dengan meneliti pengaruh gadget terhadap hasil hafalan siswa
2	Khusnul Arizoa Winda Kusuma Putri, Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang berjudul "Pemanfaatan Gadget pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta"	Subjek utama penelitian ini adalah Gadget dan Mahasiswa	Metode yang di pakai beda dengan inti antara pemanfaatan dan pola interaksi	Hasil Penelitian ini adalah pemanfaatan dari Gadget sebagai bahan untuk mempermudah mahasiswa dalam kehidupan Sehari hari
3	Nurul Latifatus Syamsiyah, Jurusan Program Studi Penyiaran dan Komunikasi Islam (Dakwah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah	Penggunaan Gadget yang akan membentuk karakter anak Menggunakan metode Kualitaif	Peran dari Orang Tua serta subjek dari kedua penelitian juga berbeda	Hasil Penelitian ini adalah Peranan Orang tua dalam menjaga si anak untuk tidak terpengaruh terhadap perkembangan

	Yogyakarta, Yang berjudul “Peran Bimbingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Untuk Game Online Pada Anak Usia Remaja”			Gadget
4	Muhammad Ihsan Hakikin, Jurusan Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushulluddin Dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta. Yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al Luqmaniyyah Yogyakarta”	Meneliti tentang penggunaan Gadget dalam Perilaku sosial	Menggunakan metode kuantitatif	Hasil dari penelitian ini bahwa adanya pengaruh penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku sosial dari santri Al Luqmaniyyah
5	Cahyani Mey Wulandari, Jurusan Program Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang. Judul Skripsi ini adalah Analisis Dampak Penggunaan Gadget Teknologi Terhadap Perilaku Siswa SD Muhammadiyah 4 Batu	Penelitian ini menggunakan efek dari penggunaan gadget terhadap perilaku	Menggunakan metode penelitian Kualitatif	Hasil Penelitian ini adalah Dampak dari penggunaan Gadget terhadap Perilaku siswa Di SD Muhammadiyah 4 Batu
6	Kursiwi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Dampak dari penggunaan gadget	Menggunakan metode	Hasil dari penelitian ini adalah dampak

	Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	terhadap interaksi sosial mahasiswa	kuantitatif	dari penggunaan Gadget dalam mempengaruhi pola interaksi sosial dari mahasiswa Jurusan IPS Semester V
7	Sa'adah, Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Istitut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon Judul Skripsi ini adalah” Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon	Penggunaan Gadget dalam mempengaruhi perilaku Sosial	Menggunakan metode kuantitatif serta subjek yang di tuju adalah Siswa	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon terhadap perkembangan teknologi informasi gadget ban bagaimana dampak yang akan di timbulkan oleh penggunaan teknologi informasi gadget aktif ini khususnya terhadap perilaku sosial.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

## F. Definisi Istilah

### 1. Peran

Peran adalah suatu konsep perilaku apa yang dapat dilaksanakan oleh individu individu dalam masyarakat sebagai organisasi. Peran juga dapat dikatakan perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

### 2. Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah Objek teknologi atau alat dengan fungsi yang lebih canggih dan praktis yang di gunakan untuk mempermudah kerja manusia dalam melakukan suatu kegiatan serta bersifat lebih canggih.<sup>7</sup>

### 3. Bentuk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bentuk adalah wujud yang ditampilkan.

### 4. Pola

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pola adalah corak atau suatu yang dipakai

### 5. Interaksi Sosial

Interaksi Sosial adalah merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku dan didalam masyarakat.

---

<sup>7</sup> Tim penyusun kamus besar bahasa indonesia (edisi ketiga),(jakarta : Balai Pustaka,2006)

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika adalah tata urutan beraturan dan berkesesuaian. Sistematika ini memuat kerangka pemikiran yang akan digunakan dalam pelaporan hasil penelitian yang dilakukan. Adapun bentuk sistematika dari laporan tersebut adalah sebagai berikut:

**Bab I :** Bab ini berisi tentang penjelasan secara umum tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Originalitas Penelitian, Definisi Istilah dan Sistematika Pembahasan.

**Bab II :** Bab ini Berisi tentang penjelasan secara teoritis tentang Peran dari Gadget dalam membentuk pola interaksi sosial

**Bab III :** Pada Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian pendekatan, jenis, kehadiran, lokasi, sumber data, teknik pengumpulan analisis data, dan prosedur yang digunakan oleh Peneliti.

**Bab IV :** Bab Ini berisi paparan data tentang Uin Malang serta profil dari jurusan Pendidikan IPS Serta hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.

**Bab V :** Bab ini membahas jawaban dari masalah penelitian,yaitu Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan P.IPS Angkatan 2014.

**Bab VI :** Sebagai Bab Terakhir berisi mengenai kesimpulan dan saran.Kesimpulan yang dimaksud adalah kesimpulan rangkuman dari semua hasil penelitian, dan saran ditujukan kepada pihak yang terlibat dalam

penelitian untuk lebih menekankan kembali perandari Gadget dalam membentuk pola interaksi Sosial Mahasiswa



## BAB II

### Kajian Pustaka

#### A. Definisi *Gadget*

Diantara pengertian *gadget* sebagai berikut yaitu menurut Merriam Webster yaitu “*an often small mechanical or electronic device practical use but often thought of as novelty*”. Yang artinya dalam Bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>8</sup> *Gadget* mempunyai banyak definisi yang berbeda antara satu sama lain, *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.

Selain itu, dewasa ini *gadget* lebih merupakan suatu media alat yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.<sup>9</sup> 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 kehari. *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

---

<sup>8</sup> Merriam- Webster, Appl Copyright 2010 – 2016 Stanfy Corp. Version 2.0

<sup>9</sup> Lucia Tri Ediana P dan F Anita Herawati, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi*. Jurnal Hlm. 2

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<sup>10</sup>.

Dengan demikian *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan 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*.

Klemen menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain fungsi melakukan panggilan, *handpone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat.<sup>11</sup> Menurut Gary B, Thomas J dan Misty E. *Gadget* adalah telepon yang biasa dipakai internetan yang bisanya menyediakan fungsi personal digital *assistanst* seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Scmidt menggunakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *Mobile Device* yang menggabungkan fungsi *Cellpfone*, *PDA*, *Audio Player*, *Digital Camera*, *Camcorder*, *Global Pasitoning Sytem*.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Id M Wikipedia,Org/wiki/Oxford Englis Dictionary

<sup>11</sup> Agusli, R. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handpone & Komputer*, Jakarta: Mediakita 2008

<sup>12</sup> Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Smk IT Airlangga Samarinda*, (E Jurnal Mulawarman, 2016) Hlm. 219

Teknologi *handphone* dari tahun ketahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handpone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur seperti game, radio, Mp3, Kamera, Vidio dan layanan internet. *Handphone* terbaru saat ini sudah menggaunakan prosesor dan OS (Opening System) sehingga kemampuanya sudah seperti sebuah computer. Orang bisa mengubah fungsi *handphone* tersebut menjadi mini computer. Fitur ini membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas sehingga bisa di selesaikan dalam waktu yang sangat singkat.

Mengenai Kecanggihhan teknologi *gadget* pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi *Infrared* dan *Bluetooth*, *Bluetooth* merupakan nirkebel yang dapat menyambung beberapa perangkat melalui gelombang radio berfrekuensi rendah (daya jangka maksimal 60 meter) tanpa dihubungkan ke kabel sedangkan *Inflared* kedua perangkat harus berhadapan.

### **1. Fasilitas Yang Ada di *Gadget***

Kehadiran *gadget* yang awalnya ditunjukkan untuk kepentingan bisnis, Perlahan lahan mulai bergeser kearah gaya hidup. Terbukti dengan ditanamkannya fitur fitur hiburan seperti memutar file multimedia (Audio/Vidio), *Internet*, *BBM*, *Facebook*, *Whatsaap* dan *Line*. Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal, *Gadget* juga berfungsi sebagai sarana bisnis yang efektif. Menurut Rina Fiati dalam buku akses *Internet Via Ponsel*, ponsel sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi fungsi antara lain : Penyimpanan Informasi, Pembuatan daftar pekerjaan atau Perencanaan kerja, Alat

kalkulator, Pengiriman atau penerimaan Email, Permainan (*Games*), Integrasi ke peralatan lain seperti *PDA*, *MP3*, *Chattingan Browsing* dan *Vidio*<sup>13</sup>

## 2. Tujuan Penggunaan *Gadget*

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara dan juga sebagai media informasi.<sup>14</sup> *Gadget* mampu memperpendek jarak yang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar Individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Keberadaan *gadget* kini sudah mengalahkan telephone kabel. Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak pernah akan berhenti disatu titik. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh teknologi yang semakin canggih. Selain itu juga tujuan dari *gadget* adalah meningkatkan mutu pelajaran, efektifitas, dan efisiensi.

## 3. Manfaat Menggunakan *Gadget*

Manfaat dari intensitas penggunaan *gadget* diantaranya menciptakan suatu masyarakat yang lebih informed yang dapat membuat respon manusia terhadap peristiwa, Meningkatkan multi tugas, harga yang lebih murah dan memperbesar

<sup>13</sup> Rina Fiati dalam Afif Fatimatuz Zuhro “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap kedisiplinan menghafal Alquran di Pondok Pesantren al Muntaha Celongan Salatiga” ( Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN, Salatiga, Cirebon, 2016), h 18

<sup>14</sup> *Ibid* hlm 19

spesifikasi dalam pekerjaan.<sup>15</sup> Dengan adanya teknologi baru yang lebih canggih seperti sekarang ini, manusia dapat memanfaatkan waktu dan tempat seefisien mungkin dalam menjalankan aktivitasnya. Menurut Santoso menyatakan bahwa mulai dari bisnis, pejabat sampai siswa SMU tampaknya sudah atau ingin memiliki *gadget* dengan alasan yang berbeda, tidak peduli itu sesuai kebutuhan atau tidak. Penggunaan *gadget* khususnya siswa memiliki dan menggunakan *gadget* bukan dikarenakan kebutuhan primer tapi lebih cenderung untuk mengikuti trend dan status sosial yang mungkin hanya ikut-ikutan.

## **B. Interaksi Sosial**

### **1. Proses dan Interaksi Sosial**

Bentuk Sosial dinamis yang dimaksud oleh Auguste Comte seperti yang dijelaskan di atas, sama dengan yang dimaksud dengan struktur dinamis dalam masyarakat. Struktur dinamis ini dilihat memiliki kemiripan dengan proses sosial. Proses sosial yang dimaksud adalah dimana individu, kelompok, dan masyarakat bertemu, berinteraksi, dan berkomunikasi sehingga melahirkan sistem sistem sosial dan pranata sosial serta semua aspek kebudayaan. Proses Sosial ini kemudian mengalami dinamika sosial lain yang disebut dengan perubahan sosial yang terus menerus dan secara silmutan bergerak dalam system system sosial yang lebih besar. Proses proses sosial ini akan mengalami pasang surut seiring dengan perubahan perubahan sosial secara global.

---

<sup>15</sup> Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Makna* (Jakarta: Prenada Media Grub, 2011 )hlm. 842

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial, sedangkan bentuk khususnya adalah aktifitas-aktifitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang per orang, antar kelompok kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia. Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social contact*) dan adanya komunikasi (*communicatiaan*).

**a. Kontak Sosial**

Menurut Soeryono Soekamto kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (bersama sama) dan *tango* (menyentuh), jadi artinya secara harfiah adalah bersama sama menyentuh. Secara fisik, kontak sosial baru terjadi apabila adanya hubungan fisik, sebagai gejala sosial hal itu semata mata hubungan badaniah, karena hubungan sosial tidak saja menyentuh seseorang namun orang dapat berhubungan dengan orang lain tanpa harus menyentuhnya. Misalnya kontak sosial sudah terjadi ketika seseorang berbicara dengan orang lain, bahkan kontak sosial juga dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi, seperti melalui telepon, telegrap, radio, surat, TV, Internet, dan lain sebagainya. Kontak Sosial dapat terjadi dalam lima bentuk yaitu:

Dalam bentuk sosialisasi yang berlangsung anantara pribadi orang per orang. Proses sosialisasi ini memungkinkan seseorang mempelajari norma-norma yang terjadi di masyarakat. Proses ini terjadi karena proses

objektivasi, yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi.

- 1) Antara orang Perorang dengan suatu kelompok masyarakat dan sebagainya
- 2) Antara kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya dalam sebuah komunitas
- 3) Antara orang per orang dengan masyarakat global di dunia internasional.
- 4) Antara orang per orang, kelompok, masyarakat dan dunia global, dimana kontak sosial terjadi secara simulasi di antara mereka

Kehidupan seseorang saat ini telah masuk pada dunia yang serba pilihan, seseorang dapat memilih ia hidup dalam kelompok atau ia dapat hidup dalam sebuah masyarakat, bahkan ia boleh hidup dalam dunia yang serba global. Seseorang dapat memilih hidup dalam masyarakat local atau memilih hidup dalam masyarakat global, bahkan boleh hidup dalam kedua kehidupan itu yaitu glocal (global-lokal), maka kontak kontak sosial menjadi sangat majemuk dan rumit. Kerumitan ini pula dipacu dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga dimanapun ia berada ia dapat melakukan kontak sosial dengan siapa saja dan dimana aja yang ia inginkan. Kontak sosial bukan saja menjadi kebutuhan namun juga menjadi pilihan dengan siapa ia melakukannya.

Secara konseptual kontak sosial dapat dibedakan antara kontak sosial primer dan kontak sosial sekunder. Kontak sosial primer, yaitu kontak sosial yang terjadi secara langsung antara seseorang dengan orang atau kelompok masyarakat lainnya secara tatap muka. Sedangkan kontak sosial sekunder terjadi melalui perantara yang

sifatnya manusiawi maupun dengan teknologi. Ketika masyarakat saat ini telah berkembang dengan tingkat kemajuan teknologi informasi semacam ini, maka kontak sosial primer dan sekunder semakin sulit dibedakan satu dengan lainnya. Seperti, Kontak telepon yang menggunakan teknologi *teleconfrensce* dimana kontak terjadi antara orang per orang (orang dengan kelompok dan sebagainya), secara tatap muka dan saling dapat menyapa namun dari tempat yang paling jauh. Juga umpamanya kontak kontak pribadi yang terjadi dengan internet juga dapat langsung menyapa dan saling tatap muka walaupun tempat mereka berjauhan. Semua ini menjadi fenomenayang mengacaukan konsep-konsep lama tentang kontak sosial tersebut

#### **b. Komunikasi**

Sosiologi menjelaskan komunikasi sebagai sebuah proses memeknai yang dilakukan oleh seseorang (I) terhadap informasi, sikap, dan perilaku (II) lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan sehingga seseorang (I) membuat reaksi rekasi terhadap informasi,sikap,dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang ia alami. Fenomena komunikasi dipengaruhi pula oleh media media yang digunakan sehingga media kadang kala juga ikut memengaruhi isi informasi (I) dan penafsiran (II), bahkan menurut Marchall MCLuhan bahwa media juga adalah pesan itu sendiri.

Contoh seorang pria memberikan sebuah bunga pada seorang gadis.Pemberian bunga tersebut bisa ditafsirkan sebagai cinta, persahabatan,

perdamaian, simpati dan sebagainya. Dengan demikian, hal ini penting dalam komunikasi yaitu bagaimana seseorang memberikan tafsiran pada perilaku seseorang, seperti seumpamanya: pembicaraan, gerakan, sikap, dan symbol symbol yang digunakanya.

Dalam komunikasi ada 3 unsur penting yang selalu hadir dalam setiap komunikasi yaitu, sumber informasi (*audencie*). Sumber informasi adalah seseorang atau institusi yang memiliki bahan informasi (pemberitaan) untuk disebarkan kepada masyarakat luas. Saluran adalah media yang digunakan untuk kegiatan pemberitaan oleh sumber berita, berupa media interpersonal yang di gunakan secara tatap muka maupun media massa yang digunakan untuk khalayak umum. Sedangkan audiens adalah per orang atau kelompok dan masyarakat yang menjadi sasaran informasi atau yang menerima informasi.

