

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA JURUSAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**



NASKAH PUBLIKASI

Oleh:

Gilang Malik Utomo

NPM : 20150720164, Email :gilangmalik3@gmail.com

FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (TARBIYAH)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2019

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Syamsudin, M.Pd.
NIK : 19630710199303113018

adalah Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

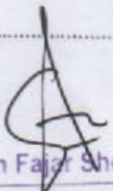
Nama : Coilang Malik Utomo
NPM : 2015 072 0164
Fakultas : Fakultas Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Naskah Ringkas : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Jurusan ~~Agama~~ Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Hasil Tes Turnitin* : 18%

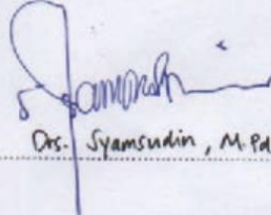
Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta, 9-8-2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Sadam Fajri Shodiq, M.Pd.I
(NIK: 19910320201804113064)

Dosen Pembimbing Skripsi,


Drs. Syamsudin, M.Pd.

*Wajib menyertakan hasil tes Turnitin atas naskah publikasi.

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA JURUSAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**THE EFFECT OF GADGET USE ON SOCIAL INTERACTION
AMONG STUDENTS OF ISLAMIC EDUCATION STUDY
PROGRAM AT UNIVERSITY OF MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA**

Gilang Malik Utomo dan Drs. Syamsudin, M. Pd.

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya (Lingkar Selatan)

Tamantirto Kasihan Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183

E-mail : gilangmalik3@gmail.com

E-mail Dosen : bimb.syamhs@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan terhadap fenomena berkurangnya interaksi sosial secara langsung di kalangan pengguna gadget. Penggunaan gadget sekarang ini bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Kemunculan dan penggunaan gadget mempengaruhi proses interaksi sosial yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dan menganalisis dampak dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Proses pengambilan data dimulai dari tanggal 18 Maret 2019 hingga 30 Maret 2019. Responden penelitian dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam,

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebanyak 9 orang yang diambil dari 3 angkatan berbeda yaitu angkatan 2015, 2016, dan 2017.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan gadget dikalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dapat dikatakan aktif. Mahasiswa juga memiliki beberapa jenis aplikasi di dalam gadget yang digunakan untuk berinteraksi serta sebagai media pembelajaran. Selain itu, gadget berdampak negatif terhadap proses interaksi sosial mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Gadget menjadikan mahasiswa enggan untuk bersilaturahmi secara langsung, baik dengan teman maupun keluarganya, mereka lebih suka berinteraksi melalui fitur sosial media yang ada dalam gadget daripada berinteraksi secara langsung.

Kata Kunci : Gadget, Interaksi Sosial, Mahasiswa

Abstract

This research is motivated by the concern toward the phenomenon of direct social interaction lack among gadget users. Gadget nowadays is no longer used merely as communication tool, but it is also encouraging the whole change interactions from that of face to face interactions. The emergence and the use of gadget influence the dynamic process of social interaction. This research aims to identify the use of gadget among students of Islamic Education study program at University of Muhammadiyah Yogyakarta, and to analyze the effect of the gadget use toward the social interaction of students of Islamic Education study program at University of Muhammadiyah Yogyakarta.

This research was a survey with qualitative approach. The data were compiled through interview, observation, and documentation. The data analysis technique was done through phases of: data reduction, data display, and conclusion (verification). The process of data compiling began from March 18th 2019 to March 30th 2019. The respondents of this research were students of Islamic Education study program, faculty of Islamic Studies, Univeristy of Muhammadiyah Yogyakarta in total of 9 people chosen from 3 different batches, those were from 2015, 2016, and 2017.

Based on the research conducted, result suggested that the use of gadget among students of Islamic Education study program at University of Muhammadiyah Yogyakarta was considered as active. Students were also having several kinds of application in their gadget benefited as interaction and learning media. Beside, gadget gave negative influence toward the social interaction process of students of Islamic Education study program at University of Muhammadiyah Yogyakarta. Gadget had made students reluctant to have direct interaction, both with their friends and their family. They preferred to have interaction through social media features from their gadget rather than having direct interaction.

