

GADGET DAN MAHASISWA (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya)

Andriani Agustina Cahyaningsih¹, Nurul Umi Ati², Agus Zainal Abidin³

Jurusan Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Islam Malang, Jl. MT

Haryono 193 Malang, 65144, Indonesia

LPPM Unisma Jl. MT Haryono 193 Malang, 65144, Indonesia

E-mail: andriani.agustina22@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berangkat dari perkembangan dalam bidang teknologi yang telah memberikan fasilitas-fasilitas kepada masyarakat khususnya pada mahasiswa sejak sebelum adanya gadget hingga berkembang pesat seperti sekarang ini. Hal tersebut mendorong mahasiswa untuk memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang telah diberikan gadget secara lebih optimal dengan harga yang lebih terjangkau. Salah satunya yakni mahasiswa di Universitas Brawijaya yang tak luput dari pemanfaatan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa di Universitas Brawijaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitiannya adalah Kota Malang dengan situs Universitas Brawijaya. Jenis data penelitian ini berasal dari data primer dan data sekunder dengan sumber data yang berasal dari subjek dan informan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yakni peneliti sendiri, interview guide dan alat dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan model data interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa secara tidak sengaja telah menimbulkan dampak yang tidak diinginkan. Karena seharusnya mahasiswa dapat berfikir kritis dan rasional dalam memanfaatkan gadget untuk membantu kegiatan sehari-hari. Adapun dampak positif penggunaan gadget yaitu memudahkan dalam berkomunikasi, memudahkan dalam mendapatkan informasi perihal perkuliahan. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya yaitu mahasiswa mengalami disfungsi sosial, mahasiswa menjadi apatis, berkurangnya dalam berinteraksi secara langsung, dan mahasiswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hal tersebut mengakibatkan terbentuknya perubahan perilaku pada mahasiswa tersebut. Meski demikian, mahasiswa menjadi kreatif dalam menggunakan gadget, dapat dengan mudah meng- update berita-berita terbaru dan tentu saja memudahkan kita untuk mempunyai banyak teman.

Kata Kunci: *Gadget, Mahasiswa, Pengaruh Penggunaan Gadget*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan dan tentunya membuat perubahan yang begitu pesat pula dalam kehidupan manusia. Sebuah tantangan nyata hidup di zaman modern serba canggih seperti sekarang ini telah menuntut kita untuk dapat berlaku bijak dan proporsional dalam menyikapi kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat hingga menembus berbagai lini kehidupan manusia baik secara individual maupun dalam lingkup sosial masyarakat.

Diera modern saat ini, telah banyak sekali hal-hal yang berubah dari kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Hal tersebut bisa saja terjadi dikarenakan terdapat faktor-faktor yang tentunya menyebabkan terjadi perubahan tersebut. Masyarakat pada umumnya terutama masyarakat di Indonesia telah mengalami perubahan yang terkait dengan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi. Ketika perkembangan teknologi mulai berkembang, maka teknologi tersebut telah mengubah bentuk masyarakat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparansi terhadap perkembangan teknologi serta dengan adanya teknologi telah mempengaruhi peradaban dunia.

Masyarakat pada sekarang ini mengenal gadget sebagai alat komunikasi. Tentu saja kehidupan zaman dahulu berbeda dengan saat ini. Kehidupan disertai dengan adanya alat yang serba canggih memang terasa sangat mudah. Zaman modern inilah yang membuat kehidupan masyarakat yang sudah kosmopolitan dengan kehidupan individual sangat terlihat jelas. Kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap gadget pada umumnya digunakan sebagai alat berkomunikasi. Gadget tentu saja telah dikenal kalangan masyarakat luas. Akan tetapi penggunaan gadget pada masyarakat terkadang disalahgunakan fungsinya. Yang awalnya tujuan dari penggunaan gadget itu adalah sebagai media untuk berkomunikasi dan berbagi informasi, namun sekarang ini penggunaan gadget bisa dibilang sebagai media yang dapat membantu pekerjaan maupun aktivitas sehari-hari masyarakat.