Selain tiga unsur ini, yang terpenting dalam komunikasi adalah aktifitas memaknakan informasi yang disampaikan oleh sumber informasi dan pemaknaan yang di buat oleh audience terhadap informansi yang di terimanya itu. Pemaknaan kepada informasi bersifat *subjektif* dan *kontektual*. Subjektif yang artinya masing masing pihak (sumber informasi dan audience) memiliki kapasitas untuk memaknai informasi yng disebarkan atau yang diterimanya berdasarkan tingkat pengetahuan kedua belah pihak. Sedangkan sifat Kontepkstual adalah bahwa pemaknaan itu berkaitan erat dengan kondisi waktu dan tempat dimana kedua belah pihak itu berada. Dengan demikian, Konteks sosial yang disebarkan dan diterima itu. Oleh karena itu, maka sebuah proses komunikasi memiliki dimensi yang sangat lus dalam

pemaknaannya, karena dilakukan oleh objek objek yang beragam dan kontes sosial yang majemuk pula.<sup>16</sup>

## **2. Proses Proses Interaksi Sosial**

Menurut Gillin dan Gillin dalam Soekanto, menjelaskan bahwa ada dua golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial, yaitu proses sosial asosiatif dan proses sosial disosiatif.

### **a. Proses Asosiatif**

Dimaksud dengan proses asosiatif adalah sebuah proses yang terjadi saling pengertian dan kerja sama timbal balik antara orang per orang atau kelompok satu dengan yang lainnya, dimana proses ini menghasilkan pencapaian tujuan tujuan bersama.<sup>17</sup>

#### **1) Kerja Sama**

Kerja sama adalah suatu bentuk sosial, dimana didalamnya terdapat aktifitas tertentu yang ditujuakan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktifitas masing masing. Reucek dan Warren, mengatakan bahwa kerja sama berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Ia adalah suatu proses sosial yang paling mendasar. Biasanya, melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pembelajaran yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama. Menurut Charles

<sup>16</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi komunikasi*, Pustaka Media Grub, Jakarta, 2011, hlm. 55

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm. 58

Horton Cooley, kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut melalui kerja sama; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerja sama yang berguna. Pada dasarnya kerja sama dapat terjadi apabila seseorang atau kelompok orang dapat memperoleh keuntungan atau manfaat dari orang atau kelompok lainnya; demikian pula sebaliknya. Kedua belah pihak yang mengadakan hubungan sosial masing-masing menganggap kerja sama merupakan suatu aktifitas yang lebih banyak mendatangkan keuntungan daripada bekerja sendiri. Bentuk kerja sama tersebut berkembang, dan akan bertambah kuat, jika dalam proses kerja sama itu mendapatkan ancaman atau gangguan atau bahaya yang datang dari pihak luar. Sehubungan dengan pelaksanaan kerjasama, dalam buku sosiologi suatu pengantar karangan Soerjono Soekanto, ada tiga bentuk kerjasama, yaitu:

- a.) Bargaining, yaitu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang-barang dan jasa-jasa antara dua organisasi atau lebih.
- b.) Co-optation, yakni suatu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi, sebagaimana salah satu cara untuk menghindari terjadinya keguncangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan.
- c.) Coalition, adalah kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama. Coalition dapat menghasilkan

keadaan yang tidak stabil untuk sementara waktu, oleh karena kedua dua organisasi atau lebih tersebut kemungkinan mempunyai struktur yang berbeda beda satu dengan yang lainnya. Akan tetapi maksud utamanya adalah untuk mencapai satu atau

d.) Beberapa tujuan bersama, maka sifatnya adalah kooperatif.

## **2.) Akomodasi**

Akomodasi adalah suatu keadaan hubungan antara kedua belah pihak yang menunjukkan keseimbangan yang berhubungan dengan nilai dan norma norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Akomodasi sebenarnya adalah suatu bentuk sosial yang merupakan perkembangan dari bentuk pertikaian, dimana masing masing pihak melakukan penyesuaian dan berusaha mencapai kesepakatan untuk tidak saling bertentangan. Menurut Soedjono, akomodasi adalah suatu keadaan dimana suatu pertikaian atau konflik, mendapat penyelesaian, sehingga terjalin kerja sama yang baik kembali.

Tujuan akomodasi menurut Soerjono Soekamto, dapat berbeda beda sesuai dengan situasi yang dihadapinya, yaitu:

- a.) Untuk mengurangi pertentangan antara orang perorang atau kelompok-kelompok manusia sebagai akibat perbedaan paham. Akomodasi di sini bertujuan untuk menghasilkan suatu sintesa antara kedua pendapat tersebut, agar menghasilkan suatu pola yang baru

- b.) Untuk mencegah meledaknya suatu pertentangan, untuk sementara waktu atau secara kontemporer
- c.) Akomodasi kadang-kadang diusahakan untuk memungkinkan terjadinya kerja sama kelompok-kelompok sosial yang sebagai akibat factor factor sosial psikologis dan kebudayaan, hidupnya terpisah, seperti misalnya yang dijumpai pada masyarakat mayarakat yang mengenai system berkasta.
- d.) Mengusahakan peleburan antara kelompok kelompok sosial yang terpisah, misalnya melalui perkawinan campuran atau asimilasi..<sup>18</sup>

#### **b. Proses Disosiatif**

Proses sosial disosiatif merupakan proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan oleh individu-individu dan kelompok dalam proses sosial diantaranya mereka pada suatu masyarakat. Oposisi diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok tertentu atau norma dan nilai yang dianggap tidak mendukung perubahan untuk mencapai tujuan tujuan yang diinginkan. Bentuk proses proses disosiatif adalah persaingan, pertentangan, dan konflik..<sup>19</sup>

#### **1). Persaingan**

Persaingan merupakan suatu usaha dari seseorang untuk mencapai suatu yang lebih daripada yang lainnya. Sesuatu itu dapat berbentuk harta benda atau popularitas tertentu. Persaingan biasanya bersifat individu, apalagi hasil dari persaingan tersebut

<sup>18</sup> Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, Dan Terapan*, Jakarta, 1992, hlm. 155

<sup>19</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi komunikasi*, Pustaka Media Grub, Jakarta, 2011, hlm. 62

dianggap cukup untuk memenuhi kepentingan pribadi. Akan tetapi hasilnya dianggap tidak mencukupi bagi seseorang, maka persaingan bisa terjadi antar kelompok kerja sama yang lainnya. Dengan kata lain, bahwa terjadinya persaingan oleh karena ada perasaan dan anggapan seseorang bahwa ia akan lebih beruntung jika tidak berkerjasama dengan orang lain; orang lain dianggap dapat memperkecil hasil suatu kerja. Persaingan ini dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu persaingan pribadi dan persaingan kelompok. Persaingan pribadi adalah persaingan yang berlangsung antara individu dengan individu lainnya dengan kelompok secara langsung. Sedangkan persaingan kelompok adalah persaingan yang berlangsung antara kelompok dengan kelompok. Menurut Sordjono Dirdjosisworo, persaingan merupakan suatu kegiatan yang berupa perjuangan sosial untuk mencapai tujuan, dengan bersaing terhadap orang lain, namun secara damai atau setidaknya tidak saling menjatuhkan. Bentuk kegiatan ini biasanya didorong oleh motivasi sebagai berikut:

- a) Mendapat status sosial
- b) Memperoleh jodoh
- c) Mendapat kekuasaan
- d) Mendapatkan nama baik

Mendapatkan kekayaan dan lain lain

## **2.) Petikaian Atau Pertentangan**

Pertikaian adalah bentuk persaingan yang berkembang secara negative, artinya di satu pihak bermaksud untuk mencelakakan atau paling tidak berusaha untuk

mnyingkirkan pihak lainya.Singkatnya pertikaian dapat diartikan sebagai usaha menghapus keberadaan pihak lain. Menurut Soedjono, pertikaian adalah suatu bentuk dalam interelasi sosial dimana terjadi usaha usaha pihak yang satu berusaha menjatuhkan pihak yang lainya, atau berusaha mengenyahkan yang lain yang menjadi rifalnya. Hal ini terjadi mungkin karena perbedaaan pendapat pendapat antara piak pihak tersebut. Pertikaian ini bisa berhubungan dengan masalah masah ekonomi, politik, kebudayaan, dan sebagainya. Kemudian Soerjono Soekamto menjelaskan bahwa pertentangan adalah suatu proses sosial dimana orang perorang atau kelompok manusia berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan.

Kendati pun demikian penjelasan Soerjono, pertikaian tidak selamanya di sertai kekerasan, bahkan ada pertikaian yang berbentuk lunak atau mudah untuk dikendalikan; misalnya pertentangan anantara orang orang dalam seminar, dimana perbedaan pendapat bisa dipeleasaiakan secara ilmiah, atau kurang kurangnya tidak emisiaonal.

Pertentangan atau pertikaian dapat memungkinkan penyesuaian kembali, jika fungsi fungsi norma sosial dan toreransi anantara pribadi masih cuup kuat. Kecuali itu, pertikaian dapat pula membantu memperkuat kembali norma norma sosial yang hamper tidak berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Dalam hal ini, pertikaian merupakan proses penyesuaianan antara norma norma sosial yang lama dengan norma norma sosial yang baru sesuaia kepentingan yang dibutuhkan pada saat tertentu. Jika pertikaian dapat diselesaiakan, maka keseimbangan dapat di

temukan kembali: atau oleh karena pihak yang mampu meleraikan pertikaian tersebut paling tidak untuk sementara. Penyelesaian pertikaian sementara dapat disebut akomodasi; dalam proses ini mungkin terjadi suatu kerja sama kembali. Pertikaian yang dapat diselesaikan, apalagi masing-masing pihak dapat mengintrospeksi diri; berusaha menyadari kesalahan atau kelemahan masing-masing. Alternatif yang terjadi kemudian yang pertama, dapat hidup berdampingan dengan bekerja sama, atau kedua, masing-masing menjauhkan dirinya secara tegas karena tidak mungkin dilakukan kerja sama.<sup>20</sup>

### 3.) Konflik

Adalah Proses Sosial dimana individu ataupun kelompok menyadari memiliki perbedaan-perbedaan, misalnya dalam ciri badaniah, emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola-pola perilaku, prinsip, politik, ideology maupun kepentingan dengan pihak lain. Perbedaan ciri tersebut dapat dipertajam perbedaan yang ada hingga menjadi suatu pertentangan atau pertikaian dimana pertikaian itu sendiri dapat menghasilkan ancaman dan kekerasan fisik.<sup>21</sup>

### 3. Interaksi Sosial Dalam Al Quran

Dalam Interaksi Sosial juga terdapat dalam Surat Luqman ayat 18 -19 mencakup di dalamnya tentang akhlak dan sopan santun manusia ketika melakukan interaksi dengan sesama manusia lainnya. Dan bunyi surat ini adalah

<sup>20</sup> Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, Dan Terapan*, Jakarta, 1992, hlm. 157

<sup>21</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi komunikasi*, Pustaka Media Grub, Jakarta, 2011, hlm. 62

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

18. “Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri”.

وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاعْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ

19. Dan sederhanalah kamu dalam berjalan<sup>[1182]</sup> dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.<sup>22</sup>

#### 4. Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan Sosial

*Gadget* merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara video Dll seperti yang sudah di terangkan di definisi *Gadget* diatas. *Gadget* sangat bermanfaat atau sangat mempermudah masyarakat untuk berkomunikasi. Hampir semua masyarakat mengenal dan menggunakan *Handphone*, *handphone* memang diciptakan sebagai media komunikasi cepat mudah dan praktis. Semua *Gadget* merupakan barang mewah, namun kini keberadaan *Gadget* tidak harus lagi menjadi sesuatu yang mewah yang hanya bisa dimiliki oleh masyarakat golongan mengah ke atas, karena beberapa tahun terakhir ini telah di produksi dalam berbagai jenis dan model dengan kualitas dan harga yang bervariasi mulai dari Rp.200.000 hingga diatas Rp.6.000.000 begitu juga dalam system pemasaran telah memungkinkan siapapun

<sup>22</sup> Al Quran Digital dan Terjemahnya

yang membutuhkan benda tersebut dapat memilikinya, dengan system penjualan cash, kredit maupun *Second Fadillah*

Kehadiran *Handphone* merubah system komunikasi masyarakat yang dulunya kebanyakan melakukan secara tatap muka, namun pada saat ini system komunikasi masyarakat mulai berpindah dari system komunikasi lama menjadi system komunikasi baru yaitu melalui *Gadget*.

Perkembangan *gadget* pada masyarakat makin hari makin meningkat, mulai dari fasilitas yang disediakan sampai bentuknya yang besar hingga bentuknya yang kecil. Banyak Fasilitas Fasilitas baru yang ada dalam *Hadphone* tidak hanya sebatas mengirim pesan atau telpun saja dapat di gunakan sebagai wadah yang lain seperti internen, menonton foto video dan masih banyak lagi

Keberadaan *Handphone* saat ini dianggap sebagai barang kebutuhan yang sangat diperlukan bagi setiap orang sehingga bagi orang orang yang memiliki alat alat komunikasi *handphone* juga sebagi alat penunjang informasi dan memudahkan masyarakat dalam aktifitasnya sehari hari

Komunikasi diperlukan untuk menjalin suatu interaksi dalam masyarakat Menurut Soekanto (2010) interaksi sosial merupakan hubungan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut antara hubungan antara orang per orang, antara kelompok dengan kelompok maupun antara orang per orang atau kelompok manusia.

Menurut Seitiadi Koloib (2011) interaksi sosial adalah kegiatan manusia dengan manusia bukan manusia dengan benda mati dengan demikian selama aksi dan reaksi tersebut tidak terjadi antara manusia dengan manusia maka aktifitas tersebut bukan interaksi sosial. Indikator dari interaksi sosial adalah adanya aksi dan reaksi walaupun dua orang saling bertemu tersebut tidak saling bicara, saling menegur, saling berjabat tangan. Interaksi sosial juga terjadi walupun dua orang yang tidak saling bertemu tidak saling berbicara atau tukar menukar informasi.

Menurut Simmel dalam Herman Arisandi (2016) interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan kehidupan sosial atau interaksi ini lebih dari masyarakat. Oleh karena itu tanpa interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama.

Syarat terjadinya Interaksi adalah adanya kontak sosial. Jadi Secara harafiah adalah bersama sama menyentu. Tetapi secara gejala sosialkontak tidak perlu sebagai hubungan badaniah.Seperti perkembangan teknologi sekarang ini orang oaring dapat salng berhubungan satu dan yang lainnya melalui Handphone, Telegram, Radio Surat dan Seterusnya

Kontak dapat bersifat primer maupun sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengedakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka atau *face to face* misalnya berjabat tangan berpelukan dan saling memberikan senyuman. Sebaliknya kontak sekunder memerlukan perantara. Hubungan tersebut dapat memalui Handphone, telengram dan lainnya

Komunikasi adalah ketika seseorang memberikan tafsiran pada perilaku yang lain (yang berwujud gerakan pembicaraan dan gerak gerik badaniah dan sikap) perasaan perasaan apa yang ingin di sampaikan oleh orang tersebut. Dengan begitu orang yang bersangkutan kemudian akan memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut Soekanto.

Gea Wulandari dan babari dalam Utamingsih (2006) menggambarkan suatu komunikasi yang efektif apabila si penerima pesan menginterpretasikan pesan yang diterimanya sebagaimana maksud pengirim pesan yang diberikan benar benar diterima secara tepat sebagaimana yang dimaksud adalah dengan mendapatkan umpan balik pesan tersebut. Umpan balik adalah proses yang memungkinkan seorang pengirim, mengetahui bagaimana pesan yang dikirimnya telah tertangkap oleh si penerima atau tidak. Selain itu cara seseorang mendengarkan dan menanggapi lawan bicara juga sangat penting dalam komunikasi. Memberikan tanggapan penuh pemahaman dalam mendengarkan dapat menghindari kecenderungan kesalahan pahaman komunikasi antara pihak yang terkait.

Menurut Sarwono dalam Putra (2014) dari berbagai jenis komunikasi yang ada kounikasi antara manusia yang berlangsung (tatap muka) adalah yang paling efektif serta paling lengkap, Alesanya yaitu:

- a.) Tahap Muka itu Sendiri yang membedakannya dengan komunikasi jarak jauh atau komunikasi menggunakan alat. Dalam komunikasi tahap tatap muka ada peran yang harus dijalankan oleh masing masing pihak (pemberi

informasi, penerima informasi) dan ditunjukkan dengan jelas. Dengan adanya pertukaran pesan dalam komunikasi tahap tatap muka, terjadi saling pengertian akan makna atau arti pesan jadi dalam komunikasi yang penting bukanlah pesanya melainkan arti dari pesan tersebut.

- b.) Adanya niat, kehendak atau intensi atau intensi dari kedua belah pihak, hal tersebut akan mempercepat proses adanya saling pengertian secara kognitif dalam komunikasi.