Keywords: *Gadget, social interaction, students.*

PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya merupakan makhluk sosial yang di dalam hidupnya membutuhkan hubungan dengan manusia yang lain. Manusia senantiasa mempunyai rasa ingin tahu terhadap orang lain, lingkungan disekitarnya bahkan dirinya sendiri. Menurut Cangara (2007: 1) manusia di dalam hidupnya butuh berkomunikasi. Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak bisa lepas dari manusia sama halnya dengan bernafas. Teknologi dari masa ke masa berkembang dengan sangat pesat tanpa kita sadari. Teknologi yang berkembang itu mencakup beberapa bidang di dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang komunikasi. Salah satu alat komunikasi pada masa kini yang bisa di manfaatkan manusia yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah alat komunikasi dimana cara penggunaannya tidak perlu adanya jaringan telephon yang menyambung sehingga mudah di bawa kemana-mana. Pada jaman sekarang *gadget* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi antar manusia saja, melainkan sudah dapat digunakan untuk mencari informasi/ilmu, hiburan, aplikasi, penyimpan data, gaya, bahkan petunjuk arah. *Gadget* saat ini digunakan oleh banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* tiap individu tentu berbeda-beda tergantung keperluan masing-masing. *Gadget* mempunyai beberapa fitur aplikasi atau media sosial didalamnya yang bisa seseorang gunakan.

Penggunaan media sosial di Indonesia cukup besar berdasarkan penelitian perusahaan media asal Inggris yang bernama *We Are Social* yakni mencapai angka 49% yaitu sekitar 130 juta jiwa dari total 265,4 juta jiwa dari keseluruhan penduduk Indonesia (Tekno.Compas.2018). Banyaknya pengguna media sosial dikalangan masyarakat tidak terlepas dari dampak media sosial itu sendiri. Media sosial memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif bagi pengguna media sosial yaitu dapat mempermudah berkomunikasi sehingga mendapatkan informasi, menambah teman, menambah pengetahuan, dan berbagai kemudahan lainnya (Mubarrok, 2018:166). Sedangkan dari sudut pandang psikologi media

sosial memiliki dampak negatif bagi remaja diantaranya adalah gangguan kesehatan, gangguan tidur, menipisnya privasi, sulit berkonsentrasi, berkurangnya interaksi di dunia nyata, ancaman *bullying* yang diakibatkan aktivitas media sosial, ancaman seksual, meningkatnya agresivitas, dan menurunnya nilai rapot di sekolah (Wisnuhardana, 2018:106). Jenis media sosial yang populer dikalangan masyarakat yaitu seperti *Instagram, Whatsapp, Line, BBM, Twitter, Facebook, dan Youtube*.

Fenomena para pengguna *gadget* pada sekarang ini, mereka seperti memiliki dunianya sendiri. Mereka sering terlihat asik dengan *gadget*, hingga mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *gadget* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang disekitarnya, hal ini justru membuat pengguna terlihat anti-sosial dikehidupan nyata. Sekelompok orang yang sedang berkumpul di dalam satu tempat, justru frekuensi mereka berbincang lebih rendah dibanding dengan menggunakan *gadgetnya*. Hal ini tentu menyebabkan masalah pada interaksi sosial (Muflih, Hamzah dan Wayan, 2017: 13).

Gadget memiliki banyak manfaat sebagai salah satu alat komunikasi, namun manusia modern juga menjadikan *gadget* sebagai media untuk eksis di dunia maya. Fitur-fitur didalam *gadget* beragam, dan tentunya memiliki fungsinya masing-masing. Sebagai salah satu manusia modern, mahasiswa termasuk didalam pengguna *gadget* pada masa sekarang ini. Berdasarkan hasil observasi peneliti, semua mahasiswa Pendidikan Agama Islam mempunyai *gadget*, bahkan ada yang mempunyai lebih dari *gadget*. Ketergantungan akan *gadget* tentunya menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya. Dampak negatif itu sangat di rasakan jika dikaitkan dengan interaksi sosial. Kehadiran *gadget* menyebabkan istilah "menjauhkan yang dekat", maksudnya itu para penggunanya menjadi manusia anti sosial. Mereka lebih asik berinteraksi melalui fitur-fitur yang disediakan *gadget* di banding dengan berinteraksi secara langsung. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa perlu diadakan penelitian untuk mengungkap dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Rumusan permasalahan berdasarkan latar belakang di atas antar lain: 1) Bagaimana penggunaan *gadget* pada mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?, 2) Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?. Penelitian ini bertujuan untuk 1) untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2) untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya: 1) Manfaat secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan keilmuan dalam bidang pendidikan. 2) Manfaat secara praktis, bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan atau wawasan bagi peneliti tentang dampak dari penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial serta dapat diterapkan di kehidupan nyata. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengetahuan mahasiswa agar lebih bijak dalam menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari supaya tidak mengganggu proses interaksi.

Penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pernah dilakukan beberapa penelitian sebelumnya. Untuk mengetahui posisi penelitian ini, peneliti telah melakukan tinjauan pustaka, ada beberapa penelitian yang terkait antara lain:

Pertama, penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Anak di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta” oleh Nurul Fadilah, program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Bentuk penelitian ini adalah skripsi yang dilakukan pada tahun 2014. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak SMP Muhammadiyah 2

Yogyakarta. Semakin tinggi penggunaan *smartphone* semakin tinggi pula dampak terhadap perkembangan anak. Persamaan penelitian ini terletak pada jenis pendekatan dan teknik pengumpulan data. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian. Objek penelitian ini adalah lebih fokus terhadap perkembangan anak, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berfokus terhadap prestasi belajar.

Kedua, penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado” oleh Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Ombala. Bentuk penelitian ini adalah jurnal yang dilakukan pada tahun 2015. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Cross Sectional* dengan menggunakan desain *snapshot*. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Manado pada tanggal 20-21 Januari 2015. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 22 (26,8%) responden jarang menggunakan *gadget* dan sedangkan 19 (46,3%) responden sering menggunakan *gadget*. Manfaat menggunakan *gadget* didapatkan 30 (73,2%) responden menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti *facebook*, *Instagram*, *youtube*, dan berbagai media sosial lainnya. Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada objek penelitian yaitu penggunaan *gadget* dan prestasi belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi.

Ketiga, penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” oleh Ina Astari. Bentuk penelitian ini adalah skripsi yang dilaksanakan di Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor pada tahun 2016. Penelitian yang dilakukan Ina Astari bertujuan untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan ponsel pada kalangan remaja, teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *purposive sampling*. Berdasarkan data yang diperoleh dari responden interaksi yang dilakukan dengan keluarga lebih baik di banding dengan lingkungan sosial. Dari hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan ponsel dikalangan remaja termasuk tinggi. Dari hal ini dapat

disimpulkan bahwa ponsel merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan remaja baik laki-laki maupun perempuan. Persamaan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti yaitu kalangan remaja. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian. Penelitian ini berfokus pada interaksi sosial sedangkan penelitian yang dilakukan penulis tentang prestasi belajar.

Gadget adalah perangkat komunikasi yang memiliki kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun cara menggunakannya tidak perlu menggunakan kabel dan dapat dibawa kemana-mana. Jadi, berdasarkan penjelasan di atas alat komunikasi *gadget* adalah suatu sarana dalam bentuk benda yang dipakai untuk berkomunikasi baik itu berupa lisan maupun tulisan, yang fungsinya sebagai alat penyampaian informasi, gagasan, atau pesan dari satu individu ke individu lain.

Media sosial merupakan sebutan bagi kumpulan aplikasi berbasis internet yang didasari oleh dasar ideologi dan teknologi web versi 2.0 guna terciptanya website yang interaktif (Sulianta, 2015:6). Sedangkan menurut (Tari, 2017:5) media sosial adalah alat penghubung berbasis internet yang digunakan untuk memperkenalkan diri ataupun berinteraksi, menjalin ikatan sosial, dan berbagi informasi. . (Satyadewi, dkk, 2017: 156) menjelaskan media sosial adalah sarana komunikasi berbasis daring yang dapat mempermudah penggunaannya dalam melakukan komunikasi dan menyampaikan informasi melalui jejaring sosial, blog, atau virtual lainnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sebuah sarana komunikasi yang cara penggunaannya membutuhkan akses internet sehingga memudahkan manusia dalam mendapatkan berbagai informasi lewat dunia maya. Selain itu (Hamid, 2017: 133) juga menjelaskan secara umum bahwa media sosial adalah wadah bagi pengguna internet untuk menjalin suatu komunikasi dan menjalin relasi bisnis dari berbagai kalangan.

