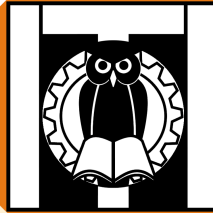


HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN KUALITAS HUBUNGAN SOSIAL MAHASISWA

TUGAS KELOMPOK



Disusun Oleh :

Kelompok 2 BRIGADE

Ketua Kelompok	: Hari Mulyanto / 1222720001
Sekretaris	: Riana Lusyani Putri / 1132720004
Bendahara	: Jihannisa Juliani / 1132720002
Koord. Artikel	: Sandra Aulia / 1222720002 Danang Setiawan / 1112220001 Akhmad Irfa'i / 1131920001
Koord. Poster	: Carla Syafa Yulianita / 1132720001 Fahreza Suwandha / 1212623003
Koord. Power Point	: Ayu Assrifa / 1222720004 Ahmad Fatoni / 1222720003
Koord. Video	: M. Raihan Al Falah / 1212820005 Muhammad Fahreza / 1212820002 Ilyas Rahmat Dwi Putra / 1212820004

Dosen Pengampu Mata Kuliah,
Ir. MATSUANI, S.Pd., M.Pd.

**TUGAS KELOMPOK MATA KULIAH PANCASILA SEMESTER GANJIL
INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA
2024**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga jurnal dengan judul "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Hubungan Sosial Mahasiswa" ini dapat diselesaikan dengan baik. Jurnal ini disusun untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi interaksi sosial di kalangan mahasiswa.

Kami menyadari bahwa gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi mahasiswa yang menggunakannya untuk berbagai keperluan akademis dan sosial. Namun, dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai masalah, termasuk dalam aspek kehidupan sosial. Oleh karena itu, penelitian dalam jurnal ini berfokus pada mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial mahasiswa.

Penyusunan jurnal ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan saran yang sangat berharga selama proses penulisan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada rekan-rekan mahasiswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini dengan memberikan data dan informasi yang diperlukan.

Kami berharap jurnal ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya mahasiswa, dalam memahami lebih lanjut tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial. Selain itu, kami berharap temuan dalam jurnal ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut mengenai topik serupa di masa depan.

Akhir kata, kami menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat kami harapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan sosial mahasiswa.

ABSTRAK

Tulisan ini ditulis untuk meneliti seberapa berpengaruhnya gadget terhadap kehidupan bersosialisasi manusia khususnya mahasiswa. Kehadiran gadget dalam kehidupan sehari-hari tentu membawa banyak dampak, baik secara pribadi maupun lingkungan dalam segi positif serta negatif. Perkembangan teknologi ini tentu saja menjadi sebuah tantangan bagi sistem pendidikan di Indonesia bagaimana bisa menjaga moralitas dan religiusitas dalam diri generasi muda dalam menghadapi pengaruh buruk globalisasi tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif berupa penyebaran kuesioner kepada sasaran yang akan diteliti. Sehingga, dengan data-data yang diperoleh akan diketahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh gadget terhadap kehidupan sosial mahasiswa.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
ABSTRAK.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I LATAR BELAKANG.....	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Makna dan Implikasi Nilai Pancasila.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan.....	7
1.6 Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	7
1.7 Korelasi Topik Penelitian Dengan Pancasila.....	8
1.7.1 Dekadensi Moral.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Teori dan Konsep.....	11
2.2 Penelitian Terdahulu.....	12
2.3 Kerangka Teoritis / Landasan Teori.....	14
2.4 Kerangka Konseptual (Variabel dan Objek Penelitian).....	15
2.5 Kerangka Pemikiran.....	15
2.6 Hipotesis.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Rancangan Penelitian.....	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	20
3.4 Analisa Data.....	21
3.5 Sistematika Penelitian.....	26
3.6 Kendala Penelitian.....	26
3.7 Timeline Penelitian.....	28
3.8 Struktur Organisasi.....	29
BAB IV PENAMBAHAN ANALISA.....	30
4.1 Manfaat dan Kegunaan.....	30
4.2 Kerugian (Mudarat).....	31
4.3 Analisa.....	34
4.3.1 Analisis Deskriptif Responden.....	34
BAB V KESIMPULAN.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Era digital saat ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya penggunaan smartphone. Smartphone telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, termasuk mahasiswa. Kemudahan akses internet, aplikasi sosial media, dan berbagai fitur menarik membuat smartphone menjadi alat yang sangat populer dan digemari.

Penggunaan berbagai macam teknologi merupakan hak setiap masyarakat modern. Akan tetapi, jika mengacu pada para Mahasiswa, bagaimana penggunaan tersebut dapat membantunya dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan smartphone bagi mereka dapat memberikan dampak, baik bersifat positif maupun negatif. Berdasarkan permasalahan, fenomena dan kondisi di atas, penelitian ini termotivasi untuk melakukan penelitian apakah intensitas penggunaan smartphone dapat mempengaruhi interaksi sosial teman sebaya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial interaksi mahasiswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya smartphone, telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi. Smartphone menjadi alat yang memudahkan komunikasi dan akses informasi, namun juga berpotensi mempengaruhi kualitas hubungan sosial. Mahasiswa, sebagai kelompok yang aktif menggunakan smartphone, rentan terhadap dampak tersebut.

Namun, di balik kemudahan dan manfaat yang ditawarkan, penggunaan smartphone yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kehidupan sosial. Mahasiswa, sebagai kelompok yang aktif dan dinamis, rentan terpengaruh oleh penggunaan smartphone yang intens. Berikut beberapa poin yang menjadi dasar pemikiran mengenai pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap kualitas hubungan sosial mahasiswa:

- **Kurangnya interaksi langsung:** Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menghambat interaksi langsung antara mahasiswa. Mereka lebih memilih untuk berkomunikasi melalui pesan instan atau media sosial daripada bertemu langsung.
- **Ketergantungan pada dunia maya:** Mahasiswa cenderung menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya daripada berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat.
- **Gangguan konsentrasi:** Penggunaan smartphone selama kegiatan sosial dapat mengganggu konsentrasi dan fokus mahasiswa. Mereka mungkin lebih tertarik untuk

memeriksa notifikasi atau bermain game daripada memperhatikan percakapan atau kegiatan yang sedang berlangsung.

- **Persepsi negatif terhadap hubungan sosial:** Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menciptakan persepsi negatif terhadap hubungan sosial. Mahasiswa mungkin merasa bahwa interaksi langsung kurang menarik atau tidak penting dibandingkan dengan interaksi di dunia maya.

1.2 Makna dan Implikasi Nilai Pancasila

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks nilai Pancasila. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat terwujudnya nilai kemanusiaan yang adil dan beradab, karena dapat menyebabkan isolasi sosial dan penurunan kualitas hubungan interpersonal. Hal ini bertentangan dengan sila kedua Pancasila yang menekankan pentingnya nilai kemanusiaan.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menghambat terwujudnya persatuan Indonesia. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan polarisasi dan perpecahan di masyarakat, karena informasi yang diperoleh melalui gadget tidak selalu akurat dan dapat memicu konflik. Hal ini bertentangan dengan sila ketiga Pancasila yang menekankan pentingnya persatuan Indonesia.

Mahasiswa, dengan tuntutan akademik dan sosial yang tinggi, memiliki risiko lebih besar untuk mengalami dampak negatif penggunaan smartphone terhadap hubungan sosial. Mereka cenderung menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya, sehingga mengurangi waktu untuk berinteraksi langsung dengan teman dan keluarga.

Penting untuk memahami hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dan kualitas hubungan sosial mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak penggunaan smartphone terhadap kehidupan sosial mahasiswa dan memberikan rekomendasi untuk meminimalisir dampak negatifnya.

Dengan memahami hubungan ini, diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk menggunakan smartphone secara bijak dan membangun hubungan sosial yang sehat dan bermakna.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka kami ambil beberapa rumusan masalah yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa ?
2. Apa strategi yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan manfaat gadget dengan meminimalkan dampak negatifnya ?
3. Bagaimana persepsi mahasiswa tentang peran gadget dalam kehidupan sosial mereka ?

Penggunaan Gadget di kalangan mahasiswa memiliki dampak yang kompleks dan multidimensi terhadap kehidupan mereka, baik dalam aspek sosial maupun akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai sisi penggunaan gadget, termasuk dampak positif dan negatifnya terhadap interaksi sosial, pengaruhnya pada kualitas hubungan sosial serta persepsi mahasiswa sendiri tentang peran Gadget dalam kehidupan mereka.

Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk mengidentifikasi strategi-strategi yang dapat diterapkan guna memaksimalkan manfaat gadget sambil meminimalkan dampak negatifnya. Dengan memahami secara komprehensif aspek-aspek tersebut, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang peran gadget dalam kehidupan mahasiswa modern, serta bagaimana teknologi ini dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung perkembangan kualitas hubungan sosial Mahasiswa.

Penting untuk dicatat bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan dekadensi moral tidak bersifat deterministik. Banyak faktor lain seperti pendidikan, latar belakang keluarga, dan lingkungan sosial juga berperan penting. Selain itu, gadget juga dapat digunakan untuk tujuan positif yang mendukung perkembangan moral, seperti akses ke sumber pembelajaran etika, platform untuk aktivisme sosial, dan alat untuk membangun komunitas yang peduli.

Strategi untuk mengatasi potensi dampak negatif ini meliputi pendidikan literasi digital, pengembangan pemikiran kritis, dan pemodelan perilaku etis dalam penggunaan teknologi. Institusi pendidikan dan keluarga memiliki peran penting dalam membimbing mahasiswa untuk menggunakan gadget secara bertanggung jawab dan etis.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Pada kalangan Mahasiswa.
2. Universitas atau Perguruan Tinggi di sekitar Jabodetabek
3. Penelitian ini berfokus pada dampak Intensitas penggunaan smartphone pada kualitas hubungan sosial di kalangan Mahasiswa

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian tentang hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa bisa mencakup beberapa aspek berikut:

1. **Menilai Dampak Penggunaan Smartphone:**

Menganalisis seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial mahasiswa, baik positif maupun negatif.

