



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

Teodora Agustina Ripo Ngiso ^{a, 1*}, Lorensius Goa ^{b, 2}

^a Sekolah Tinggi Pastoral Yayasan Institut Pastoral Indonesia, Indonesia

¹ dortinngiso5@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel :

Received: 10 Desember 2023;

Revised: 23 Desember 2023;

Accepted: 30 Desember 2023.

Kata-kata kunci:

Penggunaan Gadget;

Interaksi Sosial;

Mahasiswa;

Pengaruh.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Program Studi Pelayanan Pastoral Malang. Gadget merupakan salah satu alat canggih yang dapat membantu manusia berinteraksi dengan lebih mudah bahkan dari jarak jauh. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa program studi pelayanan pastoral. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu peneliti mengkaji secara menyeluruh realitas yang ada di tempat penelitian berdasarkan fokus masalah, dengan cara melakukan penelitian langsung, kemudian data hasil analisis disajikan dan diberi pembahasan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa gadget dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa program studi pelayanan pastoral, baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positif diantaranya adalah memudahkan komunikasi jarak jauh, memudahkan mencari informasi. Sedangkan pengaruh negatif diantaranya adalah bahaya radiasi karena sering menggunakan gadget. Faktor penghambat interaksi sosial mahasiswa program studi pelayanan pastoral adalah faktor lingkungan sekitar dan kebiasaan.

ABSTRACT

The Effect of Gadget Use on Social Interaction Ability in the Malang Pastoral Care Study Program. Gadgets are one of the advanced tools that can help humans interact more easily even remotely. The purpose of this study is to determine the effect of using gadgets on the social interaction of students of the pastoral care study program. This research uses qualitative methods, where researchers thoroughly examine the reality that exists in the research place based on the focus of the problem, by conducting direct research, then the data from the analysis is presented and discussed. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study explained that gadgets can affect the social interaction of pastoral care study program students, both positively and negatively. Positive influences include facilitating long-distance communication, making it easier to find information. While the negative influence is the danger of radiation due to frequent use of gadgets. Inhibiting factors of social interaction of pastoral care study program students are environmental factors and habits.

Copyright © 2024 (Teodora Agustina Ripo Ngiso & Lorensius Goa). All Right Reserved

How to Cite : Ngiso, T. A. R., & Goa, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial bagi Mahasiswa Program Studi Pelayanan Pastoral Malang. *In Theos : Jurnal Pendidikan Dan Teologi*, 4(1), 7–15. <https://doi.org/10.56393/intheos.v4i1.1940>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi semakin meningkat dengan cepat seiring perkembangan zaman. Teknologi berkebang dengan berbagai macam dari hari ke hari dan menjadi sebuah kebutuhan dasar orang saat ini. Penyebab ini dikarenakan adanya kebutuhan yang memerlukan teknologi sehingga dapat membuat segala sesuatu dengan lebih cepat. Faktor yang memicu hal ini yakni teknologi mudah didapatkan, murah dan sesuai dengan keadaan ekonomi dari si pengguna (Tesa Alia, 2018). Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi yang konkret di zaman sekarang dan sebagai salah satu alat yang berteknologi canggih. Perkembangan IPTEK saat ini, sangat mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku (Arifin, 2015). Dengan cara ini setiap orang akan dapat berkomunikasi dengan mudah namun seseorang akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkannya terutama pada saat belajar.