Gadget memiliki berbagai macam jenis aplikasi atau media sosial yang dapat diakses dengan mudah yang tujuannya bisa beragam mulai dari untuk berkomunikasi, mengakses berita, membantu pekerjaan sekolah atau kantor, dan sebagainya. Berbagai macam media sosial yang sering dipakai di Indonesia antara

lain (Sunarto, 2017:128): *Instagram, Whatsapp, Facebook, Twitter, Youtube*, dan *Blog*. *Instagram* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan *user* (pengguna) untuk mengambil foto, membagikan foto, memberikan efek pada foto, serta sebagai media untuk saling bertukar informasi (Wifallen, 2016:2). *WhatsApp* adalah aplikasi pesan seluler yang dapat membantu pengguna untuk saling bertukar pesan, gambar, video, dan audio. Selain itu *WhatsApp* memiliki fitur membuat grup yang dapat digunakan untuk berdiskusi dengan teman atau kelompok (Masitoh, 2015:15). *Facebook* adalah aplikasi yang berbasis internet, dimana pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas seperti mengupload foto, bertukar pesan, mendapat informasi, mendapat teman didunia maya, berkomunikasi tanpa ada batasan ruang dan waktu, dan lain sebagainya (Hardianti, 2017:34). *Twitter* adalah jenis jejaring sosial dan *micro blogging* yang bisa diakses sehingga antar pengguna mendapatkan relasi tentang informasi, hiburan, bisnis, dan lain sebagainya. Tulisan yang dimuat dalam *twitter* disebut *tweet* (Elcom, 2010:1). *Youtube* merupakan *website* video viral yang dijadikan sebagai ajang perkumpulan bagi para penggemar video di internet. *Youtube* memuat berbagai video baik klip musik, iklan, film, vlog, dan TV. Selain itu *youtube* tidak hanya untuk menonton saja tetapi juga dapat digunakan untuk memposting video (Haryanti, 2009: 118).

Menurut (Santosa, 2015:70-71) terdapat beberapa manfaat media sosial bagi remaja yaitu: 1. Mengikuti pengayaan dengan berbagai bidang dan kreativitas melalui media sosial. 2. Remaja memiliki kesempatan untuk terlibat di dalam komunitas yang positif. 3. Dapat menambah wawasan dan ide dari berbagai sumber yang ada di media sosial. 4. Dapat mengakses berbagai informasi seputar olahraga, kesehatan, hiburan, maupun ilmu yang lainnya. 5. Memudahkan mengirim dan menerima pesan atau informasi. 6. Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata interaksi secara umum adalah saling berhubungan atau bereaksi antara dua individu atau lebih. Sedangkan kata sosial yaitu sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat (Bernard Raho, 2004:33). Oleh karena itu secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi antar individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun dalam hal tindakan sosial. Kunci dari kehidupan bermasyarakat yaitu interaksi sosial, maka dari itu jika tidak terjadi

interaksi sosial maka tidak akan ada kehidupan bersama. Pertemuan antara individu dengan individu yang lain secara *badaniyah* saja tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan akan terjadi jika individu atau perorangan itu saling berkerjasama menjadi suatu kelompok-kelompok, saling bicara, dan seterusnya guna mencapai suatu tujuan bersama. (Soerjono Soekanto, 2010: 60-61). Islam mengartikan interaksi sosial dengan istilah *hablum minanaas* (hubungan dengan sesama manusia), pengertian didalam Islam pun tidak jauh berbeda dengan diatas, yaitu hubungan dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Contohnya yaitu berjabat tangan, berbincang, berdiskusi, dan sebagainya. Di dalam ajaran Agama Islam, terdapat tiga hubungan yang harus selalu dilakukan oleh setiap manusia yaitu Hubungan dengan Allah SWT, hubungan dengan sesama manusia serta hubungan dengan alam semesta. Ketiga hubungan ini harus seimbang dan berkaitan, artinya tidak boleh fokus hanya pada satu hubungan (Soerjono Soekanto, 2010: 62).

