

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat, orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain niscaya akan terisolasi dari masyarakatnya. Pengaruh keterisolasian ini akan menimbulkan depresi mental yang pada akhirnya membawa orang kehilangan keseimbangan jiwa.

Hubungan sosial diartikan sebagai cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang yang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya.¹ Thibaut dan Kelley sebagaimana dikutip oleh Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, yang merupakan pakar dalam teori interaksi, mendefinisikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi, dalam setiap kasus interaksi tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu lain.²

¹ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, Psikologi Remaja, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012), hlm.85

² *Ibid.*, hlm. 87

Nicholas membedakan jenis-jenis interaksi berdasarkan banyaknya individu yang terlibat dalam proses tersebut serta pola interaksi yang terjadi. Atas dasar itu, ada dua jenis interaksi, yaitu interaksi dyadic dan interaksi tryadic. Interaksi dyadic terjadi manakala hanya ada dua orang yang terlibat di dalamnya atau lebih dari dua orang tetapi arah interaksinya hanya terjadi dua arah. Sedangkan interaksi tryadic ini terjadi manakala individu yang terlibat didalamnya lebih dari dua orang dan pola interaksi menyebar ke semua individu yang terlibat.³

Selain itu, komunikasi merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernapas. Sepanjang manusia ingin hidup, ia perlu berkomunikasi. Komunikasi merupakan percakapan antara 2 orang atau lebih yang mengandung makna atau pesan.⁴Jadi, dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah hal penting yang merupakan bagian dari kehidupan masyarakat.

Saat ini, komunikasi sudah semakin mudah dengan adanya teknologi yang berkembang dengan sangat pesat, sehingga tidak mengherankan bahwa akhir-akhir ini sering bermunculan istilah piranti atau perangkat baru. Hal ini sangatlah wajar, mengingat hampir sebagian besar masyarakat mendambakan kemudahan dan salah satu wujudnya adalah dalam bentuk kecanggihan teknologi yang digunakan. Salah satu istilah yang cukup ramai diperbincangkan adalah *gadget*.

Definisi dari *gadget* sendiri adalah alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau

³*Ibid.*, hlm.88

⁴ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* , (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), hlm.1

memudahkan bagi para penggunanya. Salah satu *gadget* yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah handphone atau yang biasa dikenal dengan *smartphone*.⁵

Perkembangan *gadget* saat ini telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan menjadi *trend* baru bagi masyarakat. Dunia maya yang bersifat semu lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari. Inilah yang disebut Hiperrealitas yaitu realitas yang berlebih, padahal sesungguhnya semu dan penuh rekayasa. Perbedaan antara yang nyata dan maya, yang asli dan palsu sangat tipis dan sulit dibedakan.

Gadget memungkinkan untuk berhubungan dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia, bahkan yang tidak dikenal sekalipun. Dengan *gadget*, interaksi sosial yang pada awalnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka. Interaksi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan *gadget*. Kapanpun dan di manapun orang selalu tergantung dengan *gadgetnya*.

Banyak orang yang lebih asyik dengan *gadgetnya* ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Orang lebih suka mencari teman di media sosial ketimbang berkenalan dengan teman satu bangku di kendaraan umum. Terkadang saat berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah pembicaraan, semua sibuk dengan *gadget* masing-masing. Asyik dengan dunianya sendiri. Teman-teman di jejaring sosial pun nampak lebih dekat dan nyata

⁵<https://www.nesabamedia.com/pengertian-gadget/>. Diakses pada 25 Oktober 2018 pukul 15:03

dibanding keberadaan tetangga sendiri. Orang kemudian menjadi begitu terobsesi dengan dunia maya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya.⁶

Media sosial adalah sebuah media yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Media sosial merupakan sarana bagi masyarakat untuk saling berkenalan satu sama lain, terutama melalui aplikasi dan jejaring sosial. Adapun salah satu dari media sosial tersebut yaitu media Instagram.

