MODERNITY

Jurnal Pendidikan dan Islam Kontemporer
2020; Volume 1, Nomor 2: 39-46
Published online 03 Agustus 2020
ISSN: -

Strategi Penggunaan *Gadget* yang Tepat (Studi Dampak Positif dan Negatif di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI Rakha Amuntai)

Mahmud
STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai
mahmudibnuramli@gmail.com

Munawarah
STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai
munawarah.pilca@gmail.com

Abstract: This research departs from the fact that gadgets affect human life greatly especially among students. They use this kind of device fod themselves and others. This study aims to determine the strategy of using gadgets among STAI Rakha Amuntai Islamic Education students from the positive and negative impacts of the gadgets use. The methodology used in this study is a qualitative approach in the form of descriptive research. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data was processed by using data reduction, data display, and data verification techniques. Based on the findings of the research, there was positive and negative impacts in the use of gadgets on students. The positive impacts of using gadgets were making it easier for students to establish communication with distant people and making it easier for students to get lecture information quickly. The negative impacts of using gadgets were students experiencing social dysfunction, reduced intensity of direct interaction with other students, lack of sensitivity to the surrouding environment, low quality of direct interaction, very rarely do face to face and consumptive communication.

Keywords: *gadget use*, face to face communication, impact

A. Pendahuluan

Menurut Wisnuwardhani dan Mashoedi, Manusia adalah makhluk sosial. Studi yang dilakukan oleh Tubbs dan Moss (2001) menyatakan sebanyak 75 persen waktu manusia digunakan untuk berkomunikasi. Manusia melakukan komunikasi dengan orang lain merupakan aspek yang signifikan dan sangat penting bagi kehidupan tidak terkecuali pada mahasiswa (Dewi, 2018: 106).

Saat ini perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Hampir seluruh kegiatan ataupun aktivitas manusia tergantung pada penggunaannya terhadap teknologi. Bagi kehidupan manusia teknologi bukan lagi menjadi kebutuhan sekunder melainkan telah berubah menjadi kebutuhan primer. Teknologi yang merupakan pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang dapat membantu manusia dalam menyelesaikan masalah ini yang banyak menjadi pertimbangan seseorang dalam menggunakan teknologi. Salah satu teknologi yang

berkembang pesat saat ini adalah teknologi informasi. Semua orang bisa mengakses informasi di mana saja, dan kapan saja (Husna, 2017: 184). Dengan *gadget*, interaksi sosial yang idealnya 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 sering bergantung dengan *gadget*. Banyak orang yang lebih suka dengan *gadget* ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Orang lebih senang mencari teman di media sosial dibandingkan berkenalan dengan teman satu bangku di kendaraan umum. Terkadang ketika berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah pembicaraan, semua sibuk dengan *gadget* masing-masing, senang dengan dunianya sendiri.

Teman-teman di jejaring sosial pun nampak lebih dekat dan nyata dibandingkan keberadaan tetangga sendiri. Orang kemudian menjadi begitu terobsesi dengan dunia maya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Hal ini yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, anti-sosial cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualistis dan lain-lain (Kursiwi, 2016: 3-4).

Terdapat banyak fenomena di mana tidak jarang individu lebih memilih memainkan atau menggunakan ponselnya, meskipun ia berada di tengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Berdasarkan *Survey Siemens Mobile Lifestyle III,* menyebutkan bahwa 60% dari respondennya lebih senang mengirim dan membaca SMS atau memainkan *games* ponselnya di tengah acara keluarga yang dianggap membosankan (Utaminingsih, 2006: 3).

Perbedaan antara yang nyata dan maya, yang asli dan palsu sangat tipis dan sulit dibedakan. Banyak orang yang suka meng*update* statusnya di jejaring sosial dan mendapat simpati ataupun komentar dari teman-temannya di dunia maya. Seseorang merasa memiliki begitu banyak teman padahal bisa jadi orang yang ketika di dunia maya memberi komentar dan simpati, ketika bertemu bahkan saling tidak peduli. Perbedaan tentunya pasti dirasakan ketika interaksi sosial terjadi secara langsung dari pada hanya sebatas virtual. Mimik muka, bahasa tubuh, sentuhan, mungkin tidak bisa dirasakan secara nyata (Kursiwi, 2016: 7).

