

Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Perilaku Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju

Hikma Dina^{1*}, Muhammad Aqil², Muhammad Arsyad³, Nur Fajariani⁴, Junaeda⁵

^{1*, 2, 3, 4, 5} Universitas Muhammadiyah Mamuju

¹ immhahikmadina@gmail.com

² muh_aqil@unimaju.ac.id

³ arsyadstie@gmail.com

⁴ fajariani.tkci@gmail.com

⁵ edha.doraemon92@gmail.com

Submitted: 04 August 2025
Review: 24 August 2025
Revised: -
Accepted: 31 August 2025
Published: 31 August 2025

Citation (APA 7th): Dina, H., Aqil, M., Arsyad, M., Fajariani, N., Junaeda. (2025). Article Title. JMB: Journal Of Management Branding, Vol 2, No. 2 (August) 2025., 244-256



Copyright: © 2025 by the authors

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget dan perilaku kecanduan internet terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Accidental sampling*. Dengan responden sebanyak 95 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner online melalui *google form* yang dibagikan oleh peneliti, diolah dengan *SPSS*. Metode analisis data yang digunakan yaitu Uji *validitas*, *reliabilitas*, *regresi linear berganda*, Uji *t* dan Uji *f*. Hasil olah data variabel penggunaan *gadget* diperoleh angka signifikan $0,003 < 0,05$ dan angka $t_{hitung} -3,023 > t_{tabel}$ sebesar 1,986, sehingga secara parsial variabel penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial. Hasil olah data variabel kecanduan internet diperoleh angka signifikan $0,003 < 0,05$ dan angka $t_{hitung} -3,018 > t_{tabel}$ sebesar 1,986, variabel kecanduan internet berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju, sedangkan nilai signifikan penggunaan *gadget* dan kecanduan internet sebesar $0,000 < 0,05$ angka $F_{hitung} 27,763 > F_{tabel} 3,095$ sehingga secara simultan berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa universitas Muhammadiyah mamuju.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*; Kecanduan Internet; Interaksi Sosial.

Abstract: This study aims to analyze the impact of gadget use and internet addiction behavior on social interactions in Muhammadiyah University of Mamuju students. The research method used is quantitative and the population in this study were students of Muhammadiyah University of Mamuju, the sampling technique used the *Accidental sampling* technique. With 95 respondents. The data collection technique used an online questionnaire via *google form* distributed by the researcher, processed with *SPSS*. The data analysis method used was validity test, reliability, multiple linear regression, *t* test and *f* test. The results of data processing on the gadget usage

* Author Korespodensi: Hikma Dina

Email: immhahikmadina@gmail.com

Publisher: Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Mamuju

variable obtained a significant figure of $0.003 < 0.05$ and a t count of $-3.023 > t$ table of 1.986 , so that partially the gadget usage variable had a significant effect on social interactions. The results of data processing of internet addiction variables obtained a significant figure of $0.003 < 0.05$ and a calculated t figure of $-3.018 > t$ table of 1.986 , the internet addiction variable has a significant effect on social interaction in students of Muhammadiyah University of Mamuju, while the significant value of gadget use and internet addiction is $0.000 < 0.05$, the calculated F figure is $27.763 > F$ table 3.095 so that simultaneously it has a significant effect on social interaction in students of Muhammadiyah University of Mamuju.

Keywords: Gadget Use; Internet Addiction; Social interaction.

PENDAHULUAN

Sumber Daya Manusia (SDM) adalah bidang yang sangat penting dalam sebuah organisasi, yang berfokus pada pengelolaan karyawan sebagai aset strategis. Dalam Upaya untuk memastikan bahwa organisasi memiliki tenaga kerja yang kompeten, termotivasi, dan dapat memberikan kontribusi maksimal untuk mencapai tujuan organisasi tersebut (Sigit Purwanto, 2024). Salah satu perilaku sumber daya manusia saat ini adalah interaksi sosial yaitu suatu bentuk hubungan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling berpengaruh dalam kehidupan sosial (Susanti dkk, 2023). Proses interaksi sosial ini bukan hanya terbatas pada kontak fisik, tetapi juga mencakup komunikasi *verbal* dan *non-verbal* yang menjadi bagian dari pola hubungan sosial yang terbangun. Maka dari itu, Interaksi sosial yang baik sangat penting bagi mahasiswa dalam proses pembentukan diri dan pengembangan keterampilan sosial, baik dalam konteks akademik maupun non-akademik.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh Penggunaan *gadget* dan internet yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan kualitas hubungan sosial mahasiswa, misalnya dengan berkurangnya komunikasi tatap muka, peningkatan rasa kesepian, serta menurunnya kemampuan untuk bersosialisasi dalam kegiatan kelompok atau organisasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dan kecanduan internet dapat menyebabkan penurunan kualitas hubungan sosial. Hal ini dikarenakan semakin sedikitnya waktu yang dihabiskan untuk bertemu langsung, berbicara, atau melakukan aktivitas bersama orang lain. Sebagai contoh, pada remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, terjadi penurunan keterampilan sosial yang biasanya didapatkan melalui interaksi langsung (Harahap, 2022).

Interaksi sosial sebagai hubungan antara individu dengan kelompok dapat dipengaruhi oleh perilaku kecanduan internet ini mulai terlihat di kalangan mahasiswa yang dapat memicu berbagai masalah, baik dari segi psikologis, sosial, maupun kesehatan. Pengguna yang terjebak dalam kecanduan internet sering kali mengalami penurunan produktivitas, gangguan hubungan sosial, serta masalah kesehatan seperti gangguan tidur dan obesitas. penelitian sebelumnya Hartanto, & Fauziah, (2021) menunjukkan bahwa individu yang kecanduan internet cenderung mengabaikan aktivitas fisik dan interaksi sosial di dunia nyata, yang pada akhirnya berdampak negatif pada kualitas hidup mereka. Selain itu, kecanduan internet juga dapat menimbulkan gangguan kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, dan depresi, yang semakin memperburuk kualitas hidup sosial mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kampus Universitas Muhammadiyah Mamuju, didapatkanlah informasi bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. salah satu contoh berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju, mahasiswa seringkali lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat *gadget* mereka, baik untuk sekedar mengakses media sosial, bermain *game*, atau mencari hiburan lain, daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman di kampus atau dengan keluarga mereka. Hal ini mengarah pada berkurangnya interaksi sosial yang sehat dan konstruktif di dunia nyata.

Setelah melakukan observasi awal dan teori-teori yang relevan, penulis tertarik untuk memecahkan masalah dengan melakukan suatu penelitian dengan judul "Dampak Penggunaan *Gadget* dan Perilaku Kecanduan Internet Terhadap Interaksi sosial Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju".

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Apakah penggunaan *gadget* berdampak terhadap interaksi sosial, pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju?, (2) Apakah perilaku kecanduan internet berdampak terhadap interaksi sosial, pada mahasiswa Universitas

Muhammadiyah Mamuju?, (3) Apakah penggunaan *gadget* dan perilaku kecanduan internet berdampak secara simultan terhadap interaksi sosial, pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju?

Penelitian yang diselenggarakan mengharapkan berbagai manfaat yang dapat dipergunakan nantinya, secara teoritis penelitian ini dapat memberi sumbangsi ilmu pengetahuan dan pemahaman terkait konsep penggunaan *gadget*, kecanduan internet dan interaksi sosial, beserta faktor yang mempengaruhinya agar dapat memperluas pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun secara praktis penelitian yang dilakukan ini diharapkan bermanfaat:

Bagi peneliti, penelitian yang dilakukan sebagai wadah implementasi keilmuan yang didapat pada proses perkuliahan, menambah khasanah keilmuan peneliti, dan menjadi suatu pengetahuan baru guna memperoleh gambaran yang nyata tentang *variable*. Bagi Pembaca, hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi yang baik, untuk dijadikan rujukan pengetahuan mendalam terkait dampak penggunaan *gadget* dan kecanduan internet serta kemampuan berinteraksi sosial. Bagi Universitas Muhammadiyah Mamuju, diharapkan dapat memperluas dan memperkaya referensi-referensi khasana keilmuan terkait dibidang manajemen yang berguna teruntuk perpustakaan kampus.

KAJIAN LITERATUR

Penggunaan *Gadget*

Anatasya dkk, (2024) menjelaskan bahwa *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil dan *portabel* yang dirancang untuk mempermudah atau meningkatkan kualitas hidup penggunanya dalam berbagai aspek, mulai dari komunikasi, hiburan, pendidikan, pekerjaan, hingga kesehatan. *Gadget* biasanya berfungsi sebagai alat yang memiliki spesifikasi tertentu dan bisa mendukung berbagai aplikasi atau layanan berbasis teknologi, baik itu perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Contoh *gadget* yang umum digunakan antara lain *smartphone*, *tablet*, *smartwatch*, *laptop*, dan perangkat *wearable* lainnya. Secara umum, *gadget* dapat dilihat sebagai alat yang tidak hanya mempermudah pekerjaan tetapi juga memberikan hiburan, informasi, dan memfasilitasi komunikasi antar penggunanya melalui akses internet dan aplikasi yang terhubung secara digital. Penggunaan *gadget* merujuk pada cara-cara seseorang memanfaatkan perangkat elektronik tersebut untuk menjalankan aktivitas sehari-hari. Penggunaan *gadget* bisa sangat bervariasi, tergantung pada tujuan, kebutuhan, dan jenis perangkat yang digunakan. Secara umum, penggunaan *gadget* melibatkan pemanfaatan teknologi untuk menyelesaikan tugas atau meningkatkan efisiensi dalam kehidupan seseorang (Ramdani dan Mesra, 2024).

Menurut Valentino ddk, (2024) Penggunaan *gadget* merupakan bagian *integral* dari kehidupan modern yang tidak hanya mempengaruhi aspek pribadi dan sosial, tetapi juga memiliki dampak besar dalam dunia pekerjaan, pendidikan, dan teknologi. Meskipun menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam banyak hal, penggunaan *gadget* juga perlu disertai dengan kesadaran akan potensi dampak negatifnya, seperti kecanduan teknologi, pengurangan interaksi sosial tatap muka, dan masalah kesehatan seperti gangguan tidur atau kecelakaan akibat penggunaan *gadget* saat mengemudi.

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal yang saling berinteraksi. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi frekuensi dan intensitas penggunaan *gadget* di kalangan pengguna: (1) Faktor Demografis, Faktor demografis, seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan pekerjaan, memainkan peran penting dalam menentukan seberapa sering dan untuk tujuan apa seseorang menggunakan *gadget*. Penelitian oleh Widyastuti & Kurniawan (2021), menunjukkan bahwa usia adalah salah satu faktor demografis yang sangat mempengaruhi penggunaan *gadget*. Kelompok usia muda, terutama remaja dan dewasa muda, lebih cenderung menggunakan *gadget* untuk tujuan sosial dan hiburan, seperti mengakses media sosial, bermain game, dan berkomunikasi dengan teman-teman. Di sisi lain, individu yang lebih tua atau berusia dewasa cenderung menggunakan *gadget* untuk tujuan yang lebih fungsional, seperti pekerjaan, perbankan digital, atau kesehatan. Faktor jenis kelamin juga dapat mempengaruhi penggunaan *gadget*. Studi oleh Zhang & Li, (2022) menunjukkan bahwa pria lebih cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain game dan akses berita olahraga, sementara wanita lebih banyak menggunakan *gadget* untuk komunikasi sosial, belanja *online*, dan hiburan berbasis konten visual, seperti menonton video dan *streaming*. (2) Faktor Sosial dan Kultural, Pengaruh sosial dan kultural sangat besar dalam membentuk perilaku penggunaan *gadget*, terutama dalam masyarakat yang memiliki norma sosial yang berkembang. Rachmawati, (2022) mengungkapkan bahwa dalam banyak masyarakat, ada tekanan sosial untuk selalu terhubung dengan orang lain melalui media sosial dan teknologi komunikasi lainnya. Dalam konteks ini, penggunaan *gadget* menjadi semacam kebutuhan untuk menjaga hubungan sosial atau membentuk identitas diri dalam kelompok sosial. Selain itu, faktor kultural juga

mempengaruhi pola konsumsi *gadget*. Di beberapa komunitas atau lingkungan kerja, memiliki *gadget* terbaru atau perangkat tertentu bisa menjadi simbol status sosial atau kebutuhan profesional. Misalnya, di kalangan profesional muda, penggunaan *gadget* canggih dengan aplikasi terkini dianggap sebagai cara untuk meningkatkan produktivitas kerja, sementara di kalangan remaja, *gadget* seringkali menjadi alat untuk mengekspresikan diri atau mengikuti tren terbaru. (3) Faktor Psikologis, Kebutuhan psikologis menjadi faktor signifikan dalam menentukan intensitas penggunaan *gadget*. Menurut Gunawan (2020), salah satu dorongan utama yang mempengaruhi penggunaan *gadget* adalah kebutuhan untuk diterima dalam kelompok sosial (*belongingness*). *Gadget* dan media sosial sering digunakan untuk berinteraksi dan menjaga hubungan dengan teman, keluarga, atau bahkan dengan orang yang tidak dikenal. Hal ini berkaitan dengan fenomena "*fear of missing out*" (FOMO), yang membuat pengguna merasa tertekan untuk selalu terhubung dengan dunia digital. Selain itu, dorongan untuk mencari informasi dan hiburan juga menjadi faktor psikologis yang mempengaruhi penggunaan *gadget*. Banyak pengguna yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk menjelajahi internet, menonton video, atau bermain game untuk memenuhi kebutuhan hiburan atau untuk mengatasi stres dan kebosanan. Kecanduan *gadget* sering kali muncul sebagai akibat dari pemenuhan kebutuhan psikologis ini, yang jika tidak dikendalikan dapat menyebabkan dampak negatif terhadap kesejahteraan mental, seperti kecemasan dan depresi. (4) Faktor Teknologi dan Fitur *Gadget* Kemajuan teknologi dan fitur yang semakin canggih pada *gadget* juga menjadi faktor yang meningkatkan penggunaan perangkat ini. Menurut Pratama & Sari (2023), *smartphone* modern kini dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari, mulai dari berkomunikasi, berbelanja, hingga mencari informasi. Keberadaan aplikasi yang mudah diakses, performa *gadget* yang semakin cepat, serta tampilan yang semakin menarik, telah membuat *gadget* menjadi lebih dari sekedar alat komunikasi. Fitur-fitur seperti kamera berkualitas tinggi, *augmented reality* (AR), dan integrasi dengan berbagai platform digital membuat *gadget* semakin sulit untuk dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pengguna tidak hanya menggunakan *gadget* untuk tujuan komunikasi, tetapi juga untuk bekerja, belajar, berbelanja, serta untuk hiburan (Zhao et al., 2021). (5) Faktor Ekonomi Akses terhadap *gadget* sangat dipengaruhi oleh faktor ekonomi, baik dari segi daya beli individu maupun ketersediaan *gadget* di pasar. Putra, (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa pendapatan individu sangat mempengaruhi tingkat kepemilikan *gadget*. Semakin tinggi pendapatan seseorang, semakin besar kemungkinan mereka untuk memiliki *gadget* dengan spesifikasi yang lebih tinggi dan lebih canggih. Selain itu, faktor ekonomi juga berkaitan dengan variasi harga *gadget* yang ditawarkan di pasar. Banyaknya pilihan *gadget* dengan harga yang bervariasi memungkinkan lebih banyak orang, terutama di negara berkembang, untuk memiliki perangkat sesuai dengan kemampuan finansial mereka. Hal ini menyebabkan perbedaan dalam tingkat penggunaan *gadget* antar kelompok sosial ekonomi. Di negara maju, akses terhadap *gadget* canggih lebih merata, sementara di negara berkembang, meskipun ada peningkatan kepemilikan *gadget*, kualitas dan kuantitas teknologi yang tersedia masih terbatas bagi sebagian besar penduduk. (6) Faktor Pendidikan dan Literasi Digital Tingkat pendidikan dan literasi digital individu sangat berpengaruh pada cara seseorang menggunakan *gadget*. Sari & Lestari (2020) menyatakan bahwa individu dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung lebih bijak dalam menggunakan *gadget* untuk tujuan produktif, seperti belajar atau bekerja, dibandingkan dengan mereka yang memiliki tingkat pendidikan lebih rendah. Selain itu, literasi digital yang lebih tinggi juga memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif dan menghindari risiko yang mungkin timbul dari penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Di sisi lain, kurangnya literasi digital dapat menyebabkan penggunaan *gadget* yang tidak efisien atau berisiko. Pengguna yang tidak memahami cara menggunakan perangkat dengan bijak mungkin akan lebih mudah terjebak dalam kecanduan *gadget*, atau menjadi korban penyalahgunaan data pribadi di dunia maya. Oleh karena itu, pengembangan literasi digital sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan manfaat yang maksimal tanpa menimbulkan dampak negatif.

Menurut Kontesa (2022) penggunaan *gadget* terdiri atas empat indikator yaitu: (1) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, mengacu pada sejauh mana seseorang memanfaatkan berbagai fungsi dan aplikasi yang tersedia pada *gadget* yang mereka gunakan. Fungsi dan aplikasi ini bisa meliputi komunikasi, hiburan, pendidikan, produktivitas, dan lain-lain, (2) Frekuensi penggunaan *gadget* menggambarkan seberapa sering seseorang menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, (3) Durasi penggunaan *gadget* mengacu pada lamanya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget*. Ini bisa menjadi indikasi tentang bagaimana *gadget* memengaruhi rutinitas harian seseorang, baik dalam konteks pekerjaan, hiburan, atau aktivitas lainnya, (4) Dampak penggunaan *gadget* merujuk pada efek atau konsekuensi yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*,

baik dampak positif maupun negatif. Dampak positif bisa mencakup peningkatan produktivitas atau pengetahuan, sementara dampak negatif bisa mencakup gangguan kesehatan seperti masalah penglihatan atau postur tubuh, serta potensi gangguan sosial atau mental.

Kecanduan internet

Kecanduan internet, atau yang sering disebut internet *addiction*, merujuk pada penggunaan internet yang berlebihan hingga mengganggu aktivitas sehari-hari, hubungan sosial, dan kesejahteraan psikologis seseorang. Fitriyadi dkk, (2023) dalam penelitiannya mendefinisikan kecanduan internet sebagai "penggunaan internet yang berlebihan dan mengganggu aktivitas sosial, pekerjaan, atau kehidupan pribadi pengguna". Kecanduan ini bisa terjadi dalam berbagai bentuk, seperti kecanduan media sosial, permainan daring (*online gaming*), pencarian informasi berlebihan, dan penggunaan internet untuk tujuan yang kurang produktif.

Internet *addiction* adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol penggunaan internet, menghabiskan lebih banyak waktu untuk internet, dan merasakan keinginan atau dorongan yang begitu besar untuk menggunakan internet. Orang yang sudah kecanduan internet akan cenderung mengabaikan lingkungan sekitarnya, seperti teman, rekan kerja, dan kelompoknya.

Menurut Putri, (2023) gejala kecanduan internet serupa dengan kecanduan substansi lainnya, seperti kecanduan alkohol atau narkoba, yang mengarah pada ketergantungan fisik dan psikologis. Individu yang kecanduan internet cenderung merasa kesulitan untuk mengontrol waktu dan perilaku mereka saat menggunakan internet, yang dapat mengarah pada pengabaian tanggung jawab sosial dan pekerjaan.

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi terjadinya kecanduan internet antara lain: (1) Faktor Psikologis: Individu yang mengalami masalah emosional atau psikologis, seperti depresi, kecemasan, atau perasaan kesepian, cenderung lebih rentan terhadap kecanduan internet. Hartanto dan Fauziah (2021) menunjukkan bahwa internet sering digunakan sebagai pelarian dari masalah atau perasaan negatif yang dialami seseorang. (2) Faktor Sosial: perubahan dalam dinamika sosial, seperti isolasi sosial atau perasaan kurang diterima dalam masyarakat, dapat menyebabkan seseorang mencari kenyamanan dan interaksi sosial melalui internet. (3) Faktor Teknologi: kemudahan akses internet dan adanya berbagai *platform* yang menarik perhatian (media sosial, *game*, *streaming video*) dapat memperburuk kecanduan.

Menurut Ardianto (2023), ada 3 indikator kecanduan internet: (1) Perubahan gaya hidup, kecanduan internet sering kali menyebabkan perubahan yang signifikan dalam gaya hidup seseorang. Individu yang kecanduan internet cenderung menghabiskan lebih banyak waktu *online*, yang mengarah pada perubahan dalam rutinitas sehari-hari. Aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara *offline*, seperti berinteraksi dengan orang lain, melakukan pekerjaan rumah, atau berpartisipasi dalam kegiatan sosial, mulai digantikan dengan kegiatan *online*, (2) Penurunan aktivitas fisik ketika seseorang kecanduan internet, mereka sering kali mengabaikan kegiatan fisik yang penting untuk kesehatan tubuh. Waktu yang dihabiskan untuk menggunakan internet secara berlebihan dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk berolahraga, berjalan kaki, atau melakukan aktivitas fisik lainnya. Penurunan aktivitas fisik ini dapat berdampak negatif pada kesehatan tubuh, meningkatkan risiko masalah seperti obesitas, gangguan postur tubuh, atau bahkan masalah jantung, (3) Penurunan sosialisasi individu yang kecanduan internet cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk berinteraksi secara *online*, misalnya melalui media sosial atau permainan daring, daripada berinteraksi dengan orang di dunia nyata. Hal ini menyebabkan penurunan dalam kualitas dan kuantitas interaksi sosial yang dilakukan secara langsung.

Interaksi sosial

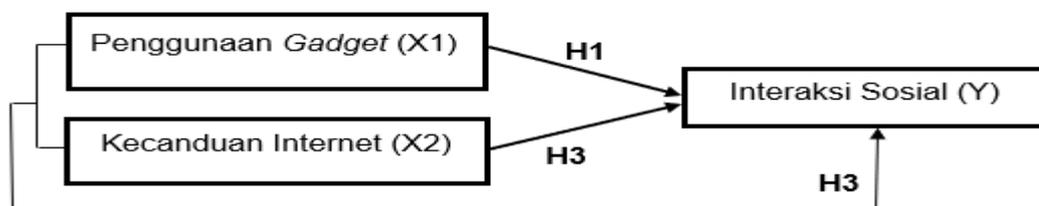
Interaksi sosial adalah proses komunikasi dan hubungan yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok, yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dalam suatu Masyarakat (Pratidina dan Mitha, 2023). Dalam interaksi sosial, individu saling mempengaruhi satu sama lain dan membentuk norma, nilai, serta aturan yang berlaku dalam kelompok tersebut. Interaksi sosial adalah proses di mana orang-orang saling bertukar ide, tindakan, dan reaksi dalam bentuk yang terstruktur.

Menurut Susanti dkk, (2023), interaksi sosial dapat diartikan sebagai suatu bentuk hubungan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling berpengaruh dalam kehidupan sosial. Proses interaksi sosial ini bukan hanya terbatas pada kontak fisik, tetapi juga mencakup komunikasi *verbal* dan *non-verbal* yang menjadi bagian dari pola hubungan sosial yang terbangun.

Beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya interaksi sosial antara individu dan kelompok yaitu: (1) Lingkungan sosial mempengaruhi jenis dan intensitas interaksi sosial (Retalia dkk, 2024). Misalnya, lingkungan yang terbuka dan inklusif akan mendukung terbentuknya interaksi sosial yang lebih luas dan beragam. Sebaliknya, lingkungan yang tertutup atau eksklusif dapat membatasi interaksi sosial antar individu atau kelompok. (2) Budaya dan Norma Sosial, Setiap masyarakat memiliki nilai dan norma yang memandu interaksi sosial (Nasution dkk, 2023). Nilai-nilai budaya dan norma sosial ini menentukan apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dalam suatu interaksi. (3) Status dan Peran Sosial, Status dan peran sosial yang dimiliki individu mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Misalnya, interaksi antara atasan dan bawahan di tempat kerja akan berbeda dengan interaksi antara teman sebaya (Suparta, 2023). (4) Teknologi dan Media Sosial, Teknologi modern dan media sosial telah mengubah cara orang berinteraksi. Penggunaan teknologi memungkinkan interaksi sosial tanpa batasan waktu dan ruang. Ginting dkk, (2024) menyatakan bahwa media sosial telah mempengaruhi cara orang berkomunikasi, dengan banyak individu yang lebih memilih berinteraksi melalui *platform online* daripada tatap muka.

Menurut (Suyanto & Sutinah, 2022) terdapat delapan indikator interaksi sosial yaitu: (1) Percakapan merupakan salah satu aspek dasar dalam interaksi sosial. Ini mencakup komunikasi verbal antara individu yang memungkinkan pertukaran informasi, gagasan, dan perasaan, (2) Saling pengertian, interaksi sosial yang efektif terjadi ketika ada saling pengertian antara pihak yang terlibat. Hal ini mencakup kemampuan untuk memahami pandangan, perasaan, dan perspektif orang lain dalam komunikasi, (3) Bekerja sama, kerjasama adalah indikator penting yang menunjukkan bagaimana individu berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Ini mencakup kemampuan untuk saling mendukung dan berbagi tanggung jawab dalam suatu kegiatan, (4) Adanya kesamaan persepsi kesamaan persepsi dalam interaksi sosial berarti bahwa individu-individu yang terlibat memiliki pandangan atau pemahaman yang serupa tentang situasi atau topik yang dibicarakan, yang membantu menciptakan keharmonisan dalam komunikasi, (5) Empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain. Dalam interaksi sosial, empati memfasilitasi hubungan yang lebih dalam dan meningkatkan kualitas komunikasi antar individu, (6) Keterbukaan merujuk pada sikap jujur dan transparan dalam berkomunikasi. Individu yang terbuka cenderung lebih mudah berbagi perasaan, pendapat, dan informasi dengan orang lain, yang memperkuat ikatan sosial, (7) Rasa positif mencakup perasaan baik dan suasana hati yang positif dalam berinteraksi, seperti kebahagiaan, rasa percaya diri, atau rasa nyaman, yang membuat hubungan sosial lebih menyenangkan dan produktif, (8) Memberikan dukungan adalah salah satu indikator kunci dalam interaksi sosial, di mana individu saling memberikan bantuan, baik itu berupa dukungan emosional, fisik, atau psikologis, yang memperkuat hubungan sosial antara mereka. Delapan indikator tersebut merupakan hal penting sebagai alat ukur dalam konteks interaksi sosial secara *generalisasi*.

Kerangka Model Penelitian



Gambar 1. Kerangka model penelitian

Berdasarkan gambar ini menunjukkan penggunaan *gadget* sebagai *variable independe* (X1), kecanduan internet sebagai *variable independent* (X2) serta interaksi sosial sebagai *variable dependen* (Y). Kemudian garis pertama menunjukkan garis arah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial, garis kedua menunjukkan garis arah pengaruh kecanduan internet terhadap interaksi sosial serta garis ketiga menunjukkan arah pengaruh penggunaan *gadget* dan kecanduan internet terhadap interaksi sosial

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Adil, dkk (2023), “metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini lebih berfokus pada pengumpulan data, analisis

data kuantitatif dan melakukan pengujian data dengan statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas

Menurut Hudri dkk, 2024, uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengukur kevalidan kuesioner melihat jika nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ maka kuesioner yang dipergunakan dinyatakan valid. Namun sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < \text{nilai } r_{tabel}$ maka kuesioner yang dipergunakan dinyatakan tidak valid.

Nilai r_{hitung} dilihat dari hasil olah data di SPSS, sedangkan nilai r_{tabel} dilihat dari tabel distribusi r melalui formulasi rumus *degree of freedom*: $df = N - 2$ dimana N adalah jumlah sampel. $95 - 2 = 93$, maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,2017. Adapun hasil uji validitas dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Penggunaan Gadget (X1)	Item X1.1	0,420	0,2017	Valid
	Item X1.2	0,594		Valid
	Item X1.3	0,469		Valid
	Item X1.4	0,602		Valid
	Item X1.5	0,642		Valid
	Item X1.6	0,641		Valid
	Item X1.7	0,538		Valid
	Item X1.8	0,683		Valid
	Item X1.9	0,679		Valid
	Item X1.10	0,588		Valid
Kecanduan Internet (X2)	Item X2.1	0,576	0,2017	Valid
	Item X2.2	0,653		Valid
	Item X2.3	0,521		Valid
	Item X2.4	0,653		Valid
	Item X2.5	0,645		Valid
	Item X2.6	0,687		Valid
	Item X2.7	0,717		Valid
	Item X2.8	0,615		Valid
	Item X2.9	0,609		Valid
	Item X2.10	0,598		Valid
Interaksi Sosial (Y)	Item Y.1	0,615	0,2017	Valid
	Item Y.2	0,703		Valid
	Item Y.3	0,623		Valid
	Item Y.4	0,631		Valid
	Item Y.5	0,716		Valid
	Item Y.6	0,685		Valid
	Item Y.7	0,761		Valid
	Item Y.8	0,732		Valid
	Item Y.9	0,760		Valid
	Item Y.10	0,695		Valid

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 22.0, Tahun 2025

Dengan memperhatikan hasil pengujian validitas variabel penggunaan *gadget* (X1), Kecanduna internet (X2), dan Interaksi Sosial (Y), seluruh item pernyataan yang digunakan memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yang berarti bahwa valid dan layak untuk dilakukan pengujian kedua melalui uji reliabilitas.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan cara membandingkan angka nilai *cronbach alpha* dengan ketentuan nilai *cronbach alpha* $> 0,60$. Jika nilai *cronbach alpha* didapatkan dari hasil perhitungan SPSS lebih besar dari 0,60 maka disimpulkan kuesioner tersebut reliabel, sebaliknya jika *cronbach alpha* $< 0,60$ disimpulkan tidak reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar Cronbach's Alpha	Keterangan
Penggunaan Gadget	0,786	0,60	Reliabel
Kecanduan Internet	0,825	0,60	Reliabel
Interaksi Sosial	0,879	0,60	Reliabel

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 22.0, Tahun 2025

Mengacu pada table 2 diatas, dapat diketahui bahwa:

Nilai Cronbach alpha variabel penggunaan *gadget* (X1) adalah $0,786 > 0,60$

Nilai Cronbach alpha variabel kecanduan internet (X2) adalah $0,825 > 0,60$

Nilai Cronbach alpha variabel interaksi sosial (Y) adalah $0,879 > 0,60$

Dengan demikian seluruh pernyataan kuesioner yang diajukan dalam penelitian ini reliabel atau konsisten dan dapat diajukan ke tahapan proses analisis data.

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Metode regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan perilaku kecanduan internet terhadap interaksi sosial. Berikut adalah penjelasan tentang regresi linear berganda melalui bantuan program *software* SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 22.0.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	13.265	3.704	-	3.581	.001
Penggunaan Gadget	-.340	.113	-.336	-3.023	.003
Kecanduan Internet	-.360	.119	-.335	-3.018	.003

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber : Hasil olah data SPSS versi 22.0, Tahun 2025

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis statistik *coeffisients* diatas dapat dilihat bahwa besarnya nilai kostanta atau α sebesar 13.265 serta koefisien regresi penggunaan gadget (X1) sebesar -0,340 dan kecanduan internet (X2) sebesar -0,360, sehingga persamaan regresi linear berganda:

$$Y = \alpha + b_1 X_1 + X_2 b_2 + e$$

$$Y = 13.256 + -0,340X_1 + -0,360X_2 + 0,05$$

Interpretasi dari hasil persamaan regresi linear berganda yang telah dibuat sebagai berikut:

Nilai dari α constant persamaan regresi linear berganda sebesar 13.256 artinya angka interaksi sosial mahasiswa jika angka penggunaan gadget dan kecanduan internet sama dengan nol.

Nilai dari b_1 adalah -0,340 Hal ini berarti bahwa jika nilai variabel penggunaan *gadget* mengalami kondisi peningkatan satu satuan, maka 0,340 adalah nilai penurunan yang terjadi pada interaksi sosial mahasiswa dengan asumsi variabel lain dalam keadaan tidak berubah.

Nilai dari b_2 adalah -0,360 Hal ini berarti bahwa jika nilai variabel kecanduan internet mengalami kondisi peningkatan satu satuan, maka 0,360 adalah nilai penurunan yang terjadi pada interaksi sosial mahasiswa dengan asumsi variabel lain dalam keadaan tidak berubah.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Hasil Uji T (Parsial)

Pengujian hipotesis secara parsial bertujuan untuk mengetahui kebenaran hipotesis penggunaan gadget dan kecanduan internet secara parsial berdampak terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju.

Nilai t_{tabel} :	α	=	$\alpha / 2$;	DF	=	$N - K$
		=	$0,05 / 2$;		=	$95 - 3$
		=	$0,025$;		=	92

Nilai kombinasi ($\alpha = 0,025$) dan ($DF = 92$) maka diperoleh $t_{tabel} = 1.986$.

Uji parsial atau uji t dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Uji parsial atau uji t mempunyai pengaruh signifikan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas kesalahan lebih kecil dari 0,05. Hasil analisis *statistik coefficients* kolom signifikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji T (Parsial) Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13.265	3.704	-	3.581	.001
Penggunaan Gadget	-.340	.113	-.336	-3.023	.003
Kecanduan Internet	-.360	.119	-.335	-3.018	.003

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber : Hasil olah data SPSS versi 22.0, Tahun 2025

Berdasarkan tabel hasil uji diatas, pengujian masing-masing variabel secara parsial dijelaskan sebagai berikut: Hasil olah data variabel penggunaan *gadget* diperoleh angka signifikan $0,003 < 0,05$ dan angka $t_{hitung} -3.023 > t_{tabel}$ sebesar 1.986, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif dan signifikan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju. Dengan demikian hipotesis diterima atau H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Hasil olah data variabel kecanduan internet diperoleh angka signifikan $0,003 < 0,05$ dan angka $t_{hitung} 3.018 > t_{tabel}$ sebesar 1.986, menunjukkan bahwa kecanduan internet juga memiliki dampak negatif dan signifikan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju. dengan demikian hipotesis diterima atau H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji statistik F)

Pengujian variabel secara simultan bertujuan mengetahui dampak penggunaan *gadget* dan kecanduan internet secara simultan atau bersama-sama terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju. Uji simultan atau uji f dilakukan dengan membandingkan nilai f_{hitung} dengan nilai f_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Cara mendapatkan angka Rumus f_{tabel} :

$$df1 = K - 1$$

$$= 3 - 1 = 2$$

$$df2 = N - K$$

$$= 95 - 3 = 92$$

Keterangan:

K = jumlah semua variabel baik dependen maupun independen

N = jumlah responden

Dari hasil perhitungan di atas maka nilai F_{tabel} didapatkan 3.095.

Tabel 40
Hasil Regresi Secara Simultan (F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	948.625	2	474.313	27.763	.000 ^b
	Residual	1571.733	92	17.084		
	Total	2520.358	94			

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

b. Predictors: (Constant), Kecanduan Internet, Penggunaan Gadget

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 22.0, Tahun 2025

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan penggunaan gadget dan kecanduan internet sebesar $0,000 < 0,05$, angka $F_{hitung} 27.763$ dengan demikian hipotesis diterima atau H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti secara empiris data mendukung hipotesis yang diajukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa

penggunaan gadget dan kecanduan internet secara simultan atau bersama-sama berdampak signifikan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju.

PEMBAHASAN

Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial

Hasil penelitian menjawab bahwa, "penggunaan *gadget* berdampak signifikan secara parsial terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju" deskripsi ini terbukti dari pengolahan analisis statistik parsial dimana nilai t_{hitung} -3,023 lebih besar dibandingkan t_{tabel} 1,986. Selanjutnya, nilai signifikansi diperoleh 0,003 lebih kecil daripada nilai kritis 0,05 hal ini menunjukkan dampaknya negatif dan signifikan secara statistik. Selain itu, garis *coefficients regresi* diperoleh kontribusinya senilai -0,340, ini mengindikasikan semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka semakin menurun pula tingkat interaksi sosial mahasiswa. Penurunan interaksi sosial ini tercermin dari beberapa gejala yang dialami mahasiswa diantaranya yaitu mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan *gadget* dibandingkan melakukan aktivitas sosial bersama teman, Intensitas komunikasi tatap muka menurun, bahkan dalam kegiatan organisasi atau kelas, interaksi dilakukan secara digital. Bahkan sebagian mahasiswa mengalami gejala kecanduan *gadget*, seperti gelisah ketika tidak memegang *smartphone*, lebih memilih berkomunikasi lewat *chat* daripada secara langsung.

