

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah masa yang paling indah. Masa remaja inginnya selalau bahagia, banyak orang yang mengatakan masa ini merupakan masa yang paling prima, vitalitas dan energinya sangat tinggi (Hermawan Dikdik. 2007: 8).

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak ke masa dewasa, periode ini dianggap sebagai masa-masa yang amat penting dalam kehidupan, khususnya dalam pembentukan kepribadian seseorang. Pada masa transisi inilah yang menjadikan emosi remaja kurang stabil. Masa ini sebagai masa topan badai (*storm and drag*) yaitu sebagai periode yang berada dalam dua situasi antara kegoncangan, penderitaan asmara dan pemberontakan dengan otoritas orang dewasa (Glasier Anna. 2016: 6).

Pada masa yang serba canggih banyak informasi dari belahan dunia yang bisa di akses dengan mudah. Hal ini sangat menguntungkan bagi pengguna *Gadget*. bisa melakukan aktivitas, seperti *browsing-browsing* atau berselancar di dunia maya. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya dapat melihat bermacam-macam jenis *Gadget* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, bisnis. Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran atau Kurang tepat dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya (Maulida, Hidayahiti. 2013: 11)

Kemajuan zaman di bidang teknologi semakin berkembang pesat dan banyak berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia

diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Hal ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell (Media relation 2012 pendekatan dan praktik).

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam, sehingga saat ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *Smartphone* atau *Gadget*. (Noegroho, Agoeng. 2010: 9).

. Di Indonesia, jaringan handphone nirkabel ada dua jenis yaitu Gsm (*Global System for Mobile Telecommunications*) seperti : Telkomsel, Indosat, Xl axiata. dan cdma (*Code Division Multiple Access*) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia. Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *Handphone* atau *Smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *Smartphone* itu sendiri dan berbagai provider pendukung (Maulida, Hidayahiti. 2013: 11).

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat remaja cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *Gadget*. *Gadget*

merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas remaja (*Gadget* memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong remaja menjadi lebih kreatif). remaja akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar (Hadiwidjodjo 2014: 6). Dalam usia ini, remaja memang masih berada di dalam masa yang asik untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan.

Penggunaan *Gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku remaja dalam kesehariannya, remaja yang cenderung terus menerus menggunakan *Gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh remaja dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini remaja lebih sering bermain *Gadget* dari pada belajar apalagi untuk masuk ke ranah pesantren, hal ini sangatlah penting agar orang tua bisa mengawasi dan membujuk anak remajanya untuk ber ibadah atau belajar di pesantren, dan remaja juga kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Wikipedia.com, 2011).

Remaja memiliki keinginan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada remaja untuk itu penggunaan *Gadget* pada remaja perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *Smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak terutama remaja mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi (Bimo Walgito 2010: 146).

Remaja pada kesehariannya sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *Smartphone* dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain remaja, sehingga sebagian remaja cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah *Gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan

rumah apalagi belajar di pesantren. Bahkan remaja lebih asik dengan *Gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua (Bimo Walgito 2010: 147).

Seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua itulah salah satu bentuk kecanduan remaja terhadap *Gadget* yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyata. Terkadang remaja disuruh mengaji, diminta untuk belajar, tidur dan lainnya tidak mau. Remaja mementingkan bermain *Gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Ketika sudah bermain *Gadget* remaja sering tidak menengok kanan kiri atau tidak memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan *Gadget* yang berlebihan. Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh *smartphone* membuat remaja cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk remaja atau untuk orang dewasa (Kemendiknas, 2010: 6).

“Menuru remaja Desa Mandalawangi sebelum adanya *Gadget* remaja setempat masih giat belajar di sekolah maupun pesantren dan masih bisa diatur oleh orangtuanya dengan alasan pergi ke sekolah atau ke pesantren tetapi setelah adanya *Gadget* masuk ke Desa Mandalawangi remaja setempat mengalami perubahan yaitu jadi susah di atur” (Agus, 1 Desember 2017).

