

**FENOMENA PENGGUNAAN *GADGET* DAN KOMUNIKASI
DI KALANGAN MAHASISWA
(Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri
Padang)**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

ELFIRA

TM/NIM : 1201757/2012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN**

**JURUSAN ILMU SOSIAL POLITIK
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**FENOMENA PENGGUNAAN *GADGET* DAN KOMUNIKASI DI
KALANGAN MAHASISWA**

**(Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang)**

Nama : Elfira
TM/NIM : 2012/1201757
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 2 Agustus 2016

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Maria Montessori, M.Ed, M.Si
NIP. 19600202 198403 2001

Pembimbing II



Alia Azmi S, IP, M.Si
NIP. 19820904 200812 2003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

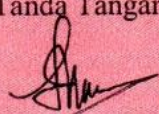
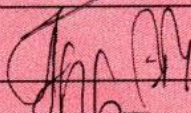
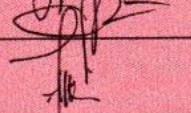
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Selasa, 2 Agustus 2016 Pukul 13.00 s/d 15.00 WIB

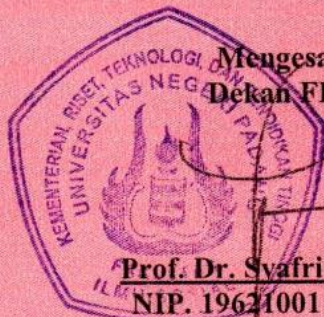
FENOMENA PENGGUNAAN *GADGET* DAN KOMUNIKASI DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang)

Nama : Elfira
TM/NIM : 2012/1201757
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 2 Agustus 2016

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Maria Montessori, M.Ed, M.Si	
Sekretaris	: Alia Azmi, S.IP, M.Si	
Anggota	: Dr. Isnarmi, M.Pd, MA	
Anggota	: Dr. Fatmariza, M.Hum	



Mengesahkan:
Dekan FIS UNP

Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 002

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ELFIRA
Nim/Tahun Masuk : 1201757/2012
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul Fenomena Penggunaan *Gadget* dan Komunikasi di kalangan Mahasiswa Studi Kasus Mahasiswa Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat orang lain, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 04 Agustus 2016
Saya yang menyatakan



ELFIRA
NIM. 1201757

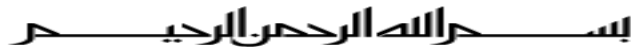
ABSTRAK

ELFIRA (2016) : Fenomena Penggunaan *Gadget* dan Komunikasi dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data, mengolah, menganalisis dan membahas tentang Fenomena Penggunaan *Gadget* dan Komunikasi dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang) di lihat dari penggunaan *gadget* bagi mahasiswa dan komunikasi mahasiswa Prodi PPKn menggunakan *gadget*. Jenis peneitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif, populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Sampel penelitian diambil dengan teknik *Stratified Random Sampling* dengan Proporsi 15%, dimana ada 52 orang dijadikan responden. Instrument penelitian adalah menggunakan angket yang dibantu dengan wawancara. Teknik analisa data adalah secara deskriptif berupa formula *persentase* yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau melihat kecendrungan-kecendrungan setiap indikator variabel.

Hasil penelitian menggambarkan bahwa penggunaan *gadget* bagi mahasiswa Prodi PPKn tidak hanya sebagai kebutuhan tapi telah menjadi gaya hidup. Hal ini menyebabkan mahasiswa berperilaku konsumtif, yang dapat dilihat dari sebagian besar mahasiswa memiliki 2-3 *gadget* dengan biaya operasional yang dihabiskannya untuk penggunaan *gadget* cukup besar dibandingkan dengan biaya hidup mereka yaitu Rp 1.000.000 perbulan serta sebagaian besar waktunya hanya dihabiskan untuk bermain *gadget*. *Gadget* digunakan mahasiswa Prodi PPKn untuk keperluan akademik, sosial, pribadi dan komunikasi, namun sebagian besar mahasiswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk keperluan pribadi (hiburan) seperti mendengarkan musik, bermain *game*, nonton *film*, dan memotret/*selfie*, sehingga menyebabkan mereka cenderung pada gaya hidup hedonis. Dengan menggunakan *gadget* dapat mempermudah mahasiswa berkomunikasi terutama ketika berjauhan serta telah mengubah bentuk komunikasi mahasiswa dari komunikasi langsung menjadi tidak langsung terutama dalam menyampaikan pesan, sehingga mereka tidak lagi mengandalkan komunikasi tatap muka. Selain itu, dengan berkomunikasi menggunakan *gadget* juga dapat memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berbohong serta menyebabkan sering terjadinya kesalahpahaman di antara mahasiswa.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini, yang berjudul : **“Fenomena Penggunaan Gadget dan Kmunikasi di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang)”**. Tak lupa salawat beriring salam penulis persembahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program studi (S1) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang mendalam kepada :