Perangkat ini juga dapat menimbulkan dampak buruk bagi penggunaannya dan sering terjadi pada anak-anak dan remaja yang dimulai dengan kecanduan internet dan game. Teknologi seperti gadget dapat meringankan aktivitas manusia. Hampir setiap kalangan memanfaatkan dan membutuhkannya untuk menemani kegiatan pada setiap harinya. Bagi kalangan tertentu, gadget memiliki manfaat dan nilai tersendiri, selain kalangan peserta didik (Asro, 2020). Gadget telah mencapai pasar umum dalam arti bahwa kelompok usia dan ukuran tidak lagi menjadi hambatan dalam menggunakan gadget (Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, 2015). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi perilaku remaja akhir diantaranya adalah mahasiswa prodi pelayanan pastoral, tingkat empat. Salah satu pengaruh tersebut yakni dalam kemampuan interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial antar manusia yang saling mempengaruhi. Sebagai makhluk sosial, manusia secara alami menjalin hubungan dengan lingkungannya dan dapat hidup mandiri (Awalia, 2016). Interaksi sosial tidak hanya dipicu memupuk kebutuhan ekonomi, biologis, emosional dan sebagainya mengikat diri sendiri, tetapi juga sebagai karakter yang tidak dapat disangkal diri dan membangun relasi dengan sesama sebagai makhluk sosial (Muslim, 2013). Pencapaian kedewasaan dalam hubungan sosial dipahami sebagai proses belajar beradaptasi dengan norma dan tradisi kelompok agar menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerjasama. Setiap individu melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Dalam interaksi sosialnya, mereka berusaha beradaptasi dengan lingkungannya. Interaksi sosial yang optimal adalah intraksi secara langsung atau tatap muka. Interaksi langsung memungkinkan komunikasi yang dinamis sehingga saling berpengaruh dan pertukaran informasi antar pihak yang berinteraksi. Interaksi sosial dapat terjadi jika terdapat sebuah kontak sosial dan komunikasi (Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, 2022). Interaksi sosial sebagai syarat terpenting bagi aktivitas sosial dalam kehidupan sehari-hari (Ginanjari, 2020).

Dalam hal ini dengan adanya gadget, interaksi sosial mahasiswa sangat minim misalnya intensitas interaksi langsung dengan orang lain kurang, kurang peka terhadap lingkungan, dan jarang melakukan komunikasi ketika jam kuliah kosong karena sibuk dengan gadget masing-masing, kurang interaksi dengan orang lain misalnya ketika sedang berjalan atau berpergian bertemu teman atau kenalan tidak menyapa atau salaman hal ini di karenakan jalan sambil bermain gadget sehingga berpapasan dengan sesama tidak ada komunikasi. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Oleh karena itu, interaksi diperlukan untuk memperlancar relasi yang baik antar sesama dan didukung oleh perilaku yang baik. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengkaji secara mendalam tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Bagi Mahasiswa Program Studi Pelayanan Pastoral Malang”.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang dilakukan di kalangan mahasiswa Program Studi Pelayanan Pastoral STP-IPI Malang. Subyek penelitiannya adalah mahasiswa tingkat IV. Untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi yang akurat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan proses penelitian lapangan dan kepustakaan. Pengumpulan data lapangan dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi yang berarti membandingkan data yang satu dengan data yang lain.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan gadget sangat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa STP IPI-Malang program studi pelayanan pastoral, baik secara positif maupun negatif. Dampak positifnya antara lain memudahkan komunikasi jarak jauh, memudahkan mencari informasi saat proses perkuliahan dan mengerjakan tugas kuliah. Sedangkan dampak negatif salah satunya adalah bahaya radiasi karena sering menggunakan gadget, mahasiswa lebih banyak memilih komunikasi melalui media dari pada komunikasi tatap muka langsung, mahasiswa lebih sering bermain gadget di tengah kelas atau saat proses perkuliahan. Mereka juga sering bergabung dengan banyak grup berbeda di jejaringan sosial. Sehingga bisa menjalin interaksi sosial tanpa harus bertatap muka. Dengan hadirnya gadget, mahasiswa lebih memilih berkomunikasi melalui gadget dibandingkan komunikasi tatap muka, sehingga akan mempengaruhi kehidupan sosial mahasiswa. Selain itu, gadget dapat menyebabkan disfungsi pada mahasiswa, berkurangnya waktu interaksi tatap muka, gadget menjadikan mahasiswa sebagai konsumen dan gadget membuat mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Wawancara, 10 Oktober 2023).