Instagram merupakan media sosial yang berfungsi untuk berbagi foto sehingga pengguna bisa mengambil foto, memasang filter digital, dan berbagi ke berbagai media sosial lainnya, termasuk milik Instagram sendiri. Satu fitur yang unik di Instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan Polaroid. Instagram dapat digunakan di iPhone, iPad atau iPod Touch versi apapun dengan sistem operasi iOS 3.1.2 atau yang terbaru dan telepon kamera Android apapun dengan sistem operasi 2.2 (Froyo) atau yang terbaru. Aplikasi ini tersebar melalui Apple App Store dan Google Play.⁷

Dari semua yang sudah dijabarkan, dapat dilihat bahwa pada akhirnya *gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki sisi positif dan negatif yang ditentukan oleh penggunaannya. Orang-orang dapat berkomunikasi dengan lebih mudah, namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat interaksi sosial

⁶<https://bpptik.kominfo.go.id/2014/03/10/399/gadget-dan-interaksi-sosial-2/>. Diakses pada 17 Desember 2018 pukul 09:36

⁷https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial. Diakses pada 20 Desember 2018 pukul 20:03

memudar, menghilangnya pembatas antara dunia nyata dan maya serta menimbulkan berbagai gangguan kepribadian.

Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, antisosial, cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualistis dan lain-lain.

Media sosial terutama instagram, dapat menjadi salah satu faktor penyebab gangguan kepribadian, yang membuat diri menjadi jauh dengan lingkungan sekitar. Perubahan sikap maupun tingkah laku yang disebabkan oleh media sosial itu dapat terjadi dalam kehidupan individu maupun kelompok. Fenomena perubahan sikap ini juga terjadi pada mahasiswa yang ada di Universitas Bina Darma Palembang

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka penulis akan merumuskan penelitian ini menjadi dua permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana Penggunaan *Gadget* di kalangan Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang ?
2. Bagaimana Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini digunakan supaya penelitian tidak melenceng, mencakup pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa jurusan manajemen angkatan 2015 yang berjumlah 210 orang, dengan memiliki fokus kepada kelas D. Interaksi sosial yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah interaksi sosial pada teman sekelas dan fokus penelitian dari *gadget* adalah bagian media sosial terutama media Instagram di Universitas Bina Darma Palembang.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dengan melihat permasalahan di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui Penggunaan *Gadget* di kalangan Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang
- b. Untuk mengetahui Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang
- c. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang

2. Manfaat Penelitian

Dengan melihat tujuan penelitian di atas maka peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat, antara lain :

- a. Secara teoritis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan informasi bagi penelitian selanjutnya. Dan diharapkan dapat menjadi masukan bagi para mahasiswa dan dosen yang berkaitan dengan peningkatan kinerja.
- b. Secara praktis, penelitian yang tertuang dalam penulisan ini diharapkan nantinya dapat memberikan sumbangsi dan masukan bagi mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma Palembang dalam menghadapi dampak globalisasi di masa sekarang dan masa yang akan datang.

E. Kajian Pustaka

Menurut Yusmi Warisyah dalam karya nya yang berjudul *Pentingnya Pendamping Dialogis Orang tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (2013) menyebutkan bahwa pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain *gadget*, dan perlu memperhatikan batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu. Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses, supaya menghindarkan anak dari dampak negatif penggunaan *gadget*.

Menurut Bayu Firdaus dalam karyanya *Dampak Penggunaan Smartphone dalam Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama, Fakultas Usuludin dan Pemikiran Islam* (2013) mengatakan bahwa *smartphone* dapat mempengaruhi proses interaksi sosial mahasiswa jurusan sosiologi agama fakultas

usuludin dan pemikiran Islam. Smartphone menjadikan mahasiswa malas untuk bersilatullah secara langsung, baik dengan teman maupun keluarganya. Hal ini dikarenakan mereka lebih suka berinteraksi melalui fitur sosial media yang ada dalam smartphone yang dimilikinya daripada berinteraksi atau bertemu secara langsung. Selain itu, smartphone juga dapat menghilangkan rasa solidaritas dan rasa hormat mereka kepada semua, bahkan kepada yang lebih tua, karena mereka tidak menghargai temannya saat diajak berinteraksi.