Di satu sisi memang teknologi sangat membantu dalam berinteraksi antar sesama, terutama jika masalah jarak yang menghambat terjalinnya komunikasi. Namun, di samping banyaknya nilai positif dari teknologi, terkadang ia tidak mampu memuat berbagai emosi yang dimiliki manusia. Karena sehebat apa pun teknologi komunikasi yang ada, tetap saja tidak bisa menggantikan keakraban dan kedekatan orang-orang yang bercakap-cakap di ruang yang sama. Maka tidak berlebihan jika dikatakan bahwa komunikasi melalui teknologi dapat menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh (Nur'aeni: 2). Dapat dipahami bahwa *gadget* memberikan pengaruh yang menjadikan hubungan silaturrahmi berkurang dikarenakan penggunaannya yang menyenangkan manusia. Islam telah menjelaskan mengenai silaturrahmi pada Q.S. Muhammad ayat 22, sebagai berikut:

فَهَلۡ عَسَيۡتُمۡ إِن تَوَلَّيۡتُمۡ أَن تُفۡسِدُواْ فِي ٱلۡأَرۡضِ وَتُقَطِّعُوٓاْ أَرۡحَامَكُمۡ ٢٢

Ayat al-Quran di atas menjelaskan tentang mencela sikap kaum munafik yang selalu mengejar kesenangan hidup di dunia, dengan mengatakan, “Hai orang munafik, karena selalu mengejar kesenangan hidup di dunia dan kemewahannya, maka seandainya berkuasa, pastilah mempunyai sifat-sifat ingin mementingkan diri sendiri dengan memperlihatkan kekuasaan kepada rakyat jelata, suka mengambil hak orang lain, dan memutuskan hubungan silaturrahmi yang sangat dianjurkan untuk disambungkan.

Hal tersebut mendorong penelitian ini dilakukan di kehidupan sosial terutama pada kehidupan sosial mahasiswa, baik yang bersifat negatif maupun positif. Selain itu, mahasiswa dianggap sebagai agen of change, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi (baik pemikiran maupun tindakan) terhadap berbagai permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini memberikan kemudahan bagi mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI RAKHA Amuntai dalam setiap aktivitas, terlebih dalam berkomunikasi. Mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI RAKHA Amuntai tidak hanya menuntut ilmu di perkuliahan, namun sebagian dari mereka juga mempunyai kegiatan di luar perkuliahan seperti organisasi, bekerja, mengurus keluarga, dan lain-lain, sehingga menjadikan mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI RAKHA Amuntai memanfaatkan *gadget* sebagai perantara menjalin silaturrahmi dan memudahkan pekerjaan meskipun di tengah kesibukan masing-masing. Hanya saja, penggunaanya yang berlebihan dikhawatirkan dapat mengikis rasa kemanusiaan sehingga menjadikan sikap antisosial karena menganggap segala sesuatu bisa dilakukan melalui *gadget* tanpa merasa membutuhkan manusia lainnya. Oleh kerena itu dibutuhkan strategi penggunaan gadget yang tepat guna.

B. Pembahasan

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan secara umum latar belakang berdirinya Jurusan Pendidikan Agama Islam, visi dan misinya Jurusan Pendidikan Agama Islam serta jumlah mahasiswa Pendidikan Agama Islam. Pemaparan tersebut peneliti didapatkan melalui Tata Usaha dan website STAI RAKHA Amuntai.

Suatu kenyataan di era tahun tujuh puluhan, bahwa perkembangan dan pertumbuhan perguruan-perguruan/Sekolah Lanjutan Atas (seperti: PGA, Mu’allimin, Normal Islam, Madrasah Aliyah, SPIAIN dan SLTA) baik swasta maupun negeri di Kabupaten Hulu Sungai Utara dan Tabalong mengeluarkan banyak output yang tentu memerlukan adanya Perguruan Tinggi sebagai tempat melanjutkan studi mereka.

Sebagai salah satu jawaban atas keperluan di atas, pada tanggal 6 April 1971 bertepatan 9 Safar 1391 H didirikan Fakultas Tarbiyah Rakha Amuntai, berdasarkan Surat Keputusan Rektor IAIN Antasari Banjarmasin No.20/Sekr-IV/1971, sebagai dekan pertama adalah KH. Abdul Muthalib Muhyiddin berdasarkan Surat Keputusan Rektor IAIN Antasari Banjarmasin Nomor : B-VII/a-PT/481 tanggal 13 Mei 1971.

Selanjutnya berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Bimas Islam Depag RI Nomor.Kep/DV/140/1975 tanggal 21 Maret 1975, Fakultas Tarbiyah Rakha Amuntai mendapatkan status TERDAFTAR. Kemudian lebih dipertegas dengan Surat Edaran Ditbinperta Islam Dep. Agama RI Nomor.11/PP.009/Ed/73/84 tanggal 26 Juni 1984, sehingga Fakultas Tarbiyah Rakha Amuntai tetap berstatus TERDAFTAR dan berhak menyelenggarakan pendidikan tingkat tinggi Program Sarjana Muda.