Seperti yang dirasakan oleh beberapa informan, informan ME menyampaikan kepada peneliti bahwa gadget merupakan sebuah kebutuhan dalam beraktivitas dan ia merasa hampa tanpa gadget. “Rasa bosan karena setiap hari pegang gadget dan tiba-tiba kita tidak lagi melakukan hal-hal seperti itu ada sesuatu yang berbeda.” Selain itu permasalahan lain yang muncul adalah orang menjadi egois, hal demikian yang dialami MM, yang diwawancarai adalah ia lebih suka berkomunikasi melalui gadget dan mengutamakan dirinya dibandingkan orang lain. “Saya ingin menyampaikan apa yang saya rasakan daripada mendengarkan apa yang orang lain rasakan, saya lebih senang dan nyaman dengan gadget.” Ternyata dialami juga oleh lima responden (YD, KK, SD, JF, DJ, dan HL) menghabiskan waktu jauh lebih sedikit dengan teman dibandingkan bermain gadget. Sebelumnya dalam bermain gadget, responden menghabiskan hampir 12 jam sehari, sedangkan bersama teman-teman hanya menghabiskan waktu 3-4 jam. Hal ini biasa dilakukan saat mereka berada di kampus dan makan seperti dikatakan oleh informan JF “Empat sampai lima jam ya”.

Begitu pula untuk informan SD dan ME, keduanya menghabiskan waktu 3-5 jam, biasanya setelah kegiatan perkuliahan atau saat berada di kampus dan makan. “Sehari kumpul bareng teman, kalau kumpul belajar kan di kelas selalu kumpul, kumpul sama teman dalam sehari lima jam”. “Lebih dari empat jam, kalau teman kuliah pasti sehabis kampus atau makan dan piket asrama”. Gadget juga bisa menyebabkan mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Seperti pengalaman yang dialami informan TT, dia seringkali ditegur oleh temannya karena terlalu fokus dengan gadget sehingga dia tidak mendengarkan apa yang temannya sampaikan. “Waktu itu gadgetnya dalam keadaan penting, temen saya sedang curhat tapi saya sedang fokus dengan gadget, terus temannya bilang sudah-sudah, sudah lewat, makanya jangan terlalu fokus ke gadget katanya, jadi lebih baik kalau lagi ngobrol dengan orang atau temannya mau cerita tinggal bilang saja, maaf saya lagi sibuk di gadget nanti dulu”. Selain itu, terdapat rasa kecewa bagi responden ketika berkomunikasi tatap muka namun lawan bicaranya sibuk dengan gadgetnya. Namun, seringkali responden meminta atau memperingatkan temannya untuk tidak bermain-main dengan gadgetnya. Kehadiran gadget juga menurunkan kualitas interaksi tatap

muka. Ketika gadget tiba-tiba berbunyi atau terdengar suara notifikasi dari gadget, seringkali langsung melihat ke arah gadget untuk melihat apakah penting atau tidak, namun lebih memperhatikan percakapan atau topik dari gadget tersebut. Faktor penghambat interaksi sosial mahasiswa STP-IPI Malang program studi pelayanan pastoral adalah faktor lingkungan sekitar, keluarga, masyarakat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat membawa perubahan sosial pada mahasiswa program studi pelayanan pastoral pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. (Wawancara, 09 oktober 2023).

Media teknologi komunikasi gadget. Menurut Kamus Sosial Edisi baru, istilah teknologi yaitu: (1) Penerapan ilmu pengetahuan (2) pola praktik menggunakan semua sumber daya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu serta (3) semua ciri untuk mencapai tujuan organisasi. Sedangkan menurut (Lestari, 2018), Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia saat ini dan merupakan hasil kreativitas manusia. Oleh karena itu, wajar jika menimbulkan kesenjangan atau dampak negatif. Teknologi diartikan sebagai aktivitas budaya yang diperuntukkan bagi manusia dan membentuk serta mengubah realitas alam untuk tujuan praktis. Setiap tahapan kemajuan teknologi membawa serangkaian perubahan berinteraksi dengan perubahan lain yang timbul dari sistem teknologi secara umum. Komunikasi berarti menyebarkan informasi atau menyampaikan pesan atau dari sumber pesan (komunikator) ke penerima pesan. Teknologi komunikasi pada dasarnya adalah distribusi informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui suatu perangkat telekomunikasi (kabel, radio atau perangkat elektromagnetik lainnya) (Anshori, 2018). Informasi tersebut dapat berbentuk audio (telepon), tertulis, dan visual, (telegraf), data (komputer). Teknologi komunikasi adalah teknologi yang berkembang pesat, dengan mengembangkan industri elektronik.

