

**PENGARUH GAWAI TERHADAP PERILAKU SANTRI
DI PONDOK PESANTREN LIBASUT TAQWA
DESA PAREBOK KOTAWARINGIN TIMUR**



Oleh:
NURKHAFIFAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2021 M/1443 H**

**PENGARUH GAWAI TERHADAP PERILAKU SANTRI
DI PONDOK PESANTREN LIBASUT TAQWA
DESA PAREBOK KOTAWARINGIN TIMUR**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Nurkhafifah
NIM. 1701112158

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURURAN
JURUSAN TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2021 M/1443 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurkhafifah
Nim : 1701112158
Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengaruh Gawai Terhadap Perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 7 September 2021



Nurkhafiah

NIM. 170 111 2158

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengaruh Gawai Terhadap Perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur

Nama : Nurkhafifah

Nim : 1701112158

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah


Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jenjang : Strata 1 (S-1)


Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 7 September 2021

Pembimbing I,

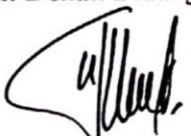

H. Abdul Azis, M. Pd
NIP. 197608072000031004

Pembimbing II,


Cecep Zakarias E. Bilad, S.IP., M.Ud
NIP. 198607302016090000

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,


Sri Hidayati, MA
NIP.19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Nurkhafifah

Palangka Raya, 7 September 2021

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : **NURKHAFIFAH**
NIM : **170 111 2158**
Judul Skripsi : **PENGARUH GAWAI TERHADAP PERILAKU
SANTRI DI PONDOK PESANTREN LIBASUT
TAQWA DESA PAREBOK KOTAWARINGIN
TIMUR**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Pembimbing I,



H. Abdul Azis, M. Pd
NIP. 197608072000031004

Pembimbing II,



Cecep Zakarias El Bilad, S.IP., M.Ud
NIP. 198607302016090000

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur

Nama : Nurkhafifah

Nim : 1701112158

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

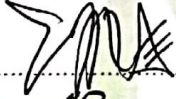



Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 29 September 2021 M/ 22 Safar 1443 H

TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua/Penguji) 
2. Gito Supriadi, M.Pd
(Penguji Utama) 
3. H. Abdul Azis, M.Pd
(Penguji) 
4. Cecep Zakarias El Bilad, S.IP., M.Ud
(Sekretaris/Penguji) 

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



PENGARUH GAWAI TERHADAP PERILAKU SANTRI DI PONDOK PESANTREN LIBASUT TAQWA DESA PAREBOK KOTAWARINGIN TIMUR

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelangi oleh penggunaan gawai yang memberikan dampak terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 24 santri, 6 guru dan 6 orang tua. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu, mempermudah komunikasi guru dan teman, menambah wawasan pengetahuan, memperluas pertemanan melalui media sosial, dan sebagai media belajar. (2) dampak negatif penggunaan gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu, kurangnya konsentrasi saat belajar sebab teringat gawai, malas belajar di waktu luang, kurangnya sosialisasi secara tatap muka, kecanduan game online, mengganggu kesehatan, dan mempengaruhi perilaku santri.

KATA KUNCI: Gawai, Perilaku, Santri

THE INFLUENCE OF GADGET ON THE BEHAVIOR OF STUDENTS AT LIBASUT TAQWA ISLAMIC BOARDING SCHOOL IN PAREBOK, KOTAWINGIN TIMUR

ABSTRACT

This research is motivated by the use of gadget that has an impact on the behavior of students at Libasut Taqwa Islamic Boarding School. This research aims to knowing the positive and negative impacts of using gadget on the behavior of students at Libasut Taqwa Islamic Boarding School in Parebok, Kotawaringin Timur.

This research used descriptive qualitative research. Data collection techniques in this research were observation, interview and documentation. The subject in this research were 24 students, six teachers and six parents. Data analysis used data reduction, data presentation and verification.

The results showed that the impact of using gadget on the behavior of students in the Libasut Taqwa Islamic Boarding School at Parebok, Kotawaringin Timur had more negative than positive impacts. It could be seen from the results of interview that the researcher conducted with students at the Libasut Taqwa Islamic boarding school, from the positive impacts of using the gadget was make it easier for teachers and friends to communicate, increases knowledge, expands friendships through social media, and as a learning medium. The negative impacts of gadget were lack of concentration while studying because of remembering the gadget, lazy to study in spare time, lack of face-to-face socialization, addiction to online games, disrupting health, and influencing santri's behavior.

KEYWORDS: Gadget, Behavior, Students

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Gawai Terhadap Perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur”. Sholawat serta salam dihaturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang yang penuh dengan keimanan dan tali kasih sesama umat.

Pada penulisan skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak, karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Rektor IAIN Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu pengetahuan di IAIN Palangka Raya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan izin penelitian.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik ibu Dr. Nurul Wahdah M.Pd yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses persetujuan munaqasah skripsi.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya ibu Sri Hidayati, MA yang telah menyetujui judul penelitian ini serta memberikan kebijakan demi kelancaran penulisan skripsi ini.

5. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Akademik bapak Drs. Asmail Azmy HB, M.Fil.I yang telah memberikan kebijakan demi kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Para pembimbing yakni pembimbing I bapak H. Abdul Azis, M.Pd dan pembimbing II bapak Cecep Zakarias El Bilad, S.IP., M.Ud yang telah bersedia meluangkan waktu dan telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Pimpinan Pondok Pesantren Libasut Taqwa Lora Husnan Hammad yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh jajaran Dosen yang selama ini berbagi ilmunya pada proses perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah selalu meridhoi dan memberikan kemudahan disetiap urusan kita *amiin ya rabbal a'lamn*.

Palangka Raya, 10 September 2020

Penulis



Nurkhafifah

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka”.

Qs. Ar-Ra'd [13]: 103

(Kemenag RI, 2019: 346)



Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan pertama dan yang utama adalah untuk Allah dan Rasul-Nya. Kemudian untuk orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya. Pertama, kedua orang tua saya ibu (Jumiah) yang selama ini telah mengorbankan hidupnya dan bekerja keras tak mengenal panas maupun hujan demi membiayai pendidikan saya hingga sampai keperguruan tinggi ini, ayah saya (Alm. Sadin) dan saudara-saudara saya yaitu Ahmadi, Fahrudin, Mustofa, Mubtasimah, Muayyidah serta seluruh keluarga besar saya yang sangat saya cintai karena telah memberi dukungan dan motivasi kepada saya selama ini.

Ustadz Mudhar dan Nyai Maudu'ah yang selama ini telah membantu mengurus pendidikan saya yang hampir terputus di tengah jalan.

Tak lupa juga kepada teman-teman yang telah membantu dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini (Dewi Pratiwi, Rika Siswanti, Khoirunnisa, Suci Arifani, Indah Dwi Lestari)

Terkahir saya persembahkan kepada diri saya sendiri yang telah berjuang hingga sampai sejauh ini, terimakasih.