2. **Mengidentifikasi Pola Interaksi:**

Menggali bagaimana penggunaan smartphone mempengaruhi cara mahasiswa berinteraksi, baik secara daring (online) maupun luring (offline).

3. **Memahami Kualitas Hubungan Sosial:**

Mengukur kualitas hubungan sosial mahasiswa, termasuk kedekatan emosional, dukungan sosial, dan kepuasan dalam hubungan.

4. **Mengeksplorasi Faktor Pengganggu:**

Meneliti apakah penggunaan smartphone berlebihan dapat mengganggu hubungan sosial yang ada, seperti mengurangi waktu berkualitas bersama teman.

5. **Memberikan Rekomendasi:**

Menyusun rekomendasi bagi mahasiswa tentang cara menggunakan smartphone secara bijak untuk menjaga kualitas hubungan sosial mereka.

6. **Meningkatkan Kesadaran:**

Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial langsung.

1.6 Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa memiliki berbagai manfaat yang penting, baik dari sisi positif maupun negatif. Berikut adalah beberapa manfaat tersebut:

- **Pemahaman Lebih Mendalam:** Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan smartphone mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Dengan demikian, dapat diidentifikasi pola-pola tertentu yang mungkin berdampak positif atau negatif pada kualitas hubungan sosial mereka.
- **Peningkatan Kesadaran:** Mengetahui dampak-dampak dari penggunaan smartphone dapat meningkatkan kesadaran di kalangan mahasiswa tentang pentingnya mengatur waktu penggunaan perangkat ini. Hal ini dapat membantu mereka menyeimbangkan kehidupan digital dengan interaksi sosial langsung.
- **Pengembangan Strategi Intervensi:** Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi intervensi yang bertujuan untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan smartphone yang berlebihan. Misalnya, program pelatihan manajemen waktu atau kampanye kesadaran tentang pentingnya interaksi sosial tatap muka.

- Peningkatan Kualitas Hidup: Dengan memahami dan mengelola penggunaan smartphone, mahasiswa dapat meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Interaksi sosial yang sehat dan seimbang dapat berkontribusi pada kesejahteraan emosional dan mental mereka.
- Data untuk Kebijakan Pendidikan: Hasil penelitian dapat digunakan sebagai data pendukung dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mencakup panduan penggunaan teknologi di kalangan mahasiswa. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan seimbang.
- Pengembangan Teknologi yang Lebih Baik: Temuan penelitian ini juga dapat mendorong pengembang teknologi untuk menciptakan fitur-fitur yang mendukung interaksi sosial yang lebih sehat, seperti pengingat waktu penggunaan atau aplikasi yang mendorong aktivitas sosial di dunia nyata.

1.7 Korelasi Topik Penelitian Dengan Pancasila

1.7.1 Dekadensi Moral

Dekadensi moral adalah kemerosotan atau penurunan moral, akhlak, sikap, etika, dan kepribadian seseorang. Contoh dekadensi moral seperti perilaku bebas, tawuran, penggunaan obat-obatan terlarang, pornografi, kriminalitas dan pembangkangan terhadap orang tua, termasuk juga perusakan fasilitas umum yang sering terjadi saat berunjuk rasa.

Berawal di masa covid banyak orang tua yang memberikan fasilitas internet dirumah dengan tujuan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Akan tetapi dalam pelaksanaannya anak lepas dari pengawasan orang tua, sehingga muncullah hal-hal yang tidak diinginkan seperti kurangnya komunikasi anak dengan orang tua karena anak lebih suka menyibukkan diri dengan internetnya dikamar dan abai terhadap perintah orang tua, ketergantungan gadget, bahkan anak dapat mengenal hal-hal yang tidak baik yang tidak sesuai dengan moral ataupun karakter keluarga seperti kecanduan nonton video porno.

Seseorang dapat berperilaku buruk akibat penggunaan teknologi yang tidak pada tempatnya. Efek dari teknologi dapat kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Menghilangnya norma dan nilai serta sopan santun yang ada dalam masyarakat akibat pengaruh teknologi membuat para remaja tidak lagi mengindahkan moral.

Di sekolah /di kampus sesuai dengan kurikulum, kecanggihan teknologi dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran contohnya belajar dengan menggunakan hp dengan akses internet, pengerjaan tugas dengan menggunakan media hp karena dengan mudah kita dapat menemukan informasi-informasi yang penting untuk diketahui. Tapi dalam

pelaksanaannya banyak para pelajar atau remaja yang mengakses tayangan- tayangan serta gambar yang tidak normatif, situs video porno, kekerasan dan kriminalitas.

Mengapa itu semua terjadi? Salah satu penyebab terjadinya krisis moral di kalangan mahasiswa adalah minimnya pendidikan karakter yang diajarkan di perguruan tinggi. Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, perasaan, dan tindakan sebagai bentuk pembinaan akhlak dan tingkah laku individu.

Generasi milenial terutama mahasiswa diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan yang luas, namun juga rasa nasionalisme yang tinggi dan moralitas serta kepedulian terhadap sesama mahasiswa maupun adik adik pelajar di bawahnya. Mahasiswa diharapkan bisa membimbing adik-adik pelajar dengan cara bersosialisasi tentang pentingnya norma norma kehidupan terutama norma kesopanan dan etika baik itu di kehidupan nyata maupun di dunia maya.

Adapun norma norma kehidupan yang seharusnya diterapkan kepada mahasiswa maupun adik-adik pelajar diantaranya:

1. Norma Kesopanan

Norma kesopanan adalah norma yang bersumber dari Masyarakat. Ciri-ciri norma kesopanan adalah berhubungan dengan aturan-aturan tak tertulis yang disepakati bersama di masyarakat. Norma kesopanan juga berupa hal-hal yang pantas dan tidak pantas serta hal yang sopan dan tidak sopan dalam tata pergaulan sehari-hari di Masyarakat.

Dengan terwujudnya norma kesopanan di semua lapisan Masyarakat maupun mahasiswa, diharapkan bisa mewujudkan nilai nilai Pancasila diantaranya sila ke-2 yang berbunyi “Kemanusiaan yang adil dan beradab”.

2. Norma Kesusilaan

Sekilas, norma kesopanan dan kesusilaan mungkin terlihat sama, namun ada bedanya. Norma kesusilaan adalah peraturan hidup yang berkenaan dengan bisikan kalbu dan suara hati nurani manusia.

Contohnya, misal seseorang hendak melakukan tindakan yang bertentangan dengan norma. Sebenarnya ada bisikan kalbunya atau suara hati nuraninya untuk tidak melakukan hal tersebut. Jika norma ini dilanggar, sanksinya berupa penyesalan terhadap diri sendiri karena tetap melakukan perbuatan tersebut

Dengan terwujudnya norma kesusilaan diharapkan kita bisa mewujudkan nilai-nilai Pancasila diantaranya sila ke-1 dan 2 yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa” dan “Kemanusiaan yang adil dan beradab”.

3. Norma Agama

Norma Agama adalah kaidah atau aturan hidup yang bersumber dari agama, keyakinan, dan kepercayaan-Nya. Norma agama juga berupa aturan hidup yang harus diterima manusia sesuai perintah-Nya, larangan-Nya, dan ajaran-Nya.

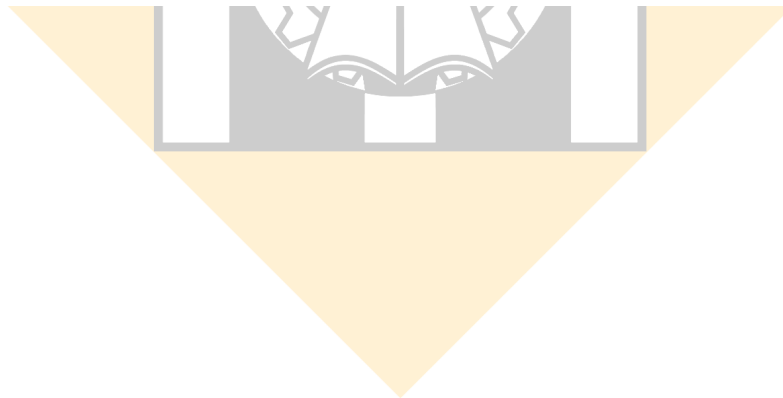
Adapun norma agama ini meliputi semua nilai dari nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sila ke-1 sampai sila ke-5, karena dalam perumusan Pancasila disusun berdasarkan kesepakatan semua agama khususnya agama-agama yang dianut di Indonesia.

4. Norma Hukum

Norma hukum adalah peraturan-peraturan yang dibuat oleh negara melalui lembaga-lembaga negara. Aturan ini bersifat mengikat setiap orang warga negara untuk menaati perintah dan larangan yang harus dipatuhi.

Dengan patuhnya kita terhadap norma hukum, diharapkan dapat memberikan efek yang positif baik dalam pergaulan sehari-hari maupun dalam bersosial media, karena kita semua tahu bahwasanya semua perbuatan terlarang akan mendapatkan hukuman sesuai dengan kesalahannya masing-masing.