Teknologi ini semakin beralih ke teknologi nirkabel (tidak memerlukan kabel). Bentuk-bentuk teknologi komunikasi menurut (Herawati, 2011) mencakup era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi, dan era media interaktif yaitu video text dan teletext, telepon, radio, dan televisi. Bentuk teknologi komunikasi dapat dilihat pada tingkat inter personal, kelompok, organisasi, dan publik. Pada tingkat kelompok yaitu telekonferensi, telekomunikasi komputer dan email. Pada level organisasi yaitu interkomunikasi, telekonferensi, email, manajemen komputer, sistem informasi dan fax. Sedangkan di tingkat masyarakat yaitu televisi, radio, film, kaset video, videodisc, televisi kabel, televisi satelit langsung, teleteks dan sistem informasi digital. Saat ini telepon merupakan salah satu alat komunikasi yang sering digunakan dalam kehidupan bisnis. Menurut (Herawati, 2011) istilah gadget awalnya merupakan suara yang jauh. Selain itu gadget sendiri terbagi menjadi dua bagian yaitu telepon biasa (telepon rumah) dan telepon genggam.

Perkembangan gadget. Menurut (Widarti, 2021), gadget (telepon genggam atau telepon seluler) adalah telepon yang termasuk dalam sambungan telepon seluler, dimana sambungan antar telepon seluler merupakan gelombang radio yang ditransmisikan dari pesawat terbang ke BTS (Base Transceiver Station) dan ke MSC (Mobile Switching Center) tersebar sepanjang saluran komunikasi yang kemudian ditransmisikan ke pesawat yang dipanggil. Ponsel terdiri dari beberapa komponen perangkat keras yang tidak lebih dari perangkat elektronik. Ponsel bisa saja mengalami masalah karena adanya kerusakan pada bagian tertentu pada ponsel.

Badriah (2017) dalam penelitiannya, ponsel memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis inovasi dan perbedaan dari tahun ke tahun. Fungsi telepon genggam masa kini tidak hanya sebagai alat komunikasi melalui telepon dan SMS, namun juga dapat digunakan untuk melakukan berbagai hal antara lain mengambil foto, melakukan panggilan video, dan mengakses internet. Ponsel merupakan salah satu bentuk yang dianggap paling fenomenal dan unik. Apabila menggunakan telepon seluler, besaran tagihan akan tergantung pada lamanya percakapan dan jarak atau *coverage area* (jarak jauh) selama percakapan berlangsung. Ada tiga faktor penting terkait biaya yang harus ditanggung pelanggan ponsel yaitu biaya pulsa, biaya bulanan, dan biaya pulsa atau pemakaian.

Menurut Rofiq (2018) menjelaskan bahwa saat ini persaingan dalam industri telepon seluler sangat ketat. Produsen ponsel saling bersaing untuk menciptakan seri dan model terbaru dengan fitur-

fitur canggih. Penggunaan telepon seluler yang semakin meluas saat ini memunculkan ide yang bertujuan untuk menciptakan ketergantungan di kalangan pemilik telepon seluler terhadap kartu panggil Prabayar (cek). Perkembangan produk kartu Prabayar dalam jangka pendek mampu bersaing dengan penggunaan sistem berlangganan pascabayar). Salah satu hal paling menarik dari Prabayar adalah layanan transfer pulsa. Layanan ini memberikan solusi bagi pengguna Prabayar yang membutuhkan pulsa dalam waktu cepat atau berada dalam keadaan darurat serta kesulitan mencari pulsa isi ulang. Saat ini banyak masyarakat yang menggunakan dua buah handphone, salah satunya biasanya adalah handphone CDMA, kartu CDMA tersebut adalah StarOne, Esia, Felxi dan Fren. Pengguna telepon seluler Prabayar biasanya diklasifikasikan sebagai konsumen kelas kedua, sedangkan konsumen premium adalah pelanggan jaringan seluler biasa di mata operator seluler.

Dampak penggunaan gadget. Penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak tertentu. Beberapa dampaknya terbagi menjadi aspek psikologis, sosial, keuangan dan kesehatan atau keselamatan mental seseorang. Namun yang akan dijelaskan disini adalah aspek psikologis dan sosialnya. 1) Aspek Psikologis. Pesan SMS berisi ajakan rasisme dalam jumlah besar dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Misalnya, beredarnya pesan teks, gambar, dan video yang bersifat seksualitas. Sangat mudah untuk mengakses dan menyampaikan pesan melalui gadget yang memberikan dampak negatif khususnya pada generasi muda sekarang ini. 2) Aspek Sosial. Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang membiarkan gadget dalam keadaan hidup sehingga mengeluarkan suara yang keras. Hal ini jelas memecah konsentrasi dan mengagetkan orang-orang di sekitar. Misalnya ketika sedang rapat, sedang di tempat-tempat ibadat dan lain-lain. Di samping itu, penggunaan gadget sebagai alat komunikasi tidak langsung dapat mengurangi kualitas dan kuantitas komunikasi secara langsung (tatap muka). Seringkali terjadi kesalahpahaman internal dalam menafsirkan pesan melalui komunikasi tidak langsung (Abdullah, 2021).

Interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan antara dua orang atau lebih individu manusia, yang didalamnya mempengaruhi perilaku individu individu lain. Keberlangsungan interaksi sosial ini meski mendalam bentuknya yang sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks. Definisi lainnya adalah interaksi sosial yang diartikan sebagai sistem sosial antara dua orang atau lebih dengan aturan dan harapan tertentu serta imbalan dan hukuman tertentu. Harfiyanto (2015) melihat suatu kebutuhan akan interaksi manusia, dimana setiap orang perlu mempunyai hubungan sosial dengan orang lain. Kebutuhan ini dipenuhi melalui pertukaran pesan yang menjadi jembatan untuk mempersatukan orang yang tanpa komunikasi akan terisolasi. Dari segi interaksi yang terjadi, yang dianggap ideal adalah tatap muka. Interaksi tatap muka memungkinkan terjadinya proses timbal balik yang dinamis dan langsung. Pertukaran informasi secara langsung dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antar pihak yang berinteraksi.

Sedangkan menurut Siti Rahma Harahap (2020) dalam interaksi sosial, individu mempunyai kesempatan untuk beradaptasi dengan orang lain atau sebaliknya, yang dimaksud dengan penyesuaian di sini dalam arti luas adalah dapat berintegrasi dengan keadaan sekitar atau sebaliknya individu dapat berubah dengan lingkungan yang konsisten dengan keadaan internal individu, konsisten dengan apa yang diinginkan orang tersebut. Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi bila tidak terpenuhinya dua syarat, yaitu: adanya kontak sosial dan komunikasi. Kata Kontak berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* (artinya bersama) dan *tango* (artinya menyentuh), sehingga arti harfiahnya adalah saling menyentuh. Namun sebagai sebuah fenomena sosial, kontak tidak selalu berarti hubungan fisik. Seperti kemajuan teknologi saat ini, orang dapat berkomunikasi satu sama lain melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan lain-lain.

Siti Rahma Harahap (2020) menyatakan bahwa komunikasi terjadi ketika seseorang memberikan interpretasi terhadap perilaku orang lain (berupa percakapan, gerak tubuh atau sikap), emosi yang ingin disampaikan orang tersebut. Dengan cara ini, orang yang terlibat kemudian akan merespons emosi yang ingin disampaikan orang lain kepadanya. Komunikasi mencakup ruang lingkup