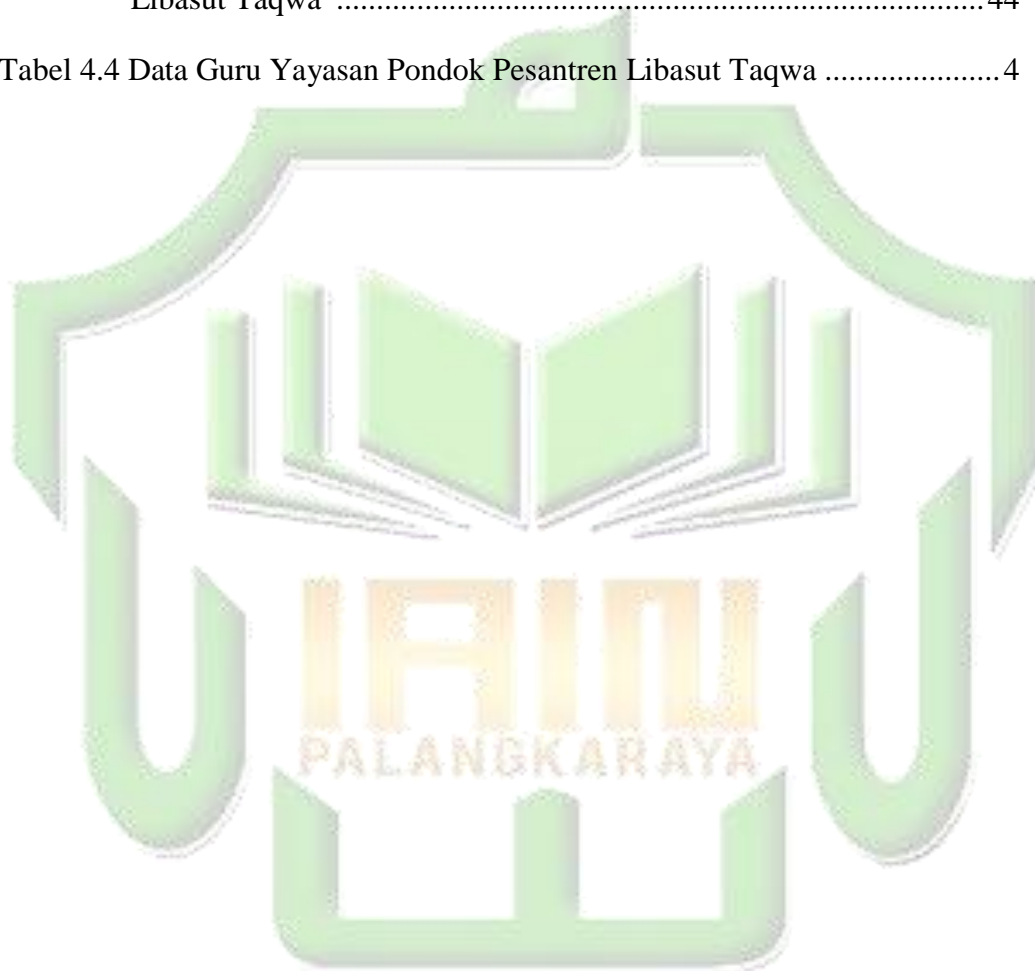
DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN ORSINALITAS | ii |
| PERSETUJUAN SKRIPSI..... | iii |
| NOTA DINAS..... | iv |
| PENGESAHAN SKRIPSI..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| MOTTO | x |
| PERSEMBAHAN..... | xi |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan..... | 4 |
| C. Fokus Penelitian | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 9 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 9 |
| G. Definisi Operasional..... | 10 |
| H. Sistematis Penulisan | 10 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 12 |
| A. Deskripsi Teori | 12 |
| 1. Gawai | 12 |
| 2. Perilaku..... | 18 |
| 3. Pondok Pesantren | 31 |

| | |
|--|-----------|
| B. Kerangka Berfikir dan Pertanyaan Penelitian | 34 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 36 |
| A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode | 36 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 36 |
| C. Sumber data Penelitian | 37 |
| D. Instrumen Penelitian | 37 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 37 |
| F. Teknik Pengabsahan Data..... | 39 |
| G. Teknik Analisi Data..... | 40 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN..... | 41 |
| A. Gambaran Umum Pondok Pesantren Libasut Taqwa..... | 41 |
| B. Hasil Penelitian..... | 45 |
| 1. Dampak Positif Penggunaan Gawai Pada Santri | 45 |
| 2. Dampak Negatif Penggunaan Gawai Pada Santri..... | 51 |
| BAB V PEMBAHASAN | 62 |
| A. Pengaruh Gawai Terhadap Perilaku Santri..... | 62 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... | 70 |
| A. Kesimpulan..... | 70 |
| B. Saran | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Lembaga Pendidikan dan Kegiatan Pondok Pesantren Libasut Taqwa | 43 |
| Tabel 4.2 Data Santri Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa | 44 |
| Tabel 4.3 Data Santri Yang Bermalam di Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa | 44 |
| Tabel 4.4 Data Guru Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa | 4 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman sekarang ini, muncul berbagai jenis teknologi dan fitur yang selalu baru dari waktu ke waktu. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan rapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kantong ekonomi penggunanya (Witarsa, 2018: 9).

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Sebagai contoh teknologi saat ini yang menjadi konsumsi di kalangan masyarakat adalah gawai yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua ataupun muda dan bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya (Nadhila, 2013: 13). Gawai adalah perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi (Hudaya, 2018: 89). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke lima gawai ialah “kerja, pekerjaan” (KBBI, 2008: 443).

Gawai merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini. Gawai selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada

pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Gawai memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi, gawai dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera (Marpaung, 2018: 58). Salah satu gawai yang hampir setiap orang memilikinya adalah android (*smartphone*). Android (*smartphone*) adalah salah satu gawai berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Beberapa fungsi dari android (*smartphone*) adalah untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti *game online*, kamera foto atau video, *social media*, petunjuk jalan, sarana belanja, sarana belajar dan sarana bisnis (Suharianto, 2020:22).

Kehadiran teknologi informasi berupa gawai merambat ke dunia pendidikan salah satunya masuk ke dalam lembaga pesantren. Pada umumnya di pesantren tidak diperbolehkan membawa gawai. Contohnya Pondok Pesantren Putri Walisongo (Susilo, 2020: 98) karena lebih banyak mudharatnya dari pada manfaatnya bagi santri. Seperti menjadikan santri malas belajar, kurangnya berinteraksi sosial dengan teman sesama dan cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar (Prayuda, dkk, 2020:8). Akan tetapi, di Pesantren Libasut Taqwa mempunyai kebijakan lain, yaitu diperbolehkan membawa gawai dengan batasan waktu-waktu tertentu. Adanya aturan membawa gawai ini dimanfaatkan oleh santri untuk dapat berkomunikasi dan juga memperoleh informasi tentang apa saja yang berkaitan dengan pembelajaran di pesantren. Namun penggunaan gawai dapat berpengaruh

negatif jika dalam penerimaan informasi tidak disaring secara baik sehingga banyak dari mereka hanya menjadikan gawai sebagai hiburan belaka.

Dalam kaitannya dengan perilaku sosial, moral dan sistem nilai, santri yang identiknya agamis dan berakhlak mulia mengalami perubahan sosial. Salah satu perubahan tersebut, para santri mengalami masalah-masalah kesehatan mental, penyimpangan perilaku sosial dan moral, yang mempengaruhi cara mereka berfikir, merasa dan bertindak. Dari hal tersebut perlu kehati-hatiannya bagi para santri untuk tidak terpengaruh dalam hal-hal yang negatif dan perubahan ini bukan berarti menjadi santri itu buruk, akan tetapi menjadi santri adalah jalan terbaik. Masalahnya adalah ketika para santri yang kesehariannya selalu diawasi dan selalu dibimbing itu sudah dipengaruhi oleh sisi negatif modernisasi dan globalisasi. Maka potret santri masa lalu itu pun tergerus akibat banyak hal yang mempengaruhi kehidupan masa ini. Santri yang terpengaruh globalisasi dari media sosial online, terlibat lebih kritis dibandingkan dengan santri sebelum era globalisasi yang dahulunya terkesan patuh mutlak terhadap kiyai. Karena pengaruh globalisasi pula disiplin santri dalam melaksanakan norma agama relatif berkurang (Suhartono, 2011: 56).

Berdasarkan hasil observasi awal yang bertempat di Pondok Pesantren Libasut Taqwa diperoleh informasi bahwa pernah terjadi penyimpangan perilaku pada santri, seperti lupa waktu disebabkan main *game*, malas belajar, melanggar aturan yang ditetapkan guru, membuka aurat di media sosial, komunikasi antar teman yang berkurang karena terlalu sibuk dengan gawainya dan lain sebagainya.

Berbagai fenomena dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur”**

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian yang penulis akan teliti ini, ada penelitian yang relevan sebagai bahan acuan penulis antara lain yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ihsan Hakikin, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2017, Studi “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah”. Jenis penelitian skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya bahwasanya perilaku santri dalam penggunaan *gadget* dalam beraktifitas kesehariannya yang tidak lepas dari *gadget* saat berkumpul dengan teman ataupun saat keluar pesantren, santri ketika berinteraksi dengan teman tidak memandang temannya pada saat berbicara karena disibukan dengan menggunakan *gadget*, aktifitas santri lebih bermain *gadgetnya* dari pada mengulang kembali pembelajaran kitab. Faktor penyebab perilaku dalam penggunaan *gadget* di lingkungan pesantren yaitu dari luar pesantren yang dekat dengan pasar, conter, warnet sehingga memudahkan santri untuk terpengaruh dengan masyarakat luar yang mengikuti perkembangan zaman. Selain itu juga pengaruh dari dalam pesantren itu sendiri seperti bentuk-bentuk yang

di tetapkan oleh pesantren misal aturan diperbolehkan membawa *gadget* di lingkungan pesantren.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dalillah, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2019, Studi “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat”. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara dan angket.