Oleh karena itu, manfaat jika kita menerapkan norma hukum didalam kehidupan sehari-hari diantaranya adalah kita bisa mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Demikian adalah upaya-upaya yang dapat kita lakukan untuk mengantisipasi merosotnya nilai-nilai kesopanan, etika dan perilaku manusia, atau yang lebih kita kenal dengan istilah dekadensi moral.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori dan Konsep

2.1.1 Teori determinisme teknologi meyakini bahwa teknologi berpengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya sosial dan budaya. Definisi mengenai teori ini pertama kali dikemukakan oleh Marshall McLuhan di tahun 1962, dalam buku berjudul *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Teori determinisme teknologi adalah teori yang menyatakan bahwa perubahan dan perkembangan teknologi membawa dampak besar bagi masyarakat. Ide pokoknya adalah perubahan dalam cara komunikasi akan membentuk keberadaan manusia itu sendiri. Dalam konteks penelitian ini Gadget sebagai teknologi komunikasi modern memang memiliki dampak yang signifikan terhadap cara mahasiswa berinteraksi dan membangun hubungan sosial. Intensitas penggunaan gadget mungkin mempengaruhi pola komunikasi dan kualitas hubungan sosial mahasiswa.

2.1.2 Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan gadget merujuk pada frekuensi dan durasi penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau laptop. Menurut Putri et al. (2019), intensitas penggunaan gadget dapat diukur melalui beberapa indikator, termasuk frekuensi penggunaan harian, durasi penggunaan per sesi, dan jenis aktivitas yang dilakukan menggunakan gadget. Teori Ketergantungan Media (Media Dependency Theory) yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan DeFleur (1976) dapat menjelaskan fenomena ini. Teori ini menyatakan bahwa semakin seseorang bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin penting peran media tersebut dalam kehidupan orang tersebut, dan semakin besar pengaruhnya terhadap orang tersebut.

2.1.3 Kualitas Hubungan Sosial

Kualitas hubungan sosial mengacu pada tingkat kepuasan, kedekatan, dan kedalaman interaksi antara individu dalam lingkungan sosialnya. Menurut Bowlby (1969) dalam Teori Kelekatan (Attachment Theory), kualitas hubungan sosial sangat dipengaruhi oleh pengalaman kelekatan awal seseorang dan dapat mempengaruhi pola interaksi sosial di masa dewasa. Dalam konteks mahasiswa, kualitas hubungan sosial dapat dilihat dari berbagai aspek seperti:

- Frekuensi interaksi tatap muka dengan teman sebaya
- Keterlibatan dalam kegiatan kampus atau organisasi
- Kualitas komunikasi dengan dosen dan staf akademik
- Kemampuan menjalin dan mempertahankan persahabatan

2.1.4 Paradoks Internet (Internet Paradox)

Kraut et al. (1998) memperkenalkan konsep "Internet Paradox", yang menggambarkan fenomena di mana penggunaan internet yang meningkat dikaitkan dengan penurunan keterlibatan sosial dan kesejahteraan psikologis, meskipun internet itu sendiri adalah alat komunikasi. Namun, penelitian lanjutan oleh Kraut et al. (2002) menemukan bahwa efek negatif ini cenderung menurun seiring waktu, menunjukkan adanya periode adaptasi terhadap teknologi baru.

2.1.5 Teori Displacement

Teori Displacement yang diajukan oleh Neuman (1991) menjelaskan bahwa waktu yang dihabiskan untuk media baru (seperti gadget) menggantikan waktu yang sebelumnya digunakan untuk interaksi sosial langsung atau aktivitas lainnya. Dalam konteks mahasiswa, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya atau berpartisipasi dalam kegiatan kampus, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kualitas hubungan sosial mereka.

Beberapa teori dan konsep ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan kualitas hubungan sosial mahasiswa adalah kompleks dan multifaset. Sementara gadget dapat memperluas kemungkinan komunikasi dan interaksi sosial, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kualitas hubungan sosial. Penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti pola penggunaan gadget, konteks sosial, dan karakteristik individual dalam menganalisis hubungan ini.

2.2 Penelitian Terdahulu

2.2.1 Jurnal Terdahulu I

1) Judul Jurnal

Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Intensitas Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Keperawatan.

2) Metode Penelitian

Penelitian deskriptif korelasional dengan pendekatan cross sectional.

3) Populasi Penelitian.

60 mahasiswa semester 5 di Program Studi Keperawatan.

4) Kesimpulan Jurnal

Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan pada variabel Penggunaan Smartphone dengan intensitas interaksi sosial pada mahasiswa semester V Program Studi Keperawatan di Stikes Surya Global Yogyakarta. Hasil

pada penelitian ini menunjukkan arah koefisien yang positif yang artinya bahwa semakin tinggi Penggunaan Smartphone maka semakin rendah intensitas interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah Penggunaan Smartphone maka semakin tinggi intensitas interaksi sosialnya.

2.2.2 Jurnal Terdahulu II

1) Judul Jurnal

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial bagi Mahasiswa Program Studi Pelayanan Pastoral Malang

2) Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data lapangan dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi yang berarti membandingkan data yang satu dengan data yang lain.

3) Populasi Penelitian.

Mahasiswa tingkat IV Program Studi Pelayanan Pastora ISTP-IPI Malang.

4) Kesimpulan Jurnal

Penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa STP IPI Malang program studi pelayanan pastoral, baik berpengaruh positif maupun pengaruh negatif. Dampak positifnya antara lain memudahkan komunikasi jarak jauh, memudahkan mencari informasi saat proses perkuliahan dan mengerjakan tugas kuliah. Sedangkan dampak negatif salah satunya adalah bahaya radiasi karena sering menggunakan gadget, mahasiswa lebih banyak memilih komunikasi melalui media dari pada komunikasi tatap muka langsung, mahasiswa lebih sering bermain gadget di Tengah kelas atau saat proses perkuliahan.

2.3 Kerangka Teoritis / Landasan Teori

1) Pengertian Hubungan sosial

Hubungan sosial adalah interaksi antara individu, kelompok, atau antar kelompok yang saling berdampak dalam kehidupan. Hubungan sosial dapat terjadi melalui kontak sosial dan komunikasi.

2) Pengertian Intensitas Hubungan

Intensitas hubungan merujuk pada tingkat kekuatan, kedalaman, atau kualitas interaksi dan keterkaitan antara individu-individu dalam suatu hubungan. Intensitas ini mencakup aspek-aspek emosional, frekuensi interaksi, komitmen, dan kedalaman komunikasi yang terjadi di antara pihak-pihak yang terlibat.

Berikut merupakan landasan teori-teori yang relevan mengenai hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa.

- Teori Media Sosial: Teori ini menjelaskan bagaimana media sosial, termasuk smartphone, dapat mempengaruhi interaksi sosial individu. Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menggantikan interaksi tatap muka langsung, sehingga mengurangi kualitas hubungan sosial.
- Teori Uses and Gratifications: Teori ini berfokus pada alasan mengapa individu menggunakan media. Ketika mahasiswa terlalu sering menggunakan smartphone untuk tujuan hiburan atau informasi, waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain menjadi berkurang.
- Teori Displacement: Teori ini menyatakan bahwa penggunaan waktu untuk satu aktivitas akan menggantikan waktu yang digunakan untuk aktivitas lainnya. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk menggunakan smartphone, semakin sedikit waktu yang tersisa untuk berinteraksi secara sosial dengan orang lain.
- Teori Social Cognitive Theory: Teori ini menjelaskan bagaimana individu belajar melalui observasi dan pengalaman. Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat membentuk model perilaku sosial yang kurang sehat, sehingga mempengaruhi kualitas hubungan sosial individu.

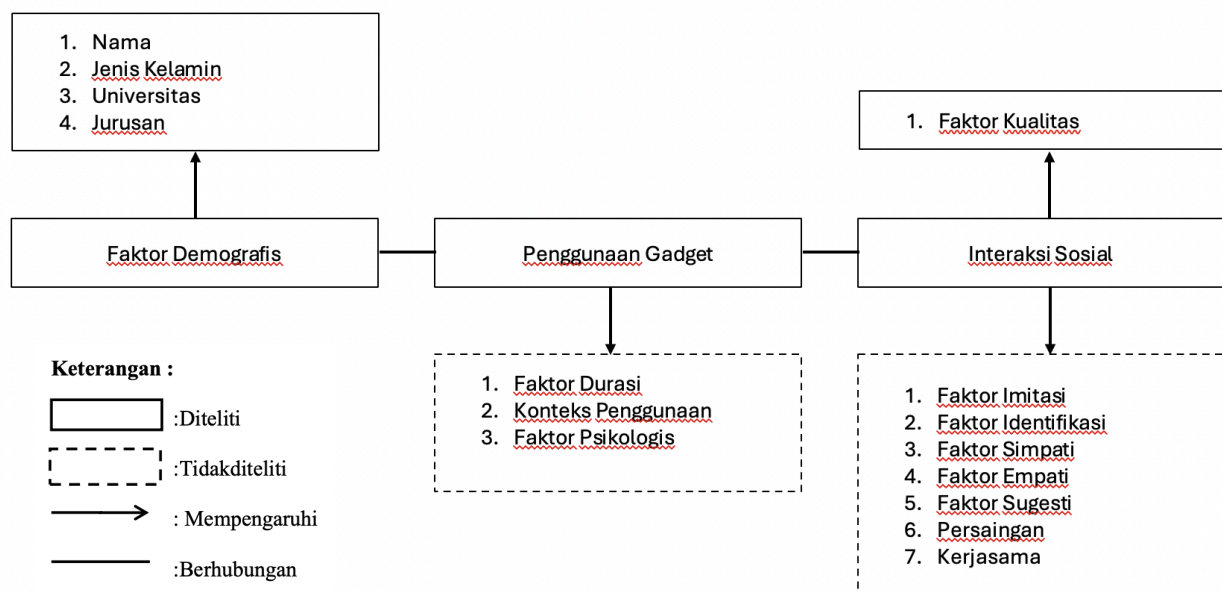
Berdasarkan teori-teori di atas, intensitas penggunaan smartphone memiliki hubungan kompleks dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa. Penggunaan smartphone yang berlebihan cenderung mengurangi kualitas interaksi sosial langsung dan bisa menyebabkan isolasi sosial. Namun, jika digunakan secara bijak, smartphone dapat memperkuat hubungan sosial melalui komunikasi yang lebih cepat dan efisien. Penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk menyeimbangkan penggunaan smartphone dengan aktivitas sosial lainnya.