Peran orang tua terhadap anak remaja harus selalu diperhatikan. Orang tua jangan terlalu percaya dengan *Gadget*, dan orangtua membiarkan anak remaja lebih mementingkan *Gadget* supaya tidak merepotkan orang tua. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *Gadget* yang dimiliki anak remajanya.

Penggunaan *Gadget* pada remaja santri Pesantren At-Termasi berdampak buruk, yang menyebabkan santri menjadi malas berinteraksi dengan teman sebayanya dan daya ingat santri menjadi melemah.

Berdasarkan hasil *survey* dan data peneliti di Pesantren At-Termasi, pada tahun 2000 sebelum *Gadget* masuk ke Desa Mandalawangi santri mencapai 460 hal ini dapat di lihat dari minat sebelum adanya *Gadget*, jika dibandingkan dengan tahun 2019 sangat jauh berdasarkan hasil *survey* dan data peneliti sekarang ada 169 santri. Dampak *Gadget* ini sangat mempengaruhi pikiran masyarakat terutama remaja.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang DAMPAK *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR DI PESANTREN PADA KALANGAN REMAJA. Minat belajar di pesantren ini sangatlah penting bagi pembangunan Bangsa. Suatu Bangsa yang maju dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi baik pendidikan Sekolah maupun pendidikan di Pesantren. Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan Bangsa, karena jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan Bangsa. Namun jika kualitas sumber daya manusia rendah akan menghambat pembangunan Bangsa (Maksudin .2015: 8).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan di atas maka permasalahan yang dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Orang tua remaja santri di pesantren At-Termasi, maupun orang tua remaja di Desa Mandalawangi terlalu percaya kepada *Gadget* sehingga kurang diperhatikan anak remajanya.
2. Remaja di Desa Mandalawangi lebih banyak menggunakan waktunya untuk berinteraksi dengan temannya di dalam media sosial dan memainkan game pada *Gadget* yang dimilikinya saat di rumah maupun di luar rumah.

3. Setelah adanya *Gadget* minat belajar remaja di pesantren At-Termasi menjadi menurun.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian di atas maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola penggunaan *Gadget* pada kalangan remaja di Desa Mandalawangi Kecamatan Nagreg?
2. Bagaimana dampak *Gadget* terhadap minat belajar remaja di pesantren At-termasi Desa Mandalawangi Kecamatan Nagreg?

1.4. Tujuan Peneliti

Tujuan dan penelitian merupakan hal yang paling penting dalam merumuskan satu kegiatan agar pelaksanaan penelitian ini dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Penentuan tujuan penelitian berfungsi untuk menentukan arah yang tepat bagi peneliti untuk menghindari kesulitan yang mungkin terjadi dalam proses penelitian, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui pola penggunaan *Gadget* pada kalangan remaja di Desa Mandalawangi Kecamatan Nagreg.
2. untuk mengetahui dampak *Gadget* terhadap minat belajar remaja di pesantren At-Termasi Desa Mandalawangi Kecamatan Nagreg.

1.5. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa hal yang dapat dipandang bermanfaat baik secara akademis maupun praktis, dengan mengangkat penelitian ini, diantaranya:

1.5.1. Kegunaan secara Akademis

penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta memperluas wawasan dalam menerapkan teori-teori yang peneliti peroleh selama perkuliahan. khususnya mengenai dampak *Gadget* terhadap minat belajar di pesantren pada kalangan remaja. Pemerintah harus segera menindak lanjuti namun sayang sekali pemerintah belum ada yang menindak lanjuti permasalahan sampai saat ini.

1.5.2. Kegunaan secara Praktis

Secara praktis penelitian akan memberikan penjabaran kepada masyarakat bahwa Penggunaan *Gadget* akan memberikan perubahan sosial terhadap remaja. Baik perubahan dari tingkat kesadaran atau tingkah laku remaja. Dimana fokus penelitian ini lebih mengarah kepada perubahan pola dan minat belajar santri di pesantren At-Termasi Desa Mandalawangi Kecamatan Nagreg Kabupaten Bandung dan bagaimana dampaknya terhadap prestasi belajar santri di pesantren.