Dalam perkembangan selanjutnya dan berdasarkan peraturan yang berlaku, maka Dewan Pengurus Yayasan Pesantren Rakha Amuntai melalui suratnya Nomor: 43/B.1-a/PY-RKH/VI-88 tanggal 29 Juni 1988/14 Julqa'dah 1408 H, mengusulkan perubahan nama Fakultas Tarbiyah Rakha Amuntai kepada Menteri Agama c/q Direktur Ditbinperta Islam Depag RI u/p Ketua Kopertais Wilayah IV IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Usulan yang disampaikan Dewan Pengurus Yayasan Pesantren Rakha tersebut akhirnya dikabulkan dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Agama RI No.58 Tahun 1989 tanggal 11 Maret 1989, maka sejak itu Fakultas Tarbiyah Rakha Amuntai secara resmi berubah nama dan bentuk menjadi Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Rasyidiyah Khalidiyah (STIT RAKHA) Amuntai Kalsel, berstatus TERDAFTAR dan berhak melaksanakan dan menyelenggarakan pendidikan tingkat tinggi Perguruan Tinggi Program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).

Kemudian setelah hampir lima tahun berjalan, dengan berdasarkan peraturan Menteri Agama RI Nomor 3 Tahun 1987 Bab III pasal 5 ayat 1 dan Bab V pasal 7 ayat 2 dan 3, Dewan Pengurus Yayasan Pesantren Rakha Amuntai mengusulkan kembali perpanjangan status "TERDAFTAR" STIT Rakha Amuntai untuk masa operasional 5 (lima) tahun mendatang. Lewat usulan tersebut, terbitlah Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor.47 Tahun 1994 tanggal 12 Pebruari 1994 yang menetapkan kembali status "TERDAFTAR" STIT Rakha Amuntai dan berhak menyelenggarakan pendidikan tingkat tinggi Program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).

Kemudian dengan lahirnya Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor.53 Tahun 1994, tentang Pendirian PTAIS, yang diantaranya mengatur keberadaan PTAIS (Sekolah Tinggi) yang mengharuskan minimal memiliki 2 (dua) jurusan, maka Dewan Pengurus Yayasan Pesantren Rakha Amuntai kembali mengusulkan perubahan bentuk STIT Rakha Amuntai kepada Menteri Agama RI sehingga lahir Keputusan Menteri Agama lewat SK Menag RI Nomor 495 Tahun 1994 tertanggal 16 Nopember 1994, yang menyatakan secara resmi sejak tahun Akademik 1994/1995, STIT Rakha Amuntai berubah bentuk menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Rasyidiyah Khalidiyah (STAI Rakha) Amuntai Kalimantan Selatan dengan salah satu programnya Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Semenjak diberlakukannya akreditasi perguruan tinggi, program Studi Pendidikan Agama Islam STAI Rakha Amuntai terus berbenah diri melakukan usaha-usaha akreditasi perguruan tinggi hingga pada Tahun 2008 berdasarkan SK Ketua Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 006/BAN-PT/Ak-XI/S1/V/2008 tanggal 23 Mei 2008 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) STAI Rakha Amuntai memperoleh Status Terakreditasi.

Adapun visi jurusan Pendidikan Agama Islam adalah menjadi pusat pengembangan ilmu pendidikan agama Islam di Banua Enam yang mampu menghasilkan Sarjana Pendidikan Agama Islam yang profesional, kompeten, cerdas dan agamis. Juga misi jurusan Pendidikan Agama Islam adalah

a. Menyelenggarakan proses pendidikan dan pengajaran PAI berbasis pendekatan aplikatif dan berorientasi pada pengembangan nilai-nilai Islami, etika moral dan jiwa mandiri.
b. Menyelenggarakan kegiatan penelitian dan pengembangan sebagai kontribusi kemajuan dunia pendidikan bagi masyarakat.
c. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat yang berorientasi pada pemecahan masalah-masalah pendidikan agama Islam.
d. Melaksanakan kegiatan pengembangan budaya akademik.

Adapun jumlah mahasiswa Pendidikan Agama Islam pada tahun 2015/2016 mencapai 156 mahasiswa, pada tahun 2016/2017 mengalami penurunan menjadi 124 mahasiswa, begitu pula pada tahun 2017/2018 mengalami penurunan menjadi 131 mahasiswa, pada tahun 2018/2019 mengalami peningkatan yakni 220 mahasiswa, pada tahun 2019/2020 juga mengalami peningkatan menjadi 229 mahasiswa. Jadi, jumlah keseluruhan mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI RAKHA Amuntai adalah 860 mahasiswa.