2.4 Kerangka Konseptual (Variabel dan Objek Penelitian)

Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Kita bersosialisasi untuk mendapatkan kegembiraan, memperoleh pertolongan, menjalin keakraban, mendapat pujian, dan sebagainya.

Kenyataan yang terjadi saat ini, mahasiswa lebih asyik menggunakan gadget ketimbang untuk bersosialisasi. Penelitian ini akan menguraikan hubungan antara Intensitas penggunaan Gadget dengan Kualitas hubungan sosial Mahasiswa, maka kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan seperti bagan di bawah ini:



2.5 Kerangka Pemikiran

- **Teori Penggunaan dan Gratifikasi:** Teori ini menjelaskan bahwa individu memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian dari interaksi sosial, sehingga mengurangi kualitas hubungan sosial.

- **Teori Dependensi Teknologi:** Teori ini menyatakan bahwa semakin tergantung seseorang pada teknologi, semakin besar kemungkinan mereka akan mengalami dampak negatif pada kehidupan sosial mereka. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menyebabkan ketergantungan dan menghambat interaksi sosial yang sehat.
- **Teori Hubungan Sosial:** Teori ini menekankan pentingnya interaksi sosial dalam kehidupan manusia. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengisolasi individu dan mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga berdampak negatif pada kualitas hubungan sosial.

1. Intensitas Penggunaan Gadget

- Intensitas penggunaan gadget didefinisikan sebagai frekuensi, durasi, dan jenis penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan:
- Kurangnya Interaksi Sosial Langsung: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menggantikan interaksi sosial langsung, sehingga mengurangi kesempatan untuk membangun dan memelihara hubungan sosial.
- Gangguan Konsentrasi dan Fokus: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan fokus, sehingga sulit untuk terlibat dalam interaksi sosial yang meaningful.
- Ketergantungan dan Isolasi: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan isolasi sosial, sehingga individu merasa sulit untuk berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata.

2. Kualitas Hubungan Sosial

- Kualitas hubungan sosial didefinisikan sebagai tingkat kepuasan, kepercayaan, dan dukungan yang dirasakan dalam hubungan sosial. Kualitas hubungan sosial yang rendah dapat menyebabkan:
- Perasaan Kesepian dan Isolasi: Individu dengan kualitas hubungan sosial yang rendah cenderung merasa kesepian dan terisolasi, sehingga sulit untuk mendapatkan dukungan sosial.
- Stress dan Depresi: Kurangnya dukungan sosial dapat menyebabkan stress dan depresi, yang berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik.
- Konflik dan Perselisihan: Kualitas hubungan sosial yang rendah dapat memicu konflik dan perselisihan dalam hubungan interpersonal.

3. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Kualitas Hubungan Sosial

- Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat dihipotesiskan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah kualitas hubungan sosial mahasiswa

2.6 Hipotesis

➤ **Hipotesis Alternatif (Ha)**

Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa, di mana semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah kualitas hubungan sosial mahasiswa.

➤ **Hipotesis Nol (H0)**

Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa.

Dasar Pemikiran Hipotesis

1. Aspek Waktu dan Perhatian

- Penggunaan gadget yang intensif dapat mengurangi waktu interaksi langsung dengan orang lain
- Perhatian yang terfokus pada gadget dapat mengurangi kualitas komunikasi tatap muka

2. Aspek Psikologis

- Ketergantungan pada komunikasi digital dapat mempengaruhi kemampuan berinteraksi secara langsung
- Penggunaan gadget berlebihan dapat menyebabkan isolasi sosial

3. Aspek Sosial

- Preferensi komunikasi digital dapat mengurangi keterampilan komunikasi interpersonal
- Intensitas penggunaan gadget dapat mempengaruhi partisipasi dalam kegiatan sosial langsung

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pendekatan kuantitatif, yaitu metode ilmiah yang analisisnya dengan menggunakan angka. Mulai dari pengumpulan data melalui google form yang dibagikan melalui pesan Whatsapp kepada teman mahasiswa baik itu dari kampus Institut Teknologi Indonesia khususnya maupun kepada teman mahasiswa dari kampus lain pada umumnya. Data penelitian berupa skor (angka-angka) dan diproses melalui pengolahan statistik, selanjutnya dideskripsikan untuk mendapatkan gambaran mengenai variabel **HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN KUALITAS HUBUNGAN SOSIAL MAHASISWA**. Dalam penelitian ini kami ingin melihat seberapa besar variabel yang dihasilkan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial mahasiswa.

1. Variabel Penelitian

- 1). Variabel Independen (X)
 - Intensitas penggunaan gadget, diukur melalui:
 - Durasi penggunaan harian
 - Frekuensi penggunaan
 - Jenis aktivitas yang dilakukan dengan gadget

- 2). Variable Dependen (Y)
 - Kualitas hubungan sosial, diukur melalui:
 - Frekuensi interaksi langsung
 - Kualitas komunikasi interpersonal
 - Tingkat partisipasi dalam kegiatan sosial
 - Kepuasan dalam hubungan sosial

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui survei online menggunakan Google Form. Pemilihan metode ini didasarkan pada efisiensi dalam menjangkau responden dan kemudahan dalam pengolahan data. Berikut adalah rincian teknik pengumpulan data yang digunakan:

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa kuesioner online yang terdiri dari tiga bagian utama:

- a. Data Demografis: Mencakup informasi seperti nama, jenis kelamin, universitas, dan fakultas/jurusan.
- b. Skala Intensitas Penggunaan Gadget: Mengukur durasi dan frekuensi penggunaan smartphone, serta jenis aplikasi yang sering digunakan.
- c. Skala Kualitas Hubungan Sosial: Mengukur frekuensi dan kualitas interaksi langsung, pengaruh smartphone terhadap interaksi, kemudahan membentuk hubungan baru, dan perasaan kesepian.

2. Struktur Kuesioner

Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan yang dibagi menjadi tiga bagian:

- a. Data Demografis (Pertanyaan 1-4)
- b. Intensitas Penggunaan Smartphone (Pertanyaan 5-8)
- c. Kualitas Hubungan Sosial (Pertanyaan 9-15)

2.1 Data Demografis

- Nama
- Jenis Kelamin (Pilihan: Laki-laki, Perempuan)
- Universitas
- Fakultas/Jurusan

2.2 Intensitas Penggunaan Smartphone

- Durasi penggunaan harian (4 pilihan jawaban)
- Frekuensi memeriksa smartphone (4 pilihan jawaban)
- Aplikasi yang paling sering digunakan (Pilihan ganda dengan opsi "Lainnya")
- Tingkat kecemasan saat tidak menggunakan smartphone (3 pilihan jawaban)

2.3 Kualitas Hubungan Sosial

- Frekuensi interaksi langsung (4 pilihan jawaban)
- Kualitas interaksi langsung (5 pilihan jawaban)
- Pengaruh smartphone terhadap kualitas interaksi (5 pilihan jawaban)
- Kemudahan membentuk hubungan baru (5 pilihan jawaban)
- Kenyamanan berkomunikasi melalui smartphone vs. tatap muka (5 pilihan jawaban)
- Intensitas hubungan sosial di kampus (4 pilihan jawaban)
- Frekuensi perasaan kesepian (4 pilihan jawaban)

3. Prosedur Pengumpulan Data

- a. Perancangan Kuesioner: Kuesioner dirancang menggunakan Google Form berdasarkan struktur dan pertanyaan yang telah ditentukan.
- b. Uji Validitas dan Reliabilitas: Sebelum disebar, kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya melalui pilot study pada kelompok kecil mahasiswa.
- c. Penyebaran Kuesioner: Link Google Form disebar melalui berbagai platform media sosial kampus seperti grup WhatsApp, dan japri mahasiswa.
- d. Periode Pengumpulan Data: Kuesioner dibuka selama 1 minggu untuk memberikan waktu yang cukup bagi responden untuk berpartisipasi.

4. Pengelolaan Data

- a. Ekspor Data: Setelah periode pengumpulan data berakhir, respons dari Google Form diekspor ke format spreadsheet untuk analisis lebih lanjut.
- b. Pembersihan Data: Data yang tidak lengkap atau tidak valid diidentifikasi dan dikeluarkan dari analisis.
- c. Coding: Data yang terkumpul dikodekan sesuai dengan skema yang telah ditentukan untuk memudahkan analisis statistik. Misalnya, untuk pertanyaan skala Likert, respons akan dikodekan dari 1 hingga 5.
- d. Analisis Statistik: Data akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial untuk menguji hipotesis penelitian tentang hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan kualitas hubungan sosial mahasiswa.

Dengan menggunakan Google Form sebagai alat pengumpulan data dan struktur kuesioner yang telah dirancang, penelitian ini dapat mengumpulkan data yang komprehensif mengenai intensitas penggunaan gadget dan kualitas hubungan sosial mahasiswa secara efisien dan terstruktur.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial mahasiswa, kuesioner menjadi salah satu instrumen pengumpulan data. Dimana isi kuesioner ini mencakup pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Seperti, frekuensi penggunaan gadget dan persepsi mahasiswa terhadap dampak gadget pada interaksi sosial mahasiswa.

Untuk instrumen pengumpulan data melalui kuesioner dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial mahasiswa, memiliki beberapa langkah yaitu :

1. Mengidentifikasi tujuan penelitian.

Kuesioner dipastikan dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian yang spesifik tentang bagaimana gadget mempengaruhi kehidupan sosial mahasiswa.