Menurut data statistik Lembaga Riset Pemasaran Digital perkiraan *e-marketer* 2018 jumlah pengguna aktif *gadget* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah yang begitu besar, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna *smartphone* terbesar ke empat yang aktif di dunia setelah China, India, dan Amerika. Menurut data statistik live internet pada tahun 2014, berada pada kisaran 17% dan persentase penduduk

Indonesia yang melakukan pembelian online baru sekitar 16%. Hal tersebut menandakan bahwa hampir seluruh masyarakat Indonesia telah menggunakan *gadget*. Fasilitas-fasilitas yang ada didalamnya pun tidak terbatas pada fungsi yang biasa saja. Gadget juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai data, sarana hiburan, alat komunikasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini yang menjadikan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Nurudin, 2005).

Mengutip dari Wikipedia gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik. Gadget diproduksi dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, namun karena tidak adanya filterasi khusus terhadap penggunaan gadget sehingga masyarakat bisa saja menggunakan gadget tersebut untuk hal-hal yang tidak berguna bahkan untuk hal-hal yang bersifat negatif.

Aktivitas masyarakat saat ini yang semakin tinggi menyebabkan pola perilaku masyarakat berubah. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola atau gaya hidup masyarakat yang sudah semakin dinamis dikarenakan tuntutan pekerjaan yang semakin tinggi juga menjadi faktor pemicu terjadinya faktor-faktor yang mempengaruhi pola perilaku.

Selain itu, meningkatnya daya beli masyarakat seperti sekarang ini, gadget kini banyak digunakan oleh masyarakat sebagai alat komunikasi yang sangat mudah dijangkau oleh semua kalangan. Gadget sebagaimana diketahui merupakan salah satu produk elektronik yang semakin lama semakin banyak digemari masyarakat karena fasilitas yang diberikan.

Semua orang jelas membutuhkan Smartphone tak terkecuali bagi mahasiswa. Mahasiswa saat ini dituntut untuk selalu update mengenai berita apa yang terjadi. Agar tak ketinggalan berita, mahasiswa memanfaatkan kecanggihan Smartphone untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Selain itu manfaat dari smartphone sangat banyak sekali untuk mahasiswa, diantaranya yang pertama memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat, kedua memudahkan dalam berkomunikasi, terutama jika digunakan untuk membuat forum diskusi, dan yang ketiga dapat menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi. Namun sayangnya, tak semua mahasiswa menggunakan smartphone dengan positif. Ada beberapa mahasiswa yang menyalahgunakan penggunaan Smartphone. Misalnya, mereka menggunakan smartphonenya untuk bermain game saat

proses kuliah berlangsung dan seharusnya hal tersebut tidak dilakukan oleh seorang mahasiswa yang sudah bisa berpikir dewasa.

Serta pengaruh negatif adanya smartphone adalah mahasiswa menjadi orang-orang yang malas belajar karena dengan adanya smartphone memudahkan mahasiswa mengakses internet sehingga mahasiswa melakukan plagiat. Selain itu pengaruh negatif smartphone adalah mengakibatkan kecurangan pada saat ujian. Mahasiswa yang membawa smartphone pada saat ujian dapat melakukan kecurangan seperti mencontek. Perilaku mahasiswa yang seperti ini sudah menggambarkan bahwa mahasiswa sudah terkena pengaruh negatif adanya smartphone. Mahasiswa menjadi ketergantungan dengan smartphone yang membuat mahasiswa malas untuk belajar. Akibatnya prestasi mahasiswa menjadi menurun.

Mahasiswa memang tak bisa lepas dari smartphone. Keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap smartphone. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Seharusnya mahasiswa lebih bisa memanfaatkan smartphone untuk hal yang bermanfaat. Semuanya kembali lagi kepada individu masing-masing, bagaimana kita dapat memanfaatkan smartphone secara baik dan benar.

