

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 Univeritas Muhammadiyah Yogyakarta. *Gadget* menjadikan mahasiswa enggan untuk bersilaturrahim 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.