2. Pertanyaan demografi.

Dimulai dengan data demografis dasar yang dapat mempengaruhi hasil, seperti jenis kelamin, program studi, dan tahun kuliah.

3. Mengembangkan pertanyaan demografis.

Pertanyaan yang berfokus pada pola penggunaan gadget oleh mahasiswa. Pertanyaan yang mengeksplorasi dampak sosial dari penggunaan gadget

3.4 Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri dari dua bagian utama, yaitu skala intensitas penggunaan gadget dan skala kualitas hubungan sosial. Skala intensitas penggunaan gadget mengukur frekuensi dan durasi penggunaan gadget sehari-hari, sedangkan skala kualitas hubungan sosial mengukur dimensi seperti keakraban, komunikasi, dan kepuasan hubungan sosial.

Pada tahap awal, dilakukan analisis deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik responden dan distribusi data. Ukuran pemusatan seperti rata-rata, median, dan modus digunakan untuk menggambarkan tingkat intensitas penggunaan gadget dan kualitas hubungan sosial dalam sampel penelitian. Selain itu, distribusi frekuensi dan standar deviasi dihitung untuk menggambarkan sebaran data dari kedua variabel utama.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa, dilakukan analisis korelasi Pearson. Korelasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kekuatan dan arah hubungan antara kedua variabel. Sebelum melakukan analisis korelasi, data diuji terlebih dahulu untuk memastikan terpenuhinya asumsi normalitas. Jika asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka akan digunakan korelasi Spearman sebagai alternatif.

Semua analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik langsung dari platform Google Form. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi. Temuan dari analisis ini akan diinterpretasikan lebih lanjut dalam konteks teori yang relevan, dan implikasi bagi pengembangan hubungan sosial mahasiswa di era digital akan dibahas dalam bagian selanjutnya.

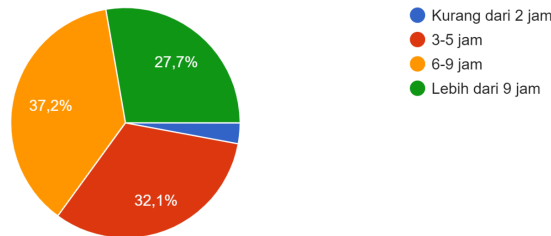
1. Karakteristik Sampel:

- Jumlah responden: 150 Responden
- Jenis kelamin: Campuran laki-laki dan perempuan, dengan dominasi perempuan
- Universitas: Beragam, termasuk UNDIRA, UGM, UNPAM, UNIBI, UNPAD, Polimedia, POLINES, UNY, ITI, Univ Jkt, UNTIRTA, dll.
- Fakultas/Jurusan: Beragam, meliputi Teknik Informatika, Manajemen, Teknik Elektro, FBIS/Sastra Inggris, Psikologi, Fotografi, PG PAUD, Ilmu sosial, Pertanian/Agroteknologi, dll.

2. Intensitas Penggunaan Gadget:

a. Durasi penggunaan per hari:

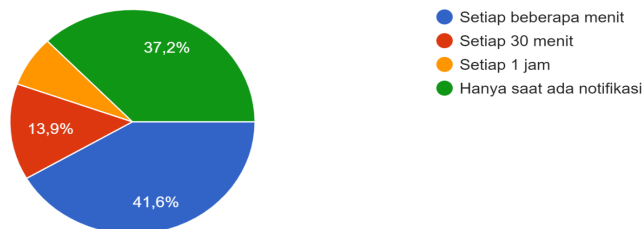
Berapa lama rata-rata Anda menggunakan smartphone dalam sehari?
137 jawaban



- Mayoritas: 6-9 jam (modus)
- Beberapa responden: Lebih dari 9 jam
- Minoritas: Kurang dari 2 jam
- Rentang: 3-5 jam juga terlihat

3. Frekuensi pemeriksaan:

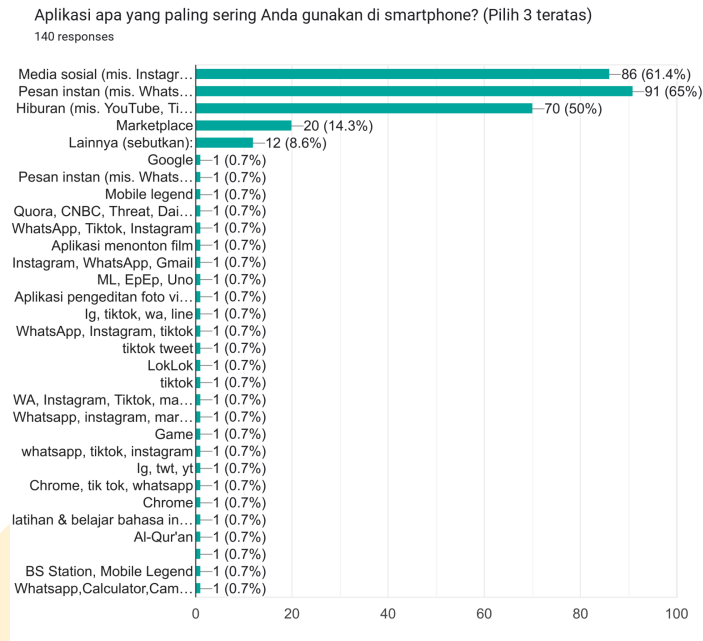
Seberapa sering Anda memeriksa smartphone Anda?
137 jawaban



- Sangat tinggi: "Setiap beberapa menit" adalah jawaban yang sering muncul
- Variasi lain: "Hanya saat ada notifikasi", "Setiap 30 menit"

4. Pola Penggunaan Aplikasi:

a. Aplikasi yang paling sering digunakan:



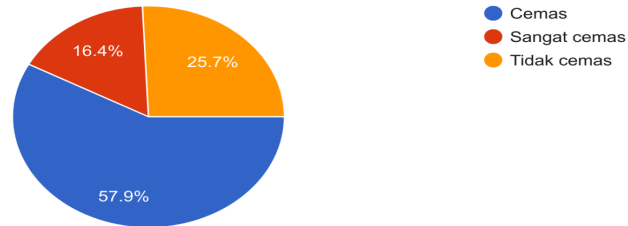
- Media sosial (Instagram, Twitter, Facebook) - paling dominan
- Pesan instan (WhatsApp, Line, Telegram)
- Beberapa menyebutkan YouTube, TikTok
- Aplikasi pengeditan foto dan video (minoritas)

5. Tujuan penggunaan berdasarkan diagram pada penggunaan aplikasi :

- Komunikasi
- Hiburan
- Pencarian informasi

6. Persepsi Kecemasan tanpa Gadget:

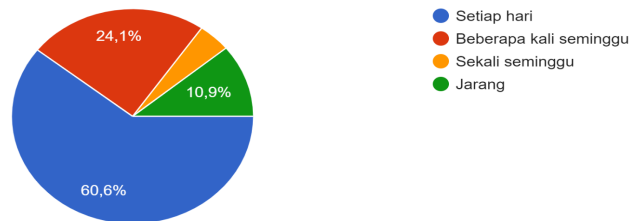
Apakah Anda merasa cemas jika tidak membawa atau menggunakan smartphone?
140 responses



- Variasi tingkat kecemasan:
 - "Cemas" - jawaban yang sering muncul
 - "Sangat cemas" - beberapa responden
 - "Tidak cemas" - minoritas
- Indikasi ketergantungan psikologis pada gadget

7. Frekuensi Penggunaan:

Seberapa sering Anda berinteraksi secara langsung (tatap muka) dengan teman-teman Anda?
137 jawaban



- Dominan: "Setiap hari"
- Beberapa menjawab: "Beberapa kali sehari"
- Sangat jarang: "Jarang"

8. Analisis Hubungan:

a. Intensitas Penggunaan vs Kecemasan:

- Tren yang terlihat: Responden dengan penggunaan 6-9 jam atau lebih cenderung melaporkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi tanpa gadget.
- Hipotesis: Semakin tinggi intensitas penggunaan, semakin tinggi tingkat ketergantungan psikologis.

b. Jenis Aplikasi vs Kualitas Hubungan Sosial:

- Dominasi penggunaan media sosial dan pesan instan menunjukkan preferensi interaksi digital.
- Kemungkinan implikasi: Pengurangan interaksi tatap muka, yang dapat mempengaruhi kualitas hubungan sosial secara langsung.

c. Frekuensi Pemeriksaan vs Atensi Sosial:

- Pemeriksaan "Setiap beberapa menit" mengindikasikan potensi gangguan konstan dalam interaksi sosial langsung.
- Hipotesis: Semakin sering pemeriksaan gadget, semakin rendah kualitas atensi dalam interaksi sosial langsung.

d. Durasi Penggunaan vs Waktu untuk Interaksi Sosial Langsung:

- Penggunaan 6-9 jam atau lebih per hari menunjukkan potensi pengurangan waktu untuk interaksi sosial langsung.
- Hipotesis: Semakin lama durasi penggunaan gadget, semakin sedikit waktu yang tersedia untuk membangun dan memelihara hubungan sosial secara langsung.

9. Analisis Berdasarkan Demografi:

a. Perbedaan Antar Jurusan:

- Teknik Informatika dan jurusan terkait teknologi cenderung memiliki durasi penggunaan yang lebih tinggi.
- Jurusan sosial dan humaniora menunjukkan variasi yang lebih besar dalam pola penggunaan.

b. Perbedaan Gender:

- Tidak terlihat perbedaan signifikan dalam pola penggunaan antara laki-laki dan perempuan berdasarkan data yang tersedia.

10. Implikasi untuk Kualitas Hubungan Sosial:

- Potensi penurunan kualitas komunikasi tatap muka karena ketergantungan pada komunikasi digital.
- Kemungkinan peningkatan isolasi sosial fisik meskipun terhubung secara digital.
- Risiko penurunan keterampilan sosial langsung karena kurangnya praktik interaksi tatap muka.