Pembentukan perilaku seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peranan yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi di mana terdapat saling berhubungan antara manusia yang satu dengan yang lain (Luluk, A 2008).

Mahasiswa dalam membeli suatu produk bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata-mata, tetapi juga keinginan dan untuk menunjang status sosial. Keinginan tersebut seringkali mendorong seseorang untuk membeli barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan. Hal ini dapat dilihat dari pembelian produk oleh mahasiswa yang bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata tetapi juga keinginan untuk meniru orang lain yaitu agar mereka tidak berbeda dengan anggota kelompoknya atau bahkan untuk menjaga gengsi agar tidak ketinggalan jaman.

Diatara kebutuhan dan keinginan terdapat suatu perbedaan. Dimana kebutuhan bersifat naluriiah sedangkan keinginan merupakan kebutuhan buatan, yaitu

kebutuhan yang dibentuk oleh lingkungan hidupnya, seperti lingkungan keluarga atau lingkungan sosial lainnya.

Maslow dikutip oleh Ferrinadewi (2008:23) mengatakan bahwa kebutuhan manusia tersusun dalam hirarki yang paling mendesak sampai yang kurang mendesak. Berdasarkan tingkat kepentingannya, kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisik, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Jika seseorang berhasil memuaskan kebutuhannya yang penting, maka ia akan berusaha untuk memuaskan kebutuhan penting berikutnya. Hal ini berarti kepuasan dalam diri manusia bersifat sementara.

Pada uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada perilaku seseorang seperti perilaku sosial, perilaku gaya hidup, perilaku keagamaan dan perilaku konsumtif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwasannya hal ini juga terjadi di kalangan mahasiswa di Kota Malang. Sebagian dari mereka tentunya memiliki gadget dari berbagai merk terkenal. Alasan utama yang sering disampaikan oleh beberapa mahasiswa ialah mereka membeli gadget terbaru untuk menunjang hidup mereka dan membantu dalam proses perkuliahan.

Hal ini juga yang sering salah diartikan oleh beberapa mahasiswa di Universitas Brawijaya bahwa untuk tampil menarik harus memakai pakaian yang baru (*trend*) dan ber- *merk*, membeli produk untuk menjaga gengsi, membeli barang-barang mahal agar terlihat tampil menarik, sehingga hal tersebut yang akhirnya membuat mahasiswa memiliki gaya hidup untuk memenuhi tuntutan gaya hidupnya. Mereka akan lebih percaya diri apabila ketika mahasiswa sudah dapat tampil layak sesuai dengan standar yang telah dibuatnya (Rujtee,2009).

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif ini dilakukan dengan cara menggambarkan apa yang didapat dalam penelitian ini, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku mahasiswa. Kualitatif adalah tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu apa yang dinyatakan secara tertulis atau

lisan dan juga perilaku yang nyata, teliti dan dipelajari sebagai suasana yang utuh. Jadi penelitian deskripsi kualitatif studi kasusnya mengarah pada pendeskripsian secara terinci dan mendalam mengenai potret kondisi tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studinya (Sutopo, 2002:110-112).

Menurut Komariah (2005:29) penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkapkan situasi soal tertentu yang mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah.

Dari beberapa definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan. Dengan cara deskriptif dengan menggambarkan suatu peristiwa dan pengalaman yang didengar dan dilihat serta dicatat dan subjektif mungkin mengenai gambaran diri objek. Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa.

B. Fokus Penelitian

Menurut Meolong (2013:8) fokus penelitian dalam pendekatan kualitatif memiliki dua maksud tertentu yang peneliti ingin mencapainya. Pertama, batas menentukan kenyataan jamak yang kemudian mempertajam fokus. Kedua, fokus dapat lebih dekat dihubungkan oleh interaksi antara penelitian dan fokus.