yang luas (Nisa, 2016), menggambarkan suatu komunikasi yang efektif jika penerima pesan mengartikan pesan yang diterimanya sebagai pengirim pesan yang dimaksud. Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Salah satu cara terbaik untuk memastikan bahwa pesan yang dikirim benar-benar diterima sebagaimana mestinya adalah dengan mendapatkan umpan balik atas pesan tersebut. Umpan balik merupakan suatu proses yang memungkinkan pengirim mengetahui apakah pesan yang dikirimkannya dapat dipahami oleh penerima atau tidak. Selain itu, cara seseorang mendengarkan dan menanggapi orang lain juga penting dalam komunikasi. Memberikan jawaban yang lengkap dan pengertian pada saat mendengarkan dapat menghindari kecenderungan terjadinya kesalahpahaman dalam komunikasi antar pihak terkait. Sedangkan menurut penelitian (Nisa, 2016), secara garis besar terdapat beberapa hal yang dapat dilihat dalam kaitannya dengan kontak sosial dan komunikasi sebagai pengukuran interaksi secara langsung (tatap muka), antara lain adalah alat untuk berinteraksi antar masyarakat, interaksi antar masyarakat, minat, frekuensi, ruang lingkup rekan-rekan, jenis dan banyaknya topik pembicaraan, tempat melakukan kegiatan, kedalaman komunikasi serta pada interaksi itu sendiri.

Lingkungan Sosial Remaja. Dalam penelitian (Gea, 2011) menjelaskan bahwa lingkungan sosial yang paling dekat dan berpengaruh dalam kehidupan remaja adalah lingkungan sosial awal khususnya keluarga, kemudian disusul oleh lingkungan teman sebaya, termasuk kelompok teman atau kelompok bermain. Agen sosialisasi mempunyai efek yang berbeda-beda tergantung pada kondisi di mana interaksi lebih mungkin terjadi atau lebih kecil kemungkinannya untuk terjadi. Keluarga merupakan lingkungan terpenting di mana kita mengalami kedekatan dan keramahan yang sangat intens, begitu pula lingkungan tempat kita mengalami sosialisasi dengan berbagai nilai-nilai dasar kemanusiaan. Menurut (Solihat, 2019), umumnya terdapat dua keluarga, yaitu keluarga terbuka dan keluarga tertutup. Keluarga terbuka memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk berinteraksi dengan komunitas yang lebih luas. Di sisi lain, keluarga tertutup berusaha mempererat hubungannya dengan dunia luar. Orang tua dalam mendidik anaknya harus menerapkan pendekatan yang berdasarkan pada kehidupan psikologis anak, harus memahami dan memahami dengan jelas kepribadian dan watak anak, karena setiap anak mempunyai ciri yang berbeda-beda. Konsep hubungan keluarga mempengaruhi citra diri. Seseorang yang memiliki hubungan dekat dengan salah satu anggota keluarga akan mengidentifikasi diri dengan anggota keluarga lainnya dan ingin mengembangkan teladan dengan cara yang sama.

Menurut (Pakaya, 2020), kondisi lingkungan sosial yang berbeda-beda di setiap tempat mempengaruhi perilaku dan kedisiplin manusia karena perilaku dan kedisiplin manusia mencerminkan lingkungan tempat tinggalnya. Lingkungan sosial saling berhubungan, sehingga lingkungan sosial mempunyai tugas atau peranan tersendiri dalam berinteraksi. Padahal seharusnya lingkungan sosial dapat bertindak atau berperan sesuai aturan yang ada. Hal ini bertujuan untuk membentuk kepribadian individu menjadi lebih baik dan menciptakan lingkungan sosial yang kondusif. Lingkungan sosial baik secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi cara berpikir seseorang, seringkali pengaruh tersebut tidak diketahui semua orang. (Sapara, 2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa lingkungan sosial adalah suatu kawasan atau tempat dimana seseorang hidup untuk bergaul dan berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya. Lingkungan sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan teman bermain. Pada masa ini remaja banyak menghadapi tuntutan dan tekanan dari lingkungan yang dapat menyebabkan dirinya menghadapi kesulitan-kesulitan yang perlu dihadapi. Jika permasalahan tersebut disikapi secara positif maka remaja akan menjadi lebih kuat dan dewasa. Namun remaja yang sedang dalam proses pencarian jati diri terkadang menganggap permasalahan sebagai sesuatu yang menakutkan, sehingga mereka berusaha menghindari permasalahan yang benar-benar mengkhawatirkannya.