Hasil dari penelitian ini diperoleh thitung variabel *gadget* smartphone sebesar 1,968, dimana nilai thitung < ttabel yaitu $1,968 < 2,032$. Selain itu, variabel *gadget* smartphone memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,057 < 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Sehingga tidak dapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* smartphone terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Farah Dina Rahma Yanti, UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2018, Studi “Pengaruh *Gadget* terhadap sikap sosial dan Spiritual Siswa DI MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo”. Jenis penelitian skripsi ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* terhadap siswa. Dampak positif meliputi: memudahkan siswa menjalin komunikasi dengan orang yang jauh, dan memudahkan siswa memperoleh informasi secara cepat. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi: siswa mengalami disfungsi sosial,

intensitas interaksi langsung dengan siswa lain berkurang, siswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kepedulian terhadap sesama pun menjalin kurang karena minimnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Munisa, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan Tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia dini DI TK Panca Budi Medan”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan ($r_{xy} = 0,597$; $p = 0,000 < 0,010$).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Susiyati Rahayu, UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Pemenuhan Informasi Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry Angkatan 2015”. Jenis penelitian skripsi ini menggunakan metode kombinasi dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana dan wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket.

Hasil penelitian diperoleh R sebesar 0,572 yang menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *smartphone* (variabel X) dan pemenuhan informasi (variabel Y) tergolong cukup. Hasil uji F terbukti bahwa $F_{hitung} 26,274 > F_{tabel} 4,02$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap pemenuhan informasi mahasiswa.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rasma B. UIN Alauddin Makassar Tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Al-Quran Pada kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar". Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional.

Hasil penelitiannya menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata penggunaan *gadget* adalah 57 terletak pada interval 52-61, hasil ini berada pada kategori sedang, dan skor rata-rata prestasi hafalan al-Quran adalah 91 terletak pada interval 92-95, hasil ini berada pada kategori sedang. Selanjutnya skor hubungan antara pengguna *gadget* dengan prestasi hafalan al-Quran adalah 0,6615, hasil ini berada pada kategori tinggi. Adapun hasil pengujian kontribusi variabel X terhadap Y, diperoleh hasil 43,75. Koefisien tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan prestasi hafalan al-Quran siswa kelas IX SMP Islam terpadu Wahdah Islamiyah Makassar. Sedangkan, pada pengujian statistik regresi sederhana yaitu uji t, diperoleh hasil uji hipotesis bahwa $t_{hitung} (t_o) = 40,83 >$ dari t_{tabel} yakni 2,074 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap prestasi hafalan al-Quran pada kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perilaku santri yang menyimpang akibat dampak penggunaan gawai di Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumus permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur?
2. Bagaimana dampak negatif penggunaan gawai terhadap perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur.
2. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan gawai terhadap perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberi gambaran realitas sosial yang ada di masyarakat khususnya dalam dampak gawai terhadap perilaku.
 - b. Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian dan tambahan pengetahuan dibidang akademis dan menjadi sumber ilmu atau referensi di dalam mengkaji dampak penggunaan gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti
Peneliti dapat menambah pengetahuan serta pemahaman yang berhubungan dengan gawai dan perilaku santri dalam kesehariannya. Selain itu dapat meningkatkan kompetensi didalam bidang penelitian.
 - b. Bagi santri Libasut Taqwa
Menjadikan santri Libasut Taqwa akan lebih berhati-hati dalam mengaplikasikan teknologi khususnya gawai dalam kehidupan di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Kotawaringin Timur agar terhindar dari dampak negatif dari adanya gawai dan mengambil dampak positif dari adanya gawai serta santri lebih mengutamakan belajar agamanya daripada menggunakan gawainya.

G. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dari penelitian yang dilakukan:

1. Gawai/ *smartphone*

Gawai/ *smartphone* adalah alat komunikasi jarak jauh dengan orang lain, penambah wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai alat hiburan bagi penggunaannya.

2. Perilaku sosial

Perilaku sosial adalah interaksi para santri terhadap lingkungan sekitarnya

3. Santri

Santri adalah siswa yang belajar di pesantren atau mereka yang tengah menuntut ilmu di Pesantren Libasut Taqwa.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mewujudkan pembahasan yang terencana dan sistematis, penulis akan menyusun proposal ini dengan sistematika dan format sebagai berikut:

BAB I : Berisi tentang Latar Belakang Masalah, Hasil Penelitian Yang Relevan, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Masalah, Definisi Operasional, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Berisi tentang Kajian Teori yang terdiri dari Deskripsi Teori, Kerangka Berfikir dan Pertanyaan Penelitian.

BAB III : Berisi tentang Metode Penelitian yang terdiri dari (Metode Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Objek dan Subjek,

Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengabsahan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : Berisi tentang Hasil Penelitian yang terdiri dari (Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian,

BAB V : Pembahasan

BAB VI : Penutup berisi tentang Kesimpulan dan Saran



BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Gawai

a. Pengertian Gawai

Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wijanarko dan Setiawati, 2016: 3). Menurut Garini dalam Hudaya (2018: 89) gawai sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gawai dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya (Chusna, 2017: 318).

Salah satu hal yang membedakan gawai dengan perangkat elektronik lainnya adalah kebaruan. Artinya, dari waktu ke waktu gawai muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Dewi dan Rachmaniar, 2017: 4). Contoh gawai misalnya ponsel pintar. Ridi Ferdiana menyebutkan bahwa ponsel pintar adalah seperangkat telepon seluler yang dilengkapi dengan berbagai fitur (Syukri dan Logahan 2020: 26). Menurut Gary B, Thomas J & Misty E ponsel pintar adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA),

seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan (Syarif, 2016: 220). Gawai yang di sebutkan di sini adalah android, sebuah merek dari sebuah smartphone yang sangat populer di kalangan masyarakat

Dari pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa gawai yang paling canggih dan diterima di kalangan masyarakat adalah ponsel pintar. Kecanggihan yang dimiliki ponsel pintar mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam komunikasi, mempermudah pekerjaan dan dapat menjadi hiburan bagi penggunanya.

b. Durasi Penggunaan Gawai

Penggunaan gawai perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gawai yang tidak bijak dan berlebihan bisa membuat ketergantungan. Ketergantungan terhadap gawai disebabkan lamanya durasi dalam penggunaan gawai bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial dampak yang ditimbulkan sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya (Iswanti, dkk, 2020: 817).

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh Gawai sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gawai sekitar 1 jam dalam sehari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia

masih banyak anak-anak yang menggunakan gawai 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Juditha, (2011: 14) durasi penggunaan gawai dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Jadi menurut Judhita aspek penggunaan gawai tinggi yaitu lebih 3 jam dalam sehari. Aspek sedang yaitu sekitar 3 jam sehari dan aspek rendah yaitu kurang 3 jam dalam sehari.

c. Segi Positif Penggunaan Gawai

Menurut Chusna (2017: 325) segi positif gawai yaitu;

1) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini gawai dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gawai kita.

2) Menambah pengetahuan

Dalam hal ini kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gawai kita.

3) Menambah teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gawai yang kita miliki.

4) Munculnya metode-metode yang baru

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

d. Segi Negatif Penggunaan Gawai

Gawai selain mempunyai segi positif juga mempunyai segi negatif yang mempengaruhi perilaku seseorang. Menurut Marpaung (2018: 62) segi negatif gawai yaitu;

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gawai, misalnya anak teringat dengan permainan gawai seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut)
- 2) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gawai misalnya pada saat anak membuka video diaplikasi youtube, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.

- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisai. Anak yang terlalu asyik bermain dengan gawainya menjadi tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya bahkan kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya.
- 4) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gawai karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gawai, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- 6) Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa. (anak yang terbiasa menggunakan gawai akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dapat disimpulkan bahwa adanya gawai dapat memberi manfaat bagi penggunanya jika digunakan dengan benar dan dapat

membawa segi yang negatif jika tidak dipergunakan dengan semestinya.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gawai

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang dalam penggunaan gawai menurut Fadhilah dalam Bewu, dkk, (2020: 467) yaitu:

- 1) Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan sering kali mempengaruhi anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat seseorang semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.
- 2) Kecanggihan dari gawai. Tentunya hal ini memberikan manfaat yaitu mempermudah pekerjaan dengan bentuk yang begitu kecil dan praktis sehingga gawai sangat mudah dibawa di manapun dan kapanpun. Menurut Wijanarko dan Setiawati (2016: 7) “seluruh dunia ada di dalam gawai, baik informasi, hiburan, pertemanan, bisnis, pelajaran dan *game* edukasi serta agama (positif) hingga yang perlu hati-hati yaitu *game* dan kekerasan serta pornografi yang bisa berdampak negatif”.
- 3) Keterjangkauan harga gawai. Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gawai semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gawai, akan tetapi pada

kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gawai untuk anaknya.