2. Strategi Penggunaan *Gadget* di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam

Brotosiswoyo B Suprapto mengungkapkan bahwa, pada akhirnya penggunaan *gadget* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka.

Interaksi dengan menggunakan *gadget* diakui memudahkan manusia untuk berhubungan dengan manusia lain. Beberapa mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI Rakha Amuntai menyatakan bahwa *gadget* memudahkan mereka untuk menjalin komunikasi dengan orang yang jauh.

Dalam kehidupan sosial manusia membutuhkan orang lain karena tidak dapat dipungkiri manusia tidak dapat hidup sendiri. Untuk memenuhi kebutuhannya maka manusia membutuhkan hubungan dengan manusia lain. Begitupun juga di kalangangan mahasiswa, mereka saling membutuhkan karena untuk mengetahui informasi perkuliahan maka dengan itu mahasiswa harus berinteraksi dengan mahasiswa yang lain baik menggunakan *gadget* atau bertatap muka langsung guna untuk dapat memenuhi kebutuhanya mencari informasi atau tugas kuliah.

Menurut Soerjono Soekanto, 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. Di dalam interaksi tidak mesti terjadi komunikasi, interaksi sosial dimulai pada saat orang saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Walaupun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara atau tidak saling menukar tanda interaksi sosial telah terjadi. Berbeda jika sebaliknya:

Ketika dua orang bertemu dan mereka saling menyadari keberadaan keduanya pada saat itu sudah terjadi interaksi. Meskipun diantara keduanya tidak terjadi

percakapan. Berbeda apabila keduanya tidak menyadari dengan tidak melihat atau mendengar atau apa pun yang dapat dirasakan oleh panca indra, maka tidak terjadi interaksi (Kursiwi, 2016: 58).

Mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI Rakha Amuntai menyatakan bahwa *gadget* mempermudah menjalin komunikasi dengan keluarga yang jauh. Selain sebagai media komunikasi dengan teman yang jauh, *gadget* telekomunikasi juga memberikan dampak positif yang lain yaitu mempermudah untuk mendapatkan berita terkini. Dengan demikian, selain untuk komunikasi dengan orang yang jauh *gadget* telekomunikasi juga biasa digunakan untuk melakukan janjian dengan teman dekat yang ingin ditemui sehari-hari.

Menurut Agusli Rachmat, teknologi *gadget* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Saat ini *gadget* dilengkapi dengan berbagai macam fitur. *Gadget* terbaru saat ini kemampuannya sudah seperti sebuah computer. Selain itu dampak positif penggunaan *gadget* adalah adanya koneksi internet sehingga pengguna tidak dikhawatirkan akan kehabisan pulsa. Koneksi internet bisa didapat baik melalui jaringan selular yang disediakan oleh pihak provider atau melalui jaringan WiFi. Aplikasi-aplikasi media sosial seringkali dijadikan sarana bagi mahasiswa untuk berbagi informasi dalam bentuk grup. Kecanggihan *gadget* yang menyediakan layanan internet memudahkan mahasiswa dalam mencari referensi. Mereka juga memanfaatkan aplikasi dalam *gadget* untuk membaca buku dan sebagainya. Pembentukan grup-grup pada media sosial yang digunakan oleh mahasiswa berfungsi sebagai ajang tukar informasi dan kerjasama antar mahasiswa guna menyelesaikan tugas perkuliahan atau lain sebagainya, hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat Gillin dan Gillin terjadi proses sosial asosiatif.

Akan tetapi perlu diperhatikan pula, selain memiliki dampak positif *gadget* juga memiliki dampak negatif terhadap penggunanya. Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah menjadikan mahasiswa mengalami disfungsi sosial, dimana fungsi-fungsi sosial mahasiswa tidak berfungsi. Seperti yang dialami oleh beberapa mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI Rakha Amuntai yang menyatakan bahwa *gadget* merupakan kebutuhan dalam melakukan segala aktifitas, ia merasa hampa kalau tidak ada *gadget*.

Hasil studi yang dilakukan oleh Paula Pile seorang ahli terapi dari Greensboro Carolina Utara bersama timnya menganalisa tanda-tanda ketergantungan *gadget.* Para ahli terapi mengkhawatirkan ketergantungan seseorang pada *gadget* dan juga fitur yang ada didalamnya karena dapat menyebabkan seseorang mengalami disfungsi sosial.