Seseorang dapat menciptakan kehidupan yang bermakna bila sikap dan perilakunya seimbang dengan nilai-nilai kemanusiaannya. Orang tua harus membimbing anak-anaknya. Tanpa adanya

pembinaan sejak dini, remaja akan dirundung permasalahan sosial yang semakin terlihat di masyarakat. Dengan demikian, tidak hanya perolehan ilmu yang membantu membangun seseorang, namun bagaimana ilmu tersebut diterapkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Andriyani, 2020). (Asmuni, 2019) menjelaskan bahwa lingkungan sosial yang baik akan melahirkan perilaku yang baik pula pada diri generasi muda, begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, perlu adanya komunikasi dengan berbagai pihak untuk menciptakan lingkungan positif yang diharapkan dapat memenuhi harapan warga setempat (Gultom, & Saragih, 2021).

Lingkungan dapat mempengaruhi dan mengubah tingkah laku seseorang, perubahan tersebut terjadi karena individu tersebut harus menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana ia berada. Apabila individu tidak dapat berinteraksi dengan lingkungannya maka akan timbul konflik-konflik yang tentunya akan berdampak buruk pada diri orang tersebut. Pada penelitian (Pitoewas, 2018) menunjukkan bahwa lingkungan sosial sebagai suatu tinjauan sosiologis yang menjadi sorotan dan di dasarkan pada hubungan antar manusia, hubungan antar kelompok serta hubungan antar manusia dengan kelompok, di dalam proses kehidupan bermasyarakat. Lingkungan sosial inilah yang membentuk sistem pergaulan yang besar peranannya dalam membentuk kepribadian seseorang. Lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang atau kelompok untuk dapat melakukan sesuatu tindakan-tindakan serta perubahan-perubahan perilaku masing-masing individu. Lingkungan sosial sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk dapat melakukan suatu tindakan-tindakan.

Raxsa (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa lingkungan masyarakat memegang peranan penting dalam pendidikan remaja, dimana remaja setiap hari berinteraksi dengan masyarakat, dimanapun mereka berada. Namun lingkungan sosial saat ini memberikan dampak negatif terhadap perkembangan remaja. Kurangnya kepedulian masyarakat terhadap remaja masa kini membuat perilakunya semakin tidak terkendali sehingga menyebabkan banyak remaja yang mempunyai akhlak yang buruk. Masyarakat saat ini acuh terhadap perilaku remaja karena beranggapan bahwa remaja sudah tua dan mampu menjaga dirinya sendiri. Oleh karena itu, keluarga juga perlu berperan dalam memantau dan mendidik etika sesuai standar yang berlaku saat ini. Keluarga adalah tempat pertama dan terpenting bagi seorang anak mendapatkan pendidikan terutama. Peran orang tua dalam mengasuh anak menjadi kunci utama agar anak dapat berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. (Haryani, 2022) menyebutkan bahwa orang tua mempunyai peran yaitu membantu remaja meningkatkan rasa percaya diri dan mengajarkannya untuk mengambil keputusan tanpa dipengaruhi oleh temannya. Tugas orang tua juga memantau tumbuh kembang anaknya agar tidak terjerumus ke dalam situasi yang tidak diinginkan. Beberapa peran orang tua adalah sebagai pendidik, teladan, pendamping, penasihat, dan komunikator.

Simpulan

Penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa STP IPI Malang program studi pelayanan pastoral, baik berpengaruh positif maupun pengaruh negatif. Dampak positifnya antara lain memudahkan komunikasi jarak jauh, memudahkan mencari informasi saat proses perkuliahan dan mengerjakan tugas kuliah. Sedangkan dampak negatif salah satunya adalah bahaya radiasi karena sering menggunakan gadget, mahasiswa lebih banyak memilih komunikasi melalui media dari pada komunikasi tatap muka langsung, mahasiswa lebih sering bermain gadget di tengah kelas atau saat proses perkuliahan. Mereka juga sering bergabung dengan banyak grup berbeda di jejaringan sosial. Sehingga bisa menjalin interaksi sosial tanpa harus bertatap muka. Dengan hadirnya gadget, mahasiswa lebih memilih berkomunikasi melalui gadget dibandingkan komunikasi tatap muka, sehingga akan mempengaruhi kehidupan sosial mahasiswa. Selain itu, gadget dapat menyebabkan disfungsi pada mahasiswa, berkurangnya waktu interaksi tatap muka, gadget menjadikan mahasiswa sebagai konsumen dan gadget membuat mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Faktor

penghambat interaksi sosial mahasiswa STP-IPI Malang program studi pelayanan pastoral adalah faktor lingkungan sekitar, keluarga, masyarakat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat membawa perubahan sosial pada mahasiswa program studi pelayanan pastoral pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Referensi