11. Keterbatasan Penelitian:

- Sampel yang relatif kecil dan tidak merata antar universitas dan jurusan.
- Data self-reported yang mungkin dipengaruhi oleh bias persepsi diri.
- Kurangnya informasi tentang kualitas hubungan sosial secara spesifik, yang perlu dikembangkan dalam instrumen penelitian selanjutnya.

Kesimpulan: Data menunjukkan adanya intensitas penggunaan gadget yang tinggi di kalangan mahasiswa, dengan indikasi kuat adanya hubungan antara intensitas penggunaan tersebut dan potensi dampak pada kualitas hubungan sosial. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan metode yang lebih komprehensif diperlukan untuk mengkonfirmasi dan mengelaborasi temuan awal ini, serta untuk mengembangkan strategi intervensi yang efektif dalam menyeimbangkan penggunaan teknologi dan pemeliharaan kualitas hubungan sosial di kalangan mahasiswa.

3.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang kami buat mengikuti kaidah-kaidah penulisan ilmiah dari awal hingga akhir. Jurnal ini merupakan sebuah jurnal penelitian yang disusun kelompok 2 yang beranggotakan 13 anggota, yang mana setiap anggota memiliki tugas dan fungsinya masing-masing yang sudah disepakati bersama.

Dengan sistematika penulisan yang baik diharapkan jurnal ini dapat membantu penulis menyampaikan ide dengan jelas dan logis, serta memudahkan pembaca dalam memahami dan mengikuti alur pemikiran.

3.6 Kendala Penelitian

Beberapa kendala yang mungkin dihadapi dalam penelitian tentang hubungan intensitas penggunaan gadget dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa meliputi:

1. Bias Responden:

- Mahasiswa mungkin tidak memberikan jawaban yang jujur atau akurat tentang durasi penggunaan gadget atau kualitas hubungan sosial mereka, karena kesadaran sosial atau ingin menunjukkan citra tertentu.

2. Pengukuran Subjektif:

- Kualitas hubungan sosial adalah hal yang subjektif dan sulit diukur secara kuantitatif. Setiap mahasiswa bisa menilai kualitas hubungan sosial mereka dengan standar yang berbeda.

3. Variasi Penggunaan Gadget:

- Penggunaan gadget tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk pendidikan dan komunikasi. Kesulitan bisa muncul saat membedakan penggunaan gadget yang merusak hubungan sosial dari yang mendukung.

4. Faktor Eksternal:

- Banyak faktor lain yang mempengaruhi kualitas hubungan sosial (misalnya kepribadian, lingkungan sosial, stres akademik) yang sulit dikendalikan dalam penelitian, sehingga menyulitkan untuk menentukan apakah gadget adalah faktor utama.

5. Pengambilan Sampel:

- Menentukan sampel yang representatif dari populasi mahasiswa bisa menjadi kendala, terutama jika terdapat perbedaan besar dalam tingkat penggunaan gadget atau gaya hidup antar mahasiswa.

6. Perubahan Teknologi yang Cepat:

- Teknologi gadget dan aplikasi terus berubah. Penelitian yang sedang berlangsung bisa cepat menjadi tidak relevan karena perubahan kebiasaan dalam penggunaan gadget.

7. Efek Pengganggu dari Media Sosial:

- Mahasiswa yang menggunakan gadget berlebih untuk media sosial mungkin menunjukkan dampak yang berbeda dibanding mereka yang lebih banyak menggunakannya untuk tugas akademik atau komunikasi keluarga.

Menghadapi kendala-kendala ini akan membutuhkan strategi penelitian yang hati-hati, seperti menyusun kuesioner yang baik, menggunakan metode observasi, dan mempertimbangkan variabel kontrol yang tepat.

3.7 Timeline Penelitian

No.	Kegiatan	September	Oktober				November	
		Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2
1	Penyusunan proposal							
	Penetapan judul							
	Perumusan masalah penelitian							
	Penyusunan instrumen penelitian							
2	Pelaksanaan penelitian							
	Pengumpulan data							
	Analisis data							
3	Pengolahan data awal							
	Interpretasi hasil							
	Pembahasan							
4	Pembuatan finalisasi laporan							
	Revisi dan masukan							
5	Pembuatan video dan poster							
	Draft awal video							
	Draft awal poster							

September : Penyusunan proposal

Minggu ke-4

- **Penetapan judul** : Dengan mufakat secara bersama berkumpul untuk menetapkan sebuah topik yang akan kita bahas.
- **Perumusan masalah** : Membuat pertanyaan terkait jurnal yang akan dikerjakan.
- **Penyusunan instrumen jurnal** : Menentukan metode penelitian untuk mengukur variabel penelitian.

Oktober : Pelaksanaan penelitian

Minggu ke-1

- **Pengumpulan data** : Melakukan pengumpulan data sesuai dengan metode yang sudah ditetapkan.
- **Analisis data** : Menganalisa data yang sudah diperoleh lalu kemudian dilakukan proses finalisasi data.

Minggu ke-2

- **Interpretasi hasil** : Menjelaskan hasil analisis data dan kaitkan dengan teori dan penelitian sebelumnya.
- **Pembahasan** : Bahas implikasi dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran untuk penelitian selanjutnya.

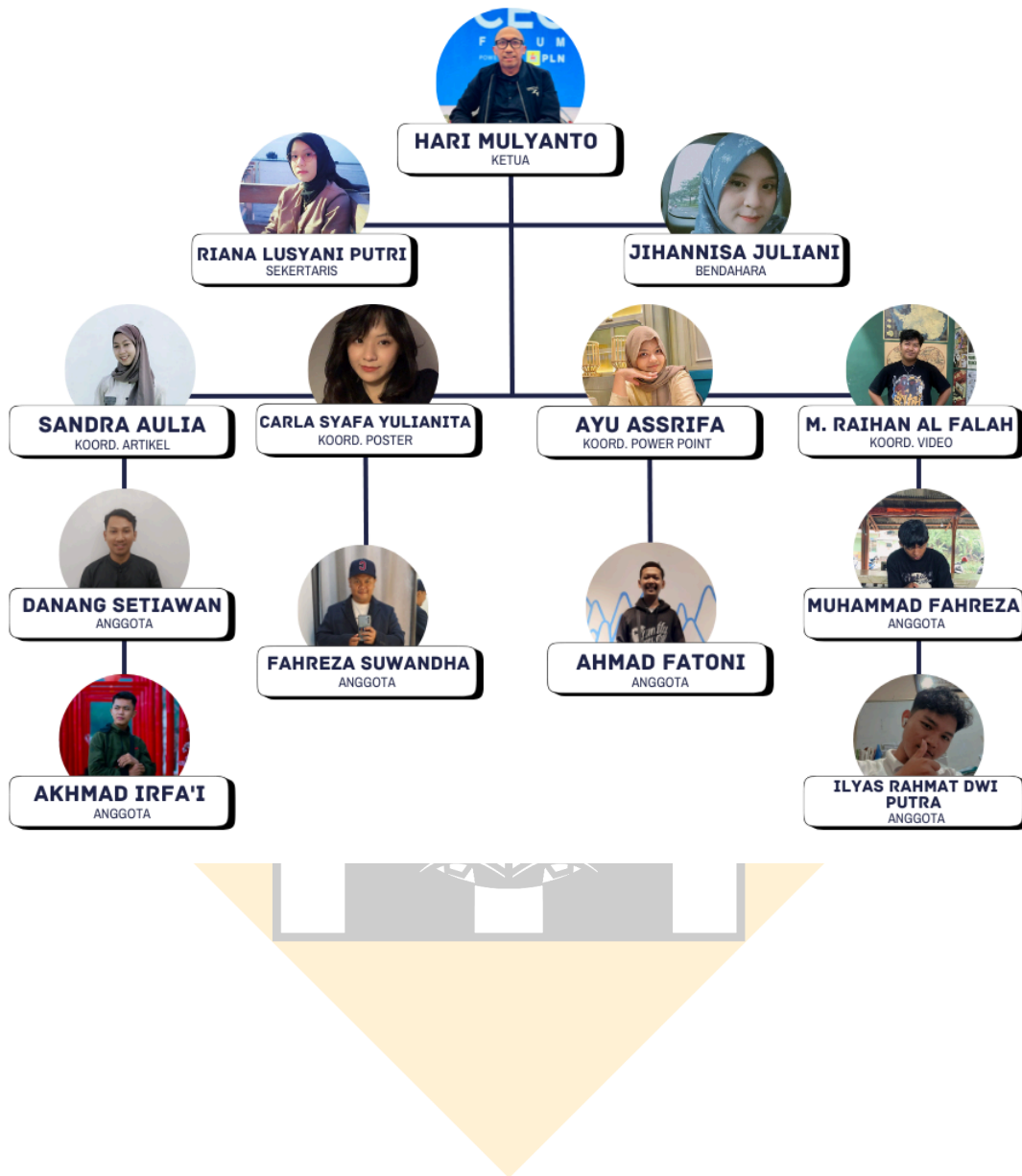
Minggu ke-3 dan ke-4

- **Revisi dan Masukan** : Melakukan revisi terhadap penelitian untuk memastikan kelengkapan, kejelasan dan konsistensi dari jurnal penelitian.

November : Pembuatan video dan poster

- **Draft awal video** : Rancangan awal dari sebuah video dan masih dalam tahap pengembangan.
- **Draft awal poster** : Sketsa awal yang menjadi dasar untuk menyempurnakan desain akhir.

3.8 Struktur Organisasi



BAB IV

PENAMBAHAN ANALISA

4.1 Manfaat dan Kegunaan

Secara umum manfaat dan kerugian dari penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa sebagai berikut :

1. Kemudahan komunikasi jarak jauh

Smartphone memungkinkan mahasiswa untuk tetap terhubung dengan keluarga, teman, dan kolega mereka tanpa batasan geografis. Melalui aplikasi pesan instan, panggilan video, dan media sosial, mereka dapat mempertahankan hubungan yang bermakna meskipun terpisah jarak. Ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang kuliah jauh dari rumah atau memiliki teman di berbagai lokasi.

Kemudahan komunikasi ini juga memfasilitasi koordinasi untuk kegiatan akademik dan sosial. Mahasiswa dapat dengan mudah mengatur pertemuan kelompok, berbagi informasi tentang acara kampus, atau sekedar mengatur waktu untuk bertemu dan mengobrol, yang semuanya berkontribusi pada pemeliharaan dan penguatan hubungan sosial mereka.

2. Akses cepat ke informasi dan sumber belajar

Smartphone menyediakan akses instan ke berbagai sumber informasi dan pembelajaran online. Mahasiswa dapat dengan cepat mencari referensi untuk tugas mereka, mengakses e-book, atau menonton video tutorial, yang semuanya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai topik. Hal ini tidak hanya mendukung prestasi akademik, tetapi juga dapat menjadi bahan diskusi yang memperkaya interaksi sosial mereka.

Selain itu, akses ke informasi terkini tentang berita dan tren dapat membantu mahasiswa tetap up-to-date dan relevan dalam percakapan mereka. Ini dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka dengan memberikan topik-topik menarik untuk didiskusikan dengan teman-teman mereka.

3. Memperluas jaringan sosial secara online

Platform media sosial dan aplikasi networking memungkinkan mahasiswa untuk memperluas jaringan sosial mereka melampaui lingkungan kampus fisik. Mereka dapat terhubung dengan mahasiswa dari universitas lain, profesional di bidang yang mereka minati, atau bahkan mentor potensial. Ini membuka peluang untuk pertukaran ide, kolaborasi lintas institusi, dan pengembangan hubungan yang dapat bermanfaat untuk karir masa depan mereka.

Jaringan sosial online juga memungkinkan mahasiswa untuk menemukan dan bergabung dengan komunitas yang memiliki minat serupa, baik itu hobi, advokasi sosial, atau minat akademik tertentu. Partisipasi dalam komunitas online ini dapat memperkaya pengalaman sosial mereka dan memberikan dukungan tambahan di luar lingkaran sosial langsung mereka.

4. Media ekspresi diri melalui media sosial

Smartphone dan aplikasi media sosial menyediakan platform bagi mahasiswa untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Mereka dapat berbagi pemikiran, karya seni, atau momen penting dalam hidup mereka dengan audiens yang lebih luas. Ini tidak hanya membantu dalam pengembangan identitas diri tetapi juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri mereka.

Selain itu, kemampuan untuk menyesuaikan dan mengkurasi konten yang mereka bagikan memungkinkan mahasiswa untuk menampilkan versi terbaik dari diri mereka. Ini dapat membantu dalam membangun citra positif dan memfasilitasi koneksi dengan orang-orang yang memiliki minat atau nilai serupa, yang pada gilirannya dapat memperkuat hubungan sosial mereka.

5. Alat kolaborasi untuk tugas kelompok

Smartphone memudahkan kolaborasi dalam proyek akademik melalui berbagai aplikasi dan platform berbagi dokumen. Mahasiswa dapat bekerja sama secara real-time pada tugas kelompok, berbagi file, dan berkomunikasi secara efisien tanpa perlu bertemu secara fisik. Ini tidak hanya meningkatkan produktivitas akademik tetapi juga membangun keterampilan kerja tim yang penting.

Kolaborasi digital ini juga dapat memperkuat ikatan sosial di antara anggota kelompok. Melalui interaksi reguler dan pencapaian tujuan bersama, mahasiswa dapat mengembangkan hubungan yang lebih dalam dengan teman sekelas mereka, yang dapat berlanjut di luar konteks akademis.

4.2 Kerugian (Mudarat)

Diantara manfaat yang telah dijabarkan diatas, juga masih ada kerugian bagi mahasiswa jika penggunaan smartphone dengan intensitas tinggi, seperti :

1. Mengurangi interaksi tatap muka langsung

Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi tatap muka. Mahasiswa mungkin lebih memilih untuk berkomunikasi melalui pesan teks atau media sosial daripada bertemu dan berbicara secara langsung. Hal ini dapat

mengakibatkan berkurangnya keterampilan komunikasi non-verbal dan kemampuan untuk membangun koneksi emosional yang mendalam.

Selain itu, fenomena "phubbing" (mengabaikan orang di sekitar untuk fokus pada smartphone) dapat merusak kualitas waktu yang dihabiskan bersama. Ketika mahasiswa terus-menerus memeriksa ponsel mereka saat bersama teman atau keluarga, hal ini dapat menimbulkan perasaan tidak dihargai dan mengurangi keintiman dalam hubungan.

2. Potensi kecanduan dan ketergantungan

Penggunaan smartphone yang kompulsif dapat mengakibatkan kecanduan digital. Mahasiswa mungkin merasa cemas atau gelisah ketika tidak memiliki akses ke ponsel mereka, fenomena yang dikenal sebagai "nomophobia". Ketergantungan ini dapat mengganggu rutinitas harian, mengurangi produktivitas akademik, dan menghambat pengembangan hubungan sosial yang sehat.

Kecanduan smartphone juga dapat menyebabkan isolasi sosial. Mahasiswa mungkin lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan ponsel mereka daripada berinteraksi dengan orang lain secara langsung, yang dapat mengakibatkan perasaan kesepian dan depresi dalam jangka panjang.

3. Penurunan keterampilan komunikasi verbal

Ketergantungan pada komunikasi berbasis teks dapat mengakibatkan penurunan keterampilan komunikasi verbal. Mahasiswa mungkin merasa kurang nyaman atau kurang terampil dalam percakapan tatap muka, terutama dalam situasi yang memerlukan improvisasi atau respons cepat. Hal ini dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk membangun hubungan yang bermakna atau berhasil dalam situasi profesional di masa depan.

Selain itu, penggunaan berlebihan emoji, singkatan, dan "bahasa internet" dapat mempengaruhi kemampuan mahasiswa untuk mengekspresikan diri secara jelas dan artikulatif dalam konteks formal. Ini dapat menghambat komunikasi efektif dengan dosen, calon pemberi kerja, atau profesional lainnya.

4. Gangguan konsentrasi saat bersosialisasi

Kehadiran smartphone yang konstan dapat mengakibatkan gangguan konsentrasi saat berinteraksi sosial. Notifikasi yang terus-menerus dapat mengalihkan perhatian mahasiswa dari percakapan atau kegiatan yang sedang berlangsung, mengurangi kualitas interaksi mereka. Hal ini dapat mengakibatkan ketidakmampuan untuk sepenuhnya hadir dan terlibat dalam momen sosial, yang penting untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang bermakna.

Lebih jauh lagi, kebiasaan multitasking antara interaksi sosial dan penggunaan smartphone dapat mengurangi kemampuan untuk mendengarkan secara aktif dan berempati. Ini dapat mengakibatkan kesalahpahaman dan kurangnya kedalaman dalam hubungan sosial mahasiswa.

5. Konflik akibat salah paham dalam komunikasi online

Komunikasi online, terutama melalui pesan teks, rentan terhadap kesalahpahaman. Tanpa isyarat non-verbal seperti nada suara atau ekspresi wajah, pesan dapat dengan mudah disalahartikan, yang dapat menyebabkan konflik atau ketegangan dalam hubungan. Mahasiswa mungkin menghadapi kesulitan dalam menafsirkan nada atau maksud sebenarnya dari pesan yang mereka terima.

Selain itu, sifat komunikasi online yang instan dapat mendorong respons impulsif atau tidak tepat. Mahasiswa mungkin mengirim pesan tanpa memikirkan konsekuensinya secara matang, yang dapat mengakibatkan penyesalan atau kerusakan hubungan. Ketidakmampuan untuk "menarik kembali" pesan yang telah dikirim dapat memperburuk situasi dan menyebabkan stres dalam hubungan sosial.

Penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa memiliki berbagai manfaat yang penting, baik dari sisi positif maupun negatif. Berikut adalah beberapa manfaat tersebut:

1. **Pemahaman Lebih Mendalam:** Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan smartphone mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Dengan demikian, dapat diidentifikasi pola-pola tertentu yang mungkin berdampak positif atau negatif pada kualitas hubungan sosial mereka.
2. **Peningkatan Kesadaran:** Mengetahui dampak-dampak dari penggunaan smartphone dapat meningkatkan kesadaran di kalangan mahasiswa tentang pentingnya mengatur waktu penggunaan perangkat ini. Hal ini dapat membantu mereka menyeimbangkan kehidupan digital dengan interaksi sosial langsung.
3. **Pengembangan Strategi Intervensi:** Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi intervensi yang bertujuan untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan smartphone yang berlebihan. Misalnya, program pelatihan manajemen waktu atau kampanye kesadaran tentang pentingnya interaksi sosial tatap muka.
4. **Peningkatan Kualitas Hidup:** Dengan memahami dan mengelola penggunaan smartphone, mahasiswa dapat meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

Interaksi sosial yang sehat dan seimbang dapat berkontribusi pada kesejahteraan emosional dan mental mereka.

5. Data untuk Kebijakan Pendidikan: Hasil penelitian dapat digunakan sebagai data pendukung dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mencakup panduan penggunaan teknologi di kalangan mahasiswa. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan seimbang.
6. Pengembangan Teknologi yang Lebih Baik: Temuan penelitian ini juga dapat mendorong pengembang teknologi untuk menciptakan fitur-fitur yang mendukung interaksi sosial yang lebih sehat, seperti pengingat waktu penggunaan atau aplikasi yang mendorong aktivitas sosial di dunia nyata.

