

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Manusia dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan komunikasi untuk bercengkerama dengan manusia yang lain, oleh karena itu komunikasi merupakan suatu kebutuhan yang paling penting bagi manusia dalam hidup bermasyarakat. Manusia yang tidak pernah berhubungan dalam bentuk komunikasi dengan manusia lain akan terasingkan dari masyarakat lainnya. Manusia yang terasingkan dari lingkungan sosialnya makan akan menimbulkan depresi mental di dalam dirinya.

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 di kehidupan 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).

Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama. Respon remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan *gadget*, ponsel pintar yang bisa melakukan apa saja sesuai keinginan penggunanya. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan secara optimal oleh penggunanya dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* menjadi bagian hal yang tidak bisa dipisahkan dari tangan manusia zaman sekarang. Namun, ada satu sisi negatif dari *gadget* yang perlu diketahui.

Pada kalangan mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sekarang ini banyak yang tertarik menggunakan *gadget*. Selain *gadget* memberikan manfaat sebagai alat komunikasi, mahasiswa juga dapat memanfaatkan *gadget* sebagai alat untuk eksis di dunia maya. Penggunaan *gadget* pada jaman sekarang sudah menjadi *trend* di kalangan mahasiswa. Fenomena *gadget* dijadikan gaya hidup oleh mahasiswa dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang menggunakan. Menurut pengamatan penulis, dalam wilayah Jurusan Pendidikan Agama Islam UMY, pengguna *gadget* sudah banyak dijumpai dan hampir semua mahasiswa menggunakan *gadget*. Minat mahasiswa yang cukup tinggi terhadap pembelian *gadget* dengan berbagai merk yang ada yang kini tengah menjadi *trend* dan menimbulkan budaya konsumtif yang tidak akan pernah habisnya dalam mengikuti perkembangan teknologi seluler. Keasyikan mahasiswa dengan *gadget* menjadikan dirinya anti sosial tanpa disadari.

Berdasarkan permasalahan, fenomena, kondisi, dan kenyataan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian bagaimana penggunaan dan dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, peneliti mempunyai rumusan masalah sebagai berikut:

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?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian yang baik dinilai berdasarkan informasi yang diperoleh secara akurat, sehingga penelitian yang dilakukan akan bermanfaat bagi peneliti serta bagi orang di sekitar. Penulis berharap penelitian ini memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan keilmuan dalam bidang pendidikan.

2. Secara Praktis

- a. 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.

- b. 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.