Temuan ini selaras dengan konsep dalam teori *Social Presence* yang menyatakan bahwa interaksi sosial yang sehat memerlukan kehadiran fisik dan keterlibatan emosional. Penggunaan *gadget* yang berlebihan mengurangi *social presence* tersebut, sehingga relasi antar individu menurun. Selain itu, dari perspektif *Displacement Theory*, waktu yang dihabiskan untuk aktivitas digital secara langsung menggantikan waktu yang bisa digunakan untuk membangun dan mempertahankan hubungan sosial secara langsung. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan konsistensi dengan berbagai penelitian, Serlan Dkk, (2021) menemukan "Hubungan penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan terhadap interaksi sosial anak dikelurahan pasir panjang kecamatan kota lama lampung". Oktaviana, (2021) juga mengidentifikasi "Dampak penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak". Kemudian Ngiso dan Goa, (2024) menyimpulkan "Pengaruh penggunaan *gadget* memiliki pengaruh negatif terhadap kemampuan interaksi sosial bagi mahasiswa Program Studi Pelayanan Pastoral Malang".

Berdasarkan beberapa Hasil penelitian disimpulkan penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan berkurangnya interaksi antar individu yang memengaruhi kemampuan komunikasi, tingkat empati, dan keterampilan kolaborasi yang sangat diperlukan dalam lingkungan profesional. Pihak kampus dapat memberikan kebijakan terkait literasi digital dan pengelolaan waktu, termasuk inisiatif untuk meningkatkan kesadaran mengenai penggunaan perangkat elektronik dengan cara yang seimbang. oleh karena itu pentingnya disediakan tempat-tempat fisik yang mendorong pelajar untuk kembali menjalin komunikasi secara langsung, seperti taman baca, kelompok diskusi, atau pelatihan keterampilan interpersonal secara tatap muka.

Dampak kecanduan internet terhadap interaksi sosial

Hasil penelitian menjawab bahwa, "kecanduan internet berdampak negatif dan signifikan secara parsial terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju" deskripsi ini terbukti dari pengolahan analisis statistik parsial dimana nilai t_{hitung} -3,018 lebih besar dibandingkan t_{tabel} 1,986. Selanjutnya, nilai signifikansi diperoleh 0,003 lebih kecil daripada nilai kritis 0,05 hal ini menunjukkan dampaknya negatif dan signifikan secara statistik. Selain itu, garis *coefficients regresi* diperoleh kontribusinya senilai -0,360, ini mengindikasikan semakin tinggi angka kecanduan internet, maka semakin menurun pula tingkat interaksi sosial mahasiswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada internet memberikan efek nyata terhadap kualitas interaksi sosial mahasiswa. Beberapa efek negatif yang disebabkan yaitu berkurangnya Interaksi Langsung Mahasiswa cenderung lebih memilih berkomunikasi melalui *platform* media sosial daripada berbicara secara langsung, bahkan ketika berada di lingkungan kampus. Pemisahan sosial dan keterasingan beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih nyaman di dunia maya, namun tidak memiliki hubungan sosial yang berarti di kehidupan nyata. Menurunnya kemampuan sosial penggunaan internet yang berlebihan menyebabkan berkurangnya peluang untuk mengasah keterampilan sosial seperti empati, bahasa tubuh, serta komunikasi antarpribadi. Berkurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial, kegiatan organisasi dan aktivitas kampus semakin tidak diminati karena mahasiswa lebih tertarik dengan konten yang tersedia secara *online*.

Hasil ini sejalan dengan teori *Media Substitution Hypothesis*, yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat menggantikan bentuk interaksi sosial konvensional. Kecanduan internet menggeser interaksi sosial langsung menjadi interaksi virtual yang lebih dangkal secara emosional. Selain itu, dalam perspektif teori psikologi sosial, kecanduan internet dapat menciptakan *distorsi* dalam persepsi sosial, di mana individu merasa telah berinteraksi padahal tidak ada keterlibatan emosional atau kontak langsung yang mendalam.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian sebelumnya, Diny, (2021) menemukan “Keterkaitan antara kecanduan internet memiliki berhubungan dengan interaksi sosial pada remaja di SMA N 6 Padang”. Selanjutnya, Puja, (2023) “Hubungan kecanduan internet menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 3 Padang”. Widyastuti dan Yandi, (2024) memperkuat “Hubungan kecanduan internet terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 2 Bayang”.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian dan kajian dari berbagai studi sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa kecanduan internet menyebabkan interaksi sosial menjadi berkurang karena mahasiswa lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan perangkat elektronik mereka daripada bertemu langsung, serta berkurangnya partisipasi dalam Kegiatan sosial, kegiatan organisasi dan aktivitas kampus semakin tidak diminati karena mahasiswa lebih tertarik dengan konten yang tersedia secara *online*.

Dampak penggunaan gadget dan perilaku kecanduan internet terhadap interaksi sosial mahasiswa

Hasil analisis data pengujian statistik simultan yang ditunjukkan dalam *Analysis of Variance* menyimpulkan “penggunaan *gadget* dan perilaku kecanduan internet berdampak signifikan secara simultan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju”. Hal ini dibuktikan dengan nilai F_{hitung} sebesar 27,763, yang lebih besar dibandingkan F_{tabel} 3.095, serta nilai signifikansi 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05, sehingga menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik.