2. Perilaku

a. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah sebarang respon (reaksi, tanggapan, jawaban, balasan) yang dilakukan oleh suatu organisme (Chaplin, 2008: 53). Sedangkan perilaku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.

Menurut Arifin perilaku berarti “perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya” (Arifin, 2015: 8). Menurut Walgito adalah suatu aktivitas yang mengalami perubahan dalam diri individu. Perubahan itu didapat dalam segi kognitif, efektif dan dalam segi psikomotorik (Asrori, 2020, 113). Menurut Skinner perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena itu, perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, kemudian organisme tersebut merespon (Arifin, 2015: 3).

Perilaku juga sering disebut dengan akhlak. Menurut Imam Al-Ghazali, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dapat menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa melalui pemikiran dan pertimbangan. Sedangkan menurut Ibn Maskawih, akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang berbuat

dengan mudah, tanpa melalui pemikiran atau pertimbangan (Mustopa, 2014: 266).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini.

b. Aspek-aspek Perilaku

1) Pengamatan

Pengamatan adalah pengenalan objek dengan cara melihat, mendengar, meraba, membau, dan mengecap. Kegiatan-kegiatan seperti ini biasanya disebut sebagai modalitas pengamatan.

2) Perhatian

Menurut Notoatmodjo bahwa perhatian adalah kondisi pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek dan merupakan kesadaran seseorang dalam aktivitas. Secara umum perhatian dapat dikelompokkan.

- a) Berdasarkan intensitas
- b) Berdasarkan objeknya
- c) Berdasarkan timbulnya
- d) Berdasarkan daya tariknya

3) Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran dari hasil suatu penglihatan, sedangkan pendengaran dan penciuman merupakan aspek yang tinggal dalam ingatan. Tanggapan-tanggapan yang negatif mendorong orang untuk meninggalkan atau mengubah teorinya.

4) Fantasi

Fantasi adalah kemampuan untuk membentuk tanggapan yang telah ada. Namun tidak selamanya tanggapan-tanggapan baru selalu sama dengan tanggapan-tanggapan sebelumnya.

5) Ingatan

Segala macam kegiatan belajar melibatkan ingatan. Jika seseorang tidak mengingat apapun mengenai pengalamannya berarti dia tidak dapat belajar apapun. Dengan demikian, kita tidak dapat melakukan sesuatu meskipun hanya sebatas percakapan yang sangat sederhana. Untuk komunikasi manusia selalu mengingat pikiran-pikiran yang akan diungkapkan guna memunculkan setiap pikiran baru. Dengan ingatan orang mampu merefleksikan dirinya.

6) Berfikir

Berfikir adalah aktivitas idealistis menggunakan simbol-simbol dalam memecahkan masalah berupa deretan ide dan bentuk bicara. Melalui berfikir orang selalu meletakkan hubungan antara pengertian dan logika berfikir. Artinya melalui berfikir orang mampu memberikan pengertian, asumsi dan menarik kesimpulan. Berfikir menjadi ukuran

keberhasilan seseorang dalam belajar, berbahasa, berfikir dan mencegah masalah.

7) Motif

Motif adalah dorongan dalam diri yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motif tidak dapat diamati, namun dapat terlihat melalui bentuk-bentuk perilaku. Berdasarkan pembentukannya motif dikelompokkan atas:

a) Motif bawaan

Yaitu motif yang dibawa sejak lahir, tanpa unsur proses belajar, seperti dorongan untuk makan, minum dan seks.

b) Motif dipelajari

Motif yang timbul akibat adanya proses belajar, seperti membaca, bekerja (Piter dan Lubis, 2013: 28).

c. Perubahan Perilaku

Menurut Hosland dalam Nasrah, dkk (2020:82) mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar. Saat menerima stimulus (rangsangan) dalam proses belajar dan atau menjalankan kegiatan sehari-hari seorang individu dapat memberikan respon berupa penerimaan atau penolakan.

Menurut Max Weber perilaku mempengaruhi aksi sosial dalam masyarakat yang kemudian menimbulkan masalah-masalah. Weber menyadari permasalahan-permasalahan dalam masyarakat sebagai sebuah penafsiran. Akan halnya tingkatan bahwa suatu perilaku adalah

rasional (menurut ukuran logika atau sains atau menurut standar logika ilmiah), maka hal ini dapat dipahami secara langsung.

Referensi lain menyebutkan bahwa perilaku sosial merupakan sikap relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda (Nurfirdaus and Risnawati, 2019: 39). Maksudnya di sini adalah setiap manusia akan bertindak dengan cara yang berbeda dalam situasi yang salah, setiap perilaku seseorang merefleksikan kumpulan sifat unik yang dibawanya ke dalam suasana tertentu yaitu perilaku yang di tunjukkan seseorang ke orang lain.

Krech menungkapkan dalam bukunya yang berjudul “*Individual and Society*” mengatakan bahwa untuk dapat memahami perilaku sosial individu, kita dapat melihat dari kecenderungan-kecenderungan ciri-ciri respon interpersonalnya, yang terdiri dari:

- 1) Kecenderungan Peranan (*Role Disposition*), yaitu kecenderungan yang mengacu kepada tugas, kewajiban dan posisi yang dimiliki seorang individu.
- 2) Kecenderungan Sosiometrik (*Sociometric Disposition*), yaitu kecenderungan yang bertautan dengan kesukaan, kepercayaan terhadap individu lain.
- 3) Ekspresi (*Expression Disposition*), yaitu kecenderungan yang bertautan dengan ekspresi diri dengan menampilkan kebiasaan-kebiasaan khas (*particular fashion*) (Maharani, dkk, 2019: 678).

Untuk memahami lebih jelas terkait proses perubahan perilaku subjek, diperlukan adanya pemahaman lebih dalam mengenai beberapa hal, yaitu: 1) Bentuk perubahan perilaku, 2) Prosedur Pembentukan Perilaku. Adapun uraian dari kedua point tersebut adalah sebagai berikut:

1) Bentuk Perubahan Perilaku

Bentuk perubahan perilaku sangat bervariasi, sesuai dengan konsep yang digunakan oleh para ahli dalam pemahamannya terhadap perilaku. Dalam teori yang dikemukakan oleh Lawrence Green dan kawan-kawan, dijelaskan bahwa bentuk perilaku dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- a) Perubahan alamiah (*Natural change*): Perilaku manusia selalu berubah sebagian perubahan itu disebabkan karena kejadian alamiah. Apabila dalam masyarakat sekitar terjadi suatu perubahan lingkungan fisik atau sosial, budaya dan ekonomi maka anggota masyarakat didalamnya yang akan mengalami perubahan.
- b) Perubahan Rencana (*Planned Change*): Perubahan perilaku ini terjadi karena memang direncanakan sendiri oleh subjek.
- c) Kesiapan Untuk Berubah (*Readiness to Change*) : Apabila terjadi sesuatu inovasi atau program pembangunan di dalam masyarakat, maka yang sering terjadi adalah sebagian orang sangat cepat untuk menerima inovasi atau perubahan tersebut (berubah perilakunya).

(Nasrah, dkk, 2020: 81).

Tetapi sebagian orang sangat lambat untuk menerima perubahan tersebut. Hal ini disebabkan setiap orang mempunyai kesediaan untuk berubah yang berbeda-beda.

2) Prosedur Pembentukan Perilaku

Untuk membentuk jenis respon atau perilaku diciptakan adanya suatu kondisi tertentu yang disebut “*operant conditioning*”. Prosedur pembentukan perilaku dalam *operant conditioning* ini menurut Skinner (1938) adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan identifikasi tentang hal-hal yang merupakan penguat atau *reinforcer* berupa hadiah-hadiah atau *reward* bagi perilaku yang akan dibentuk.
- b) Melakukan analisis untuk mengidentifikasi komponen-komponen kecil yang membentuk perilaku yang dikehendaki, kemudian komponen-komponen tersebut disusun dalam urutan yang tepat untuk menuju kepada terbentuknya perilaku yang dimaksud.
- c) Menggunakan secara urut komponen-komponen itu sebagai tujuan sementara, mengidentifikasi *reinforcer* atau hadiah untuk masing-masing komponen tersebut.
- d) Melakukan pembentukan perilaku dengan menggunakan urutan komponen yang telah tersusun itu.