Menurut Gea Wulandari dan Babari dalam Ayubi (2012) komunikasi yang dilakukan melalui perantara seperti menggunakan Handphone, dapat menyebabkan timbulnya kegagalan saat komunikasi dalam arti penerima menangkap makna pesan berbeda dari yang dimaksud oleh si pengirim. Hambatan hambatannya yaitu.

- 1.) Gagalnya menangkap maksud konotatif dibalik maksud seseorang
- 2.) Hanya mengartikan kata atau kalimat secara murni dan tidak mengembangkan pemahamannya
- 3.) Kesalah pahaman atau distorsi dalam komunikasi
- 4.) Adanya gangguan fisik, misalnya gangguan suara pada telepon, hasil cetakan yang tidak jelas atau desain format yang tidak baik.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Sinta Kendek Hertmada “Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja” (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Hasanuddin Makassar ,2017) Hlm.12

### C. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dalam Teori kehadiran sosial (*Social Presence Theory*) yang dikembangkan oleh Jhon Short, Eder Williams, Bruh Chistie. Menurut teori kehadiran sosial, komunikasi akan lebih efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan internasional yang diperlukan. Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang ditulis adalah yang paling rendah. Fenomena komunikasi melalui *Gadget* sekarang ini bagi bagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung (Tatap Muka). Gejala ini yang oleh Walther disebut komunikasi *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung. Fasilitas Chatting pada *Smartphone* memberikan atau dapat meningkatkan efektifitas pesan komunikasi dengan mendahayugunakan telepon untuk membantu mengekspresikan perasaan atau serta Teks dan grafis sehingga efektifitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka.<sup>24</sup>

Dengan Hadirnya *Gadget (Smartphone)* bukan berarti efektifitas komunikasi berkurang, melainkan *Gadget* membantu manusia melakukan komunikasi secara efektif. Selain itu, teknologi dalam *Gadget* juga membantu manusia untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan yang dirasakan ketika berkomunikasi seperti halnya yang terjadi pada komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian, komunikasi langsung (tatap muka) merupakan hal yang sangat penting untuk

---

<sup>24</sup> Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. (Jakarta: Media Bangsa) 2013. Hal.466

dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara.

Dari penjelasan tersebut Badwialan membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan *gadget* yaitu yang pertama Aspek Psikologis yakni banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang contohnya yang marak ditemukan adalah pesan yang berisi pembaikotan barang produksi Amerika, selain itu juga terdapat peredaran pesan teks,gambar maupun video yang bersifat pornografi mudah akses keluar masuk pesan tersebut melalui *Gadget* ponsel membawa dampak negative terutama untuk generasi muda sekarang ini. Kedua Aspek Sosial yakni salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *Gadget* miliknya tetap aktif atau hidup sehingga mengeluarkan bunyi nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang orang disekitarnya seperti ketika sedang rapat bisnis dirumah sakit di tempat pempat ibadah dan lain lain.Selain itu penggunaan gadget sebagai media komunikasi secara langsung (tatap muka) sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaksaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.<sup>25</sup>

Dampak penggunaan handphone lebih spesifik diuraikan sebagai berikut dilihat dari segi Negative maupun Positif:

---

<sup>25</sup> Badwialan,Rayan Ahmad,*Rahasia Dibalik Handphone*,(Jakarta: Darul Falah).2004

## 1. Dampak Negative

Menurut Batwilan dalam Utaminingsih (2006)

### a. Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui sms yang berisi ajakan ajakan bersifat negative dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak ditemukan adalah peredaran teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar masuk pesan tersebut melalui ponsel membawa dampak negative, terutama bagi generasi mudah sekarang.

### b. Aspek Sosial

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang membiarkan ponsel miliknya dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika sedang rapat dirumah sakit serta di rumah rumah 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.

Menurut Bungin (2009) dampak negative penggunaan *handphone* antara lain:

- 1.) Kualitas *Handphone* berkembang dalam jumlah yang sangat besar seiring dengan produsen produsen *handphone* memproduksi *handphone* murah yang masa penggunaanya terbatas sehingga diperkirakan akan menjadi limbah yang

mengkuatirkan di dunia. Di Indonesia *Handphone* 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.

- 2.) *Hanphone* berkembang kearah disfungsi sosial dimana penggunaan *handphone* dapat merusak sendi sendi hubungan sosial masyarakat. Seperti umpamahnya hanphone dipakai sebagai alat pematik bob yang dapat meneror masyarakat. Dengan menggunakan SMS pun dapat digunakan untuk anggota masyarakat lain, termasuk pula melalui *handphone* juga dapat melaukan penipuan, perampokan bank dan sebagainya.
- 3.) *Handphone* juga dapat pula digunakan sebagai media media komunikasi dan informasi namun dalam masyarakat juga *handphone* dapat digunakan sebagai media selingkuh membohongi orang lain dan mahasiswa untuk menyontek.

Menurut Taufik (2014) dampak negative penggunaan *handphone* yaitu:

- 1.) Banyaknya waktu yang bisa terbuang jika hadphone 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 mempengaruhi nilai di sekolah. Biasa dikalangan remaja *Handphone* digunakan untuk mengakses internet karena dalam *handphone* yang terbaru terdapat vitur web, situs situs yang sering dibuka oleh para kalangan remaja

misalnya *Facebook*, *BBM*, *Line* dan sebagainya. Hal ini dapat menimbulkan ketergantungan.

- 2.) Keberadaan *Handphone* dapat berdampak pada terlalu bergesernya nilai nilai kesedarhanaan ke dalam nilai nilai hedonisme dan konsumerisme. Karena *Handphone* bisa menjadikan lambang prestasi seseorang yang dapat menunjukkan status sosial ekonomi mereka.
- 3.) Keberadaan *Handphone* juga dapat menimbulkan kriminalitas pada kalangan remaja. Orang akan menghalalkan semua cara supaya dia memiliki *handpone*. Hal ini dikarenakan adanya kecemburuan sosial antara remaja. Remaja yang berasal dari keluarga maupun biasanya menjauhi orang orang yang kurang mampu. Jika remaja yang kurang mampu tersebut ingin menjadi bagian dari kelompok para remaja yang berasal dari keluarga tersebut maka dia harus mengikuti hidup para remaja yang berasal dari keluarga tersebut. Seperti membeli *Handphone* yang mahal.
- 4.) *Handphone* yang memiliki fasilitas seperti *MP3*, *Kamera*, *Web* adanya Fasilitas ini memungkinkan para remaja untuk menyimpan gambar porno atau video porno.

## **2. Dampak Positif Penggunaan Gadget**

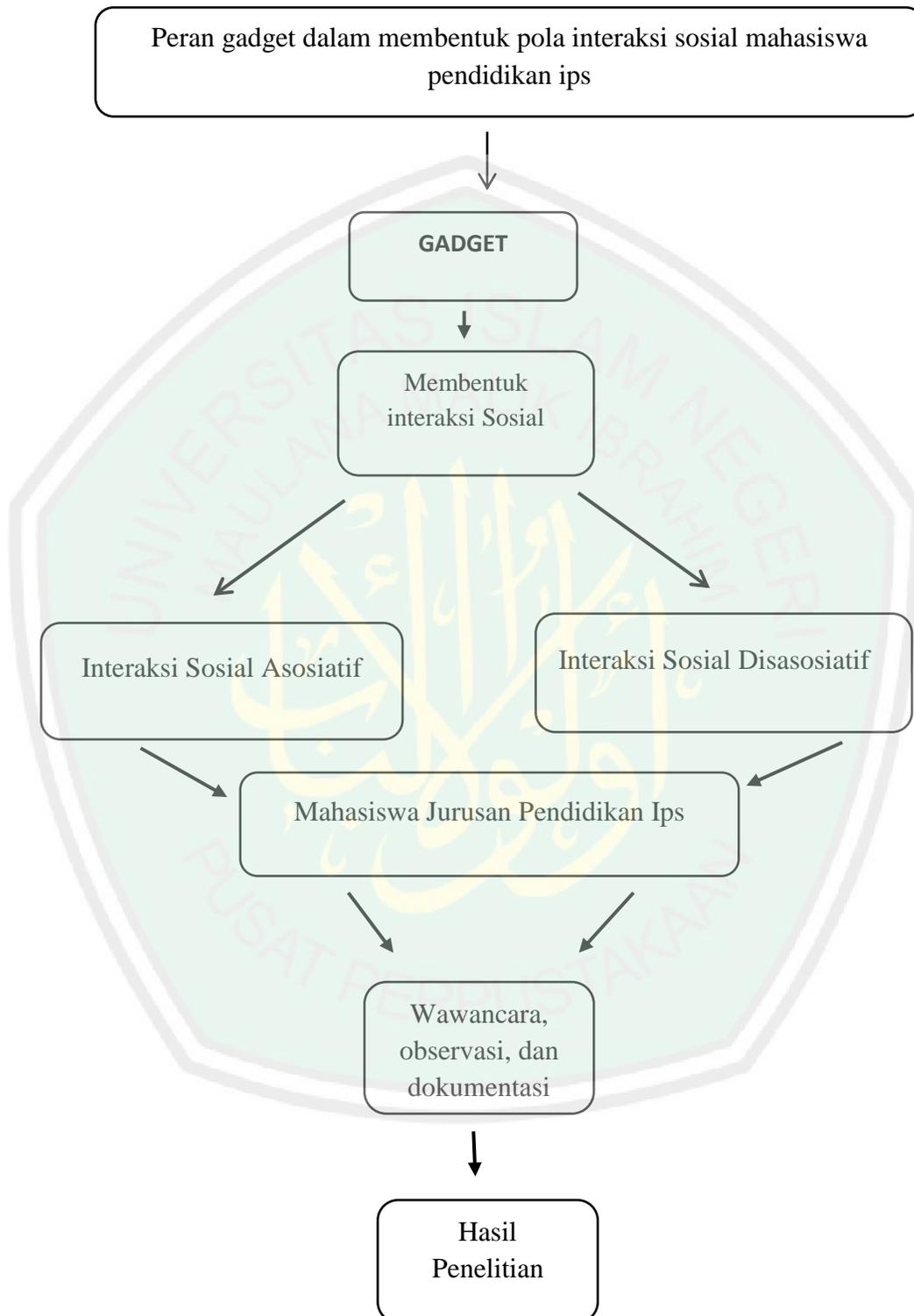
- a. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Teknologi selalu berkembang sesuai dengan zaman dan pola pikir manusia yang selalu menuju kearah modernisasi. Oleh sebab itu ada baiknya jika mahasiswa juga mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi untuk pengetahuan Mahasiswa..

- b. Memudahkan komunikasih terutama jarak jauh. Untuk membantu mahasiswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas rumah, *Handphone* bisa membantu menghubungi teman yang dirumahnya 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. Didalam *handphone* terdapat fitur fitur MP3 atau Game yang dapat memberi hiburan pada siswa sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan saat belajar siswa dapat mendengar music atau sekedar main *games*.
- e. Terdapat Fitur 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*.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Sinta Kendek Hertmada “Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja” (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Hasanuddin Makassar ,2017) Hlm.16

### C. Kerangka Berfikir



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisme organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan.<sup>27</sup>

Tentang metode penelitian kualitatif, Creswell (2008) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk *mengeksplorasi* dan memahami suatu gejala *sentral*. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian di kumpulkan. Informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut kemudian dianalisis. Hasil dari analisis itu dapat berupa gambaran atau deskriptif atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data-data itu peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdapat. Sesudahnya peneliti membuat perenungan pribadi (self-reflection) dan menjabarkan dengan penelitian-penelitian ilmiah lain yang di buat sebelumnya. Hasil akhir dari penelitian kualitatif dituangkan dalam bentuk laporan tertulis. Laporan tersebut agak fleksibel karena tidak

---

<sup>27</sup> Muhammad Shodiq & Imam Muttaqien, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif : Prosedur, Teknik dan Teori Grounded*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2003), hlm.4

ada ketentuan baku tentang structure dan laporan hasil penelitian kualitatif, Tentu saja hasil penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran, dan pengetahuan penelitian karena data tersebut diinterpretasikan oleh peneliti. Oleh karena itu, sebagian orang menganggap penelitian kualitatif agak bias karena pengaruh dari peneliti sendiri dalam analisis data.

Metode itu tidak menggunakan pertanyaan yang rinci, seperti halnya metode kualitatif. Pertanyaannya biasa di mulai dengan yang umum, tetapi kemudian meruncing dan mendetail. Bersifat umum karena peneliti memberikan peluang sebesar besarnya kepada partisipan mengungkapkan pemikiran dan pendapatnya tanpa pembatasan oleh peneliti. Informasi partisipan yang kaya tersebut kemudian diperuncing oleh peneliti tersebut sehingga terpusat. Hal itu disebabkan oleh penekanan pada pentingnya informasi dari partisipan yang adalah sumber data utamanya. Digunakan istilah partisipan karena peran aktif peserta penelitian dalam memberikan informasinya. Hal ini lain dengan metode kuantitatif yang menyebut mereka sebagai responden karena fungsinya tidak lebih dari sekedar merespon atau menjawab pertanyaan pertanyaan yang sudah di siapkan oleh peneliti beserta jawabanya.

Kata partisipan dalam metode kualitatif juga bermakna dinamis. Hal itu berarti bahwa informasi dari peserta penelitian dapat saja mengubah arah penelitian. Ini terjadi misalnya karena praduga atau asumsi peneliti ternyata tidak sesuai dengan apa yang disampaikan oleh partisipan, dan karena tujuan metode kualitatif mencari makna pengalaman partisipan, maka arah penelitian harus disesuaikan dengan masukan dari informan. Jadi titik berangkatnya adalah informasi partisipan. Praduga dan konsep

peneliti harus di singkirkan. Hal ini mengungkap aspek lain dari metode kualitatif adalah aspek demokratis. Maksudnya bahwa masukan dan informasi partisipan menjadi sumber data yang sangat penting. Ide, pendapat dan pemikiran mereka diakomodasikan.

Metode kualitatif memperlakukan partisipan benar benar sebagai subjek dan bukan objek. Di sinilah partisipan menemukan dirinya sebagai yang berharga, karena informasinya sangat bermanfaat. Metode penelitian ini sangat bermanfaat. Metode penelitian ini memberikan ruang yang sangat besar kepada partisipan. Mereka terhindar dari pengobjektifan oleh peneliti yang hanya menjawab pertanyaan yang sudah di siapkan dan memilih jawaban yang sudah tersedia.

Metode kualitatif sebenarnya baru dikenal sejak tahun 1960-an walaupun demikian ilmu Antroologi dan Sosiologi sudah menggunakan pendekatan kualitatif sejak lama. Jadi metode itu dalam kancah penelitian ilmiah relative agak baru. Oleh karena itu, metode itu sering disebut metode alternative. Yang agak beda dengan metode kualitatif yang disebut metode tradisional karena sudah lebih dulu di gunakan oleh para peneliti.

Ada beberapa istilah yang dikenalkan pada metode itu. Misalnya, metode itu sering disebut penelitian lapangan karena penelitian harus terjun secara langsung ke lapangan, terlibat dengan masyarakat setempat. Terlibat dengan partisipan atau masyarakat berarti turut merasakan apa yang mereka rasakan dan sekaligus juga sebagai gambaran yang lebih komprehensif tentang situasi setempat. Peneliti harus

memiliki pengetahuan tentang kondisi, situasi dan pergolakan hidup partisipan dan masyarakat yang di teliti.<sup>28</sup>

Jadi penelitian ini mencoba untuk meneliti tentang kebenaran adakah peran dari *Gadget* dalam membentuk pola interaksi dari mahasiswa jurusan pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Baik di lingkungan kampus, lingkungan masyarakat dan sosial mereka. Untuk menuli hasil penelitian sendiri maka peneliti harus berusaha mengamati dan observasi terhadap penggunaan gadget dalam membentuk pola interaksi dari kehidupan mahasiswa sendiri di lingkungan mereka serta dampak yang akan mereka peroleh setelah menggunakan gadget. Dan ditambah dengan wawancara terhadap mahasiswa serta dokumentasi untuk melengkapi hasil penelitian ini.

## **B. Kehadiran Peneliti**

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menekankan pada hasil pengamatan peneliti. Sehingga peran manusia sebagai instrument penelitian menjadi suatu keharusan. Karena penelitian ini lebih mengutamakan temuan observasi terhadap fenomena yang ada maupun wawancara yang dilakukan peneliti sebagai instrument. Bahkan dalam penelitian kualitatif posisi peneliti adalah menjadi instrumen kunci.