4.3 Analisa

Pada bagian analisis ini akan menyajikan hasil penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner google form. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer hasil dari jawaban responden yang akan digunakan sebagai informasi dalam menjawab permasalahan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya. Hasil akan disajikan menggunakan analisis deskriptif karakteristik responden.

4.3.1 Analisis Deskriptif Responden

Di Bagian ini akan dijelaskan mengenai data-data deskriptif yang diperoleh dari responden. Data deskriptif penelitian disajikan agar dapat menggambarkan profil data penelitian serta hubungan yang ada antar variabel yang digunakan dalam penelitian. Analisis deskriptif ini menjelaskan mengenai karakteristik dari responden yang terdiri dari Nama, Jenis Kelamin (Pilihan: Laki-laki, Perempuan), Universitas, Fakultas/Jurusan.

4.3.2 Intensitas Penggunaan Gadget:

- a. Durasi penggunaan per hari:

Berdasarkan 137 responden yang terlibat dalam penelitian ini, sesuai dengan data dari Diagram lingkaran diatas bahwa terdapat sebanyak 37,2% responden rata-rata menggunakan smartphone 6-9 jam dalam sehari . Sebanyak 32,1% responden rata-rata menggunakan smartphone 3-5 jam dalam sehari. Sebanyak 27,7% responden rata-rata menggunakan smartphone lebih dari 9 jam dalam sehari. Kemudian yang terakhir, sebanyak 3% responden rata-rata menggunakan smartphone kurang dari 2 jam dalam sehari. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian menggunakan smartphone rata-rata 6-9 jam perhari.

4.3.3 Frekuensi pemeriksaan:

Berdasarkan 137 responden yang terlibat dalam penelitian ini, sesuai dengan data dari Diagram lingkaran diatas bahwa terdapat Sebanyak 41,6% responden memeriksa smartphone setiap beberapa menit sekali. Sebanyak 37,2% responden memeriksa smartphone hanya saat ada notifikasi saja. Sebanyak 13,9% responden memeriksa smartphone setiap 30 menit. Kemudian yang terakhir, sebanyak 7,9% responden memeriksa smartphonenya setiap 1 jam. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian memeriksa smartphonenya setiap beberapa menit sekali.

4.3.4 Pola Penggunaan Aplikasi:

- a. Aplikasi yang paling sering digunakan:
 - o Media sosial (Instagram, Twitter, Facebook) - paling dominan
 - o Pesan instan (WhatsApp, Line, Telegram)
 - o Beberapa menyebutkan YouTube, TikTok
 - o Aplikasi pengeditan foto dan video (minoritas)

Berdasarkan 140 responden yang terlibat dalam penelitian ini, sesuai dengan data dari Diagram diatas maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian menggunakan aplikasi media sosial seperti misalnya instagram atau aplikasi lainnya

4.3.5 Tujuan penggunaan berdasarkan diagram pada penggunaan aplikasi :

- o Komunikasi
- o Hiburan
- o Pencarian informasi

4.3.6 Persepsi Kecemasan tanpa Gadget:

- o Variasi tingkat kecemasan:

Berdasarkan 140 responden yang terlibat dalam penelitian ini, sesuai dengan data dari Diagram lingkaran diatas bahwa terdapat sebanyak 57,9% responden cemas jika tidak membawa atau menggunakan smartphone. Sebanyak 25,7% tidak cemas. Kemudian yang terakhir, sebanyak 16,4% responden sangat cemas jika tidak membawa atau menggunakan smartphone. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian cemas apabila tidak membawa atau menggunakan smartphone

o Indikasi ketergantungan psikologis pada gadget

Indikasi ketergantungan psikologis pada gadget (seperti smartphone) dapat dilihat dari beberapa tanda berikut:

1. Kesulitan untuk Berhenti Menggunakan Gadget
2. Penggunaan Gadget Secara Berlebihan
3. Gangguan pada Kehidupan Sosial dan Kesehatan
4. Kecemasan atau Stres Saat Tidak Menggunakan Gadget
5. Penurunan Produktivitas
6. Prioritas Gadget di Atas Aktivitas Lain
7. Penggunaan Gadget sebagai Alat Penghindaran
8. Jika beberapa atau semua tanda ini muncul secara konsisten, ini bisa menjadi indikasi adanya ketergantungan psikologis pada gadget yang memerlukan perhatian.

4.3.7 Frekuensi Penggunaan:

Berdasarkan 137 responden yang terlibat dalam penelitian ini, sesuai dengan data dari Diagram lingkaran diatas bahwa terdapat sebanyak 60,6% responden berinteraksi secara tatap muka setiap hari. Sebanyak 24,1% responden berinteraksi secara tatap muka beberapa kali dalam seminggu. Sebanyak 10,9% responden jarang berinteraksi secara tatap muka. Kemudian yang terakhir, sebanyak 4,4% responden berinteraksi secara tatap muka sekali dalam seminggu. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian berinteraksi secara tatap muka setiap hari.

4.3.8 Analisis Hubungan:

a. Intensitas Penggunaan vs Kecemasan:

Dapat disimpulkan bahwa responden dengan penggunaan 6-9 jam atau lebih cenderung melaporkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi tanpa gadget. Semakin tinggi intensitas penggunaan, semakin tinggi tingkat ketergantungan psikologis.

b. Jenis Aplikasi vs Kualitas Hubungan Sosial:

Dapat disimpulkan bahwa dominasi penggunaan media sosial dan pesan instan menunjukkan preferensi interaksi digital dan Kemungkinan implikasi yang adalah pengurangan interaksi tatap muka, yang dapat mempengaruhi kualitas hubungan sosial secara langsung.

c. Frekuensi Pemeriksaan vs Atensi Sosial:

Disimpulkan pemeriksaan smartphone "Setiap beberapa menit" mengindikasikan potensi gangguan konstan dalam interaksi sosial langsung. Semakin sering pemeriksaan gadget, semakin rendah kualitas atensi dalam interaksi sosial langsung.

d. Durasi Penggunaan vs Waktu untuk Interaksi Sosial Langsung:

Penggunaan smartphone 6-9 jam atau lebih per hari menunjukkan adanya potensi pengurangan waktu untuk interaksi sosial langsung. Semakin lama durasi penggunaan gadget, semakin sedikit waktu yang tersedia untuk membangun dan memelihara hubungan sosial secara langsung.

4.3.9 Analisis Berdasarkan Demografi:

a. Perbedaan Antar Jurusan yang dipilih

Teknik Informatika dan jurusan terkait teknologi cenderung memiliki durasi penggunaan yang lebih tinggi. Sedangkan jurusan sosial dan humaniora menunjukkan variasi yang lebih besar dalam pola penggunaan smartphone

b. Perbedaan Gender:

dalam demografi gender tidak terlihat perbedaan signifikan dalam pola penggunaan antara laki-laki dan perempuan berdasarkan data yang sudah di analisa

4.3.10 Implikasi untuk Kualitas Hubungan Sosial:

Implikasi yang dapat terjadi dikarenakan pengaruh penggunaan smartphone adalah adanya potensi penurunan kualitas komunikasi tatap muka karena ketergantungan pada komunikasi digital, kemungkinan peningkatan

isolasi sosial fisik meskipun terhubung secara digital. Dan resiko penurunan keterampilan sosial langsung karena kurangnya praktik interaksi tatap muka.

4.3.11 Keterbatasan Penelitian:

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang umum dihadapi yaitu

1. Keterbatasan Sampel yang relatif kecil dan tidak merata antar universitas dan jurusan.
2. Data self-reported yang mungkin dipengaruhi oleh bias persepsi diri.
3. Kurangnya informasi tentang kualitas hubungan sosial secara spesifik, yang perlu dikembangkan dalam instrumen penelitian selanjutnya.

Keterbatasan-keterbatasan ini dapat mempengaruhi validitas hasil penelitian dan perlu diperhitungkan dalam interpretasi temuan serta pengembangan studi di masa depan

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

- ❖ Jurnal ini meneliti hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas hubungan sosial mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner online yang disebarakan melalui Google Form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan smartphone rata-rata 6-9 jam per hari dan memeriksa smartphone setiap beberapa menit sekali.
- ❖ Mayoritas responden menggunakan smartphone rata-rata 6-9 jam per hari dan memeriksa smartphone setiap beberapa menit sekali.
- ❖ Di dalam Jurnal ini juga menemukan bahwa responden dengan penggunaan smartphone yang lebih tinggi cenderung melaporkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi tanpa gadget. Ini menunjukkan adanya potensi ketergantungan psikologis pada gadget.
- ❖ Kemudian Jurnal ini juga menemukan bahwa penggunaan media sosial dan pesan instan yang dominan menunjukkan preferensi interaksi digital, yang dapat berdampak negatif pada kualitas hubungan sosial secara langsung.
- ❖ Jurnal ini menyimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat berdampak negatif pada kualitas hubungan sosial mahasiswa. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan metode yang lebih komprehensif diperlukan untuk mengkonfirmasi dan mengelaborasi temuan awal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- ❖ Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication Research*, 3(1), 3-21.
- ❖ Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss: Vol. 1. Attachment*. Basic Books.
- ❖ Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
- ❖ Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58(1), 49-74.
- ❖ Kompas. (2022, 15 Juli). Teori determinisme teknologi: Pengertian dan asumsinya. *Kompas.com*. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/07/15/080000869/>
- ❖ Neuman, W. R. (1991). *The future of the mass audience*. Cambridge University Press.
- ❖ Rahmadi. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- ❖ Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- ❖ Umam, M. K., & Murwani, A. (2020). Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan kualitas tidur pada mahasiswa angkatan 2017 program studi ilmu keperawatan di STIKes Surya Global Yogyakarta.