Apabila komponen pertama telah dilakukan, maka hadiahnya diberikan. Hal ini akan mengakibatkan komponen

perilaku yang kedua yang kemudian diberi hadiah (komponen pertama tidak memerlukan hadiah lagi). Demikian berulang-ulang sampai komponen kedua terbentuk, setelah itu dilanjutkan dengan komponen selanjutnya sampai seluruh perilaku yang diharapkan terbentuk.

d. Bentuk- Bentuk Perilaku Sosial

Islam mengimbangi hak-hak pribadi, hak orang lain dan hak masyarakat sehingga tidak menimbulkan pertentangan. Semuanya harus bekerja sama dalam mengembangkan hukum-hukum Allah. Adapun Bentuk perilaku sosial yang harus dikembangkan menurut Maimunah (2016: 38) sebagai berikut:

1) Menghormati orang lain

Menghormati merupakan perilaku di mana seseorang dapat menempatkan dirinya dalam suasana maupun lingkungannya ketika ia dihadapkan dengan berbagai perbedaan. Sikap saling menghormati banyak sekali manfaatnya dalam pergaulan. Tidak hanya menjamin kenyamanan dalam bergaul, sikap menghormati ini nantinya juga akan kembali pada kita sendiri.

2) Tolong menolong

Tolong menolong merupakan hal yang harus dilakukan oleh setiap manusia, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendirian. Agama islam menyuruh umatnya untuk saling tolong menolong dan membantu sesamanya tanpa membeda-

bedakan golongan, karena dengan saling tolong menolong dapat meringankan beban orang lain.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ

إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (المائدة/١٤٤:٥)

Artinya: Tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan janganlah tolong menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya (Kemenag, 2019: 144).

Ayat tersebut memerintahkan kita untuk saling tolong menolong kepada orang lain atau teman kita dalam kebaikan dan juga ketaqwaan kepada Allah SWT. Dan memerintahkan kita untuk tidak tolong menolong dalam keburukan atau kemaksiatan yang menyebabkan kemurkaan Allah SWT karena sesungguhnya siksaan Allah sangat berat.

3) Sopan santun

Sopan santun ialah suatu sikap atau tingkah laku individu yang menghormati serta ramah terhadap orang yang sedang berinteraksi dengannya. Sopan santun menurut Antoro sebagai perilaku individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia (Juwita, 2017: 28). Sopan santun

adalah kebiasaan seseorang dalam berbicara, bergaul dan berperilaku. Di antara perilaku yang berkaitan erat sopan santun adalah etika berbicara dan etika bergurau.

4) Peka dan peduli

Kepedulian tentunya harus bersumber dari hati yang tulus tanpa sebuah noda kepentingan. Di saat seseorang siap membantu, menolong dan peduli pada orang lain namun dibalik sebuah kepentingan, maka sesungguhnya dia terjebak dalam kepedulian tanpa hati nurani, sebuah kepedulian tanpa keikhlasan.

5) Berterima kasih

Gratitude adalah salah satu bumbu utama dalam integritas seorang manusia untuk mengembangkan kepribadian, ia harus belajar bagaimana mengembangkan rasa berterima kasih ini dalam dirinya sendiri, sehingga ia tidak canggung saat tiba waktunya ia harus menunjukkan rasa terima kasihnya.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Seseorang

Menurut Sunaryo (2004: 10) ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang di antaranya yaitu;

1) Faktor genetik atau endogen

Faktor keturunan atau genetik merupakan konsepsi dasar atau modal untuk kelanjutan perkembangan perilaku makhluk hidup itu. Faktor genetik berasal dari dalam individu (endogen), antara lain:

- a) Jenis ras, setiap ras di dunia memiliki perilaku yang spesifik, saling berbeda satu dengan yang lainnya.
- b) Jenis kelamin, perbedaan perilaku pria dan wanita dapat dilihat dari cara berpakaian dan melakukan pekerjaan sehari-hari. Pria berperilaku atas dasar pertimbangan rasional atau akal, sedangkan wanita atas dasar pertimbangan. Perilaku pada pria disebut maskulin sedangkan pada wanita disebut feminim.
- c) Sifat fisik, kalau kita amati perilaku individu akan berbeda-beda karena sifat fisiknya, misalnya perilaku individu yang pendek dan gemuk berbeda dengan individu yang memiliki fisik tinggi kurus.
- d) Sifat kepribadian, salah satu kepribadian yang dikemukakan oleh Maramis adalah "keseluruhan pola pikiran, perasa, dan perilaku yang sering digunakan oleh seseorang dalam usaha adaptasi yang terus menerus terhadap hidupnya". Kepribadian menurut masyarakat awam adalah bagaimana individu tampil dan menimbulkan kesan bagi individu lainnya.
- e) Bakat bawaan, bakat merupakan interaksi dari faktor genetik dan lingkungan serta bergantung pada adanya kesempatan untuk pengembangan.
- f) Intelegensi, adalah kemampuan untuk membuat kombinasi, sedangkan individu yang intelegan yaitu individu yang dalam mengambil keputusan dapat bertindak tepat, cepat, dan mudah.

Sebaiknya bagi individu yang memiliki intelegan rendah dalam mengambil keputusan akan bertindak lambat.

2) Faktor eksogen atau faktor dari luar individu

- a) Faktor lingkungan. Lingkungan di sini menyangkut segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik fisik, biologis maupun sosial. Lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang atau sekelompok untuk dapat melakukan suatu tindakan serta perubahan-perubahan perilaku setiap individu. Lingkungan sosial tersebut antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan teman sepermainan (Sapara, dkk, 2020: 2).
- b) Pendidikan. Secara luas pendidikan mencakup seluruh proses kehidupan individu sejak dalam ayunan hingga liang lahat, berupa interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal maupun informal. Proses kegiatan pendidikan pada dasarnya melibatkan masalah perilaku individu maupun kelompok.
- c) Agama. Merupakan tempat mencari makna hidup yang terakhir atau penghabisan. Agama sebagai suatu keyakinan hidup yang masuk ke dalam kontruksi kepribadian seseorang sangat berpengaruh dalam cara berfikir, bersikap, bereaksi dan berperilaku individu.
- d) Sosial ekonomi. Telah disinggung sebelumnya bahwa salah satu lingkungan yang berpengaruh terhadap perilaku seseorang adalah

lingkungan sosial. Lingkungan sosial dapat menyangkut sosial budaya dan sosial ekonomi. Khusus menyangkut sosial ekonomi, sebagai contoh keluarga yang status sosial ekonominya berkecukupan, akan mampu menyediakan segala fasilitas yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap perilaku individu-individu yang ada di dalam keluarga tersebut.

- e) Kebudayaan. Merupakan ekspresi jiwa terwujud dalam cara-cara hidup dan berfikir, pergaulan hidup, seni kesustraan, agama, rekreasi dan hiburan.

3) Faktor-faktor lain

- a) Susunan saraf pusat

Memegang peranan penting karena merupakan sarana untuk memindahkan energi yang berasal dari stimulus melalui neuron ke syistem saraf tepi yang seterusnya akan berubah menjadi perilaku.

- b) Persepsi

Persepsi merupakan proses diterimanya rangsangan melalui panca indera yang didahului oleh perhatian (attention) sehingga individu sadar tentang sesuatu yang ada di dalam maupun di luar dirinya

- c) Emosi

Emosi merupakan menifestasi perasaan atau efek karena disertai banyak komponen fisiologik, biasanya berlangsung tidak lama.

3. Pondok Pesantren

a. Pengertian Pondok Pesantren

Istilah pesantren berasal dari kata pe-santri-an, di mana kata santri berarti murid dalam bahasa jawa (Syafe'i, 2017: 87). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pesantren diartikan sebagai asrama, tempat santri, atau tempat murid-murid belajar mengaji, sedangkan secara istilah pesantren adalah lembaga pendidikan Islam, di mana para santri biasanya tinggal di pondok (asrama) dengan materi pengajaran kitab-kitab klasik dan kitab-kitab umum, bertujuan untuk menguasai ilmu agama islam secara detail, serta mengamalkannya sebagai pedoman keseharian dengan menekankan pentingnya moral dalam kehidupan bermasyarakat (Mukhtar, dkk, 2020: 10).

Menurut Dhofier dalam Hariadi (2015: 27) ada tiga alasan utama mengapa pesantren harus menyediakan asrama (pondok) bagi para santrinya. *Pertama*, kemasyhuran seorang kiai dan kedalaman pengetahuan tentang islam menarik santri-santri dari jauh. Untuk dapat menggali dan (menuntut) ilmu dari kiai tersebut secara teratur dan dalam waktu yang lama, para santri tersebut harus meninggalkan (keluarga) dan kampung halamannya untuk menetap di dekat kediaman kiai. *Kedua*, hampir semua pesantren berada di desa-desa dimana tidak tersedia perumahan yang cukup untuk dapat menampung santri-santri, dengan demikian perlulah adanya suatu asrama khusus bagi para santri. *Ketiga*, ada sikap timbal balik antara kiai dan santri, dimana para santri

menganggap kiainya seolah-olah sebagai bapaknya (ini tercermin dalam banyak kasus, seorang santri memanggil kiainya dengan tambahan “romo”, menjadi romo kiai). Sedangkan kiai menganggap para santri sebagai titipan tuhan yang senantiasa harus dilindungi.

b. Tipe-Tipe Pesantren

Banyak studi yang telah dilakukan untuk menjelaskan tipe-tipe pondok pesantren di Indonesia. Tipe-tipe tersebut memang memudahkan kita untuk memahami bahwa pesantren yang eksis ditengah-tengah masyarakat tidaklah satu namun beragam. Adapun tipe-tipe pesantren yang dikemukakan oleh Fahham (2020: 25) yaitu:

1) Pesantren Salaf

Pondok pesantren salafiah adalah pondok yang menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan tradisional sebagaimana yang berlangsung sejak awal pertumbuhan (Fithriah, 2018: 19). Pesantren salaf adalah pesantren yang memiliki unsur pendidikan pesantren seperti pondok atau asrama, santri, masjid, kiai, dan pengajaran kitab-kitab islam klasik, tanpa ada sistem penjenjangan, dan tanpa ijazah. Pesantren murni salaf seperti ini sudah sangat jarang sekali, walaupun ada biasanya pesantrennya kecil dan santrinya pun tidak banyak. Secara umum metode yang dipakai meliputi; sorogan, bandungan/ wetonan, musyawarah/ mudzakah, hafalan, dan lalaran (Susanto dan Muzakki, 2017: 22).

2) Pesantren Modern

Pesantren modern merupakan pesantren yang memiliki unsur-unsur atau elemen-elemen sistem pendidikan pesantren, seperti pondok, masjid, santri, kiai, dan kurikulum yang dirancang sendiri oleh pesantren. Pesantren ini sering menyebut kurikulumnya sebagai 100% agama dan 100% umum. Namun demikian ada variasi kurikulum yang dimiliki oleh pesantren modern sehingga pesantren ini juga memiliki varian-varian. Ada pesantren modern yang menyelenggarakan sistem madrasah. Kurikulum yang digunakan di madrasah mengikuti kurikulum madrasah yang ada dibawah naungan kementerian agama.

3) Pesantren Kombinasi

Pondok pesantren kombinasi merupakan pondok pesantren yang berupaya menggabungkan sistem pendidikan pesantren tradisional dan pendidikan pesantren modern. Ciri utamanya tampak pada penyelenggaraan pendidikannya. Pesantren tipe ini pada umumnya memiliki sistem pendidikan klasikal, bisa berbentuk madrasah atau sekolah. Kurikulum terdiri dari kurikulum pesantren tradisional berupa pembelajaran kitab kuning dan kurikulum madrasah atau sekolah. Seperti halnya pondok pesantren modern, pesantren tipe kombinasi memiliki kurikulum intra, kokurikuler, dan ekstra kurikuler. Di mana santri harus mengikuti seluruh proses aktivitas

pesantren. Mulai bangun tidur pagi hari pukul 04.00, hingga tidur kembali pada pukul 22.00.

4) Pesantren *Ala Boarding School*

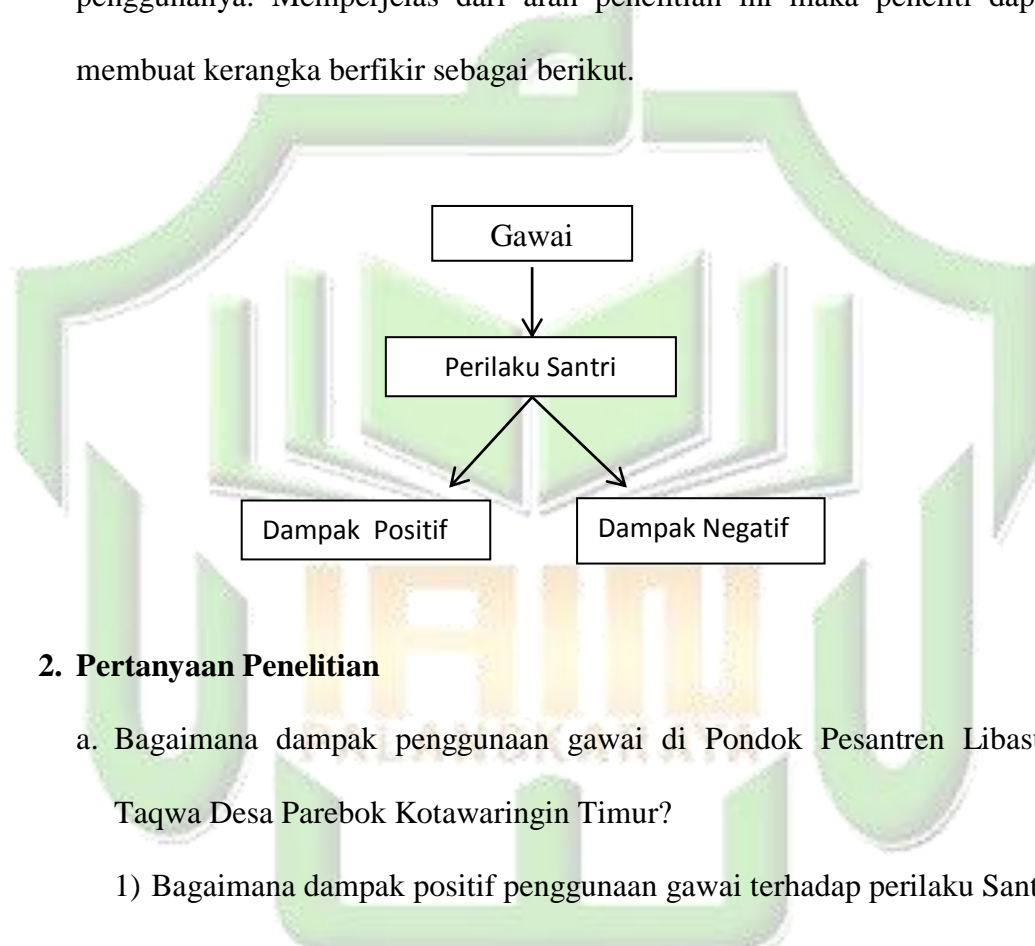
Pola pendidikannya mirip pesantren, siswa harus tinggal di asrama dan menjalani proses pembelajaran 24 jam. Meskipun mirip, tentu saja institusi *boarding school* berbeda dengan pesantren. Salah satu ciri yang menonjol adalah biaya pendidikan *boarding school* cenderung mahal. Bukan itu saja, yang lebih substantif adalah tradisinya. Pesantren memiliki tradisi yang khas. Santri diberi pembelajaran keagamaan jauh lebih banyak daripada materi-materi pembelajaran umum. Sementara *boarding school*, lebih menekankan pada penguasaan sains. Sementara agama merupakan pelengkap dari penguasaan sains itu. Sasaran peserta didik dari *boarding school* tampaknya adalah menengah atas.

B. Kerangka Berfikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Berfikir

Gawai menurut Winarko dan Setiawati adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gawai adalah alat modern yang canggih yang mempunyai banyak manfaat bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan kegiatan manusia.

Penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilakunya. Dampak positifnya seperti memudahkan komunikasi menambah pengetahuan dan menambah teman. Adapun dampak negatifnya seperti penurunan konsentrasi belajar, kecanduan dan dapat mengganggu kesehatan. Sehingga gawai tersebut memberikan pengaruh terhadap perilaku penggunanya. Memperjelas dari arah penelitian ini maka peneliti dapat membuat kerangka berfikir sebagai berikut.



2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana dampak penggunaan gawai di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur?
 - 1) Bagaimana dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur?
 - 2) Bagaimana dampak negatif penggunaan gawai terhadap perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral melalui wawancara dan pertanyaan oleh peneliti kepada partisipan (Creswell, 2008: 46).