Menurut Gerungan (2010:14) interaksi sosial memiliki karakteristik yang dinamis dan statis. Hal tersebut berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat dilihat dari berbagai macam sudut pandang tergantung dengan ciri interaksi yang manusia lakukan.. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai suatu bentuk interaksi sosial baik secara individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dan kelompok. Putri Hana Pebriana (2017:7) menguraikan karakteristik interaksi sosial menjadi beberapa, yaitu :

1) Interaksi antara Individu dengan Individu

Interaksi ini biasanya terjadi pada seseorang dengan orang yang lain. Contoh dari interaksi ini yaitu bisa dalam bentuk komunikasi lisan maupun gerak tubuh, seperti berbincang, menegur, berjabat tangan, bahkan bertengkar.

2) Interaksi antara Individu dengan Kelompok

Interaksi individu dengan kelompok terjadi karena biasanya individu memiliki kepentingan dalam bentuk interaksi dengan kelompok tersebut. Contohnya pada seorang pembicara yang datang ke suatu seminar.

3) Interaksi antara Kelompok dengan Kelompok

Interaksi ini terjadi karena kepentingan kelompok dengan kelompok dalam bentuk interaksi. Namun, didalam interaksi ini juga ada kepentingan individu didalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif (Khilmiyah, 2016:2). Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Pemilihan tempat ini berdasarkan dari observasi peneliti selama menjalani perkuliahan di Program Studi Pendidikan Agama Islam dan menarik untuk diteliti. Proses penelitian ini dimulai dari tanggal 18 Maret 2019 hingga 30 Maret 2019.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Reduksi data merupakan proses memilih, menyeleksi data, menyederhanakan, dan merubah data kasar yang terdapat dalam catatan lapangan. Reduksi data bertujuan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, serta membuang data yang tidak perlu dan hanya mengelola data yang sesuai dengan kebutuhannya. Selanjutnya penyajian data, menurut Miles dan Huberman dalam Muhammad Idrus sebagaimana yang dikutip oleh (Khilmiyah, 2016:332) penyajian data adalah mengelompokkan informasi secara tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan untuk melihat gambaran keseluruhan. Pada tahap ini peneliti berupaya menyusun dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang telah ada pada sub pokok permasalahan. Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir yang dilakukan setelah data tersusun dalam penyajian data. Penarikan kesimpulan sangat penting dilakukan untuk kesimpulan-kesimpulan yang telah dibuat agar mendapatkan validitas data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan alat komunikasi modern pada masa kini, penggunaan *gadget* dalam sehari-hari pun bisa beragam tergantung kebutuhan masing-masing individu. Pengguna *gadget* tentunya meliputi berbagai macam, dalam hal ini salah satunya adalah mahasiswa. Aspek yang diteliti terkait penggunaan *gadget* dalam penelitian ini meliputi rata-rata penggunaan *gadget* dalam satu hari, jenis media sosial yang sering dibuka, dan manfaat menggunakan *gadget*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan, berikut penjelasan terkait penggunaan *gadget* dikalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: Jenis-jenis media sosial yang dimiliki oleh mahasiswa yaitu: *Instagram, Whatsapp, Line, Twitter, Youtube, BBM, dan Blog*. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada MA, ia mengatakan “Jenis sosial media yang saya gunakan seperti *Instagram, Youtube, dan Whatsapp*”. Jenis media sosial tersebut menjadi hal yang biasa bagi manusia modern seperti sekarang ini, termasuk bagi mahasiswa. Penggunaan media sosial sangat beragam tergantung masing-masing individu. Masing-masing individu memiliki alasan tersendiri mengapa menggunakan berbagai jenis media sosial.