Sehingga berdasarkan uraian di atas maka sebuah penelitian harus mempunyai fokus penelitian untuk mempertajam dan lebih dekat dalam pencapaian tujuan penelitian. Adapun fokus dalam penelitian adalah :

1. Analisis gambaran perilaku mahasiswa dengan adanya era gadget dengan sub fokus:
 - a) Hubungan mahasiswa dan gadget.
 - b) Perubahan bentuk perilaku mahasiswa terhadap gadget
2. Analisis faktor pendukung/pendorong mahasiswa dalam penggunaan gadget dengan sub fokus:
 - a) Internal
 - b) Eksternal
3. Analisis dampak gadget terhadap perilaku mahasiswa, dengan sub fokus :
 - a) Dampak positif gadget terhadap perilaku mahasiswa.
 - b) Dampak negatif gadget terhadap perilaku mahasiswa.

C. Lokasi dan Setting Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Menentukan lokasi

penelitian merupakan suatu tahapan yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, oleh karena itu dengan menentukan lokasi penelitian berarti objek dan tujuan telah ditetapkan sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Oleh karena itu peneliti menentukan lokasi penelitian di Kota Malang.

Setting penelitian merupakan tempat dimana peneliti dapat menangkap keadaan yang real dari objek yang akan diteliti supaya dapat memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan. Setting penelitian ini yakni pada Mahasiswa di Universitas Brawijaya Kota Malang. Berdasarkan hasil survei Radar Malang (2018) yang menarik kesimpulan bahwa Kota Malang merupakan kota Pendidikan dan di Universitas Brawijaya inilah yang memiliki jumlah mahasiswa terbanyak di Kota Malang. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (DIKTI) mencatat jumlah mahasiswa di Universitas Brawijaya Kota Malang sebanyak 59.625 mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Universitas Brawijaya Kota Malang.

D. Jenis dan Sumber Data

Sumber data adalah sumber yang memungkinkan untuk diperoleh segala bentuk informasi baik itu berupa data maupun lisan tentang beberapa hal yang jadi pusat perhatian. Menurut Sugiyono (2009: 137) jenis data dapat dibagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder. Adapun penjelasannya, sebagai berikut: Menurut Lofland (1984:47) dalam Moleong sumber data utama penelitian kualitatif adalah kata-kata, tindakan, dan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen, dan lain-lain. Dalam penelitian ini jenis dan sumber data diperoleh dari:

1. Data Primer

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Amirin (1996) bahwa subjek penelitian merupakan seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan. Dalam penelitian kualitatif, pemilihan subjek penelitian menggunakan *criterion-based selection* (Muhajir, 1993), yang didasarkan asumsi bahwa subyek tersebut sebagai aktor dalam penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini, subyek adalah orang yang menghasilkan informasi dan benar-benar tahu dan menjadi pelaku dalam suatu penelitian. Sedangkan informan adalah orang yang tidak terlibat tapi tahu tentang hal-hal yang berhubungan dengan suatu penelitian. Pada penelitian ini sumber data adalah hasil dari pengumpulan informasi-informasi yang dilakukan secara langsung melalui wawancara dengan mahasiswa Universitas Brawijaya.

2. Data Sekunder

Data yang berupa dokumen dan rekaman sebagai data penunjang penelitian, diperoleh dari pihak-pihak yang berkaitan dengan objek kajian penulisan skripsi ini. Adapun data dokumen dan rekaman dalam penelitian ini berupa ponsel dan arsip-arsip yang dimiliki oleh peneliti mengenai kepemilikan ponsel pada mahasiswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara awal yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti adalah :

1. Teknik Wawancara

Wawancara (interview) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dialog baik secara langsung (*face to face*) maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara dengan yang diwawancarai sebagai sumber data. Wawancara ini dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali, pertama wawancara pembuka yaitu pengenalan profil partisipan, kedua wawancara inti yaitu wawancara ini dilakukan untuk menemukan jawaban atau hasil dari rumusan masalah yang telah ditentukan, ketiga member check yaitu mendiskusikan kembali hasil penelitian kepada sumber-sumber data yang telah memberikan data.