1. Orang tua tercinta yang telah memberikan dorongan dan do'a kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
2. Ibuk Dr. Maria Montessori M.Ed,M.Si selaku pembimbing I dan ibuk Alia Azmi, S.IP.M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan arahan, bimbingan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Ibuk Dr. Isnarmi M.Pd.,MA, Ibuk Dr. Fatmariza H.Hum, dan Bapak Dr. Hasrul. M.Si selaku penguji, yang telah banyak memberikan masukan.
4. Ketua jurusan ISP ibuk Dr. Maria Montessori M.Ed,M.Si dan Ibuk Dr. Fatmariza H.Hum Sekretaris beserta seluruh staf pengajar PPKn, yang telah memberikan dorongan, ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

5. Penasehat Akademis penulis Ibuk Dra. Alrafni M.Si yang telah banyak membantu penulis selama menjalani studi.
6. Dekan beserta staf dan karyawan FIS, yang telah memberikan surat izin penelitian
7. Teman-teman seperjuangan Jurusan PPKn yang telah memberikan bantuan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang disusun ini masih banyak terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Karena itu penulis mengharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk kesempurnaan tulisan yang akan datang. Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin.

Padang, juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Fokus Penelitian.....	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis	
1. Konsep Teknologi Informasi Dan Komunikasi	9
2. Gadget	
a. Teknologi Gadget.....	11
b. Jenis-Jenis Gadget.....	14
c. Dampak Penggunaan Gadget	17
3. Komunikasi	
a. Pengertian komunikasi	20
b. Jenis-jenis Komunikasi	21
c. Unsur-unsur komunikasi	22
d. Tujuan Komunikasi	23
e. Dampak Komunikasi	25
f. Faktor yang mempengaruhi komunikasi.....	26
4. Prilaku Konsumtif dan gaya hidup hedonis	
a. Pengertian Prilaku Konsumtif	27
b. Pengertian Gaya Hidup Hedonis	29
B. Kerangka Konseptual.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel	33

D. Definisi Variabel dan indikator.....	35
E. Jenis dan Sumber Data.....	36
F. Instrument penelitian	37
G. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	38
H. Teknik analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	42
B. Deskripsi data.....	45
C. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Jumlah Mahasiswa Prodi PPKn	33
Tabel 2	Jumlah Sampel Penelitian	34
Tabel 3	Skala Linker	37
Tabel 4	Jumlah Mahasiswa Prodi PPKn (Tahun 2012-Tahun2015).....	43
Tabel 5	Persentase Jumlah Dan Jenis <i>Gadget</i>	46
Tabel 6	Persentase Faktor Pendorong Penggunaan <i>Gadget</i>	47
Tabel 7	Persentase Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> dan Biaya yang Dihabiskan.....	48
Tabel 8	Persentase Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> dan Situs yang Dikunjungi.....	51
Tabel 9	Persentase Kegunaan <i>Gadget</i> (Akademik, Sosial, Pribadi dan Lainnya)	53
Tabel 10	Persentase Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> (Positif dan Negatif)	58
Tabel 11	Persentase Komunikasi Menggunakan <i>Gadget</i>	63
Tabel 12	Persentase Bentuk Komunikasi dengan <i>Gadget</i>	66
Tabel 13	Persentase Komunikasi Interpersonal dengan <i>Gadget</i>	67
Tabel 14	Persentase komunikasi Kelompok dan Media Massa dengan <i>Gadget</i>	69
Tabel 15	Persentase Dampak Negatif Berkomunikasi dengan <i>Gadget</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Kisi-kisi Kuisioner
2. Kuisioner
3. Hasil Reabilitas dan Validitas
4. Tabulasi data kuisioner
5. Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah berkembang dengan pesat, hampir seluruh aspek kehidupan tidak terlepas dari teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Sutarman (2012:59) “Dewasa ini teknologi informasi dan komunikasi menempati peran yang sentral karena hampir seluruh bidang kehidupan manusia menggunakan teknologi”. Selajan dengan itu Sutarman (2012:21) juga mengungkapkan “Teknologi telah memberikan banyak kemudahan baik dalam berkomunikasi ataupun mendapatkan informasi”. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kuwalitas hidup.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan banyak inovasi, gagasan baru, dan ide yang bertujuan untuk memudahkan proses informasi dan komunikasi manusia menjadi lebih efektif dibandingkan dengan sebelumnya terutama di bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang mempermudah proses komunikasi dan informasi adalah *gadget*. Menurut Prastyo Prakoso (2013:2) *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Hal ini ditandai dengan munculnya *gadget* berbentuk laptop, *smartphone*, IPAD, *notebook* dan tablet yang banyak di gunakan. Dari berbagai jenis

gadget tersebut banyak menawarkan berbagai aplikasi media sosial canggih yang mempunyai aplikasi layanan pesan instant seperti *WhatsApp Messenger*, *Blackberry Messenger (BBM)*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Line* dan lain-lainnya. Selain itu juga mempunyai aplikasi layanan pencarian informasi instan seperti *Google chrome*, *Mozilla*, *Maps*, *ask* dan lainnya. aplikasi layanan pesan dan informasi tersebut, merupakan alat untuk berkomunikasi dan alat untuk memperoleh informasi. Hal ini menjadikan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir menurut Nurudin dalam Aucky Putra (2014).

Gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya penggunaan *gadget* dari waktu ke waktu yang ditandai lebih kurang 45 juta pengguna internet, dimana 9 juta di antaranya mengakses internet melalui *gadget* (Nugraha dalam Yudi Ismanto, 2015). Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalam *gadget* tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja sehingga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi yang digunakan oleh semua kalangan, termasuk Mahasiswa yang tidak dapat terlepas dari kebutuhan akan berkomunikasi dan mendapatkan informasi salah satunya adalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Saat ini, *gadget* hampir dimiliki oleh seluruh mahasiswa dan merupakan kebutuhan yang terpenting karena *gadget* sangat praktis dan mudah dibawa kemana saja sehingga banyak diminati oleh mahasiswa. *Gadget* yang paling

banyak diminati mahasiswa adalah *smartphone* dan *laptop*, sehingga banyak mahasiswa yang memiliki *gadget* lebih dari satu, seperti yang di ungkapkan oleh Dona (22 tahun) yang diwawancarai (tanggal 14 maret 2016) bahwa:

“*Gadget* sangat penting bagi saya, karena dengan *gadget* dapat dalam membantu saya dalam proses perkuliahan, oleh karena itu, saya memiliki dua *gadget* berupa *laptop* dan *smartphone*, *gadget* yang paling sering saya gunakan adalah *smrtphone* karna ukurannya lebih kecil dan mudah dibawa kemana saja sehingga sangat praktis,”

Dengan adanya *gadget* dapat memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas kuliah serta mahasiswa dapat menjadi lebih *up to date* akan suatu hal yang baru, sehingga berbagai informasi dapat mudah diterima tanpa harus susah payah mencari seperti dengan adanya media sosial pada *gadget* mahasiswa dapat mengetahui berbagai aktifitas, lokasi, *moment* dan berbagai hal didalamnya dengan mudah. Media sosial biasanya digunakan untuk beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan memperluas pertemanan berkat situs jejaring sosial meskipun sebagian besar diantara mereka tidak pernah bertemu secara langsung sehingga mereka menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Seperti yang di ungkapkan oleh Yosi (22 Tahun) yang diwawancarai (tanggal 10 November 2015) sebagai berikut:

“Dengan adanya *gadget* saya menjadi lebih *up to date* mengenai informasi terbaru, dan media sosial yang ada pada *gadget* seperti *BBM*, *facebook*, *twiter*, *instagram* dan lain-lainya dapat memberikan kemudahan untuk berteman dengan siapa pun tanpa harus bertemu secara langsung,”

Selain digunakan untuk memperoleh informasi *gadget* juga digunakan untuk mempermudah berkomunikasi oleh mahasiswa, Menurut Djuarsa dalam Bambang Warsita (2008:110) komunikasi adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi dalam diri

seseorang, antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Dengan adanya *gadget* mahasiswa dapat berkomunikasi tanpa harus bertemu secara langsung terutama mengenai informasi perkuliahan seperti yang di ungkapkan oleh Santi (22 Tahun) yang diwawancarai tanggal 15 maret 2016 sebagai berikut:

“Dengan adanya *gadget*, dapat mempermudah saya dalam berkomunikasi dengan teman kuliah tanpa harus pergi ke kampus terutama mengenai informasi perkuliahan seperti pergantian jadwal, pengisian kartu rencana studi (KRS), informasi nilai, tugas kelompok dan lainnya”

Dalam berkomunikasi mahasiswa menggunakan media sosial pada *gadget* dimana aplikasi yang paling sering digunakan adalah *Blackberry Messenger* (BBM), *Facebook*, dan *Line* seperti yang di ungkapkan oleh Dila (22 tahun) yang diwawancarai tanggal 15 Maret 2016:

“Dalam berkomunikasi melalui *gadget* terutama dalam menyampaikan pesan saya lebih sering menggunakan BBM, *Facebook* dan *Line* karena teman-teman saya banyak yang menggunakannya sehingga lebih mudah berkomunikasi”