- Abdullah, A. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Pikir Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Ulaweng Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 398–399. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2281>
- Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, A. W. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 536. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- Andriyani, J. (2020). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja. *Jurnal At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(1), 88–89. <https://doi.org/10.22373/taujih.v3i1.7235>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100. Retrieved from file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf
- Arifin, Z. (2015). Perilaku Remaja Pengguna Gadget. *IAIT Kediri*, 26(2), 341–361. Retrieved from <https://www.ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/tribakti/article/view/219/170>
- Asmuni, H. (2019). Peran Lingkungan Sosial Terhadap Kontrol Diri Kaum Milenial. *Jurnal Al-Fikrah*, 2(2), 124–125.
- Asro, M. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget. *Al-Khidmat*, 3(1), 39–43. <https://doi.org/10.15575/jak.v3i1.5944>
- Awalia, H. R. (2016). Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2.
- Badriah, S. (2017). *Fungsi Handphone Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*.
- Gea, A. A. (2011). Enculturation Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Pembentukan Perilaku Budaya Individu. *Jurnal Humaniora*, 2(1), 146–147. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.2966>
- Ginanjar, D. (2020). Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi “Adit Sopo Jarwo” Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(01), 46. <https://doi.org/10.225000/18202028110>
- Gultom, A. F., & Saragih, E. A. (2021). Beriman di Masa Pandemi. Medan: CV. Sinarta, 19.
- Harfiyanto, D. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Journal Of Educational Social Studies*, 4(1), 2–3. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Haryani, D. S. (2022). Peran Orang Tua Berhubungan dengan Perilaku Seksual Pra Nikah Remaja di SMKN 1 Sedayu. *Jurnal Ners Dan Kebidanan Indonesia*, 3(3), 141–142. [https://doi.org/10.21927/jnki.2015.3\(3\).140-144](https://doi.org/10.21927/jnki.2015.3(3).140-144)
- Herawati, E. (2011). Komunikasi dalam Era Teknologi Komunikasi Informasi. *Jurnal Humaniora*, 2(9), 103–103.
- Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, B. M. T. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 484.
- Nisa, H. (2016). Komunikasi Yang Efektif Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Universum*, 10(1), 51–53. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.223>
- Pakaya, I. (2020). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pendidikan Masyarakat Di Desa Biontong I Kecamatan Bolangitang Timur Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *JAP*, VII(104), 11–18.
- Pitowas, B. (2018). Pengaruh Lingkungan Sosial Dan Sikap Remaja Terhadap Perubahan Tata Nilai.

- Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 9–10.
<https://doi.org/10.24269/jpk.v3.n1.2018.pp8-18>
- Raxsa, H. P. (2020). Pengaruh Lingkungan Sosial Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Moral Remaja Buddhis Di Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial Dan Agama*, 4(2), 60. <https://doi.org/10.53565/pssa.v4i2.101>
- Rofiq, A. (2018). Peranan Ekuitas Merek Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Industri Telepon Seluler. *The 3rd National Conference on Management Research Bandung*, (November), 1–2.
- Sapara, M. M. (2020). Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampan'amma Kabupaten Kepulauan Talaud. *Jurnal Holistik*, 13(3), 2–3.
- Siti Rahma Harahap. (2020). Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 11(1), 46–48.
<https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>
- Solihat, M. (2019). Komunikasi Orang Tua dan Pembentukan Kepribadian Anak, (56), 310–311.
- Tesa Alia, I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1), 66.
- Widarti, D. W. (2021). Aplikasi Sistem Pakar Untuk Mendeteksi Kerusakan Telepon Selular Berbasis Web. *Jurnal Teologi Informasi*, 3(249), 166.