Muhammad Mujib dalam karyanya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta* (2013) menguraikan bahwa dengan perkembangan teknologi seperti yang sekarang ini, kegiatan belajar mengajar bisa saja tidak hanya dilakukan secara klasikal, yaitu pertemuan antara pendidik dan peserta didik dalam suatu ruangan kelas, tetapi bisa dilakukan diluar kelas. Tidak ada tatap muka secara fisik, tetapi hanya secara virtual elektronik. Artinya adalah, pembelajaran tidak terpaku pada aturan ruang dan waktu. Kapanpun dan dimanapun, pembelajaran tetap bisa dilakukan melalui cara elektronik. Bertatap muka melalui jaringan internet dan berkomunikasi dua arah. Hal ini tentu saja memberikan dampak efisiensi waktu, tempat, tenaga bahkan juga biaya. Dengan internet, peserta didik bisa belajar secara mandiri dengan bahan-bahan atau materi, serta instruksi yang sudah di upload oleh administrator sebuah website atau situs tertentu yang kemudian bisa dipelajari atau bisa juga di download oleh peserta didik.

Dari tiga penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan.

Pada penelitian pertama, persamaan penelitian terletak pada permasalahannya yaitu mengenai pengaruh dari penggunaan *gadget*, akan tetapi objek penelitiannya berbeda. Pada penelitian kedua, persamaannya terletak pada bagian analisis, tetapi berbeda dengan metode yang digunakan. Pada penelitian ketiga, persamaannya terletak pada bagian permasalahan tetapi memiliki perbedaan pada analisis dan isi dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan. Sehubungan dengan itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan lebih lanjut mengenai penelitian sebelumnya dan akan melakukan penelitian khususnya untuk membuat skripsi di Fakultas Dakwah UIN Raden Fatah Palembang dengan judul **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang.**

F. Kerangka Teori

Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa, maka penulis memakai atau menggunakan teori humanistik. Pengertian teori humanistik adalah berusaha untuk memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Teori humanistik adalah membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Carl Rogers seperti yang dikutip oleh Faizah, memberikan gambaran besar pada pandangan psikologi humanistik. Setiap manusia dalam pengalaman yang bersifat pribadi dimana dia, sang aku, atau diriku menjadi pusat. Perilaku manusia berpusat

pada konsep diri, yaitu persepsi manusia tentang identitas diri yang bersifat fleksibel dan berubah-ubah yang muncul dari suatu medan fenomenal. Individu bereaksi pada situasi sesuai dengan persepsi tentang dirinya dan dunianya, anggapan adanya ancaman terhadap dirinya akan diikuti oleh pertahanan diri berupa penyempitan dan pengakuan persepsi, penyesuaian serta penggunaan mekanisme pertahanan ego, seperti rasionalisasi. Kecendrungan batiniah manusia menuju kesehatan dan keutuhan diri.⁸

Selain itu, menurut Onong yang terdapat di dalam buku ilmu, teori, dan filsafat komunikasi juga menyebutkan bahwa teori komunikasi *Stimulus-Organism-Response* (S-O-R) menimbulkan efek khusus terhadap pesan yang diterima. Pada proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap, dalam proses perubahan sikap ini tampak bahwa sikap dapat berubah jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. Menurut Hovland, Janis dan Kalley yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru, ada 3 variabel penting yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan.⁹

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbal balik dari sesuatu, orang, benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan sebagainya.¹⁰

⁸ Faizah, *Psikologi Dakwah*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm.51

⁹ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Teori dan Komunikasi*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2015), hlm. 254

¹⁰ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2014), hlm. 369

Gadget adalah alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para penggunanya. Salah satu *gadget* yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah handphone atau yang biasa dikenal dengan *smartphone*.¹¹Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dalam kehidupan sosial, tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat mempunyai bentuk-bentuk struktur seperti kelompok-kelompok sosial, kebudayaan, lembaga, strata dan kekuasaan. Disadari atau tidak struktur tersebut mempunyai suara derajat dinamika tertentu yang menyebabkan pola-pola perilaku yang berbeda, bergantung pada situasi yang dihadapi. Dengan kata lain, perubahan dan perkembangan masyarakat disebabkan karena adanya hubungan satu dengan yang lainnya baik secara individu maupun kelompok.¹²

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, antara kelompok dengan kelompok yang lain maupun individu dengan kelompok. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat

¹¹<https://www.nesabamedia.com/pengertian-gadget/>. Diakses pada 25 Oktober 2018 pukul 16:45

¹² Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2013), hlm.53

tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Walaupun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara atau tidak saling menukai tanda interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syaraf individu yang bersangkutan, yang disebabkan oleh misalnya bau keringat, aroma minyak wangi, suara berjalan dan lain sebagainya. Hal tersebut memberikan kesan di dalam pikiran seseorang yang yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukannya.¹³

Secara teoritis ada dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu terjadinya kontak sosial dan komunikasi. Adanya kontak sosial yang terjadi dalam tiga bentuk yaitu antar individu, antar individu dengan kelompok, antar kelompok, selain itu suatu kontak sosial dapat bersifat langsung maupun tidak langsung, kontak sosial tidaklah semata-mata tergantung dari tindakan, tetapi juga tergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek dari komunikasi adalah apabila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perlakuan orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut, orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.¹⁴

Mahasiswa adalah status seseorang berdasarkan jenjang pendidikannya. Mahasiswa sendiri adalah seseorang yang menuntut pendidikan di sebuah perguruan

¹³*Ibid*, hlm.55

¹⁴*Ibid*, hlm.62

tinggi baik itu universitas, institusi maupun akademi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Mahasiswa adalah pelajar Perguruan Tinggi serta dalam struktur pendidikan Indonesia menduduki jenjang atau tingkatan satuan pendidikan tertinggi di antara yang lainnya.¹⁵

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan. Hipotesis merupakan pernyataan sementara berupa dugaan mengenai apa saja yang sedang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis merupakan kebenaran sementara yang masih harus di uji. Oleh karena itu, hipotesis berfungsi sebagai cara untuk menguji kebenaran.¹⁶

H_0 = Tidak ada pengaruh *Gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma Palembang

H_1 = Ada pengaruh *Gadget* terhadap Interaksi sosial mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma Palembang

Dalam penelitian ini, penulis menganggap bahwa dari penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial yang terjadi di kalangan mahasiswa jurusan manajemen kelas D Universitas Bina Darma Palembang.

¹⁵ Suharso dan Ana Retnongingsih, *Op.cit.*, hlm.303

¹⁶ Suryani dan Hendryadi, *Metode Riset Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 98

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Pada penelitian ini juga dilakukan penelitian survei, survei diaplikasikan guna mengoleksi informasi maupun data mengenai populasi yang besar dengan memakai sampel yang relatif kecil.

2. Jenis Data dan Sumber Data

- a. Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data yang dilambangkan dengan angka-angka atau jumlah yang berupa angket, data tersebut merupakan jawaban dari Mahasiswa Jurusan Manajemen mengenai interaksi sosial mahasiswa.
- b. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data pokok yang merupakan hasil jawaban dari permasalahan-permasalahan yang akan diteliti yang diperoleh melalui hasil penelitian menggunakan angket. Sedangkan data sekunder merupakan data pendukung dalam penelitian. Data tersebut diperoleh dari buku-buku dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Penelitian Variabel

Definisi operasional merupakan bagian-bagian yang mendefinisikan sebuah konsep / variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (*indicator*) dari suatu konsep / variabel. Jadi definisi operasional dalam penelitian ini adalah ;

- a. Definisi dari *gadget* sendiri adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para pengguna – penggunanya. Salah satu *gadget* yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah *handphone* atau yang biasa dikenal dengan *smartphone*. *Gadget* merupakan alat komunikasi serta sebagai media penghubung antara yang satu dengan yang lainnya melalui media sosial salah satunya yaitu instagram.
- b. Interaksi sosial adalah kegiatan hubungan timbal balik yang dinamis antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok yang memodifikasi aksi dan reaksi mereka untuk saling mempengaruhi mitra mereka. Dengan kata lain, kegiatan ini adalah kegiatan orang-orang yang akan menyesuaikan dan menginterpretasikan bagaimana dan apa yang dilakukan dalam menanggapi sesuatu demi menjalin hubungan dengan individu atau kelompok lain.

4. Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Dalam penelitian ini perhitungan validitas data menggunakan Program SPSS.

b. Reliabilitas (keandalan)

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini penghitungan Reliabilitas data menggunakan SPSS.

5. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Suryani dan Hendrayadi, populasi merupakan suatu generalisasi yang terdiri dari objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa populasi adalah sekelompok orang,

kejadian, atau benda, yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan objek penelitian.¹⁷

Menurut Suharsi AriKunto, apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya. Sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sebaliknya, jika jumlah subyeknya besar, maka dapat diambil sampel penelitian antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.¹⁸ Dari pengertian diatas maka, populasi dari penelitian adalah seluruh mahasiswa jurusan manajemen angkatan 2015 Universitas Bina Darma Palembang yang berjumlah 210 orang yang terdiri dari 6 kelas.

Untuk lebih jelasnya, jumlah kelas serta jumlah mahasiswa dapat dilihat dengan rincian pada tabel.1 :

Tabel. 1
Populasi Penelitian
Mahasiswa Jurusan Manajemen Kelas D Universitas Bina Darma
Palembang

No	Kelas	Jumlah
1	Manajemen A	35 Mahasiswa
2	Manajemen B	35 Mahasiswa
3	Manajemen C	35 Mahasiswa
4	Manajemen D	35 Mahasiswa
5	Manajemen E	35 Mahasiswa

¹⁷ *Ibid*, hlm. 190

¹⁸ Suhaimi Ari Kunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Karya Cipta, 1998), hlm.

6	Manajemen F	35 Mahasiswa
Jumlah		210 Mahasiswa

Sumber : Data Fakultas Manajemen Universitas Bina Darma Palembang

b. Sampel

Secara sederhana dapat dikatakan, bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Menurut Arikunto yaitu apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik ambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.¹⁹ Namun subyek yang ada pada penelitian ini lebih dari 100 sehingga penulis menyatakan penelitian ini adalah penelitian sampel dari mahasiswa jurusan manajemen kelas D yang berjumlah 35 orang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* adalah salah satu teknik sampling non random sampling, dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.²⁰

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket / Kuesioner

¹⁹*Ibid*, hlm. 117

²⁰*Ibid*, hlm.183

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut serta untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Metode ini ditujukan kepada Mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma dengan memberikan daftar pertanyaan-pertanyaan tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial.

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian responden. Jadi, menurut paparan diatas peneliti mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung perihal pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma Palembang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti melampirkan foto-foto atau gambar interaksi sosial yang ada pada mahasiswa.

7. Teknik Analisis Data

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuisioner yang merupakan indikator. Suatu kuisioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas distribusi data digunakan Kolmogorov-smirnov Test dari program SPSS. Interpretasi normalitas data dihitung dengan cara membandingkan nilai Asymtotic Significance yang diperoleh dengan nilai $\alpha = 0,05$ jika $\text{Asymp.Sig} > 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

d. Uji Analisis Regresi Sederhana

Model regresi sederhana adalah digunakan untuk mengukur pengaruh variabel Gadget (X) terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Y), maka dapat dirumuskan sebagai berikut ;

$$\hat{Y} = a + b X$$

Dimana

\hat{Y} = Variabel Dependen (Interaksi Sosial Mahasiswa)

X = Variabel Independen (Gadget)

a = Konstanta regresi

b = Koefisien regresi

I. Sistematika Penelitian

Penulisan tentang pengaruh gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma Palembang disajikan dalam lima bab, yaitu :

Bab pertama berisi tentang: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua membahas tentang: definisi pengaruh, gadget, interaksi sosial, dan pengertian mahasiswa.

Bab ketiga membahas tentang: letak geografis wilayah, dan profil lokasi penelitian.

Bab keempat membahas tentang: analisis tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma Palembang.

Bab kelima membahas tentang: kesimpulan dan saran dari penulisan yang telah dilakukan yang merupakan jawaban dari masalah pokok yang menjadi sasaran penelitian.