Gadget mempunyai banyak manfaat bagi penggunanya, seperti wawancara yang dilakukan kepada FRD, ia mengatakan bahwa: “Banyak manfaat yang saya dapat karena menggunakan *gadget* ini mas. Contohnya saya bisa dapat menemukan berita dengan cepat, saya bisa punya banyak teman dari berbagai kalangan juga, ya intinya mempermudah saya bersosialisasi mas”. Sedangkan wawancara yang dilakukan kepada DN, ia mengatakan bahwa: “Manfaat menggunakan *gadget* bagi saya memudahkan dalam menyampaikan atau mencari informasi, dan juga memudahkan orang lain mengenal saya”. Berdasarkan wawancara diatas, penulis menyimpulkan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat bagi penggunanya. Rata-rata manfaat yang dirasakan yaitu memudahkan dalam berkomunikasi dalam sehari-hari.

Gadget dapat berdampak positif maupun negatif tergantung dari penggunanya itu sendiri, *gadget* dapat berdampak positif ketika penggunaannya

sesuai dengan semestinya dan berdampak negatif jika penggunaannya disalahgunakan. Dampak positif penggunaan *gadget* dapat berupa memudahkan kegiatan belajar, mencari dan menambah teman, sedangkan dampak negatif seperti waktu belajar berkurang dikarenakan kecanduan *gadget*, konsentrasi belajar terganggu, mengganggu kesehatan, serta mencandi cuek terhadap orang disekitar.

Selain hal tersebut, berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis terhadap kesembilan narasumber ada beberapa hal yang menjadi dampak dari penggunaan *gadget* jika dikaitkan dengan interaksi sosial pada mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, berikut penjelasannya:

1. Interaksi antara Keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Interaksi ini biasanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik dengan orangtua maupun dengan kerabat. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa dengan keluarga berbeda-beda, ada yang merasakan dampak positif serta ada juga yang merasakan dampak negatif karena mereka merasa dengan kehadiran *gadget* menjadikan interaksi mereka secara langsung dengan keluarga menjadi terganggu.

Gadget memang mempunyai peran yang sangat penting dalam hal sebagai alat bantu untuk berkomunikasi pada jaman sekarang ini. Aplikasi-aplikasi yang ada di *gadget* pun beragam guna menunjang manusia untuk berinteraksi, bahkan sekarang ini hal tersebut menjadi salah satu kebutuhan manusia modern. Namun, kehadiran *gadget* pun memiliki dampak yang negatif contohnya seperti yang saya jelaskan diatas. Interaksi langsung antar ibu dan anak menjadi berkurang karena mereka lebih asik bermain dengan *gadgetnya* masing-masing.

2. Interaksi sosial antara status

Interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Contohnya hubungan antara dosen dengan mahasiswa atau mahasiswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, terdapat dampak yang terjadi pada interaksi sosial antar status ini. Contohnya pada mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa lebih suka berkomunikasi dengan temannya melalui *chat* dibanding secara langsung.

3. Interaksi sosial antar kepentingan

Interaksi ini biasanya terjadi antara individu dengan lingkungan sekitar tempat dia tinggal. Sebagai makhluk sosial tentunya manusia membutuhkan orang lain untuk bertahan hidup, interaksi dengan masyarakat atau suatu kelompok sangat dibutuhkan. Dalam hal ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi dapat tercapai dengan baik.

Gadget selain mengganggu interaksi sosial antar keluarga dan antar status, *gadget* juga mengganggu interaksi sosial antar kepentingan. Sebagaimana wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa narasumber, interaksi sosial mereka menjadi berjalan kurang baik dengan lingkungan sekitar. Mahasiswa lebih menyukai berkegiatan didalam rumah atau didalam kamar dengan *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

4. Interaksi sosial antar persahabatan

Interaksi ini adalah bentuk hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan dalam hal untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan. Interaksi sosial antar persahabatan contohnya terjadi pada mahasiswa dan mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, mahasiswa mengakui jika penggunaan *gadget* mempengaruhi interaksi sosial mereka dengan sahabat atau teman mereka, hal ini karena ketika mereka sedang nongkrong bareng mereka lebih asik bermain dengan *gadget*nya.