Temuan ini menunjukkan bahwa kedua variabel bebas tersebut tidak bekerja secara terpisah, melainkan secara bersama-sama membentuk pengaruh yang lebih besar terhadap penurunan kualitas interaksi sosial mahasiswa. Penggunaan *gadget* memberikan akses terhadap internet secara konstan, yang kemudian mendorong munculnya perilaku kecanduan. Ketika keduanya terjadi secara bersamaan, maka dampaknya terhadap interaksi sosial menjadi semakin nyata dan signifikan. Temuan ini relevan dengan pendekatan *Multifactorial Theory of Behavior*, yang menyatakan bahwa perilaku sosial individu dibentuk oleh interaksi dari berbagai faktor eksternal dan internal secara bersamaan. Dalam hal ini *gadget* sebagai pemicu inovasi teknologi, ketergantungan pada internet sebagai reaksi emosional dan perilaku, hubungan sosial sebagai hasil yang dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut. Di samping itu, teori kompensasi sosial juga mengungkapkan bahwa mahasiswa yang merasa lebih tenang saat berkomunikasi melalui internet biasanya lebih memilih aktivitas daring daripada interaksi sosial secara langsung, yang pada akhirnya dapat mengurangi kualitas koneksi sosial nyata.

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* berdampak negatif dan signifikan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju.

Kecanduan internet berdampak negatif signifikan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju.

Penggunaan *gadget* dan perilaku kecanduan internet secara simultan berdampak signifikan terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mamuju.

Saran

Berdasarkan tanggapan responden terhadap variabel penggunaan *gadget*, pada indikator dampak penggunaan *gadget* (penggunaan *gadget* menyebabkan saya lebih sering mengabaikan interaksi sosial tatap muka dengan teman-teman) memperoleh nilai rata-rata yang paling rendah. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar mahasiswa lebih sadar akan pentingnya menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial langsung. Pentingnya penguatan kesadaran melalui edukasi digital dilingkungan kampus seperti seminar atau *workshop* yang bertema bijak menggunakan *gadget* untuk mendorong penggunaan teknologi secara produktif tanpa mengabaikan hubungan sosial tatap muka.

Berdasarkan tanggapan responden terhadap variabel kecanduan internet, pada indikator penurunan sosialisasi (penggunaan internet menyebabkan saya menghindari kegiatan sosial di dunia nyata) memperoleh nilai rata-rata yang paling rendah. Oleh karena itu, peneliti menyarankan pentingnya pengendalian diri dan manajemen

waktu dalam penggunaan internet, terutama untuk hal-hal yang tidak bersifat akademik. Pihak kampus dapat memfasilitasi mahasiswa dengan kegiatan sosial, organisasi kemahasiswaan dan kegiatan keagamaan atau kemasyarakatan untuk menumbuhkan Kembali minat dalam berinteraksi langsung sehingga ketergantungan terhadap dunia maya dapat diminimalkan.

Berdasarkan tanggapan responden terhadap variabel interaksi sosial pada indikator memberikan dukungan memperoleh nilai rata-rata paling rendah. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar lingkungan sosial di kampus lebih diarahkan untuk membentuk budaya saling peduli dan mendukung antar mahasiswa. Pihak universitas dapat mengembangkan program mentoring, bimbingan konseling, serta pelatihan *soft skills* seperti komunikasi efektif dan empati, guna memperkuat ikatan sosial serta meningkatkan kualitas hubungan antar mahasiswa. Serta disarankan untuk peneliti selanjutnya agar penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain seperti kecerdasan emosional, lingkungan sosial, atau dukungan keluarga untuk melihat faktor-faktor lain yang turut memengaruhi interaksi sosial mahasiswa dalam era digital saat ini.

REFERENSI

- Adianto, A. (2023). *Pengaruh Kepribadian, Conspicuous Consumption, Kecanduan Internet Terhadap Pembelian Kompulsif Pada Konsumen Marketplace Shopee Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., ... & Rohman, M. M. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik. *Jakarta: Get Press indonesia*.
- Anatasya, E., Rahmawati, L. C., & Herlambang, Y. T. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(1), 301-314.
- Diny, V. (2021). *Keterkaitan antara Kecanduan Internet dengan Interaksi Sosial pada Remaja Di SMA N 6 Padang Tahun 2021* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Asshidiqi, M. R. A., Ilham, M. A., Aibina, O. I., Hesda, N., & Al Fayyedh, F. (2023). pengaruh dunia IT terhadap perilaku remaja generasi z. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(2), 21-37.
- Harahap, R. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar. *Communication & Social Media*, 2(2), 86-90.). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar. *Communication & Social Media*, 2(2), 86-90.
- Hartanto, D., & Fauziah, M. (2021). Pengaruh Kecanduan Internet Dan Karakter Remaja Religius Terhadap Kualitas Keluarga. *Jurnal NOR: Nusantara of Research*, 8(2), 95-103.
- Hudri, S., Yamin, A., & Khadafie, M. (2024). Efektivitas Penerapan Aplikasi Absensi Online Berbasis Android untuk Meningkatkan Disiplin Kerja Pegawai (Studi Kasus pada Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Sumbawa Barat). *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100-108.
- Kontesa, M. (2022). *Indikator Penggunaan Gadget dan Dampaknya pada Pengguna: Sebuah Kajian Sosial Teknologi*. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 15(3), 215-230.
- 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 Theologi*, 4(1), 7-15.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145-153.
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: Studi Literature. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 810-815.
- Puja, J. (2023). *Hubungan Kecanduan Internet dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 3 Padang Tahun 2023* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Putri, T. P. S. (2023). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja di SMA Negeri 4 Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Ramdani, D., & Mesra, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. *ETIC (EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL)*, 1(3), 207-233.

- Serlan, M. A., Irul, K., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 1-8.
- Sigit Purwanto, S. I. P. (2024). Definisi Dan Konsep. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, 1.
- Susanti, E., Salsabila, N., & Syabila, T. (2023). Analisis Interaksi Sosial Mahasiswa Pelanggan Aplikasi Tiktok pada Mahasiswa IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30871-30879.
- Suyanto, B., & Sutinah. (2022). Metode Penelitian Sosial. Jakarta: Kencana.
- Valentino, J. M., Rayyan, A. M., Jannah, O. M., Damara, R., Fradika, A. A., & Zuhri, S. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Z Dalam Bersosialisasi dan Beragama. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(4), 74-82.
- Widyastuti, D., & Kurniawan, D. (2021). *Demographic Factors and Their Role in Gadget Usage: A Case Study of Youth in Urban Areas. Journal of Social and Behavioral Research*, 8(4), 199-211.