1.6. Kerangka Pemikiran

Pemikiran yang melandasi penelitian ini mengkaji dampak *Gadget* terhadap Minat Belajar di Pesantren pada Kalangan Remaja, menurut Merriam Webster yaitu “ *an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”. Yang

artinya *Gadget* adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis, dan *Gadget* adalah bagian dari alat komunikasi yang pada saat ini menjadi bukti kemajuan dari berbagai kondisi, untuk itu dari orang dewasa sampai anak-anak sulit untuk menghindari penggunaan *Gadget* (Hamzah. 2010: 8).

Gadget saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, santri, maupun anak-anak. Perkembangan yang semakin maju tersebut menyebabkan terjadi beberapa pergeseran bentuk dan perilaku perkembangan remaja yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan oleh peneliti, ditemukan bahwa banyak remaja santri yang sudah mahir dan sering menggunakan *Gadget*. Bentuk penggunaan *Gadget* bukan hanya sebagai media komunikasi antara orang tua dan anak, tapi lebih kepada penyedia media untuk remaja bermain game, dan menonton animasi di youtube. Sedangkan untuk penggunaan sebagai media belajar sangatlah jarang.

Waktu penggunaan *Gadget* pada remaja tidak hanya masuk dalam kategori rendah yaitu 15 – 30 menit, tetapi ada yang sampai 120 menit pemakaian. Selain itu, dalam sehari remaja tersebut dapat memainkan *Gadget* lebih dari sekali dan bahkan ada yang masuk kategori sering menggunakan *Gadget* yaitu lebih dari 5-10 kali pemakaian dalam seharinya. Hal tersebut tentu akan menimbulkan dampak tertentu bagi remaja yang menggunakannya ([www google.com](http://www.google.com))

Dampak yang timbul dari pemakaian *Gadget* yang positif adalah mudahnya pengawasan orang tua terhadap anak, untuk berkomunikasi santri dengan orang tuanya, mencari pelajaran. Akan tetapi, dampak negatif dari penggunaan *Gadget* akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk berkembangnya remaja. Seperti menonton pedeo porno, malas belajar, malas berinteraksi, kecanduan dalam bermain game dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya yang

bersifat positif sehingga para remaja yang ada di Desa Mandalawangi sangat malas untuk masuk pesantren. Untuk itu orang tua harus memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan *Gadget* serta enggan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungannya.

Dari dampak *Gadget* ini akan menimbulkan sebuah perubahan mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku, organisasi, susunan lembaga-lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya. Perubahan-perubahan pada remaja dewasa ini merupakan gejala yang normal, yang pengaruhnya menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lainnya, antara lain berkat adanya komunikasi yang modern, penemuan-penemuan baru di bidang teknologi yang terjadi di suatu tempat dengan cepat dapat diketahui oleh masyarakat-masyarakat lain yang jauh dari tempat tersebut (Johnson.1986:181).

Menurut Soekadijo, Perubahan sosial yang terjadi dipicu karena adanya rasa ketidakpuasan dengan kondisi saat ini atau timbulnya keinginan untuk menjadi lebih baik. Perubahan dapat terjadi karena adanya dorongan dari luar atau dari dalam masyarakat. Perubahan sosial ini bisa berlangsung secara sadar dengan penuh perencanaan, Perubahan sosial yang direncanakan adalah perubahan yang sudah dijadikan tujuan oleh pihak-pihak yang hendak melakukan perubahan. Pihak-pihak tertentu ini biasanya disebut sebagai *Agent Of Change*, biasanya mereka merupakan kelompok yang mendapat kepercayaan dari masyarakat untuk menjadi pemimpin dalam lingkungan yang bersangkutan (Soekadijo, 2002: 59)

Dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penggunaan *Gadget* pada remaja harus dalam jangka waktu tertentu dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran

orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *Gadget* agar bermanfaat bagi perkembangan remaja. Pada akhirnya pemakaian *Gadget* akan mempengaruhi perilaku kehidupan anak remaja.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG