

## **Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam Uin Antasari Banjarmasin**

**Siti Misnah, M. Zainal Abidin, Mubarak  
Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin**

### **Abstract**

*Technology develops over time, causing the creation of always-on gadgets making it easier man in all things. All the circles, now has a gadgets because multiple functions. But we need to realize that gadgets have an impact, one of them is a lack of social interaction. Sometimes when we are gathered together with friends and family, still using gadgets while time gathered used to share a story. Purpose of this research know the level of the use of gadgets and, social interaction and saw. Have any contact between the two the kind of research is quantitative 322 with a population of people and 80 sample. This study using likert scale consisting 9 items intensity use gadgets and 19 items, social interaction the reliability and 0,753 0,658 while a correlation coefficient  $r_{xy} = -0,166$ ;  $p = 0,142$  ( $p < 0,05$ ) research is that there was no connection between the intensity of the use of gadgets and social interaction. Age the development of a number of factors, facilities meet the needs of gadgets, the subject of study is a student who his background human studies, so need interaction in any of its activity.*

*Keywords: The intensity of use of gadgets; social Interaction; mahasiswa.*

### **Abstrak**

Teknologi berkembang seiring berjalannya waktu, menyebabkan terciptanya *gadget* yang mempermudah manusia dalam segala hal. Semua kalangan, sekarang mempunyai *gadget* karena banyak fungsinya. Tetapi, kita harus menyadari bahwa *gadget* mempunyai dampak, salah satunya yaitu kurangnya interaksi sosial. Terkadang ketika kita berkumpul bersama teman, keluarga, masih menggunakan *gadget*, padahal waktu berkumpul digunakan untuk saling berbagi cerita. Tujuan penelitian ini mengetahui tingkat intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial, serta melihat adakah hubungan antara keduanya. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan populasi 322 orang dan sampel 80 orang. Penelitian ini menggunakan skala likert terdiri 9 item intensitas penggunaan gadget dan 19 item interaksi sosial, koefisien reliabilitas 0,658 dan 0,753 sedangkan koefisien korelasi  $r_{xy} = -0,166$ ;  $p = 0,142$  ( $p < 0,05$ ) Hasil penelitian ini bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial. Beberapa faktor yakni usia perkembangan, gadget sarana memenuhi kebutuhan, subjek penelitian merupakan seorang mahasiswa yang latar belakangnya mempelajari manusia, maka membutuhkan interaksi dalam setiap aktivitasnya.

*Kata kunci : Intensitas penggunaan gadget; Interaksi sosial; Mahasiswa.*

Manusia adalah makhluk yang tidak bisa hidup sendiri, karena setiap manusia memerlukan manusia lainnya dalam melaksanakan kehidupan sehari-harinya. Karena pada hakikatnya manusia saling membutuhkan satu sama lain. Dengan demikian itu maka terjadilah interaksi antara manusia dengan manusia lainnya. Wiyono dalam Jurnal Witarisa yang berjudul pengaruh “Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar” mengatakan bahwa interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat. Oleh karena itu, secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial (Witarisa, 2018).

Setidaknya ada dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial yakni, terjadinya kontak sosial serta komunikasi (Suyanto, 2007). Manakala dua orang berjumpa, maka dimulailah hubungan sejak saat tersebut. Mereka saling sapa, berjabat tangan, saling berbincang maupun justru saling bertikai. Kegiatan-kegiatan seperti itu merupakan bentuk hubungan social (Soekanto, 1990).

Tidak mungkin ada kehidupan bersama tanpa adanya interaksi sosial, hal itu menyebabkan hubungan sosial merupakan kunci atas semua kehidupan sosial (Soyomukti, 2010). Bahwa demikian interaksi sosial sangat penting bagi kita semua. Dengan berinteraksi kita dapat menemukan sebuah informasi, keakraban dengan teman, saling bertukar pikiran dan lain sebagainya. Interaksi sosial ialah realitas yang paling nyata yang ada di kehidupan manusia (Soyomukti, 2010). Seperti yang disebutkan dalam Al-Quran surah Al Hujurat:13 yaitu

:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ  
 أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَىٰ فَكُم ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣

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

Ayat Al-Qur'an ini adalah presensi dari hubungan sosial. Proses sosial adalah aturan yang berinteraksi yang dapat dilihat manakala individu per individu dan kumpulan-kumpulan sosial silih berjumpa pula menentukan sistem-sistem interaksi tersebut maupun apa nan bakal terjadi manakala adanya fluktuasi yang membuat ter pengaruhnya pola-pola kehidupan yang sudah ada.

Interaksi yang dianggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Namun sekarang interaksi sosial digantikan oleh *gadget*. Dengan gadget kita dapat berinteraksi dan berkomunikasi sama seperti interaksi. Tetapi, bedanya interaksi sosial secara langsung, sedangkan *gadget* tidak secara langsung. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland dalam Jurnal Wahyu yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun" (Novitasari, 2016).

*Gadget* dalam Kamus Bahasa Indonesia disebut juga dengan gawai. Gawai memiliki arti sebagai kerja, pekerja dan arti lainnya yaitu alat perkakas (Pendidikan, 2014). Tetapi di Indonesia gawai belum dikenal oleh banyak orang dan pada dasarnya warga negara Indonesia masih banyak menggunakan kata *gadget*. Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan kata *gadget*. Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi (Witarsa, 2018). Seiring berjalannya waktu, kegunaan *gadget* bertambah. Beberapa kelebihan *gadget*, yaitu mudah dibawa kemana-mana dan mempunyai banyak fungsi, diantaranya adalah berkomunikasi melalui telepon, SMS, bermain game sebagai hiburan, bahkan sekarang sudah banyak aplikasi yang memudahkan kita berkomunikasi jarak jauh dengan bertatap muka, yaitu *Videocall*, *WhatsApp*, *Line*, *Instagram* dan lain sebagainya.

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

mengatakan "Setiap tahun memang angkanya naik terus," dalam konferensi pers di Jakarta (Setiawan, 2017).

Hasil penelitian yang diadakan oleh lembaga PBB guna anak-anak, UNICEF, bersama beberapa rekan, meliputi Kementerian Komunikasi beserta Informatika serta Universitas Harvard, AS yang bertemakan "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" mencatat pengguna internet di Indonesia yang bersumber dari kalangan anak-anak serta remaja diprediksi telah menjangkau 30 juta. Penelitian pula mendata terdapat kesenjangan digital yang kokoh antara anak serta remaja yang menduduki rumah di daerah perkotaan dan yang menduduki rumah di daerah pedesaan (Pandji, 2014). Remaja yang berusia sekolah atau yang sedang kuliah. Salah satu dari kalangan remaja tersebut yaitu mahasiswa.

Menurut Siswoyo dalam Jurnal Jeanete yang berjudul "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa" mengatakan bahwa mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektual yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip saling melengkapi (Papilaya, 2016).

Mahasiswa menjalankan suatu peran yang paling tinggi dalam dunia pelajaran yang mengendalikan pola tingkah laku manusia dari remaja mengarah ke peran sebenarnya, dapat disebutkan mahasiswa ialah proses dimana pola pikiran menuju ke lebih tinggi maupun lebih sungguh-sungguh dalam menempuh peran itu (Nasari, 2015). Mahasiswa tergolong dalam masa remaja akhir berdasarkan Diane Papalia dalam bukunya yang berjudul *Human Development* mengatakan maka masa remaja diawali pada umur 11 maupun 12 tahun hingga masa remaja akhir maupun mula umur dua puluhan, serta masa itu akan mendatangkan perubahan besar yang saling bertautan dalam seluruh ranah perkembangan (Papalia, 2008).

Hurlock menjabarkan ada beberapa peran pertumbuhan yang membentuk pada konteks sosial yang butuh dilaksanakan remaja. Terdiri dari memperoleh interaksi baru yang lebih dewasa dengan sahabat sebaya laki-laki ataupun perempuan, memperoleh peran sosial pria

maupun wanita, serta mendambakan dan memperoleh sikap sosial yang bertanggung jawab (Fauziah, 2014).

Mahasiswa yang *gadgetnya* tertinggal atau kehabisan baterai akan merasa kesal apalagi jika berada dalam masalah yang penting atau darurat dan sangat membutuhkan handphonenya tetapi *gadget* atau handphonenya mati. Mahasiswa juga tak acuh terhadap perasaan teman yang tengah mengajaknya bercakap sebab mereka menganggap memiliki kepentingan masing-masing dan biasanya curhat melalui handphone. Orang-orang juga lebih asik dan sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing, membuat mereka condong lupa dengan kehadiran teman yang sebenarnya berada disampingnya. Adanya *gadget*, maka waktu saat bersama teman ataupun keluarga tidak sehangat seperti dulu saat tidak ada *gadget*. Oleh dari itu peneliti tertarik untuk meneliti tingkat intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial serta guna meninjau apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif Penelitian ini menggunakan intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan interaksi sosial sebagai variabel terikat. Penelitian ini dilakukan di fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin dengan jumlah subjek sebanyak 80 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menurut Suharsimi Arikunto pengambilan sampel yaitu apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diteliti semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil persentase 10-15% atau 20-25% (Arikunto, 2010). Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu 25% dari 322 yaitu 80.55. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah 80 responden.

Adapun skala yang digunakan untuk penelitian ini adalah skala *Likert*, skala yang dibuat berdasarkan dari aspek-aspek intensitas penggunaan gadget yang dikemukakan oleh Tubbs dan Moss dan aspek-aspek interaksi sosial yang dikemukakan oleh Sarlito Sarwono. Skala Intensitas penggunaan gadget terdiri dari 9 item berdasarkan dari aspek-aspek oleh Tubss dan Moss yaitu frekuensi dan durasi dengan koefisien reliabilitas 0,658. Sedangkan skala interaksi

sosial terdiri dari 19 item berdasarkan dari aspek-aspek oleh Sarlito Sarwono yaitu, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan norma sosial dengan koefisien reliabilitas 0,753.

### Hasil

Teknik analisis menggunakan analisis *product moment* dibantu dengan *software IBM Statistical Packages for Social Science (SPSS) 21.0 for Windows*.

**Tabel 1**  
*Uji Normalitas*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardize d Residual
	N	79
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4,60471459
	Absolute	,086
Most Extreme Differences	Positive	,086
	Negative	-,067
	Kolmogorov-Smirnov Z	,764
	Asymp. Sig. (2-tailed)	,603

Adapun uji normalitas yang digunakan peneliti ialah uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Jadi berdasarkan hasil uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh signifikansi bernilai 0,603 dengan standarisasi normalitas apabila signifikansi lebih dari 0,05 ( $0,603 > 0,05$ ) maka bisa ditarik kesimpulan untuk uji normalitas ini bahwa nilai residualnya berdistribusi normal atau data yang telah disebarkan dan dikumpulkan dalam penelitian ini dapat dikatakan normal.

**Tabel 2**  
*Uji Linear*

ANOVA Table							
			Sum of	Df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
(Combined)			319,096	14	22,793	1,041	,426
Interaksi * Intensitas	Between	Linearity	47,779	1	47,779	2,183	,144
	Groups	Deviation from Linearity	271,317	13	20,871	,954	,505
	Within Groups		1422,591	65	21,886		
Total			1741,688	79			

Hasil uji linearitas dari distribusi skala intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial didapatkan sig. Deviation from linearity 0.433. Berdasarkan hasil tersebut  $0.433 > 0,05$  maka menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel dalam penelitian ini adalah linear..

**Tabel 3**  
*Uji Hipotesis*

Correlations			
		Intensitas	Interaksi
Intensitas	Pearson Correlation	1	-,166
	Sig. (2-tailed)		,142
	N	80	80
Interaksi	Pearson Correlation	-,166	1
	Sig. (2-tailed)	,142	
	N	80	80

Hasil uji hipotesis dilaksanakan dengan memakai teknik *Correlation Product Moment* dari Karl Pearson. Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi dari intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial sebesar 0,142 dengan  $r_{xy} = -0,166$  di mana pada interval koefisien berada pada tidak ada hubungan. ini menyatakan bahwa hipotesis penelitian ini tidak dapat diterima. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,142 > 0,05$ ) dan tidak memenuhi dasar pengambilan keputusan dan terdapat hubungan yang negatif antara intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial.

### Pembahasan

Intensitas penggunaan gadget pada mahasiswa/i Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin, menurut nilai mean dari skala Intensitas penggunaan gadget ialah 26,00 serta standar deviasi ialah 2,873, selanjutnya dari hasil tersebut bisa ditentukan subjek yang berada di kategori tinggi sebanyak 41,3% (33 orang), sedang sebanyak 58,8% (47 orang), dan rendah sebanyak 0% (0 orang). Hasil perhitungan menggunakan *SPSS 21.0 for Windows* tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas penggunaan gadget pada mahasiswa/i Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin tergolong sedang.

Tingkat interaksi sosial pada mahasiswa/i Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin, berdasarkan nilai mean dari skala Interaksi sosial adalah 50,44 dan standar deviasi yaitu 4,695. Selanjutnya, dari hasil tersebut bisa ditentukan subjek yang berada di kategori tinggi sebanyak 12,5% (10 orang), sedang sebanyak 87,5% (70 orang), serta rendah sebanyak 0% (0 orang). Pada hasil perhitungan tersebut bisa disimpulkan bahwa tingkat interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin tergolong sedang.

Mengenai hubungan dari kedua variabel dalam penelitian ini yaitu intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial, yaitu dari hasil perhitungan kedua variable tersebut dengan menggunakan *Uji Correlation* menggunakan *SPSS for windows*, dengan teknik *Product Momen* serta diperoleh nilai  $r$  hitung sebesar -0,166 dengan  $p$  value 0,142, nilai  $r$  tabel untuk taraf signifikansi 5% dengan  $N$  80 yaitu sebesar 0,220. Sebab nilai  $r$  hitung yang didapatkan lebih kecil dari pada  $r$  Tabel ( $-0,166 \geq 0,220$ ) dan  $p$  Value  $\leq$  sig ( $0,142 \leq 0,05$ ) maka yaitu yang menyatakan bahwa Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utaminingsih yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja" dimana hasil penelitiannya menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan ponsel dengan interaksi sosial remaja secara tatap dengan nilai  $p$  value 0,926

(>0,1). Hal ini dikarenakan tingkat penggunaan ponsel pada tempat dan waktu ponsel tidak menunjukkan interaksi yang buruk (Utaminingsih, 2006).

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Fatmawati yang berjudul "Hubungan Intensitas Penggunaan Internet Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas VII SMPN 31 Semarang" dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai probabilitas hitung atau taraf signifikansi yang diperoleh sebesar 0,357 sebab taraf signifikansi  $> 0,05$  ( $0,357 > 0,05$ ) maka secara keseluruhan tidak ada pengaruh. Dalam hasil analisisnya intensitas penggunaan internet dalam penelitiannya tergolong rendah, maknanya pengguna cenderung menggunakan media yang mereka butuhkan secara pribadi seperti pemenuhan kebutuhan dengan membuka situs-situs yang dianggapnya memiliki kontribusi dan kesenangan tersendiri dengan frekuensi penggunaan yang beragam.

Menurut asumsi penulis tidak adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Psikologi Islam dikarenakan beberapa faktor, yaitu pada usia perkembangan mahasiswa dianggap mampu menghadapi perkembangan teknologi yang pesat. Walaupun banyaknya perkembangan teknologi, gadget yang semakin canggih, mahasiswa mampu menghadapi dan mampu menyeimbangkan serta dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Disamping itu, Hurlock menjelaskan ada beberapa tugas perkembangan yang mengacu pada konteks sosial yang perlu dilakukan remaja. Terdiri dari mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik laki-laki dan perempuan, mencapai peran sosial laki-laki dan perempuan, serta mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab. Selama penggunaan gadget bersifat positif, dan digunakan dengan waktu yang sesuai, penggunaan gadget tidak akan mempengaruhi interaksi sosial.

Mengingat kembali manusia secara lahiriah adalah makhluk sosial, yang hidup bergantung satu sama lain, yang mengharuskan untuk terus saling berinteraksi satu sama lain. Interaksi seorang manusia dengan manusia dalam islam dikatakan dalam istilah "*hablum minannas*" (hubungan terhadap sesama individu), penafsirannya pun tiada berlainan beserta penafsiran interaksi sosial, yakni hubungan dengan perorangan, perorangan kepada kelompok serta kelompok kepada kelompok. Seperti saling sapa, berjabat tangan, silaturahmi, solidaritas

sosial, ukhuwah islamiah dan lain sebagainya (Arifin, 2016). Sesuai dengan Ayat Al-Qur'an surah An-Nisa: 86, sebagai berikut :

وَإِذَا حُيِّتُمْ بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوهَا ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيبًا

Artinya: *Andaikan kamu dikasih penghormatan terhadap sebuah penghormatan, kemudian balaslah penghormatan tersebut menggunakan yang lebih baik dari padanya, maupun balaslah penghormatan tersebut (dengan yang sama). Sebenarnya Allah memperhitungkan segala sesuatu.*

Ayat diatas membicarakan tentang sikap antara sesama manusia serta menyampaikan maka ketika berinteraksi kepada orang lain maka pondasinya wajib kasih sayang serta penghormatan. Berbalasan mengatakan salam ketika berjumpa terhadap individu lainnya hingga juga membagikan hadiah ketika pertemuan keluarga serta sahabat ialah sebuah perihal yang disarankan atas Islam manusia sebagai makhluk sosial harus saling menyayangi dan menghormati.

### Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa **tidak ada** hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin. Hal ini dibuktikan dengan nilai r hitung sebesar -0,166 dengan p value 0,142, nilai r tabel untuk taraf signifikansi 5% dengan N 80 adalah sebesar 0,220. Karena nilai r hitung yang didapatkan lebih kecil dari pada rTabel (-0,166 $\geq$ 0,220) dan pValue $\leq$ sig (0,142 $\leq$ 0,05).

Adapun tingkat intensitas penggunaan gadget mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin yaitu tingkat tinggi sebesar 41,3% dan tingkat sedang sebesar 58,8%. Dengan mengetahui hasil data tersebut, intensitas penggunaan gadget mahasiswa Piskologi Islam UIN Antasari Banjarmasin lebih dominan pada kategori sedang. Sedangkan pada variabel interaksi sosial yaitu tingkat tinggi sebesar 12,5%, tingkat dan sedang sebesar 87,5%. Dengan mengetahui hasil data tersebut, interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin lebih dominan pada kategori sedang.

### Saran

Adapun saran-saran yang diberikan peneliti diantaranya yaitu bagi peneliti selanjutnya atau khususnya bagi mahasiswa Psikologi Islam Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian terkait variabel hubungan intensitas penggunaan gadget dan variabel interaksi sosial baik terhadap metode penelitian, subjek dan lain sebagainya. Bagi subjek penelitian, Pengguna gadget diharapkan untuk menggunakan gadget sesuai dengan tempat dan waktu yang tepat dan dengan bijaksana. Diharapkan untuk tetap mengikuti organisasi-organisasi atau aktivitas lain diluar kampus agar tetap terjalin interaksi sosial.

### Referensi

- Arifin, M. (2016). *Akhlak Berinteraksi Sosial Dalam AL-Qur'an Surat Luqman Ayat 18-19 (Perspektif Pendidikan Islam)*. IAIN Purwokerto.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Fauziah, N. (2014). *Empati, Persahabatan dan Kecerdasan Adversitas Pada Mahasiswa Yang Sedang Skripsi*. 13, 78–92.
- Nasari, F. (2015). *Penerapan K-Means Clustering Pada data Penerimaan Mahasiswa Baru*. 2.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. 05, 182–186.
- Pandji, A. (t.t.). Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia. Dalam *Tekno*. Kompas.com. Diambil 19 Februari 2014, dari <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia>
- Papalia, D. E. (2008). *Human Development* (9 ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Papilaya, J. (2016). *Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa*. 15, 56–63.
- Pendidikan, D. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (4 ed.). Gramedia.
- Setiawan, S. (t.t.). Tahun 2017, Pengguna Internet Mencapai 143,26 Juta Orang. Dalam *Money*. Kompas.com. Diambil 19 Februari 2018, dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/161115126/tahun-2017-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-14326-juta-orang>
- Soekanto, S. (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar* (4 ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Soyomukti, N. (2010). *Pengantar Sosial* (1 ed.). Ar-ruzz Media.
- Suyanto, B. (2007). *Sosiologi Teks pengantar dan Terapan* (2 ed.). Kencana.
- Utaminingsih, I. A. (2006). *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Institut Pertanian Bogor.
- Witarsa, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*, VI.

Submit	Review	Revisi	Diterima	Publis
20-12-2020	-	-	30-03-2021	22-04-2021

---

**Siti Misnah**

**Progran Studi Psikologi Islam**

**Fakultas Ushuluddin dan Humaniora**

**Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin**

Email : [stmisnah@gmail.com](mailto:stmisnah@gmail.com)