Selain itu, *gadget* juga digunakan oleh mahasiswa untuk membantu mengerjakan tugas kuliah seperti presentasi tugas dan memudahkan mencari referensi buku dengan menggunakan aplikasi e-book dan elearning pada *gadget* tanpa harus bersusah payah mencari buku ke perpustakaan. seperti yang diungkapkan oleh Vivi (20 Tahun) yang diwawancarai (tanggal 14 maret 2016) :

“ Dengan menggunakan *gadget* dapat membantu saya dalam mengerjakan tugas kuliah dan mempermudah saya dalam proses perkuliahan seperti dengan adanya aplikasi *power point* pada *gadget* dapat membantu saya untuk presentasi tugas kuliah serta memudahkan saya dalam mencari referensi ”

Sejalan dengan itu, Fitra (22 tahun) yang diwawancarai (tanggal 14 maret 2016) juga mengungkapkan bahwa:

“Sejak memiliki *gadget* dengan menggunakan aplikasi *e-book* dan *elearning* saya dapat dengan mudah membuat tugas kuliah dan mencari referensi serta memudahkan saya untuk mencari informasi dan mengunduh materi-materi perkuliahan,”

Kegunaan *gadget* lainya bagi mahasiswa adalah untuk media hiburan seperti untuk mendengarkan musik, menonton film, membuat video, memotret atau lebih sering disebut saat ini *selfi* kemudian di upload ke media sosial serta untuk bermain *game*, mereka menggunakannya dengan alasan untuk menghilangkan rasa bosan. Hal ini di ungkapkan oleh Santi (21 tahun) yang diwawancarai tanggal 15 maret 2016 sebagai berikut:

“Selain untuk untuk mempermudah memperoleh informasi dan komunikasi saya menggunakan *gadget* untuk hiburan seperti mendengarkan music, *selfi* bersama teman-teman, nonton *film* dan bermain *game*, tapi yang paling sering adalah *selfi*”

Sejalan dengan itu, penulis juga melihat bahwa mahasiswa tidak bisa terlepas dari *gadgetnya* dan selalu membawanya kemana saja terutama *gadget* berupa *smartphone*, seperti ketika kuliah mahasiswa diperbolehkan membawa *gadget* untuk membantu dalam proses perkuliahan. Namun banyak mahasiswa yang menggunakan *gadget* untuk keperluan pribadi seperti meng *up date* status dan berkirim pesan melalui Facebook, BBM dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari tujuh orang mahasiswa, *gadget* merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi mahasiswa, dengan adanya *gadget* dapat membantu mengerjakan tugas kuliah, memperoleh informasi, mempermudah berkomunikasi, sarana hiburan. Oleh karena itu,

penulis tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai “**Fenomena Penggunaan Gadget dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang)**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan masalah pokok:

1. Kemajuan teknologi mempengaruhi penggunaan *gadget* dan komunikasi
2. *Gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi mahasiswa
3. *Gadget* digunakan oleh mahasiswa dengan berbagai alasan
4. Mahasiswa berkomunikasi menggunakan *gadget*

C. Pembatasan Masalah

Mengingat Kompleksnya permasalahan yang mencakup dalam penelitian ini, maka penelitian ini di batasi pada masalah Fenomena Penggunaan *Gadget* dan komunikasi di kalangan Mahasiswa Studi Kasus Mahasiswa prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* oleh Mahasiswa Prodi PPKn Universitas Negeri Padang saat ini?

2. Bagaimana Komunikasi mahasiswa dengan menggunakan *gadget* di Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang?

E. Fokus Penelitian

Agar pembahasan ini lebih terfokus serta dapat mempertajam objek pembahasan maka fokus penelitian Fenomena Penggunaan *Gadget* dan Komunikasi di kalangan Mahasiswa Studi Kasus Mahasiswa Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk Mendeskripsikan Fenomena Penggunaan *Gadget* oleh Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang saat ini.
2. Untuk Mengungkapkan Fenomena Komunikasi Mahasiswa dengan Menggunakan *Gadget* di Prodi PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

G. Manfaat Penelitian

Sesuai latar belakang masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan maka hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumbangan ilmiah bagi dunia pendidikan terutama dalam mempelajari mata kuliah globalisasi mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi yaitu *gadget*

- b. Dapat dijadikan sebagai landasan berfikir dan acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai masukan kepada mahasiswa untuk menggunakan *gadget* dengan sebaik-baiknya dan sesuai dengan kebutuhan bukan karena *trend* atau *gengsi* (gaya hidup). Serta sebagai bahan pertimbangan bagi mahasiswa untuk tidak menggunakan *gadget* secara konsumtif dan hedonis.