Penelitian kualitatif deskriptif dalam hal ini dimaksudkan agar penulis dapat mengetahui dan menggambarkan apa yang terjadi dilapangan dengan lebih jelas serta terperinci sehingga dapat dikumpulkan sebanyak mungkin data penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan terhitung dari awal bulan Juni 2021 sampai dengan awal bulan agustus 2021.

C. Sumber Data Penelitian

1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah 6 orang tua santri, 6 guru Libasut Taqwa dan 24 santri Libasut Taqwa.

2. Objek

Objek penelitian ini adalah dampak penggunaan gawai terhadap perilaku Santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah instrumen wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui dampak gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa Desa Parebok Kotawaringin Timur. Adapun instrumen yang digunakan sebagai pendukung penelitian peneliti menggunakan instrumen berupa pencatatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seperti alat rekam audio dan pedoman wawancara.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan dan merupakan dari suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan (Hasanah, 2020: 25).

Pada observasi ini penelitian menggunakan jenis observasi non partisipan yang mana peneliti tidak ikut serta dalam kehidupan orang tersebut, karena peneliti hanya sebagai pengamat. Pengamat yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku santri yang menggunakan gawai di Pondok Pesantren Libasut Taqwa.

- a. Santri yang menggunakan gawai di Pondok Pesantren Libasut Taqwa
- b. Santri, dan guru di pesantren serta orang tua sebagai pendukung
- c. Partisipasi orang tua terhadap anak yang menggunakan gawainya

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban yang tepat untuk informan dengan cara tanya jawab sepihak. Wawancara juga merupakan tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung tanpa perantara (Hanafi, 2019:41) .

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara secara berstruktur. Wawancara berstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpulan data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh (Sugiono, 2016: 138).

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data terkait hal-hal yang berupa catatan atau data-data lain yang di perlukan (Arikunto, 2013:193). Metode dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap data hasil observasi dan wawancara. Adapun data yang di cari peneliti yaitu:

- a. Sejarah berdirinya Pondok Pesantren Libasut Taqwa.
- b. Visi dan misi Pondok Pesantren Libasut Taqwa.
- c. Data kegiatan Pondok Pesantren Libasut Taqwa.
- d. Data Daftar nama santri dan pengasuh dan guru Pondok Pesantren Libasut Taqwa.
- e. Gambar Pondok Pesantren Libasut Taqwa.
- f. Gambar hasil wawancara dengan santri, guru dan orang tua santri.

F. Teknik Pengabsahan Data

Teknik pengabsahan data diterapkan dalam rangka membuktikan temuan hasil lapangan dengan kenyataan yang diteliti dilapangan. Keabsahan data dilakukan dengan meneliti kreadibilitasnya meggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Meleong, 2014: 330).

Penulis menggunakan teknik pengabsahan data yaitu triangulasi sumber. Penerapannya, peneliti menggunakan triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek keabsahan data yang di dapat dari sumber satu dengan sumber lainnya.

G. Teknik Analisis data

Analisis data kualitatif dala m penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman. Analisis data dilakukan pada saat berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu (Sugiono, 2016: 246). Tahapan dalam analisis data penelitian kualitatif yaitu:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data), yaitu data yang diperoleh dilapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data.
2. *Data Display* (penyajian data), yaitu setelah data dideduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data.
3. *Conclusion Drawing/ verifikasi*, yaitu langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Pondok Pesantren Libasut Taqwa

1. Sejarah Pondok Pesantren Libasut Taqwa

Pondok Pesantren Libasut Taqwa berdiri ada tahun 1960 yang didirikan oleh KH. Abdul Qodir. Awal mula Pondok Pesantren ini tatkala KH. Abdul Qodir merantau ke pulau Kalimantan Tengah tepatnya di desa Parebok Kotawaringin Timur. Awalnya beliau hanya mendirikan sebuah musholla dan asrama dikarenakan semakin banyaknya penduduk dari berbagai daerah yang ingin belajar kepada beliau pada tahun 1977 beliau mendirikan madrasah dan masjid. Kemudian pada tahun 1995 beliau wafat dan digantikan oleh putranya yang bernama Lora Madrullah hingga kerusuhan pada tahun 2001 dan disitulah Pondok Pesantren libasut Taqwa ini vakum. Pada tahun 2003 Pondok Pesantren ini diajukan lagi oleh pengasuh ketiga yaitu lora Husnan Hammad kepada kementerian agama untuk diperbaharui lagi dan diresmikan pada tahun 2006 (wawancara dengan Piminan PP, 12 Juni 2021).

Pondok Pesantren Libasut Taqwa berlokasi di Desa Parebok Kotawaringin Timur Provinsi Kalimantan Tengah. Tipe pondok pesantren ini merupakan tipe pondok pesantren kombinasi yaitu pondok pesantren yang berupaya menggabungkan sistem pendidikan pesantren tradisional dan pendidikan pesantren modern.

2. Visi dan Misi Pondok Pesantren Libasu Taqwa

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan Islam terdepan dan modern dalam mencerdaskan kehidupan bangsa guna membentuk masyarakat Indonesia yang beriman, berilmu, beramal, bertaqwa dan beriptek menuju insan yang unggul.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan kegiatan pendidikan Islam yang berkualitas melalui lembaga formal dan non formal untuk menghasilkan peserta didik yang sehat, cerdas dan mandiri.
- 2) Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi membina dan mengembangkan pendidikan Islam dalam arti seluas-luasnya dengan semangat amal makruf nahi munkar dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) Menegakkan nilai-nilai pendidikan sesuai dengan kurikulum dan ajaran Islam demi membentuk generasi yang handal dan cerdas.
- 4) Meningkatkan kualitas SDM guna mewujudkan masyarakat yang beriman, berilmu, beramal dan bertaqwa melalui pengembangan kegiatan yang meningkatkan IMTAQ dan IPTEK pesera didik.
- 5) Mendorong mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa untuk tercapainya kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia.

3. Lembaga Pendidikan dan Kegiatan

Lembaga pendidikan di pondok pesantren libasut taqwa terdiri dari bermacam pendidikan. Adapun lembaga pendidikan dan waktu kegiatannya sebagai berikut:

Tabel 4.1
Lembaga Pendidikan dan kegiatan Pondok Pesantren Libasut Taqwa

| No. | Lembaga Pendidikan | Waktu Kegiatan | |
|-----|---|----------------|----------------------------|
| | | Hari | Jam |
| 1 | Madrasah Ibtidaiyah (MI) Assasul Muttaqin | Senin-Sabtu | 07.00-12.00 |
| 2 | Madrasah Tsaanawiyah (MTs) Assasul Muttaqin | Senin-Sabtu | 07.00-12.00 |
| 3 | Madrasah Diniyah Takmiliyah Miftahul Ulum | Sabtu-Kamis | 13.00-16.00 |
| 4 | Taman Pendidikan Al-quran (TPA) al-Qodiri | Senin-Minggu | 17.00-19.30 04.30-05.30 |
| 5 | Majlis Taklim Muslimat | Selasa | 13.00-15.00 |
| 6 | Majlis Taklim Malam Jumat | Jumat | 15.00-19.30 |

Keterangan:

Khusus untuk Madrasah Ibtidaiyah dan Madrasah Tsanawiyah proses pembelajaran masih online karena masih pandemi covid-19. Jadi, santri belajar dari rumahnya masing-masing. Sedangkan untuk Madrasah Diniyah, Taman Pendidikan Alquran, Masjid Taklim Muslimat dan Majlis Taklim Malam Jumat kegiatannya offline seperti biasa. Adapun sistem mondok di Pesantren Libasut Taqwa karena fasilitas yang kurang lengkap jadi untuk pagi dan sore setelah kegiatan belajar santri bisa pulang untuk makan dan mandi

sedangkan untuk tidurnya santri bermalam di Pondok Pesantren Libasut Taqwa.