2. Teknik Observasi

Menurut Hadi sebagaimana dikutip oleh Sugiyono (2009: 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis dan dua di antara yang terpenting yakni proses pengamatan dan ingatan. Observasi juga merupakan pengamatan yang melibatkan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pembau, perasa). Dan setelah itu seluruh pengamatan yang melibatkan anggota tubuh tersebut dicatat atau dapat direkam dengan bantuan alat perekam.

Dalam penelitian ini observasi yang peneliti lakukan adalah jenis observasi terus terang dimana menurut Sugiyono (2009: 228) dalam observasi terus terang peneliti melakukan pengumpulan data dengan menyatakan terus terang kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Pada teknik ini observasi peneliti lakukan dengan melakukan pengamatan pada mahasiswa di Universitas Brawijaya terhadap perilaku penggunaan gadget sehingga peneliti dapat mengambil tindakan untuk melakukan wawancara atau tidak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung dan menambah bukti yang telah diperoleh dari sumber lain misalnya kebenaran sumber data dan hasil wawancara. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa arsip-arsip yang berkaitan dengan data mahasiswa yang menggunakan gadget dari hasil observasi secara langsung.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data. Tujuan akhir dari analisis data kualitatif adalah untuk memperoleh makna, menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep serta mengembangkan hipotesis atau teori baru.

Teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini menggunakan model data interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Aktifitas yang dilakukan dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus, sehingga datanya sudah jenuh, aktifitas dalam analisis data yaitu reduksi data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan. Berikut uraian penjelasannya :

1. Pengumpulan data

Peneliti tentunya melakukan proses pengumpulan data baik dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi untuk selanjutnya dianalisis.

2. Reduksi data

Data yang diperoleh peneliti di lapangan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan cara memilah data, mengkategorikan dan membuat abstrak dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

3. Penyajian data

Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi. Data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian dilakukan analisis setelah itu disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan dan catatan dokumentasi. Data yang telah disajikan diberi kode data untuk mengorganisasikan data, sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode sesuai dengan pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah semua data telah disajikan kemudian dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks.

4. Penarikan kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tiap tahap pengumpulan data. kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal.

G. Keabsahan Data

Kualitatif merupakan metode penelitian yang memiliki standarisasi tersendiri dalam menentukan tingkat kepercayaan sebuah data yang telah ditemukan di lapangan. Pandangan umum tentang data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif lebih cenderung pada individualistik dan dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti menjadidata penelitian ini cukup dipertanyakan objektivitasnya. Tentunya hal ini juga tidak terlepas dari instrumen penelitian dan validasi penelitian sebagai instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian itu sendiri.

Data yang dihasilkan berdasarkan temuan peneliti dideskripsikan sesuai dengan pandangan subjektif peneliti tentang apa yang diperoleh selama melakukan penelitian. Penentuan sudut pandangan dan penafsiran peneliti terhadap temuan peneliti di lapangan sangat dipengaruhi oleh kemampuan intelektual peneliti dalam mengkolaborasi sebuah data. Sehingga gagasan subjektifitas yang diutarakan tetap mengacu pada konsep yang menjadi rasio sebagai senjata utama dalam mengurai data yang diperoleh.

Menurut Sugiono (2015:27) di dalam pengujian keabsahan data, metode penelitian kualitatif menggunakan validitas internal (*credibility*) pada aspek nilai kebenaran yang akan dijelaskan sebagai berikut :

Uji Validasi Internal (*credibility*) dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya :

a. Perpanjangan Pengamatan.