Selain itu pula, ternyata didapati beberapa mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI Rakha Amuntai mengabiskan waktu bersama teman jauh lebih sedikit dibandingkan dengan memainkan *gadget*, kalau sebelumnya dalam memainkan *gadget* mereka menghabiskan waktu hampir selama 14 jam dalam sehari maka ketika bersama dengan teman mereka hanya menghabiskan waktu 2-3 jam. Itu pun biasanya dilakukan ketika mereka berada di kampus. Mereka menghabiskan waktu selama 4-5 jam, biasanya dilakukan setelah aktifitas perkuliahan atau ketika mereka berada di luar kampus. Dengan kata lain waktu yang digunakan untuk memainkan *gadget* jauh lebih banyak dibandingkan dengan waktu berkumpul dengan teman. Teman-teman di

jejaring sosial pun nampak lebih dekat dan nyata dibanding keberadaan tetangga sendiri. Orang kemudian menjadi begitu terobsesi dengan dunia maya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Hal ini yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, anti-sosial cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualistis dan lain-lain.

Dengan begitu tidak heran ketika tiba-tiba *gadget* berdering atau terdengar suara notifikasi dari *gadget* biasanya mereka langsung melihat *gadget* tersebut apakah penting atau tidak, namun demikian biasanya mereka lebih melihat kondisi atau topik perbincangan. Selain itu, ada beberapa hal yang membuat mereka merasa kecewa ketika berkomunikasi secara langsung akan tetapi lawan bicara mereka malah sibuk dengan *gadget*nya. Meski demikian, biasanya mereka menanyakan atau menegur kepada teman tersebut untuk tidak memainkan *gadget*nya. Meski demikian, komunikasi tatap muka merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara. Badwilan membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan *gadget* yaitu; *Pertama*, aspek psikologis yakni banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang. *Kedua*, aspek sosial yakni, salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap aktif sehingga mengeluarkan bunyi nyaring. Selain itu penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung (Kursiwi, 2016: 64).

Dalam Teori Kehadiran Sosial yang dikembangkan oleh John Short, Ederyn Wiliams, Bruch Christie, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Komunikasi menggunakan *gadget* memang memberikan kepuasan tersendiri kepada para penggunanya, sehingga tidak heran banyak pula mahasiswa yang lebih menyukai komunikasi menggunakan *gadget* ini. Bentuk komunikasi yang disukai mahasiswa umumnya adalah komunikasi tatap muka, meski pun bentuk komunikasi ini jarang sekali dilakukan oleh mereka, akan tetapi mereka menyadari betul pentingnya komunikasi tatap muka ini.

Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang ditulis (teks) adalah yang paling rendah. Fenomena komunikasi melalui *gadget* sekarang ini bagi sebagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara tatap muka. Gejala ini yang oleh Walhter disebut komunikasi *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung. Fasilitas *chating* pada *gadget* dapat meningkatkan efektifitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan *emoticon* untuk membantu mengekpresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka (Kursiwi, 2016: 65)

Adapun penggunaan *gadget* juga sebenarnya memberikan peluang yang besar bagi wirausahawan muda terutama mahasiswa, mereka mencoba mengambil keuntungan dengan menawarkan berbagai barang secara online. Saat ini jarak dan waktu bukan masalah untuk mendukung pertumbuhan ekonomi. Berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya.

C. Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi penggunaan gadget yang tepat guna yang ditinjau dari dampak positif dan negatif di kalangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI RAKHA Amuntai. Berdasarkan temuan hasil penelitian terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

1. Dampak positif penggunaan gadget, yaitu memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jauh dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi perkuliahan secara cepat.
2. Dampak negatif penggunaan gadget, yaitu mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa jarang melakukan komunikasi tatap muka dan mahasiswa menjadi konsumtif.
3. Bentuk interaksi yang berlangsung antar mahasiswa cenderung ke arah asosiatif, artinya mahasiswa memanfaatkan gadget untuk melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain dengan membentuk grup-grup pada media sosial.
4. Tujuan utama pembentukan grup tersebut adalah untuk penyebaran informasi waktu perkuliahan, menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan dan sebagainya.
5. Peneliti tidak menemukan bentuk interaksi yang mengarah kepada bentuk interaksi disasosiatif.

Daftar Pustaka

Dewi, V. P. (2018). Meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa yang memiliki kecenderungan adiksi situs jejaring sosial. *Eduhumaniora*: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (2).

Husna, N. (2017). Dampak media sosial terhadap komunikasi interpersonal pustakawan di perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *LIBRIA*, 9 (2).

Kursiwi. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V (lima) jurusan pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulah Jakarta,* Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Nur'aeni, U. (_____). *Komunikasi Interpersonal Dalam Al-Qur'an*, Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,

Utaminingsih, I.A. (2006). *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta.* Bogor: Institut Pertanian Bogor