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis menyimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial berdampak pada beberapa interaksi, diantaranya; Interaksi anatara keluarga, interaksi sosial dan status, interaksi sosial dan kepentingan dan interaksi sosial antar persahabatan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Putri Hana Pebriana

(2017) mahasiswa Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang berjudul “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”, pada penelitian ini dijelaskan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial meliputi interaksi antar status, interaksi antar kepentingan, interaksi antara keluarga, dan interaksi antar persahabatan. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini memberikan dampak yang negatif. Intensitas anak usia dini dalam berinteraksi dengan gadget dan dunia maya justru mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal itu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

Pertama, Penggunaan *gadget* pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dapat dikatakan aktif dalam menggunakan *gadget*. Hal ini dapat dilihat dari intensitas penggunaan *gadget* oleh mahasiswa dalam sehari rata-rata mencapai 9 jam. Jenis aplikasi yang dimiliki mahasiswa pun beragam mulai dari *Instagram*, *whatsapp*, *twitter*, *messenger*, hingga *youtube*. Mahasiswa menggunakan *gadget* yang utama untuk memudahkan dalam komunikasi, namun mahasiswa juga menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran.

Kedua, Dampak Penggunaan *Gadgeti* terhadap Interaksi sosial pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam baik terhadap keluarga, antar individu, antar kepentingan, dan antar persahabatan berdampak negatif. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa meliputi; mahasiswa lebih senang menggunakan *gadget* dibandingkan berkomunikasi secara langsung, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan, dan menghilangkan rasa solidaritas dan rasa menghormati terhadap sesama.

Setelah melakukan penelitian dan menemukan kesimpulan terkait dampak penggunaan *gadget* pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

Pertama, Bagi Prodi Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat memberikan solusi untuk mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget*, serta lebih mengontrol penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh mahasiswa ketika sedang berlangsungnya pembelajaran. Kedua, Bagi orang tua hendaknya selalu mengontrol anaknya dalam penggunaan *gadget* dan mengawasi apa saja yang diakses oleh anaknya sehingga tidak berdampak negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Astari, I. (2016). *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Cangara, H. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Darul Falah.
- Elcom. (2010). *Twitter Best Sosial Networking*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Gerungan, W.A. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung : Esco
- Hamid, A. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Pesantren Pelajar dan Santri dalam Era IT & Cyber Culture*. Surabaya: Imtiyaz
- Hardianti. (2017). *Dampak Penggunaan Facebook dalam Pembentukan Akhlak Generasi Muda di Sekolah Madrasah Aliyah Pompanua Kec. Ajangale Kab.Bone*. skripsi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 77.
- Haryanti, R. (2009). *Cerdas Jelaja Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka.
- <http://tekno.kompas.com/read/2018/03/01/10340027/riset-ungkap-pola-pemakaian-medsos-orang-indonesia>. diakses tanggal 24 agustus 2018, 20:24 wib.
- Khilmiah, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Manumpil B., Yudi Ismanto dan Onibala, Franly. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawawatan (e-Kep) Vol 3, No. 2, April.
- Mubbarok, H. (2018). *Mutiara Hati Penggugah Jiwa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Muflih, Hamzah dan Wayan Agus Purniawan, (2017). *Penggunaan gadget Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*. *Idea Nursing Journal*, Universitas Respati Yogyakarta, Vol. VIII, No.1,2017.

- Pebriana, Putri Hana. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusari, Vol. 1 No1 2017.
- Raho, Bernard. (2004). *Sosiologi : Sebuah Pengantar*. Surabaya: Sylvia.
- Rozalia M. F. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Vol 5, Nomor 2, September.
- Santosa, E. T. (2015). *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: PT Elex Media.
- Soekanto, Soerjono. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulianta, F. (2015). *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sunarto , A. (2017). *Dampak Media Sosial Terhadap Paham Radikalisme*. Jurnal Nuansa Vol X, No.2, Desember, 128.
- Tari, M. P. (2017). *Fenomena Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Komunikasi Pembelajaran Agama Islam Oleh Mahasiswa Fisip Universitas RIAU*. JOM Fisip Vol. 4 No. 2,5.
- Wifallen, M. (2016). *Efektivitas Instagram Common Grounds*. Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya. Vol 4 No.1, 2.
- Wisnuhardana, A. (2018). *Anak Muda dan SosMed*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.