Dengan melakukan perpanjangan pengamatan, artinya hubungan peneliti dengan subjek atau sang pemilik informasi akan semakin dekat dan erat sehingga sudah tidak ada lagi jarak. Untuk mendapatkan informasi pun semakin terbuka dan terbentuklah saling percaya antara peneliti dengan narasumber.

b. Meningkatkan Ketekunan.

Maksud dari meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Pengujian keabsahan data dengan meningkatkan ketekunan ini dilakukan dengan cara

peneliti membaca seluruh catatan hasil penelitian secara cermat, sehingga dapat diketahui kesalahan dan kekurangannya. Dengan demikian peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.

c. Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian Kualitatif dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber cara, waktu dan waktu :

Menurut Sugiono (2015:274) terdapat 3 macam triangulasi yaitu :

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi ini berguna untuk menguji kredibilitas dan dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh kemudian di deskripsikan dan dikategorikan sesuai dengan apa yang telah diperoleh di berbagai sumber tersebut. Kemudian peneliti melakukan pemilahan data yang sama maupun data yang berbeda untuk dianalisis lebih lanjut.

2. Triangulasi Teknik

Pada tahap ini dilakukan pengujian data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, contohnya dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Apabila saat pengecekan data terdapat hasil yang berbeda maka peneliti melakukan konfirmasi kepada sumber data guna memperoleh data yang dianggap benar.

3. Triangulasi Waktu

Sumber data yang ditemui pada pertemuan awal dapat memberikan informasi yang berbeda saat dilakukannya pertemuan selanjutnya. Oleh karena itu perlu dilakukan pengecekan berulang-ulang supaya ditemukan kepastian data yang lebih kredibel.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menggunakan uji validasi internal (*credibility*) dengan 4 tahap yaitu perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi. Hal ini bertujuan untuk mengecek informasi yang telah diperoleh dengan dilakukannya wawancara dan observasi. Pada proses wawancara peneliti memberikan pertanyaan yang serupa kepada subjek penelitian. Hal tersebut akan memberikan gambaran suatu proses yang dipahami masing-masing subjek. Peneliti juga akan melakukan observasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mencari partisipan yang akan diwawancarai oleh peneliti. Pernyataan yang diperoleh dari partisipan akan dicocokkan dengan kondisi di lapangan.

3. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan, bahwa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa telah terjadi di lingkungan Universitas Brawijaya dan telah kebanyakan dari mahasiswa sudah mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gadget tersebut.

1. Gambaran perilaku mahasiswa dengan adanya gadget berdasarkan hasil penelitian bahwa telah ditemukan adanya hubungan antara mahasiswa dan gadget diantaranya yaitu mahasiswa menggunakan gadget untuk berkomunikasi karena gadget dapat menghemat biaya dalam berkomunikasi dan karena bentuknya minimalis sehingga mudah dibawa kemana-mana, kemudian mahasiswa menggunakan gadget untuk mendapatkan informasi di lingkungan kampus karena sekarang sudah pada zaman modern yang maju sehingga dosen maupun staf hingga mahasiswa memanfaatkan gadget untuk membagikan informasi-informasi yang ada di kampus tanpa harus kita susah payah untuk mencari informasi tersebut.

Adapun intensitas mahasiswa dalam menggunakan gadget yaitu mahasiswa sekarang menggunakan gadget lebih dari enam jam per hari, karena adanya perkembangan ekonomi maka merk gadget pada saat ini juga sangat banyak dan merk gadget yang banyak dimiliki oleh mahasiswa adalah merk Samsung.

Selain adanya hubungan mahasiswa dan gadget, adapula perubahan bentuk perilaku mahasiswa dengan adanya gadget diantaranya yaitu dari segi perilaku sosial gadget membuat mahasiswa menjadi Apatitis maksud dari apatis ialah sikap cuek atau acuh tak acuh sehingga menyebabkan seseorang menjadi tidak tanggap terhadap aspek emosional, sosial, maupun kehidupan fisik, kemudian gadget membuat mahasiswa menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan, karena adanya gadget membuat mahasiswa menjadi malas untuk berfikir. Adapula jika dilihat dari segi gaya hidup, gadget membuat mahasiswa menjadi gengsi karena ada beberapa mahasiswa yang menggunakan gadget untuk menaikkan status sosial mereka, gadget membuat mahasiswa menjadi boros.

Jika dilihat dari segi perilaku Keagamaan, gadget membuat mahasiswa menjadi lupa akan kewajibannya contohnya mahasiswa menjadi kurang disiplin dalam menjalankan solat, maupun dalam hal meluangkan waktu untuk membaca al quran. Kemudian jika dilihat dari

perilaku konsumtif, gadget membuat mahasiswa menjadi tidak rasional dalam membeli kebutuhan.

2. Faktor pendukung/pendorong mahasiswa dalam menggunakan gadget Mahasiswa dalam menggunakan gadget tentu terdapat faktor pendukung yang menyebabkan mahasiswa itu menggunakan gadget. Dilihat dari faktor internal mahasiswa dalam menggunakan gadget yaitu media iklan yang sering sekali menampilkan fitur-fitur menarik, dari lingkungan keluarga juga mempengaruhi faktor dalam mendukung mahasiswa menggunakan gadget, dan faktor pribadi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam menggunakan gadget itu sendiri.

Faktor pendukung eksternal yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan gadget yaitu, faktor lingkungan sosial/kelompok acuan seperti teman-teman sekeliling mereka, faktor budaya juga paling berpengaruh dalam mendorong mahasiswa menggunakan gadget.

3. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa. Setiap hal yang kita lakukan baik sengaja maupun tidak sengaja pasti menimbulkan dampak positif dan negatif, tidak terkecuali dalam hal penggunaan gadget. Dampak positif dalam penggunaan gadget ialah memudahkan dalam berkomunikasi, lebih bijak dalam memilah berita-berita yang tersebar di internet, dapat dengan mudah meng- *up date* berita berita terbaru, ada juga gadget dapat meningkatkan harga diri seseorang tanpa disengaja, memudahkan kita untuk mempunyai banyak teman, dan karena adanya gadget kita cenderung kreatif.

Dampak negatif dalam penggunaan gadget yaitu membuat mahasiswa menjadi ketergantungan dalam menggunakan gadget, penggunaan yang disebabkan karena penyalahgunaan gadget itu sendiri, kesulitan dalam bersosialisasi akibat cenderung emosional, menggunakan gadget tidak sesuai dengan kondisi lingkungan.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan agar mahasiswa dapat dengan bijak menggunakan gadget khususnya dapat mengerti dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa, yaitu :

1. Dapat dengan bijak menggunakan fasilitas-fasilitas yang telah diberikan gadget untuk menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa.
2. Dapat meningkatkan hubungan dengan lingkungan dengan mengurangi intensitas dalam menggunakan gadget dengan lebih sering berinteraksi dengan

lingkungan sekitar baik di lingkungan kampus maupun lingkungan rumah.

3. Meningkatkan dalam berfikir kritis dan bijak dalam penggunaan gadget sehingga tidak menimbulkan dampak yang tidak kita inginkan.
4. Dapat berfikir lebih rasional dalam memenuhi kebutuhan akan gadget itu sendiri dan jangan terlalu memikirkan kepentingan diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Ahmad Amin, *Etika*, Alih Bahasa K.H. Ahmad Ma'ruf, Cet. III, (Bulan Bintang, Jakarta, 1983)
- Assuari, A. (1987). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : Rajawali
- Baudrillard, Jean. (1998). *The Consumer Society* (diterjemahkan dari La Societe de consommation, diberi kata pengantar oleh Geoege Ritzer). London: Sage Publications
- Baudrillard, J., (2004) *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Chaney, David. (1996). *Lifestyle : Sebuah Pengantar Komprehensif*. (Penerjemah; Nuraeni). Yogyakarta: Jalasutra
- Djamaluddin Ancok Fuat Nashori Suroso, *Psikologi Agama: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004)
- Engel, James F., Roger D. Blackwell, dan Paul W. Miniard. (1994). *Perilaku Konsumen* oleh Drs. F. X. Budiyanto, Jakarta: Binarupa Aksara
- Goode, W.J. (1983). *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: PT Bina Aksara
- H.M. Hafi Ansyori. (2003) *Dasar-Dasar Ilmu Jiwa Agama*, (Usaha Nasional, Surabaya)
- Isna, Nadhillah. (2013). *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. (Jakarta, Penamadani)
- Kartoharjo, S. (1995). *Konsumerisme dan Perlindungan Konsumen*, Surakarta: MUP
- Koentjoro. (2005). *Arti Penting Perubahan Paradigma dan Pendekatan dalam Pembelajaran dan Penerapan Psikologi sosial di Indonesia. Pidato Pengukuhan Guru Besar UGM*, Yogyakarta: Univ Gajah Mada
- Kotler, P. (1997). *Manajemen Pemasaran : Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Kontrol*. Edisi Revisi (terjemahan Teguh, H dan Antonius, R). Jakarta Prehalindo
- Lury, Celia. (1998). *Budaya Konsumen*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Lestari, S. (2006). *Hubungan Antara Harga Diri dan Konformitas dengan Perilaku Konsumtif terhadap Produk Fashion pada Remaja Putri*. Surakarta. : Fakultas Psikologi UMS.
- Moleong, J. Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Islam Malang. (2018). Malang: Intelegensia Media
- Setiaji, B. (1995). *Konsumerisme*, Surakarta: MUP
- Sugiono. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV ALFABETA
- Sumartono. (2002). *Terperangkap Dalam Iklan (Meneropong Imbas Pesan Iklan Televisi)*. Bandung: Alfabeta
- Suryani Tatik. (2013). *Perilaku Konsumen di Era Internet Implikasinya pada Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Walgito, Bimo. (2003). *Psikologi Sosial (suatu Pengantar) edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta

Sumber Jurnal dan Skripsi:

- Fadilah, Rai. (2015). "Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Gadjah Mada Dalam Penggunaan Gadget"
<http://etd.repository.ugm.ac.id>

Hanuning, Sri. (2011). “Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa” <http://digilib.uns.ac.id>

Hastiti Parwanri, Mutia. (2013). “Masyarakat Konsumeris Menurut Konsep Pemikiran Jean Baudrillard” <http://lib.ui.ac.id>

Kursiwi. (2016). “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” <http://repository.uinjkt.ac.id>

Rahmayanti, Desty. (2017). “Online Shop dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” <http://repository.uinjkt.ac.id>

Sumber Internet:

Anonymous. 2016. *Gadget Menajdi Gaya Hidup dan Kebutuhan*, www.response.com . Diakses tanggal 12 Nov 2018

Anonymouse. 2016. *Pengaruh gadget di kalangan mahasiswa*. <http://blog.ub.ac.id>. Diakses tanggal 11 Desember 2018

Anonymouse. 2015. *Era Modern, Mahasiswa, Smartphone dan Gadget: Apakah Mempengaruhi Gaya Hidup dan Pemikiran Mereka?* , <http://blog.unnes.ac.id> . Diakses tanggal 09 November 2018

Anonymouse. 2016. *Ketergantungan Mahasiswa Terhadap Gadget*, <http://m.liputan6.com>. Diakses tanggal 11 November 2018

Anonymouse. 2018. *Lima Kampus Penerima Mahasiswa Baru Terbanyak Di SBMPTN 2018*, <http://radarmalang.id>. Diakses tanggal 11 Januari 2019

Anonymouse. 2014. *Program Studi vokasi Universitas Brawijaya*. <https://selma.ub.ac.id/program-studi/program-studi-vokasi-diploma/>. Diakses tanggal 14 Maret 2019