Sebagaimana instrumen kunci, peneliti menyadari bahwa dirinya merupakan perencana, pengumpul dan penganalisis data, sekaligus menjadi pelapor dari hasil penelitiannya sendiri. Karenanya peneliti harus bisa menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi di lapangan. Hubungan baik antara peneliti dan subjek penelitian

---

<sup>28</sup> Conny Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, Grasindo, Jakarta, 2010, hlm. 7

sebelumnya, selama maupun sesudah memasuki lapangan merupakan kunci utama dalam keberhasilan mengumpulkan data. Hubungan yang baik dapat menjamin kepercayaan dan saling pengertian. Tingkat kepercayaan yang tinggi akan membantu kelancaran proses penelitian, sehingga data yang diinginkan dapat diperoleh dengan mudah dan lengkap. Peneliti harus menyadari kesan-kesan yang merugikan informan. Kehadiran dan keterlibatan peneliti dilapangan diketahui secara terbuka oleh subjek penelitian.<sup>29</sup>

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Uin Malang, kampus ini terletak di daerah yang cukup strategis yaitu d Jalan Gajayana No 60, Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Secara Geografis Uin Terletak di bagian paling barat dan letaknya berdekatan dengan Universitas Brawijaya.

### **D. Data dan Sumber Data**

Data adalah keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan bahan kajian (analisis atau kesimpulan) data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh secara langsung dari informan. Informan yang dimaksud adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.<sup>30</sup> Misalnya mahasiswa jurusan pendidikan IPS yang terlibat secara langsung peran gadget daam membentuk pola interaksi sosial.

Informan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu:

---

<sup>29</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2008),hlm.273.

<sup>30</sup> Lexi J Meoleong, *op.cit.*, hlm 90

a) Informan Kunci (*Key Informan*)

Informan kunci adalah orang-orang yang sangat memahami permasalahan yang diteliti. Adapun yang dimaksud sebagai informan kunci dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan pendidikan IPS serta para pendidik di lingkungan universitas yang terkait dengan terbentuknya interaksi sosial.

b) Informan Pendukung

Informan pendukung adalah orang yang tidak terlibat tetapi mempunyai pemahaman atas informasi yang dibutuhkan. Dalam hal ini informasi pendukung di dapatkan dari dosen yang telah bekerja sama dalam terbentuknya interaksi sosial di kalangan mahasiswa.

Selain informan pendukung peneliti juga menggunakan sumber data. Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua, yaitu:

a) Sumber data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan mengambil data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dari informan yang telah dipilih dan ditentukan oleh peneliti. Sumber data primer ini bisa diperoleh melalui wawancara maupun observasi yang kemudian hasilnya dicatat oleh peneliti untuk dikumpulkan yang kemudian di analisis nantinya.

b) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh secara langsung oleh peneliti dari informan, melainkan data tersebut peneliti peroleh dari pihak lain diluar informan data primer. Sumber data sekunder dalam penelitian ini dapat diperoleh melalui dokumentasi-dokumentasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Sedangkan

sumber data yang diperoleh melalui dokumentasi dipilih berdasarkan fokus penelitian, seperti catatan, foto, gambar, serta observasi yang berkaitan dengan fokus penelitian yang di bahas.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah strategi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang real dengan fenomena atau kejadian yang terjadi di lapangan. Tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data yang mana data-data yang diperoleh tersebut akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu :

#### **1. Observasi**

Sebagai metode ilmiah, observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti luas observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung.<sup>31</sup> Observasi dapat dibedakan antar observasi partisipasi dan observasi simulasi. Dalam melakukan observasi partisipasi, pengamat (peneliti) ikut terlibat langsung dalam kegiatan yang sedang diamatinya, atau dengan kata lain, pengamat ikut sebagai pemain. Yang perlu diperhatikan dalam dalam observasi partisipasi ini adalah agar pengamat tidak lupa tugas pokoknya yaitu: mengamati, mencari data, dan bukan untuk bermain.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Yayasan Penerbit UGM, 1994).hlm 13

<sup>32</sup> Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).hlm.67

Berdasarkan pengertian diatas teknik observasi ini dilakukan oleh peneliti dengan cara hadir di tengah-tengah kegiatan program praktek keagamaan. Dengan observasi langsung dilapangan ini diharapkan akan diperoleh data yang lebih banyak dan akurat karena dengan melakukan observasi ini terdapat kemungkinan peneliti mendapatkan informasi-informasi atau hal baru yang tidak di dapatkan pada saat wawancara atau lainnya. Selain itu peneliti juga dapat melihat langsung kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa-siswa kemudian dapat mengambil data-data yang di perlukan.

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberi jawaban atas pertanyaan itu.<sup>33</sup> Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai narasumber yang mengetahui tentang kegiatan program praktek keagamaan dengan melakukan kegiatan tanya jawab antara peneliti dan Kepala sekolah serta tenaga pendidik di lingkungan sekolah.

Dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara semi terstruktur sebagai teknik pengumpulan data. Untuk mendapatkan data atau informasi yang lebih banyak , peneliti telah menyiapkan garis besar pertanyaan-pertanyaan yang akan di ajukan kepada narasumber, agar peneliti mendapatkan data yang valid dan lebih mendalam mengenai informasi peneliti mengembangkan garis besar pertanyaan yang telah disiapkan dan tetap sesuai dengan tema atau topik

---

<sup>33</sup> Lexy J Moleong,op.cit hlm 186

pertanyaan yang menyangkut terbentuknya pola interaksi sosial mahasiswa jurusan pendidikan ips.

Pedoman wawancara yang dibuat oleh peneliti berbeda-beda sesuai dengan informan yang akan diwawancarai. Oleh karena itu peneliti membuat beberapa pedoman wawancara yaitu pedoman wawancara kepada Mahasiswa jurusan P.IPS kampus UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen ini bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life stories), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.<sup>34</sup>

Dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini seperti arsip-arsip jurusan P.IPS berupa visi misi kampus , sejarah berdirinya jurusan , data-data terkait dengan mahasiswa,peraturan-peraturan yang berlaku, jadwal kegiatan, tentang program praktek keagamaan yang tertulis, dan lain sebagainya. Selain itu juga menggunakan foto-foto kegiatan dari kegiatan kampus.

---

<sup>34</sup> Sugiyono,*op.cit.*,hlm 329

## F. Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data perlu segera dilakukan analisis data oleh peneliti. Analisis data adalah proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting, dan membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh penyusun maupun pembaca.<sup>35</sup> Dalam proses analisis data peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Humberman. Proses analisis data yang dilakukan peneliti melalui tiga tahapan untuk mengolah data, yaitu:

### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pentransformasian data mentah dari lapangan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang hal-hal yang tidak perlu, sehingga interpretasi dapat di simpulkan. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

Untuk lebih mempermudah reduksi data peneliti dapat membuat pengkodean terhadap catatan-catatan lapangan atau informasi yang di dasarkan pada fokus penelitian.

Semua data yang terkumpul dari hasil observasi,wawancara, dan dokumentasi yang telah diperoleh peneliti dari mahasiswa P.IPS UIN

---

<sup>35</sup> Ibid, hlm 335

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG di pilah dan dipilih kembali dengan tujuan mencari data yang benar-benar di butuhkan untuk menjawab masalah. Data yang dianggap tidak perlu bisa dikesampingkan hingga dari data yang terkumpul hanya data-data yang di butuhkan oleh peneliti.

## 2. Penyajian Data

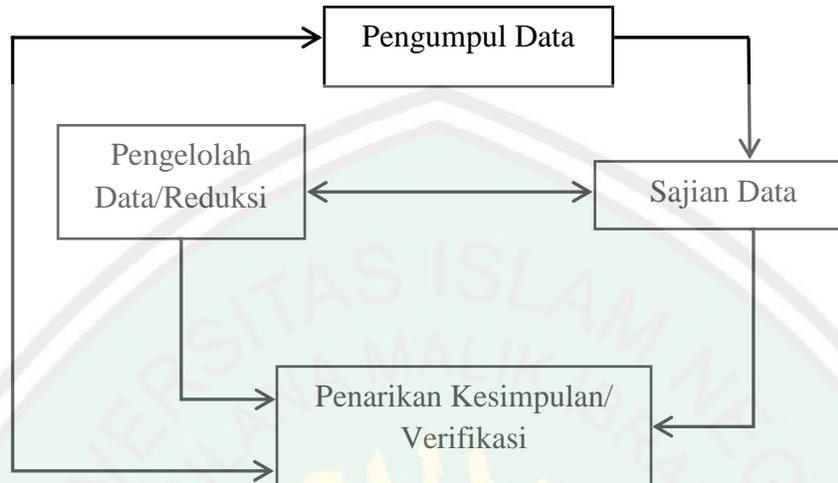
Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat berupa teks naratif/deskriptif, hubungan antar kategori, grafik, matrik dan sejenisnya. Dalam proses ini data dibedakan menjadi kelompok atau kategori guna menunjukkan tipologi yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Penyajian data masing-masing kasus didasarkan pada kasus penelitian yang mengarah pada pengambilan keputusan sementara, yang kemudian menjadi temuan penelitian.

Setelah data diperoleh dari mahasiswa jurusan pendidikan PIPS UIN Malang maka selanjutnya data akan di susun dan ditata berupa teks naratif, deskriptif, dan lain sebagainya. Seperti yang telah dijelaskan diatas penyajian tersebut dikelompokkan sesuai dengan rumusan masalah penelitian, dalam hal ini tentang program praktek keagamaan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasinya dan pengaruhnya membentuk pola interaksi sosial mahasiswa.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Menarik kesimpulan penelitian selalu harus mendasarkan diri atas semua data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian. Dengan kata lain, penarikan

kesimpulan harus di dasarkan atas data, bukan atas angan-angan atau keinginan peneliti.<sup>36</sup>



Gambar 3.1: Proses analisis model interaktif

(Sumber: Miller dan Huberman dalam Sugiyono, 2008)<sup>37</sup>

Jadi penarikan kesimpulan diambil dari data yang diperoleh di lapangan secara real. Dari data tersebut ditarik kesimpulan mengenai Peran *gadget* dalam membentuk pola interaksi mahasiswa jurusan P.IPS UIN MALANG

### G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan beberapa tahap. Tahap-tahap pada penelitian secara umum terdiri dari tahap pra-lapangan, tahap kerja lapangan, pencatatan data, tahap analisis data dan tahap penulisan laporan.

<sup>36</sup> Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hlm. 342

## 1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan yaitu orientasi yang meliputi kegiatan penentuan fokus, penyesuaian paradigma dengan teori dan disiplin ilmu. Pada tahap ini tujuh kegiatan yang harus di jalani oleh peneliti yaitu:

- a. Mengajukan judul penelitian kepada dosen wali dan telah disetujui oleh ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.
- b. Menyusun proposal penelitian
- c. Mengkonsultasikan proposal penelitian dengan dosen wali agar proposal penelitian dapat di susun dengan baik dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- d. Mengurus perizinan kepada pihak jurusan pendidikan IPS agar dapat melakukan penelitian di lingkungan kampus
- e. Menjajaki dan Menilai lokasi penelitian di kampus UIN Malang
- f. Memilih dan memanfaatkan informasi yang dianggap dapat memberikan informasi atau data yang dibutuhkan
- g. Menyiapkan semua perlengkapan penelitian yang akan digunakan untuk penelitian lapangan, seperti pedoman wawancara, pedoman observasi, buku, polpoin/pensil, alat-alat komunikasi (perekam) dan lain sebagainya

## 2. Tahap Pekerjaan Lapangan

- a. Persiapan diri untuk memasuki lapangan penelitian yaitu di kampus dan lingkungan sekitar yang dapat membantu mengumpulkan data dengan

berpenampilan dan berperilaku sopan serta membawa perlengkapan penelitian.

b. Pengumpulan data atau informasi dengan teknik wawancara, observasi, dan juga dokumentasi

3. Tahap Pencatatan Data

Data yang diperoleh dari berbagai informan, dokumentasi, dan observasi yang dilakukan di lingkungan kampus UIN MALANG.

4. Tahap Analisis Data

Menganalisis data yang sudah terkumpul dengan menggunakan metode analisis data kualitatif studi kasus. Melakukan pengecekan data yang diperoleh dengan menggunakan teknik triangulasi.

## Bab IV

### Paparan Data Dan Hasil Penelitian

#### A. Paparan Data

Paparan data adalah memaparkan data yang telah di dapat oleh penulis dari hasil penelitian untuk memperoleh gambaran yang jelas terhadap masalah yang telah diangkat serta hal hal yang berkaitan dengan “*Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan P.IPS di UIN Malang*”

##### 1. Profil Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Penyelenggaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada Surat Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam No. E/138/1999 tentang penyelenggaraan Jurusan Tarbiyah Program Studi Tadris IPS pada STAIN Malang tertanggal 18 juni 1999, yang ditindaklanjuti oleh surat nomer 811/D/T/2003 tertanggal 16 April 2003 perihal Rekomendasi Pembukaan Program Program Studi Umum pada STAIN Malang oleh direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional serta Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam DJ.II/44/200 tentang izin Penyelenggaraan Program Studi Jenjang Strata 1(S-1) Pada Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Jawa Timur tertanggal 28 Maret 2006. Jurusan Pendidikan juga IPS sudah terakritasi oleh BAN –PT Per Tahun 2019 dengan ranking A. Keberadaan program ini semakin dipercaya terlebih setelah rutin mengikuti Evaluasi Program Studi Berbasis Evaluasi Diri (EPSBED) Sejak 2008.

Keberadaan program ini dimaksudkan untuk menunjang sumber daya manusia yang mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan seni serta dapat memberikan jalan keluar bagi hambatan hambatan pembangunan. Berdasarkan kebutuhan akan pengembangan sumber daya manusia tersebut khususnya kebutuhan terhadap calon guru mata pelajaran IPS di sekolah/madrasah dan kebutuhan dunia usaha, maka Jurusan Pendidikan IPS dalam penyelenggaraan pendidikannya menghendaki para lulusanya kompeten dalam enam bidang yaitu:

Pertama kompeten dalam penguasaan landasan teoritik keislaman, bahasa asing (Arab Inggris) dan ilmu kependidikan sebagai basis dan titik tolak pengembangan Pendidikan IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Kedua menguasai substansi kajian Pendidikan IPS yang meliputi penguasaan substansi ilmu ilmu sosial program studi pendidikan ekonomi penguasaan isi dan bahan ajar Pendidikan IPS serta pengembanganya

Ketiga menguasai teori teori pembelajaran IPS, meliputi kemampuan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, menyusun rancangan pembelajaran, memilih dan menyusun strategi pembelajaran, merencanakan dan melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar, merencanakan dan melaksanakan penelitian, dan mengelola serta memanfaatkan laboratorium.

Keempat menguasai keterampilan membimbing dan menggerakkan kegiatan sosial dan ekonomi yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan negara pada jalur pendidikan formal dan informal.

Kelima menguasai pengelolaan satuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial, yang menyangkut kemampuan merencanakan program pendidikan ilmu pengetahuan sosial, kemampuan mengorganisasi komponen satuan pendidikan ekonomi, kemampuan melaksanakan program pendidikan ekonomi, melakukan kemampuan supervise, monitoring dan evaluasi program pendidikan ilmu pengetahuan sosial, serta kemampuan mengembangkan inovasi program dan bentuk penyelenggaraan pendidikan ekonomi.

Keenam, mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan, meliputi kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, kemampuan bekerja mandiri dan kerja sama melalui kemitraan, penguasaan sumber sumber baru untuk pengembangan keahliannya, memiliki komitmen terhadap profesi dan tugas keprofesionalan, meningkatkan diri dalam kinerja/profesi yang sesuai dengan disiplin keilmuannya.

a. Visi Jurusan Pendidikan IPS

Visi jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah menjadi jurusan atau program studi yang bermutu, berdaya saing, dan relevan dengan tuntutan dan kebutuhan sekolah/madrasah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta dunia usaha pada level masyarakat local, nasional, religion dan internasional yang dibangun atas dasar komitmen yang kokoh dalam mengembangkan kehidupan sosial ekonomi yang diintegrasikan dengan nilai nilai ajaran agama

b. Misi Jurusan Pendidikan IPS

- Menyelenggarakan kegiatan pendidikan yang unggul untuk menghasilkan lulusan yang siap jadi guru mata pelajaran ekonomi dan atau ilmu pengetahuan sosial di sekolah/madrasah.
- Mempersiapkan lulusan yang berkualitas yang memiliki kekokohan aqidah dan kedalaman spiritual, keluhuran akhlak, keluasan ilmu dan kematangan profesional dalam menjalankan tugasnya sebagai guru mata pelajaran ekonomi dan ilmu pengetahuan sosial di sekolah atau madrasah
- Mengembangkan paradigma baru manajemen pendidikan dan menciptakan iklim akademis yang religious dan pengelolaan pendidikan dan pengembangan kompetensi sebagai guru mata pelajaran ekonomi atau ilmu pengetahuan sosial di sekolah atau madrasah.
- Mendorong tradisi penelitian yang dapat melahirkan dan mengembangkan teori teori pendidikan ilmu pengetahuan sosial dan pendidikan ilmu prespektif Islam.
- Menyelenggarakan pengabdian masyarakat secara proaktif dan antisipatif dalam menghadapi dan memecahkan permasalahan pendidikan islam yang tumbuh dan berkembang di masyarakat sekitar

- Membangun jaringan kerjasama/kemitraan dengan perguruan tinggi di dalam dan luar negeri, masyarakat menggunakan lulusan, *stakeholder* dan *shareholder* yang lebih luas.
- Menegakkan nilai etika profesional dan moral akademis untuk pengendalian mutu dan menjaga kewibawaan ilmu pengetahuan sosial atau pendidikan ekonomi.

c. Tujuan Penyelenggaraan Pendidikan pada Jurusan Pendidikan IPS

Menghasilkan produk pendidik muslim yang memiliki ilmu pengetahuan, sikap, keterampilan dan nilai yang diperlukan untuk menjadi guru mata pelajaran ekonomi dan ilmu pengetahuan sosial di sekolah madrasah menghasilkan produk lulusan yang memiliki kemampuan tambahan dalam merencanakan, mengelola, membentuk dan melaksanakan program pendidikan, melakukan supervisi, monitoring dan evaluasi program pada satuan pendidikan dan memiliki bekal tambahan wirausahaan.<sup>38</sup>

2. Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan P IPS

Bentuk bentuk interaksi sosial ada dua bentuk yang pertama yaitu Asosiatif dan Disosiatif. Berdasarkan pendapat Gillin menyebutkan bahwa menyebutkan dua macam dari proses sosial dengan timbul akibat adanya interaksi sosial yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses interaksi sosial asosiatif adalah proses menuju terbentuknya persatuan dan atau interaksi sosial. Sedangkan proses interaksi sosial

---

<sup>38</sup> Web Fitk Uin malang

disosiatif adalah proses oposisi yang berarti tiap berjuang melawan seseorang ataupun sekelompok orang untuk meraih tujuan tertentu.

Bentuk jalinan interaksi yang terjadi antara mahasiswa banyak jenis dan punya pola tertentu dan mempunyai sifat yang dinamis. Dari berbagai macam jenisnya interaksi mahasiswa juga hampir sama dengan jalinan interaksi lain seperti antara mahasiswa satu dengan mahasiswa mahasiswa dengan kelompok mahasiswa dan kelompok mahasiswa dengan kelompok mahasiswa lain

a. Bentuk Pola Interaksi Mahasiswa Jurusan P IPS

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang bentuk pola interaksi mahasiswa peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa mahasiswa jurusan pendidikan ilmu pendidikan sosial berikut penjelasan mahasiswa mengenai beberapa bentuk pola interaksi yang mereka gunakan. Pertama pendapat dari Falihul Umam yang menjelaskan bahwa

“Bentuk pola interaksi beraneka ragam dan banyak macamnya secara pribadi saya sering sekali membiasakan diri dengan lingkungan yang saya temui atau membiasakan lebih dahulu lingkungan sekitarnya anggap contoh saat saya bersama kelompok teman mahasiswa disitu kita menemukan beberapa karakter sifat manusia dan disitu saya menyesuaikan diri dengan kelompok itu dari semua karakter sifat yang di miliki teman mahasiswa. Atau bisa dikatakan bahwa saya sering menggunakan bentuk dari pola interaksi sosial akomodasi”<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Wawancara dengan Falihul Umam 12 januari 2019 pukul 09.46

Peneliti juga mememinta pendapat dari beberapa mahasiswa IPS lain salah satunya mahasiswa yang bernama Choirul Anwar ,ini beberapa jawaban yang diutarakan oleh Anwar“Untuk bentuk pola interaksi sosial cukup banyak biasanya saya sering menggunakan beberapa bentuk seperti asimilasi dan akomodasi tapi ketika bersama teman di lingkungan kampus saya sering menggunakan akomodasi untuk model pola interaksi seperti yang saya ketahui mungkin saling menjaga ketika berbicara dengan teman satu kampus lalu lebih sering bisa menempatkan diri dan saling menjaga perasaan “<sup>40</sup>

Afan Mubaraq juga menjelaskan beberapa pandanganya tentang bentuk pola interaksi sosial ,ia mengatakan bahwa “ Dari pandangan saya mengenai bentuk pola interaksi sosial yang sering saya gunakan adalah kerja sama dari pengalaman yang saya yang pernah menjadi ketua kelas saya sering melakukan interaksi yang intens dengan teman teman satu kelas, seperti kordinasi ketika ada dosen yang tidak masuk saat jam mata kuliah tertentu dan juga ketika mengordinasi tugas yang di berikan dari dosen, untuk pola interaksi yang paling tepat saling mengerti dan paham akan porsi masing masing”<sup>41</sup>

Dari penjelasan mahasiswa ketiga narasumberada beberapa tanggapan yang berbeda antara mahasiswa satu dengan yang lain. Seperti yang di jelaskan Falihul Umam bahwa Ia selalu menyesuaikan terhadap lingkungan sekitarnya sebelum berbaur dengan lingkungan sosialnya di kampus.tersebut cukup jelas bahwa di lingkungan kampus ketika dia berintekasi dengan teman mahasiswa seringkali dia

---

<sup>40</sup> Wawancara dengan Choirul Anwar senin ,22 januari 2019 pukul 08:28

<sup>41</sup> Wawancara dengan Afan Mubaraq kamis,24 januari 2019 pukul 08:00

menggunakan bentuk pola interaksi akomodasi, Hampir sama dengan dengan Falihul Umam Anwar juga berpendapat bahwa dalam berinteraksi di kampus dia sering menggunakan bentuk interaksi akomodasi karena dia beranggapan bahwa sesama mahasiswa harus saling menghormati dan menjaga agar tidak menyakiti perasaan masing masing individu. Berbeda dengan Afan Mubaraq yang beranggapan bahwa dari pengalaman yang ia dapat sebagai ketua kelas dia lebih memilih bentuk pola interaksi kerjasama untuk menyatukan beberapa pemikiran dan sifat yang berbeda dia meleburkan dan menjadikan dari perbedaan itu menjadi perekat di kelas lewat kerjasama.

b. Bentuk interaksi sosial yang sering digunakan di lingkungan kampus

Kemudian peneliti bertanya mengenai interaksi yang sering digunakan saat bersama mahasiswa lain kepada mahasiswa Falihul Umam dan dia menjelaskan, “Interaksi yang sering saya pakai yaitu komunikasi secara langsung dan biasanya tatap muka katakanlah saat seperti saat masuk kelas saya ngobrol atau komunikasi masalah kuliah yang diajarkan, diluar kuliah saya berkomunikasi dengan mereka membahas hobi, cerita mengenai hal yang terjadi hari ini ya untuk garis besarnya seperti itu”<sup>42</sup>

Hampir sama dengan yang dikatakan falihul Umam dan Choirul Anwar juga menjelaskan bahwa

---

<sup>42</sup> Wawancara dengan Falihul Umam 12 januari 2019 pukul 09.46

“Interaksi Sosial yang di pakai adalah komunikasi karena pada hakikanya interaksi itu memang saling berkomunikasi antar diri dengan orang lain dan itu biasa saya pakai untuk berinteraksi di kampus”<sup>43</sup>

Sedikit berbeda dengan penjelasan yang di sampaikan Afan Mubaraq dia menjelaskan bahwa “Interaksi yang saya gunakan biasa mengikuti dari lingkungan yang saya masuk seperti di kampus berbeda juga saat di masyarakat dikampus saya memposisikan berbicara dengan teman teman saya tidak terlalu formal sedangkan jika berbicara dengan masyarakat saya akan lebih formal”<sup>44</sup>

Dari penjelasan Falihul Umam dan Choirul Anwar sangat jelas ada beberapa faktor yang melatar belakangi terjadinya interaksi berulang ulang yang dilakukan mahasiswa saat bersama mahasiswa lain, seperti penjelasan Falihul Umam yang menjelaskan bahwa komunikasi secara langsung yang sering ia gunakan dalam interaksinya bersama mahasiswa lain dilingkungan kampus sedangkan Miftahurozikin beranggapan bahwa dalam kampus dan diluar kampus dalam berinteraksi berbeda tergantung dari lawan bicara.

c. Kesulitan melakukan Interaksi individu dan interaksi kelompok

Bentuk interaksi sosial yang sering digunakan oleh mahasiswa ada 2 jenis yaitu interaksi individu dan interaksi kelompok dari kedua itu Falihul Umam akan memaparkan beberapa pandangannya tentang jenis interaksi tersebut.

“Interaksi antar individu lebih mudah dalam melakukannya karena saya hanya berbicara dengan satu orang yang mempunyai satu karakter yang mungkin saya

<sup>43</sup> Wawancara dengan Chairul Anwar senin ,22 januari 2019 pukul 08:28

<sup>44</sup> Wawancara dengan Afan Mubaraq kamis,24 januari 2019 pukul 08:00

mengerti sedangkan interaksi kelompok lebih luas lagi disitu banyak karakter karakter seseorang didalamnya dan untuk berkomunikasi saya mesthi berhati hati karena takut menyinggung salah satu orang di dalam kelompok tersebut”<sup>45</sup>

Choirul anwar menjelaskan kesulitan melakukan interkasi individu dan interkasi kelompok, ia memaparkan bawa

“Untuk kesulitan jelas lebih sulit melakukan interaksi kelompok dikarenakan banyaknya hal yang harus di perhatikan “

Afan Mubaraq juga menjelaskan bahwa dalam berinteraksi arus saling menghormati

“Dalam berinterkasi harus saling menghormati dan tau batasan batasan saat bercanda baik itu berinteraksi dengan satu orang ataupun dengan beberapa orang”<sup>46</sup>

Dari penjelasan dari ketiga narasumber dapat diambil kesimpulan bawa interaksi individu dan interaksi kelompok mempunya kesualitannya sendiri dari , dalam interaksi sosial sendiri ada kemungkinan manusia harus bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya penyesuaian ini mempunyai arti yaitu manusia harus bisa meleburkan diri dengan keadaan sekitarnya atau sebaliknya manusia dapat mengubah lingkungan lingkungan sesuai dengan keadaan dalam diri mereka sendiri.Itu yang terjadi kepada ketiga narasumber, mereka punya kesulitanya sendiri saat berinteraksi seperli falihul umam dan nirwana sari mereka beranggapan bahwa dalam berinteraksi

<sup>45</sup> Wawancara dengan Falihul Umam 12 januari 2019 pukul 09.46

<sup>46</sup> Wawancara dengan Afan Mubaraq kamis,24 januari 2019 pukul 08:00

kelompok lebih sulit dikarenakan harus dapat memposisikan diri dari berbagai karakter dari mahasiswa lain dan sekiranya tidak meyakini perasaan dari salah satu individu, dan dari penjelasan mifatahurozikin mengatakan bahwa sesama individu harus saling menghormati dan menghargai tidak ada perbedaan perbedaan dan dari situ dapat memasukan aspek aspek baik itu berinteraksi individu maupun berinteraksi kelompok.

### 3. Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial

Ada banyak sekali media komunikasi salah satunya gadget sebagai sarana untuk berinteraksi dengan teman,saudara dan keluarga yang jauh.Teknologi ini mempermudah kita untuk menjalin hubungan dengan seorang yang berada di tempat jauh. Dengan media gadget ini mempermudah interaksi dengan mereka yang berada di tempat yang agak jauh dengan cara lewat telepon, sms atau lewat berbagai fitur aplikasi yang ada di dalam gadget sendiri.

#### a. Peran Gadget Dalam Kehidupan Mahasiswa

Untuk mengetahui lebih jelas tentang peranan gadget dalam kehidupan sehari hari maka peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa jurusan pendidikan IPS serta berikut penjelasan dari salah satu mahasiswa Ikwana Fauqi mengenai peranan gadget dalam kehidupannya

“Gadget yang biasa kita gunakan dalam keseharian kita menurut saya sangatlah penting kegunaannya karena pertama gadget sendiri seperti sebuah media yang

memberi fasilitator untuk mahasiswa untuk berkomunikasi lewat jarak jauh lebih dari itu peranan dari gadget sendiri begitu penting di segala sisi”<sup>47</sup>

Dari penjelasan atau tanggapan dari saudara ikwan fauqi effendi mengenai peranan gadget dalam kehidupan sangatlah penting menurutnya gadget di gunakan sebagai media berkomunikasi lewat jarak jauh yang perannya belum tergantikan oleh media media lain selain sebagai media komunikasi dia juga berpendapat bahwa gadget punya manfaat lainnya.

Penjelasan mengenai gadget juga di utarakan oleh Rini Septa dia juga berpendapat bahwa pentingnya gadget dalam kehidupan sehari hari

“Peran gadget sangat penting menurut saya karena di jadikan sumber informasi dan sebagai media komunikasi “<sup>48</sup>

Dari penjelasan dari Muhammad Arfi yang mengatakan bahwa pentingnya peranan gadget dalam kehidupan yaitu sebagai media komunikasi dan juga sebagai media informasi dan dua unsur hal tersebut sangatlah penting dalam kehidupan sekarang ini khususnya pada era di gital sekarang ini.

Hal senada juga di sampaikan oleh mahasiswa lainnya yaitu falihul umam yang mengatakan bahwa

“Gadget sangatlah penting dalam kehidupan sehari hari sebagai sumber pengetahuan dan sebagai sarana komunikasi “<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Wawancara dengan Ikwan Fauqi Kamis, 29 Januari 2019 pukul 08:40

<sup>48</sup> Wawancara dengan Mohammad Alfi Selasa, 29 Januari 2019 pukul 11:00

<sup>49</sup> Wawancara dengan Falihul Umam 12 Januari 2019 pukul 09.46

Dari penjelasannya hampir senada dengan yang disampaikan rini dia berpendapat bahwa peran gadget sangat penting khususnya sebagai sumber pengetahuan dan juga sebagai sarana komunikasi.

Berkaitan dengan apa yang peneliti sampaikan mengenai peran gadget dalam kehidupan sangatlah penting karena sebagai sarana serta tempat untuk mencari informasi bukan hanya itu tapi juga sebagai wadah untuk tempat berinteraksi dengan orang lain karena kendala waktu tempat dan lainnya.

#### b. Media Sosial Dalam Gadget Dalam Interaksi Sosial

Media sosial merupakan salah satu factor yang menjadi hal terpenting dalam masuk kedalam bentuk interaksi sosial salah satunya media sosial adalah tempat untuk menjadi fasilitator untuk terbentuknya interaksi sosial dengan orang orang yang berada tempat yang berjauhan. Dengan media sosial orang orang yang berada di tempat jauh bisa berkomunikasi lewat aplikasi aplikasi di dalamnya dan inilah mulai terbentuk interaksi yang berasal dari media sosial yang ada di dalam gadget.

Peneliti mencoba mewawancarai beberapa mahasiswa mengenai media sosial yang sering di pakai dalam berinteraksi yang pertama peneliti bertanya pada Choirul Anwar mengenai media sosial yang sering di pakai di dalam gadget.

“Lebih sering menggunakan wa, facebook instagram dan twitter dalam media sosial untuk berkomunikasi baisanya lebih ke whashaap”<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Wawancara dengan Choirul Anwar senin ,22 januari 2019 pukul 08:28

Dari narasumber tadi di jelaskan bahwa untuk media sosial yang sering di gunakan dalam interaksi sosial adalah whasaap, facebook, twitter dan instagram untuk media komunikasi yang sering di gunakan untuk komunikasi lebih sering menggunakan whasaap karena dianggap lebih mudah. peneliti juga bertanya dengan mahasiswa lain yaitu falihul umam dia berpendapat bahwa

“Komunikasi lebih sering menggunakan media sosial whasaap sedangkan untuk melihat informasi informasi bisanya menggunakan youtube dan instagram “<sup>51</sup>

Pendapat falihul umam hampir sama dengan apa yang di sampaikan nirwana sari dia menjelaskan bahwa untuk media komunikasi yang sering di gunakan adalah whasapp sedangkan untuk youtube dan instagram di buat untuk mencari sumber informasi. Peneliti juga bertanya terhadap mahasiswa lain Afan Mubaraq mengenai media sosial yang sering ia gunakan dalam gadget.

“Media Sosial yang sering di gunakan sebagai tempat berinteraksi adalah whasapp dan facebook” dari apa yang di sampaikan Afan Mubaraq bahwa di menggunakan media sosial untuk berkomunikasi adalah whasapp dan facebook sebagai sarana berinteraksinya dengan mahasiswa lainnya.<sup>52</sup>

Dari penjelasan dari ketiga narasumber dapat di simpulkan bahwa media sosial sosial sebagai sarana tempat komunikasi dengan orang lain salah satunya yang sering adalah whashapp, instagram, facebook dan twitter tapi dari penjelasan ketiganya narasumber mengatakan lebih sering menggunakan whasapp karena dianggap lebih

<sup>51</sup> Wawancara dengan Falihul Umam 12 januari 2019 pukul 09.46

<sup>52</sup> Wawancara dengan Afan Mubaraq kamis,24 januari 2019 pukul 08:00

mudah serta kegunaannya yang memang mempermudah dalam berinteraksi antar orang, dan itu membuat narasumber sering menggunakan media tersebut untuk berinteraksi.

c. Gadget Dalam Interaksi Sosial Asosiatif dan Disosiatif

Gadget mempunyai peranan sangat penting dalam membentuk terjadinya interaksi sosial dengan gadget komunikasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat gadget juga menjadi sebuah fasilitator baik untuk manusia satu dengan manusia yang lain peran gadget tidak bisa di pisahkan dengan pola interaksi itu sendiri. Ada beberapa pandangan mengenai bentuk pola interaksi sosial yang pertama adalah pola interaksi asosiatif dan yang kedua adalah pola interaksi disosiatif. Dari penjelasan ini kita mengetahui bahwa keterkaitan gadget dengan kedua bentuk pola interaksi sangat erat untuk membuktikannya maka peneliti meneliti mengenai itu semua dan peneliti mewawancarai beberapa mahasiswa untuk menjelaskan bentuk gadget dalam interaksi sosial. Berikut jawaban dari falihul umam mengenai gadget dalam interaksi sosial.

“Dalam interaksi sosial mahasiswa sangat penting dengan adanya gadget karena dapat membantu membentuk pola pola interaksi seperti kerjasama akomodasi dan asimilasi dengan gadget sebagai pembentuk dari beberapa sifat asosiatif tersebut. Berikut beberapa contoh gadget menjadi wadah dalam interaksi dan membentuk sifat sifat asosiatif tersebut”<sup>53</sup>

Hampir sama dengan yang disampaikan falihul umam narasumber miftahrozikin juga berpandangan mengenai bahwa

<sup>53</sup> Wawancara dengan Falihul Umam 12 Januari 2019 pukul 09.46

“Gadget membentuk pola interaksi lewat komunikasi komunikasi yang di pakai baik lewat media sosial maupun lainnya dan dari situ menumbuhkan sikap sikap seperti asosiatif dan disosiatif”<sup>54</sup>

Pandangan berbeda di kemukakan oleh Choirul Anwar mengenai penjelasanya, dia menjelaskan bahwa

“Gadget sebagai media komunikasi tidak sebagai sumber pembentuk utama dari interaksi sosial, sumber utama pembentuk interaksi menurut saya pribadi lebih bertemu langsung dengan orang, sedangkan lewat gadget tidak menjadikan pembentuk tapi fasilitator”<sup>55</sup>

Dari ketiga pandangan narasumber kita dapat simpulkan bahwa gadget di sini sebagai sarana yang memberikan sebuah wadah untuk seseorang berinteraksi dengan orang lain yang berada di tempat jauh, tidak hanya itu dari pandangan Falihul umam dan Afan Mubaraq dalam gadget selain sebagai media komunikasi juga sebagai salah satu media yang membentuk karakter mahasiswa lewat interaksi yang mereka pakai saat berinteraksi lewat gadget dan menjadi kebiasaan dan menimbulkan terbentuknya sifat sifat asosiatif dan disosiatif, beda dengan pandangan nirwana sari dia mengatakan bahwa salah satu faktor utama terbentuknya interaksi sosial adalah lewat kebiasaan kebiasaan bertemu langsung seperti bertatap muka maupun bercengkrama sedangkan gadget sebagai sarana atau hanya sebagai fasilitator bukan sebagai pembentuk utama interaksi asosiatif dan disosiatif.

<sup>54</sup> Wawancara dengan Afan Mubaraq kamis, 24 januari 2019 pukul 08:00

<sup>55</sup> Wawancara dengan Choirul Anwar senin, 22 januari 2019 pukul 08:28

## B. Hasil Penelitian

Dari data yang di peroleh peneliti melalui pengamatan selama penelitian dengan mahasiswa uin malang jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Peneliti melakukan wawancara untuk mencari sumber data tentang peran gadget dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa selain itu peneliti juga melakukan observasi dan dokumentasi guna mendapatkan hasil yang lebih akurat berikut adalah hasil penelitian yang akan di paparkan dengan fokus pada pokok permasalahan yang telah peneliti rumuskan sebelumnya.

### **1. Bentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pada tahap interaksi sosial dalam membentuk pola interaksi mahasiswa khususnya jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial di UIN Malang dapat dilakukan dimanapun tapi lebih khusus dapat di lakukan di lingkungan kampus UIN Malang. Dalam hal ini mahasiswa membutuhkan mahasiswa lain dalam membentuk pola interaksi ini karena hubungan timbal balik antara mahasiswa dengan mahasiswa yang dapat menjadi salah satu factor pembentuk pola interaksi sosial mahasiswa UIN Malang

Berikut adalah bentuk pola interaksi sosial yang terbentuk oleh mahasiswa jurusan ilmu pengetahuan sosial Uin Malang

a) Pola interaksi mahasiswa dan mahasiswa dalam mekanismenya di pengaruhi oleh pikiran dan perasaan yang mengakibatkan munculnya beberapa fenomena seperti

jarak sosial perasaan simpati dan antipati dalam diri mahasiswa jurusan pendidikan ips.

b) Pola interaksi mahasiswa dan kelompok mahasiswa pola ini merupakan hubungan antara individu anggota suatu kelompok yang menggambarkan mekanisme kegiatan kelompoknya seperti ketika mahasiswa bergabung dengan kelompok mahasiswa lain untuk berinteraksi.

c.) Pola interaksi kelompok mahasiswa dan kelompok mahasiswa

Hubungan ini mempunyai ciri ciri khusus pola yang tampak biasanya lebih ranah etnis ras agama dan termasuk didalamnya perbedaan seperti di lingkungan kampus UIN Malang banyak mahasiswa P IPS yang erasal dari kota serta daerah yang berbeda beda dan dari situ di setiap daerah mempunyai keunikan masing masing dari segi budaya tapi mereka melebur menjadi satu di kampus dan membaaur.

## **2. Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan P.IPS**

Gadget mempunyai banyak peranan salah satunya sebagai media komunikasi serta sebagai sumber informasi. Secara tidak langsung peran gadget dalam membentuk pola interaksi sangatlah penting sebagai sarana dan fasilitator untuk melakukan interaksi sosial khususnya untuk mahasiswa p.ips.

Berikut ini peranan gadget dalam membentuk pola intekasi sosial

1. Sebagai sarana komunikasi

Gadget merupakan salah satu factor pendorong terjadinya komunikasi dengan banyaknya aplikasi di dalamnya yang mempunyai fasilitas untuk mempermudah komunikasi dengan orang yang berjauhan

2. Membentuk sifat Asosiatif dan Disosiatif

Peran gadget sangatlah penting dalam membentuk pola interaksi sosial di dalam diri manusia baik itu asosiatif dan disosiatif, oleh sebab itu di zaman globalisasi seperti sekarang ini sangatlah penting peran media sosial seperti gadget dalam pembentukan karakter. Tidak hanya itu lewat kebiasaan kebiasaan memainkan gadget dapat membentuk kebiasaan kebiasaan baru seperti tumbuhnya sifat asosiatif maupun disosiatif

## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti berusaha untuk menjelaskan dan menjawab apa yang sudah peneliti temukan melalui observasi dokumentasi maupun wawancara. Berawal dari sini peneliti mencoba untuk mendeskripsikan data-data yang telah peneliti temukan di lapangan dan di perkuat dengan teori-teori yang telah ada, kemudian di harapkan dapat menemukan sesuatu yang baru dan dapat berguna bagi pendidikan di Indonesia dan kehidupan di masyarakat yang akan mendatang.

Data yang penulis sajikan berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi dilingkungan Universitas Islam Negeri Islam .Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan peneliti maka dalam penyajian ini penulis mengklasifikasikan menjadi 2 (dua) macam pokok bahasan, antara lain ;

#### **A. Bentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Dari hasil analisis data yang diperoleh mengenai bentuk interaksi sosial mahasiswa jurusan PIPS malang serta berdasarkan kajian teori tentang hal tersebut, bahwa bentuk pola interaksi sosial mahasiswa di bagi menjadi beberapa hal yang pertama ada yang sifatnya gotong royong, pertukaran, persaingan dan pertikaian dari semua hal tersebut paling banyak adalah sifatnya pertukaran. Beberapa hal yang di lakukan mahasiswa dalam pola interaksi mereka yang pertama.

1. Bersifat akomodasi

Mahasiswa melakukan upaya yang dilakukan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya

2. Bersifat asimilasi

Mahasiswa banyak yang berbeda suku bangsa dan budaya maka mereka melebur hal tersebut dan menghormati masing masing perbedaan dan dari hal tersebut mereka belajar akan kebudayaan dari lingkungannya

3. Bersifat akulturasi

Mahasiswa lebih cenderung belajar dengan hal hal baru dan menumbuhkan hal baru seperti cara pandang serta kultur budaya

4. Bersifat kerjasama

Kerjasama adalah hal paling penting dalam kehidupan dan itu juga yang di terapkan mahasiswa untuk saling memberi bantuan dengan teman lainnya

Beberepa hal yang melatar belakangi terjadinya interaksi sosial di kalangan mahasiswa P.IPS yaitu

1. Kebutuhan dari mahasiswa yang membutuhkan bantuan dari mahasiwa lain
2. Sebagai tempat belajar mengamati dan berinteraksi dengan mahasiswa lain
3. Mendorong tumbuhnya sifat simpati empati imitasi dan motivasi di kalangan mahasiswa

## B. Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa P.IPS

Gadget sangat penting bagi kehidupan manusia di era modern seperti sekarang, kegunaan gadget sangatlah membantu kehidupan baik untuk komunikasi maupun berinteraksi atau sebagai sumber keilmuan dan dari kebiasaan kebiasaan dari mahasiswa sekarang yang tidak bisa lepas dari gadget itu menimbulkan beberapa pola interaksi yang baru yang ditimbulkan melalui gadget dan ini beberapa hal yang dapat di dapat dari pola interaksi baru yang ditimbulkan karena gadget

1. Mempermudah kerjasama

Pada dasarnya gadget di gunakan oleh mahasiswa untuk berinteraksi jarak jauh dan dari hal tersebut mempermudah bagi mahasiswa untuk berinteraksi dan melakukan kerjasama

2. Menciptakan budaya globalisasi baru

Banyaknya peranan gadget salahsatunya adalah terciptanya kultur budaya baru seperti yang terjadi pada mahasiswa yang antara satu dengan yang lain berbeda lewat gadget bisa menjadi sarana berbaur dengan teman yang beda budaya.

3. Berinteraksi tanpa harus bertatap muka

Gadget mempermudah untuk berinteraksi tidak hanya dengan tatap muka namun juga bisa lewat jarak jauh.

4. Menumbuhkan interaksi asosiatif dan disosiatif

Gadget tidak hanya sebagai media dalam komunikasi melainkan juga sebagai pembentuk interaksi sosial asosiatif dan disosiatif lewat proses proses penggunaannya.



## Bab VI

### Penutup

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis daya yang diperoleh tentang peran *gadget* dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial Uin Malang serta berdasarkan kajian teori maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Beberapa bentuk pola interaksi sosial mahasiswa jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial terbentuk karena sebuah kebiasaan dari mahasiswa terhadap lingkungan dan pola interaksi yang mereka gunakan seperti ketika mereka berkomunikasi dengan teman sebaya di lingkungan kampus serta kebiasaan kebiasaan yang terjadi pada saat berbau di lingkungannya ketika mereka menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
2. Bentuk pola interaksi asosiatif yang terbentuk ketika mahasiswa berinteraksi dengan lingkungannya seperti mendorong terjadinya kerja sama antar mahasiswa yang didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dan saling membantu dan saling memahami antar mahasiswa, menumbuhkan sikap akomodasi saling menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan individu agar tidak terjadi konflik antar mahasiswa karena benturan antara budaya yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

3. Gadget berperan dalam terbentuknya pola interaksi mahasiswa PIPS dan peran gadget sangatlah penting karena gadget sebuah media yang sangat membantu mahasiswa dalam berkomunikasi serta sebagai wadah mempermudah interaksi sosial dengan mahasiswa lain. Tingkat ketegantungan mahasiswa terhadap gadget sangatlah tinggi karena gadget dianggap sebagai alat yang memudahkan mahasiswa dalam berkomunikasi selain itu juga gadget sebagai sumber pencari informasi yang sangat berguna untuk mahasiswa.

### **B. Implikasi**

Implikasi dalam penelitian ini meliputi *Pertama* Penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi memberikan kemudahan kemudahan bagi mahasiswa untuk mendapat informasi dan referensi seputar perkuliahan. *Kedua* ketika disikapi secara bijak gadget menjadikan manusia mengalami disfungsi sosial dan jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka).

### **C. Saran**

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

#### **a. Bagi Mahasiswa**

1. Untuk mengurangi ketegantungan terhadap gadget disarankan agar mahasiswa menambah waktu interaksi secara langsung (tatap muka) diluar waktu perkuliahan serta aktif di organisasi organisasi yang mendukung minat dan bakat mahasiswa.

2. Disarankan agar mahasiswa dapat lebih bijak dalam menggunakan gadget supaya dapat memberikan pengaruh yang bersifat positif bagi diri sendiri serta kehidupan sosialnya.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar peneliti selanjutnya melakukan kajian lebih mendalam terkait dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada mahasiswa maupun yang lain.



### Daftar Pustaka

- Abdulsyani. 1992. *Sosiologi Skematika, Teori, Dan Terapan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Agusli R. 2008. *Panduan Koneksi Internet 3g dan HSDPA di Handphone dan Komputer* Jakarta: Mediatika.
- Alo Liliweri, 2011. *Komunikasi Serba Makna* (Jakarta: Prenada Media Grub)
- Al Quran Digital dan Terjemahnya
- Badwialan. 2004. Rayan Ahmad, *Rahasia Dibalik Handphone*, (Jakarta: Darul Falah).
- Balitbang, 2013. SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. (Jakarta: Media Bangsa).
- Brotowiswoyo B Suprpto. 2002 *Dampak Sistem Jaringan Global dan Pendidikan Tinggi: Peta Permasalahan Komunikasi*. No 28/IX. Tangerang Univ Terbuka.
- Burhan Bungin, 2011. *Sosiologi komunikasi*, Prenada Media Grub, Jakarta.
- Conny Semiawan, 2010 *Metode Penelitian Kualitatif*, Grasindo, Jakarta.
- Deddy Mulyasa. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* .Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta, Gadjah Mada University Press, 2007)

Lucia Tri Ediana P dan F Anita Herawati, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi*.Jurnal

Muhammad Shodiq & Imam Muttaqien, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif: Prosedur, Teknik dan Teori Grounded*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2003)

Nardin, 2006. *Sistem Komunikasi Indonesia* (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Narullah Nazsir. 2008. *Sosiologi Bandung*: Widya Padjadjaran

Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Smk IT Airlangga Samarinda*,(E Jurnal Mulawarman,2016).

Purwanto, M. Ngalim. 2009. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung PT: Rosdakarya.

Rina Fiati dalam Afif Fatimatuz Zuhro “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap kedisiplinan menghafal Alquran di Pondok Pesantren al Muntaha Celongan Salatiga” (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN, Salatiga Cirebon, 2016)

Saodih, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja rosdakarya.

Sedarmayanti dan Syarifudin Hidayat. 2002. *Metode Penelitian*. Bandung: Mandar  
Maju

Setiyadi, Elly dan Usman Kolip, Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala  
Permasalahan Sosial: Teori plikasi dan Pemecahan (Jakarta: Prenada Media,  
2011)

Sinta Kendek Hertmada “Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi  
Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana  
Toraja” (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Hasanuddin  
Makassar 2017)

Soerjonno Soekanto.2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo  
Persada.

Sugiono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan  
R&D*, (Bandung: Alfabeta)

Tim penyusun Kamus Besar Bahasa, 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi  
Ketiga)*, (Jakarta: Balai Pustaka)

Web Fitk Universitas Islam Negeri Malang



## LAMPIRAN -LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Malang 65144, Telepon +6234-552398, Fax. +6234-552398 Malang  
Website: fitk.uin-malang.ac.id Email: fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Nur Fikri Firmansyah  
NIM : 14130122  
Judul : "Peran *Gadget* Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial  
Mahasiswa Jurusan P.IPS di UIN Malang"  
Dosen Pembimbing : Dr.H.Zulfi Mubaroq,M.Ag

No	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan
1	28 November 2017	Revisi Prosal	1
2	4 Desember 2017	BAB I,II dan III	2
3	14 Desember 2017	Kajian Pustaka	3
4	25 Juni 2018	BAB IV	4
5	16 Agustus 2018	Paparan Data	5
6	18 Agustus 2018	Transkrip Wawancara	6
7	22 Agustus 2018	Kesimpulan	7
8	9 November 2018	ACC	8

Malang 12 November 2018  
Mengetahui  
Kajur PIPS,

Dr. Alfiana Yulia Efiyanti, M.A  
NIP. 197107012006042001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1934 /Un.03.1/TL.00.1/07/2018  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

06 Juli 2018

Kepada  
Yth. Ketua Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nur Fikri Firmansyah  
NIM : 14130020  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018  
Judul Skripsi : Peran Gadget dalam Membentuk Pola interaksi Mahasiswa Jurusan P. IPS Angkatan 2014  
Lama Penelitian : Juli 2018 sampai dengan September 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

## INSTRUMEN PENELITIAN

### PEDOMAN WAWANCARA

<b>Wawancara Mahasiswa P.IPS</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bagaimana pola interaksi yang terjadi pada mahasiswa jurusan P.IPS?</li><li>2. Apa yang melatar belakangi terjadinya interaksi pada mahasiswa jurusan P. IPS?</li><li>3. Bagaimana mahasiswa membentuk pola interaksi dengan mahasiswa lainnya?</li><li>4. Apa alasan mahasiswa menggunakan gadget?</li><li>6. Bagaimana gadget membantu sosialisasi di kehidupan sosial mahasiswa P.IPS?</li><li>7. Bagaimana gadget dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa jurusan P.IPS?</li><li>8. Apa saja media sosial yang sering kamu gunakan dalam berkomunikasi?</li></ol>
----------------------------------	--

## Transip Hasil Wawancara Inti

### Identitas Informan

Inisial Partisipan : Falihul Umam (Mahasiswa P.IPS Angkatan 2014)

Tanggal Wawancara : 12 januari 2019

Jam Wawancara : 09:46 WIB

Alamat : Tuban

Usia : 22 Thn

Merk Handphone : Xoumi Redmi S2

### Keterangan

P : Pewawancara

F : Partisipan

P : Assalamualaikum Fal, Perkenalkan nama saya fikri mahasiswa jurusan pendidikan IPS disini saya akan mewawancarai sampean sebagai bahan Skripsi saya yang berjudul “Peran Gadget Dalam Membentuk Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan P.IPS Angkatan 2014” Boleh minta waktunya 20 menit saja, Ada beberapa pertanyaan yang saya sampaikan maaf ya mengganggu Hee .

F :Walaikumsalam, Oh santai Bro hh oke sebisa mungkin saya bantu.

P : Nama Panjang sampean Spa mas kalo boleh tahu?

F : Ahmad Falihul Umam

P : Oke Oke hhh langsung ke inti aja ya mas fali, Apa alasan pean menggunakan gadget atau Handpone?

F : Peran Gadget atau Hanphone itu sangatlah penting bagi saya Pribadi kenapa karena lewat hanphone saya bisa belajar biasanya kalo ada tugas tugas atau matakuliah yang tidak saya pahami saya biasa browsing lewat Handpone atau Gadget kalo di kelas kebanyakan saya ada sedikit yang kurang paham akan apa yang di

sampaikan oleh dosen dan kemudian saya mencari sendiri lewat Handphone, tidak hanya urusan kuliah juga sih saya juga menggunakan Handphone juga untuk berkomunikasi dengan teman teman bisa lewat wa ataupun bbm, dan saya sendiri jujur tidak bisa lepas dari Gadget karena kegunaanya sangatlah bermanfaat bagi kehidupan saya pribadi

P : Bagaimana Gadget dapat membantu sosialisasi anda dalam kehidupan sosial?

F : Peran Gadget dalam membantu kehidupan sosial saya sangatlah penting karena gadget sebagai alat komunikasi saya dengan orang orang yang ada di dekat saya dan lewat gadget pula saya dapat mendapatkan teman teman baru oleh sebab itulah gadget dapat sebagai fasilitator yang digunakan untuk saya dapat berinteraksi dengan teman teman maupun keluarga saya dengan sangat mudah, walaupun interaksi itu tidak terjadi secara langsung namun itu sudah cukup menjadi perekat hubungan saya dengan lingkungan sosial saya

P : Apakah yang kalian merasakan perubahan dari diri kalian terutama interaksi dengan lingkungan sosial ketika kamu memakai gadget?

F : Untuk perubahan pasti ya ketika saya menggunakan gadget atau tidak ketika tidak saya bisanya mungkin berkomunikasi dengan teman yang lain jika bertemu saja tapi ketika saya menggunakan gadget maka itu dapat mempermudah saya untuk berhubungan atau berkomunikasi dengan teman yang lain. Seperti saat ada tugas dari dosen atau saat dosen tidak masuk pemberitahuan itu menggunakan handphone, menurut saya perubahan setelah diri saya menggunakan gadget sangatlah banyak dan di antara itu adalah hal hal yang menurut saya mengarah positive dan bermanfaat bagi diri saya pribadi

P : Menurut kamu Gadget Itu sebagai kebutuhan Atau gaya Hidup?

F : Kalo saya lihat makin kesini banyak sebagai kebutuhan sih

P. : Secara keseluruhan dalam 24 jam berapa jam kamu memainkan *Gadget*?

F : Ya mungkin hampir 18 jam sisanya kalo gak makan ya tidur hahaha

P : Misalnya kamu tidak memiliki gadget atau hal tertentu yang tidak boleh memainkan gadget misalnya rusak Gimana perasaan kamu?

F : Ya kalo rusak kan bisa beli lagi hhh soalnya sudah tergantung sama gadget kalo gak pegang rasanya ada yang kurang hhh.

P : Aplikasi apa yang sering pean gunakan di gadget?

F : Ada banyak lah Facebok terus Wa,Instagram cumak itu tok dulu juga BBM tapi sekarang udah gak Zaman kayaknya.

P : Apakah kamu berkomunikasi Via mensos dengan teman yang kamu temuai sehari hari? Biasanya menggunakan interaksi seperti apa?

F :Ya sih biasanya lebih sering lewat mensos soalnya kos temen temen jauh makanya lebih efisien lewat mensos.Kalo interaksi biasanya lewat aplikasi wa di situ kita bisa chat di grup rame rame ya gitu lah kalo anak muda yang dibahas ya masalah cewek dll. Hhh

P :Menurut kamu bentuk interaksi seperti apa yang lebih menyenangkan ?Secara langsung?atau tidak langsung?

F : Kalo aku pribadi sih enak secara langsung soalnya suasananya akrab gitu, dibanding lewat mensos kan juga gitu gitu aja sih intinya aku lebih nyaman ngomong face to face.

P : Apakah menurut kamu komunikasi lewat media sosial jauh lebih menyenangkan dengan teman yang kita temui sehari hari?

F : Ya kalo aku lebih enak gak enak soalnya tau sendiri lah berhubung jarak juga jauh jadi ya lebih kerasa manfaatnya juga media sosial itu.

P : Jika sedang asyik berkumpul bareng temen lalu teman kamu sibuk dengan gadgetnya bagaimana repon kamu?

F : Ya kalo aku sih mungkin tak sindir secara gak langsung dianya kalo memang gak di gubris baru tak tegur secara langsung.

P :Pernahkah kamu terlalu focus dengan gadget sehingga tidak mengetahui apa yang terjadi disekitar atau apa yang disampaikan disekitar kamu?

F :Pernah kayaknya saat aku fokus ngegame pada saat itu temen ngajak ngobrol aku kan gak bisa bagi konsentrasi juga hhh

P :Pernahkah kamu mengalami konflik dengan teman atau akibat dari penggunaan gadget?

F : Pernah kayaknya tapi untuk detainya lupa aku intinya kami gak saling menyapa selama 2 minggu

P. :Sudah cukup untuk pertanyaanya makasih ya telah mau saya wawancarai maaf mengganggu waktunya hhh

F : Suantai aja lah kan kita juga temen satu prodi saling bantu aja lah hhh



## Transip Hasil Wawancara Inti

Nama Partisipan : Afan Mubaraq

Tanggal Wawancara : 24 januari 2019

Jenis Kelamin : Laki Laki

Jam Wawancara : 08:00

Alamat : Tangerang

Usia : 22

Merk Handphone :Xoumi Redmi 2

Keterangan

P : Pewawancara

A : Partisipan

P : Apa alasan kamu menggunakan gadget atau Handpone?

A : Alesanya Kalo saya sih untuk Gadget penting banget, karena saya kalo buat komunikasi dengan temen temen yang jarang ketemu kalo gak ya buat saring saring gitu ,selain itu kegunaanya juga mempermudah saya sih dalam berbagai hal seperti menjalin hubungan dengan teman yang jauh juga untuk komunikasi dengan orang tua lalu juga bisa buat main game atau melihat melihat berita berita gitu, Kalo menurut saya Gadget sendiri tidak bisa lepas dari kehidupan saya pribadi baik itu kehidupan sosial dan lain lain

P : Bagaimana Gadged dapat membantu sosiasiasi anda dalam kehidupan sosial?

A : Saya berpendapat bahwa Gadget itu sebagai media yang digunakan oleh orang orang sekarang ini sebagai alat sosialisasi karena dengan gadget komunikasi antar manusia menjadi lebih mudah dan praktis saya ambil saja contoh saya sendiri adalah orang tangerang tetapi saya masih bisa berinteraksi dengan kedua orang tua saya yang di sana dengan sangat lancer karena kegunaan gadged sendiri dan oleh sebab itulah di era sekarang ini gadget sangatlah penting penting digunakan sebagai alat untuk komunikasi berinteraksi maupun bersosialisasi itu menurut saya pribadi”

P :Apakah yang kalian merasakan perubahan dari diri kalian terutama interaksi dengan lingkungan sosial ketika kamu memakai gadget?

A :Menurut saya pribadi untuk pola interaksi sesudah menggunakan gadget sangatlah banyak, yang pertama saya dapat menjalin sebuah hubungan dengan orang lain walaupun saya tidak bertemu denganya, lalu saya juga dapat mendapat teman teman baru dengan orang yang mungkin belum saya kenal dengan aplikasi di gadget seperti Facebook, Instagram dan lainnya. Untuk perubahan dalam diri saya setelah menggunakan gadget di lingkup sosial yaitu saja sih menurut saya, lebih tepatnya lebih banyak membantu saya dalam berinteraksi dan membaaur dengan teman di lingkungan sosial saya

P : Menurut kamu apa manfaat dari Handphone atau Smartphone?

A : Banyak sih buat komunikasi jarak jauh Manfaatnya juga lebih memudahkan komunikasi dengan orang yang lebih jauh dari kita.

P : Menurut kamu Gadget Itu sebagai kebutuhan tau gaya Hidup?

A : Kalo menurutku kebutuhan soalnya akudah terbiasa dengan gadget dimanapun itu.

P. : Secara keseluruhan dalam 24 jam berapa jam kamu memainkan *Gadget*?

A : Hampir setengah dari 24 jam ya kira kira 12 jam lah karena hampir seharian selama aktivitas senggang atau lagi di luar jam kuliah sebelum buka handphne sampai bangun tidur.

P : Misalnya kamu tidak memiliki gadget atau hal tertentu yang tidak boleh memainkan gadget misalnya rusak Gimana perasaan kamu?

A : Perasanya ya kayak sesuatu kalo ada apa apa jalan takut kenapa napa jadi perasanya bingung nanti kalo ada kabar penting tau masalah perkuliahan gitu ribet kalo gak punya gadget sih

P. :Aplikasi apa yang sering pean gunakan di gadget?

A :Wa yang paling sering soalnya buat menghubungi orang orang penting seperti orang tua dan temen dekat gitu hhhhh

P : Apakah kamu berkomunikasi Via mensos dengan teman yang kamu temuai sehari hari? Biasanya menggunakan interaksi seperti apa?

A : Ya jelas pasti karena itu peran gadget sangat perlu menurutku mensos itu buat tempat bercengkrama atau saling bercanca terus juga buat saring gitu

P :Menurut kamu bentuk interaksi seperti apa yang lebih menyenangkan ?Secara langsung?atau tidak langsung?

A : Yang pasti secara langsung lah kan enak kalo ngomong kalo secara langsung tapi berhubung jarak sama temen temen jauh jadinya ya lewat gadget tadi.

P : Apakah menurut kamu komunikasi lewat media sosial jauh lebih menyenangkan dengan teman yang kita temui sehari hari?

A : Tidak sebenarnya komunikasi di media itu kurang begitu menyenangkan saya lebih suka berkomunikasi secara langsung daripada kurang greget aja mending ngomong secara langsung lebih enak menurutku

P : Jika sedang asyik berkumpul bareng temen lalu teman kamu sibuk dengan gadgetnya bagaimana repon kamu?

A : Rasanya gak enak lah kalo kita kumpul terus yang lain main HP yang pasti gak enak banget tau sendiri terus apa gunanya kita kumpul kalo semua fokus di HP.

P :Pernahkah kamu terlalu focus dengan gadget sehingga tidak mengetahui apa yang terjadi disekitar atau apa yang disampaikan disekitar kamu?

A : Ya sering sih banyak temen temen yang kompline gara gara itu ya soalnya pada saat itu aku lagi jatuh cinta makanya lebih fokus pacarku daripada temen temenku.

P. :Pernahkah kamu mengalami konflik dengan teman atau akibat dari penggunaan gadget?

A : Mungkin dulu zaman sekolah pernah bikin status terus gak sengaja nyinggung temenku niatku kan bukan buat dia ee ternyata dia salah respon.

P. :Makasih banyak atas waktunya ziz maaf mengganggu waktumu

A : Iya gak papa kok hehhehe

## Transip Hasil Wawancara Inti

Nama Partisipan : Ikwon Fauqi

Tanggal Wawancara : 29 januari 2019

Jenis Kelamin : Laki Laki

Jam Wawancara : 08:40

Alamat : lamongan

Usia : 22

Merk Handphone : Samsung

Keterangan

P : Pewawancara

R : Partisipan

P : Apa alasan kamu menggunakan gadget atau Handpone?

R : Alasan saya sangat penting Gadget itu apalagi di zaman sekarang, menurut saya Gadget itu seperti makan karena sudah tidak bisa lepas dari kehidupan saya ya mungkin sudah banyaklah yang tau mengenai kegunaan dari gadget sendiri udah gak saya sebutin lagi, paling inti itu bagi saya gadget sebagai sarana komunikasi saya dengan orang orang yang saya kenal tapi berhubung mereka jauh maka saya gunakan gadget sebagai sarana untuk mendekatkan diri ke mereka.Selain komunikasi saya juga menggunakan gadget sebagai sarana untuk mencari informasi mengenai suatu hal, 'kan kita bisa tau jika gadget juga dapat berfungsi sebagai pencari tahu mengenai suatu hal yang kita belum tau lalu melalui Gadget sendiri dapat kita gunakan untuk sumber pengetahuan yang mulanya kita gak tau bisa menjadi tau cukup itu sih pendapat saya tentang Gadget

P : Bagaimana Gadget dapat membantu sosiasisasi anda dalam kehidupan sosial?

R : Gadget itu seperti media yang digunakan semua orang untuk saling menjalin sebuah komunikasi termasuk saya sendiri, saya sangat tidak bisa kalo satu hari tidak membawa gadget karena menurut saya gadget di era sekarang sangatlah penting

dimana kegunaanya bisa sebagai sarana komunikasi mencari informasi dan lainnya tapi juga dapat sebagai perekat hubungan antara individu satu dengan yang lainnya. Sosialisasi sekarang sangatlah mudah karena adanya gadget itu sendiri

P : Apakah yang kalian merasakan perubahan dari diri kalian terutama interaksi dengan lingkungan sosial ketika kamu memakai gadget?

R : Untuk perubahan kesikap sosial saya rasa iya dalam diri saya ,saya bisa ambil contoh dengan gadget saya merasa di mudahkan dalam berinteraksi dengan orang lain walaupun tidak bertatap muka bisanya bisa lewat chat maupun maupun telpun tapi menurut saya lebih efisien ketika menggunakan gaded daripada harus bertemu langsung dengan orang tersebut. Kalau pendapat saya pribadi itu banyak pokoknya manfaat yang saya dapat ketika menggunakan gadget terutama saat berkomunikasi dengan orang orang terdekat saya

P : Menurut kamu Gadget Itu sebagai kebutuhan Atau gaya Hidup?

R : Kalo menurutku sih kebutuhan mungkin waktu dulu dulu memang gaya hidup soalnya buat gaya gayaan gadget itu kalo sekarang sudah menjadi ke kebutuhan kan kembali ke fungsi handphone.

P. : Secara keseluruhan dalam 24 jam berapa jam kamu memainkan *Gadget*?

R : Lama sih hampir 12 jam lah soalnya bangun tidur yang pasti tak cari hp missal ada waktu senggang yang tak cari pasti hp, setiap rutinitas pasti bawa hp, terus mau tidur lagi pun masih megang hp.

P : Misalnya kamu tidak memiliki gadget atau hal tertentu yang tidak boleh memainkan gadget misalnya rusak Gimana perasaan kamu?

R : Perasanku pasti bete kan saya tiap hari megang hp jadi bingung mau ngapain gitu.

P. :Aplikasi apa yang sering pean gunakan di gadget?

R : Biasanya Wa itu nomer sat terus instagram facebook cumak itu sih yang tak pakai.

P : Apakah kamu berkomunikasi Via mensos dengan teman yang kamu temuai sehari hari? Biasanya menggunakan interaksi seperti apa?

R : Pernah kalo temen kuliah yang paling sering tugas tentang kuliah pernah, palingan kalo temen kuliah nanya tugas dan seputar kuliah,interaksinya pake chatting Wa.

P :Menurut kamu bentuk interaksi seperti apa yang lebih menyenangkan ?Secara langsung?atau tidak langsung?

R : Enaknya secara langsung ,kalo langsung enak kalo bercanda bercandaanya terus ngomongnyapun bisa lebih enak dan santai kalo cumak lewat meda sosial ada batasnya sih gak se enak saat ketemu langsung.

P : Apakah menurut kamu komunikasi lewat media sosial jauh lebih menyenangkan dengan teman yang kita temui sehari hari?

R : Gak Sih menurutku mending ketemu langsung soalnya gak enak kalo hanya bicara di HP mending langsung ketemu aja itu kalo pendapat pribadiku ya

P : Jika sedang asyik berkumpul bareng temen lalu teman kamu sibuk dengan gadgetnya bagaimana repon kamu?

R : Ya kalau menurutku rugi aja pas ketemu malah gak dimanfaatkan buat saling nyapa malah fokus ke hanphonenya rugi dong

P :Pernahkah kamu terlalu fokus dengan gadget sehingga tidak mengetahui apa yang terjadi disekitar atau apa yang disampaikan disekitar kamu?

R :Ya pernah keasikan main game lupa kalo temenya lagi ngajak ngobrol dan akhirnya di marahi sama temenku tadi.

P. :Pernahkah kamu mengalami konflik dengan teman atau akibat dari penggunaan gadget?

R : Pernah dulu aku pernah menjaili temenku media sosialnya tak bajak gitu dan pada saat ketahuan dia marah besar sama akau hhh tapi aku langsung minta maaf sama dia juga.

P. :Makasih banyak brow atas waktunya maaf mengganggu waktunya

R :Iya fik gak papa semoga cepet lulus ya hhh

## Transip Hasil Wawancara Inti

Nama Partisipan : Chorirul Anwar

Tanggal Wawancara : 22 januari 2019

Jenis Kelamin : Laki Laki

Jam Wawancara : 08:28

Alamat : jombang

Usia : 22

Merk Handphone :Azuz zefone

Keterangan

P : Pewawancara

A : Partisipan

P : Apa alasan kamu menggunakan gadget atau Handpone?

A : Alesanya Kalo saya sih untuk Gadget penting banget, karena saya kalo buat komunikasi dengan temen temen yang jarang ketemu kalo gak ya buat saring saring gitu ,selain itu kegunaanya juga mempermudah saya sih dalam berbagai hal seperti menjalin hubungan dengan teman yang jauh juga untuk komunikasi dengan orang tua lalu juga bisa buat main game atau melihat melihat berita berita gitu, Kalo menurut saya Gadget sendiri tidak bisa lepas dari kehidupan saya pribadi baik itu kehidupan sosial dan lain lain

P : Bagaimana Gadged dapat membantu sosiasisasi anda dalam kehidupan sosial?

A : Saya berpendapat bahwa Gadget itu sebagai media yang digunakan oleh orang orang sekarang ini sebagai alat sosialisasi karena dengan gadget komunikasi antar manusia menjadi lebih mudah dan praktis saya ambil saja contoh saya sendiri adalah orang tangerang tetapi saya masih bisa berinteraksi dengan kedua orang tua saya yang di sana dengan sangat lancer karena kegunaan gadged sendiri dan oleh sebab itulah di era sekarang ini gadget sangatlah penting penting digunakan sebagai alat untuk komunikasi berinteraksi maupun bersosialisasi itu menurut saya pribadi”

P :Apakah yang kalian merasakan perubahan dari diri kalian terutama interaksi dengan lingkungan sosial ketika kamu memakai gadget?

A :Menurut saya pribadi untuk pola interaksi sesudah menggunakan gadget sangatlah banyak, yang pertama saya dapat menjalin sebuah hubungan dengan orang lain walaupun saya tidak bertemu denganya, lalu saya juga dapat mendapat teman teman baru dengan orang yang mungkin belum saya kenal dengan aplikasi di gadget seperti Facebook, Instagram dan lainnya. Untuk perubahan dalam diri saya setelah menggunakan gadget di lingkup sosial yaitu saja sih menurut saya, lebih tepatnya lebih banyak membantu saya dalam berinteraksi dan membaur dengan teman di lingkungan sosial saya

P : Menurut kamu apa manfaat dari Handphone atau Smartphone?

A : Banyak sih buat komunikasi jarak jauh Manfaatnya juga lebih memudahkan komunikasi dengan orang yang lebih jauh dari kita.

P : Menurut kamu Gadget Itu sebagai kebutuhan tau gaya Hidup?

A : Kalo menurutku kebutuhan soalnya akudah terbiasa dengan gadget dimanapun itu.

P. : Secara keseluruhan dalam 24 jam berapa jam kamu memainkan *Gadget*?

A : Hampir setengah dari 24 jam ya kira kira 12 jam lah karena hampir seharian selama aktivitas senggang atau lagi di luar jam kuliah sebelum buka handphne sampai bangun tidur.

P : Misalnya kamu tidak memiliki gadget atau hal tertentu yang tidak boleh memainkan gadget misalnya rusak Gimana perasaan kamu?

A : Perasanya ya kayak sesuatu kalo ada apa apa jalan takut kenapa napa jadi perasanya bingung nanti kalo ada kabar penting tau masalah perkuliahan gitu ribet kalo gak punya gadget sih

P. :Aplikasi apa yang sering pean gunakan di gadget?

A :Wa yang paling sering soalnya buat menghubungi orang orang penting seperti orang tua dan temen dekat gitu hhhhh

P : Apakah kamu berkomunikasi Via mensos dengan teman yang kamu temui sehari hari? Biasanya menggunakan interaksi seperti apa?

A : Ya jelas pasti karena itu peran gadget sangat perlu menurutku mensos itu buat tempat bercengkrama atau saling bercanca terus juga buat saring gitu

P :Menurut kamu bentuk interaksi seperti apa yang lebih menyenangkan ?Secara langsung?atau tidak langsung?

A : Yang pasti secara langsung lah kan enak kalo ngomong kalo secara langsung tapi berhubung jarak sama temen temen jauh jadinya ya lewat gadget tadi.

P : Apakah menurut kamu komunikasi lewat media sosial jauh lebih menyenangkan dengan teman yang kita temui sehari hari?

A : Tidak sebenarnya komunikasi di media itu kurang begitu menyenangkan saya lebih suka berkomunikasi secara langsung daripada kurang greget aja mending ngomong secara langsung lebih enak menurutku

P : Jika sedang asyik berkumpul bareng temen lalu teman kamu sibuk dengan gadgetnya bagaimana repon kamu?

A : Rasanya gak enak lah kalo kita kumpul terus yang lain main HP yang pasti gak enak banget tau sendiri terus apa gunanya kita kumpul kalo semua fokus di HP.

P :Pernahkah kamu terlalu focus dengan gadget sehingga tidak mengetahui apa yang terjadi disekitar atau apa yang disampaikan disekitar kamu?

A : Ya sering sih banyak temen temen yang kompline gara gara itu ya soalnya pada saat itu aku lagi jatuh cinta makanya lebih fokus pacarku daripada temen temenku.

P. :Pernahkah kamu mengalami konflik dengan teman atau akibat dari penggunaan gadget?

A : Mungkin dulu zaman sekolah pernah bikin status terus gak sengaja nyinggung temenku niatku kan bukan buat dia ee ternyata dia salah respon.

P. :Makasih banyak atas waktunya ziz maaf mengganggu waktumu

A : Iya gak papa kok hehhehe

## Transip Hasil Wawancara Inti

Nama Partisipan : Mohammad Arfi

Tanggal Wawancara : 29 januari 2019

Jenis Kelamin : Laki Laki

Jam Wawancara : 11:00

Alamat : Blitar

Usia : 22

Merk Handphone : Samsung

Keterangan

P : Pewawancara

R : Partisipan

P : Apa alasan kamu menggunakan gadget atau Handpone?

R : Alasan saya sangat penting Gadget itu apalagi di zaman sekarang, menurut saya Gadget itu seperti makan karena sudah tidak bisa lepas dari kehidupan saya ya mungkin sudah banyaklah yang tau mengenai kegunaan dari gadget sendiri udah gak saya sebutin lagi, paling inti itu bagi saya gadget sebagai sarana komunikasi saya dengan orang orang yang saya kenal tapi terhubung mereka jauh maka saya gunakan gadget sebagai sarana untuk mendekatkan diri ke mereka. Selain komunikasi saya juga menggunakan gadget sebagai sarana untuk mencari informasi mengenai suatu hal, 'kan kita bisa tau jika gadget juga dapat berfungsi sebagai pencari tahu mengenai suatu hal yang kita belum tau lalu melalui Gadget sendiri dapat kita gunakan untuk sumber pengetahuan yang mulanya kita gak tau bisa menjadi tau cukup itu sih pendapat saya tentang Gadget

P : Bagaimana Gadget dapat membantu sosiasisasi anda dalam kehidupan sosial?

R : Gadget itu seperti media yang digunakan semua orang untuk saling menjalin sebuah komunikasi termasuk saya sendiri, saya sangat tidak bisa kalo satu hari tidak membawa gadget karena menurut saya gadget di era sekarang sangatlah penting

dimana kegunaanya bisa sebagai sarana komunikasi mencari informasi dan lainnya tapi juga dapat sebagai perekat hubungan antara individu satu dengan yang lainnya. Sosialisasi sekarang sangatlah mudah karena adanya gadget itu sendiri

P : Apakah yang kalian merasakan perubahan dari diri kalian terutama interaksi dengan lingkungan sosial ketika kamu memakai gadget?

R : Untuk perubahan kesikap sosial saya rasa iya dalam diri saya ,saya bisa ambil contoh dengan gadget saya merasa di mudahkan dalam berinteraksi dengan orang lain walaupun tidak bertatap muka bisanya bisa lewat chat maupun maupun telpun tapi menurut saya lebih efisien ketika menggunakan gaded daripada harus bertemu langsung dengan orang tersebut. Kalau pendapat saya pribadi itu banyak pokoknya manfaat yang saya dapat ketika menggunakan gadget terutama saat berkomunikasi dengan orang orang terdekat saya

P : Menurut kamu Gadget Itu sebagai kebutuhan Atau gaya Hidup?

R : Kalo menurutku sih kebutuhan mungkin waktu dulu dulu memang gaya hidup soalnya buat gaya gayaan gadget itu kalo sekarang sudah menjadi ke kebutuhan kan kembali ke fungsi handphone.

P. : Secara keseluruhan dalam 24 jam berapa jam kamu memainkan *Gadget*?

R : Lama sih hampir 12 jam lah soalnya bangun tidur yang pasti tak cari hp missal ada waktu senggang yang tak cari pasti hp, setiap rutinitas pasti bawa hp, terus mau tidur lagi pun masih megang hp.

P : Misalnya kamu tidak memiliki gadget atau hal tertentu yang tidak boleh memainkan gadget misalnya rusak Gimana perasaan kamu?

R : Perasanku pasti bete kan saya tiap hari megang hp jadi bingung mau ngapain gitu.

P. :Aplikasi apa yang sering pean gunakan di gadget?

R : Biasanya Wa itu nomer sat terus instagram facebook cumak itu sih yang tak pakai.

P : Apakah kamu berkomunikasi Via mensos dengan teman yang kamu temuai sehari hari? Biasanya menggunakan interaksi seperti apa?

R : Pernah kalo temen kuliah yang paling sering tugas tentang kuliah pernah, palingan kalo temen kuliah nanya tugas dan seputar kuliah,interaksinya pake chatting Wa.

P :Menurut kamu bentuk interaksi seperti apa yang lebih menyenangkan ?Secara langsung?atau tidak langsung?

R : Enaknya secara langsung ,kalo langsung enak kalo bercanda bercandaanya terus ngomongnyapun bisa lebih enak dan santai kalo cumak lewat meda sosial ada batasnya sih gak se enak saat ketemu langsung.

P : Apakah menurut kamu komunikasi lewat media sosial jauh lebih menyenangkan dengan teman yang kita temui sehari hari?

R : Gak Sih menurutku mending ketemu langsung soalnya gak enak kalo hanya bicara di HP mending langsung ketemu aja itu kalo pendapat pribadiku ya

P : Jika sedang asyik berkumpul bareng temen lalu teman kamu sibuk dengan gadgetnya bagaimana repon kamu?

R : Ya kalau menurutku rugi aja pas ketemu malah gak dimanfaatkan buat saling nyapa malah fokus ke hanphonenya rugi dong

P :Pernahkah kamu terlalu fokus dengan gadget sehingga tidak mengetahui apa yang terjadi disekitar atau apa yang disampaikan disekitar kamu?

R :Ya pernah keasikan main game lupa kalo temenya lagi ngajak ngobrol dan akhirnya di marahi sama temenku tadi.

P. :Pernahkah kamu mengalami konflik dengan teman atau akibat dari penggunaan gadget?

R : Pernah dulu aku pernah menjaili temenku media sosialnya tak bajak gitu dan pada saat ketahuan dia marah besar sama akau hhh tapi aku langsung minta maaf sama dia juga.

P. :Makasih banyak brow atas waktunya maaf mengganggu waktunya

R :Iya fik gak papa semoga cepet lulus ya hhh

## Dokumentasi



Gambar 1 : Wawancara bersama Falihul Umam



Gambar 2: Wawancara bersama Afan Mubaroq



Gambar 3: Wawancara bersama Ikwan Fauqi



Gambar 4: Wawancara bersama Choirul Anwar



Gambar 5 : Wawancara bersama Muhammad Arfi

## BIODATA MAHASISWA



**NAMA** : NUR FIKRI FIRMAN YAH  
**NIM** : 14130020  
**TEMPAT TANGGAL LAHIR** : KEDIRI 15 APRIL 1996  
**FAKULTAS** : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
**JURUSAN /PROGRAM STUDI** : P IPS  
**TAHUN MASUK** : 2014  
**ALAMAT RUMAH  
KABUPATEN KEDIRI** : DESAN JAMBEAN KECAMATAN KRAS  
**NO TELPON** : 08344789832  
**ALAMAT EMAIL** : FFIKRI 74@YAHOO.CO.ID