4. Data Santri Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa

Tabel 4.2
Data Santri Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa

| No. | Kelas | Jumlah santri | | |
|--------------|-------|---------------|------------|------------|
| | | L | P | Jumlah |
| 1 | I | 7 | 15 | 22 |
| 2 | II | 9 | 10 | 17 |
| 3 | III | 13 | 14 | 23 |
| 4 | IV | 10 | 12 | 22 |
| 5 | V | 11 | 11 | 22 |
| 6 | VI | 8 | 12 | 24 |
| 7 | VII | 10 | 15 | 25 |
| 8 | VIII | 12 | 15 | 27 |
| 9 | IX | 13 | 10 | 23 |
| Total | | 90 | 116 | 206 |

Sumber: Data daftar santri Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa tahun 2020/2021

Tabel 4.3

Data Santri yang Bermalam di Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa

| No | Jenis Kelamin | Bawa HP | Tidak Membawa HP | Jumlah |
|---------------|---------------|---------|------------------|-----------|
| 1 | Laki-laki | 11 | 1 | 12 |
| 2 | Perempuan | 15 | 11 | 26 |
| Jumlah | | | | 38 |

5. Data Guru Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa

Tabel 4.4
Data Guru Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa

| No. | Nama | Status | Jabatan |
|-----|-----------------------|--------|-------------------|
| 1 | A. Husnan Hammad | GTY | Pengasuh/pimpinan |
| 2 | Achmad Arif | GTY | Sekretaris |
| 3 | Moh. Holid | GTY | Bendahara |
| 4 | Haryono, S. Pd | GTY | Koordinator |
| 5 | Kholik, S.Pd | GTY | Guru |
| 6 | Fahrian Andre P, S.Pd | GTY | Guru |

| | | | |
|----|------------------|-----|-------------|
| 7 | Syamsul Arifin | GTY | Guru |
| 8 | Samsul Arifin | GTY | Guru |
| 9 | Salapuddin, S.Ag | PNS | Guru |
| 10 | Supaidi, S.Pd | PNS | Guru |
| 11 | Mubarok, S.Pd | PNS | Guru |
| 12 | Muliana | GTY | Guru |
| 13 | Maratus Sholihah | GTY | Guru |
| 14 | Rusnah, S.Pd | GTY | Guru |
| 15 | Maryana, S.Pd | GTY | Guru |
| 16 | Srimulyani | GTY | Guru |
| 17 | Rodiah, S.Pd | GTY | Guru |
| 18 | Maudu'ah | GTY | Guru |
| 19 | Luluk Jannah | GTY | Guru |
| 20 | Zayniah | GTY | Guru |
| 21 | Fitriatul Jannah | GTY | Guru |
| 22 | Hariroh | GTY | Guru |
| 23 | M. Afifurrohman | GTY | Koordinator |

Sumber: Data daftar guru Yayasan Pondok Pesantren Libasut Taqwa tahun 2020/2021

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu pimpinan Pondok Pesantren Libasut Taqwa, Ustadz dan Ustadzah, para santri putra dan santri putri serta beberapa orang tua santri. Wawancara tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi bagaimana dampak gawai tersebut terhadap perilaku santri. Hasil wawancara dengan narasumber tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gawai Pada Santri

a. Dampak positif penggunaan gawai pada santri

Gawai ialah salah satu sumber belajar bagi santri atau pelajar. Karena menggunakan gawai santri dapat mencari atau mengakses informasi secara cepat dan mudah. Manfaat gawai di zaman sekarang

sangat dirasakan oleh penggunanya termasuk santri untuk mempermudah dalam segala hal termasuk mempermudah dalam pekerjaan dan juga dalam proses pembelajaran. Penggunaan gawai dari dampak positif pada santri yang peneliti temukan di Pondok Pasantren Libasut Taqwa adalah sebagai berikut.

a) Mempermudah komunikasi guru dan teman

Adanya gawai memudahkan penggunanya untuk berkomunikasi jarak jauh dengan orang lain. Seperti keluarga, guru dan juga temannya. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap santri atas nama MQ, ia mengatakan.

“Gawai sangat memudahkan saya dalam berkomunikasi dengan keluarga saya dan juga teman-teman saya yang jauh dari saya. Seperti menanya lagi ngapain sama teman saya kadang juga ditelepon sama guru saya untuk di mintai pertolongan” (wawancara dengan MQ, 18 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi pada santri atas nama FK. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudara FK ia juga mengatakan bahwa gawai sangat berpengaruh terhadap komunikasi FK. Sehingga komunikasi FK dengan keluarga dan teman-temannya yang jauh lancar tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk bertemu.

“Iya kak semenjak saya punya gawai, komunikasi saya dengan teman-teman yang jauh jadi lancar. Saya tidak kesulitan lagi apabila seandainya saya butuh keperluan maupun sekedar ngobrol sama teman saya” (wawancara dengan FK, 18 Juni 2021).

Adanya gawai memudahkan santri dan guru dalam berkomunikasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ustadzah Z selaku guru yang mengajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu.

“Alhamdulillah adanya gawai ini memudahkan saya untuk berkomunikasi dengan santri. Ketika saya minta pertolongan pada santri, saya tidak usah jauh-jauh mendatangi santri cukup dengan di telepone santri tersebut akan menghampiri saya” (wawancara dengan UZ, 24 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan informan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa gawai tersebut sangat berpengaruh terhadap komunikasi jarak jauh santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa karena meskipun jauh mereka tetap bisa berkomunikasi lewat gawai.

b) Menambah wawasan pengetahuan

Kecanggihan dari gawai memudahkan santri untuk mengakses pengetahuan melalui aplikasi yang ada pada gawai. Tidak hanya tentang pelajaran melainkan juga hiburan yang ada pada gawai tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap santri atas nama FT, ia mengatakan.

“Gawai sangat memudahkan sekali bagi saya untuk mencari jawaban yang tidak saya ketahui terutama saat ada tugas mentranslate bahasa inggris saya tidak bisa jadi saya menggunakan internet untuk mentranslatekannya” (wawancara dengan FT, 19 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi pada saudara RF. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudara RF, ia juga mengaku bahwa dengan adanya gawai memudahkan dia dalam pekerjaannya

“Alhamdulillah semenjak saya punya gawai mempermudah pekerjaan saya yang tidak bisa saya kerjakan secara langsung kak. Tidak perlu tanya dengan teman dan merepotkan teman, kalau tidak bisa memahami materi ataupun tugas saya lihat di internet” (wawancara dengan RF, 19 Juni 2021).

Adapun menurut ibu MJ selaku orang tua dari santri yang belajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa beliau mengatakan bahwa gawai tersebut sangat membantu anaknya dalam belajar online. Beliau berkata.

“Gawai ini sangat membantu anak saya dalam belajar online dan mencari sendiri apa yang dia gak paham soalnya saya sendiri kurang paham kalau masalah gawai” (wawancara dengan ibu MJ, 19 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan informan tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh gawai terhadap perilaku santri dalam mencari pengetahuan melalui gawainya. Sehingga santri tersebut tidak menyusahkan orang lain dalam mengerjakan tugasnya.

c) Memperluas pertemanan melalui media sosial

Setelah memiliki gawai mereka merasa senang karena tidak hanya punya teman yang sekampung saja melainkan bisa berteman dengan orang jauh dan ini berpengaruh terhadap sosialisasi mereka dengan orang baru. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu santri putri atas nama LV, ia mengatakan.

“Saya merasa senang sekali setelah memiliki gawai karena saya bisa memiliki banyak teman. Dengan gawai ini saya bisa mencari teman di facebook maupun di instagram” (wawancara dengan LV, 18 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi pada saudari MI. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudari MI ia juga mengaku menggunakan gawainya untuk menambah teman di media sosial.

“Saya menggunakan HP untuk menambah pertemanan biasanya lewat facebook dan WA. Setelah itu, kami saling bertukar kontak HP ” (wawancara denga MI, 16 Juni 2021).

Begitu juga dengan saudari NF ia mengatakan bahwa ia menggunakan gawai untuk menambah pertemannya di FB karena dari pertemanannya ia bisa belajar berinteraksi dan bisa membantu mengatasi kebosanan yang di alami. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudari NF, ia mengatakan

“Saya menambah pertemanan di FB karena dengan banyak teman bisa belajar berinteraksi dan membantu mengatasi rasa bosan” (wawancara dengan NF, 18 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan infoman tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh gawai terhadap perilaku sosial santri dalam memperluas pertemanan dan juga mengatasi rasa bosan santri.

d) Sebagai media belajar

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari para responden. Berdasarkan pengakuan mereka gawai tersebut sangat berpengaruh terhadap perilaku mereka dalam proses pembelajarannya. Dengan menggunakan gawai maka akan memudahkan mereka dalam proses pembelajaran, terutama saat ini yang masih pandemi covid-19

membuat siswa harus belajar daring. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudari NN, ia mengatakan.

“Gawai memudahkan saya dalam proses pembelajaran dengan guru, terutama saat covid-19 kami yang sekolah umum belajar secara online. Adapun materi yang saya tidak pahami saya memanfaatkan internet untuk mencari jawabannya” (wawancara dengan NN, 19 Juni 2021).

Hal serupa juga di katakan oleh QM. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudara QM, ia juga mengatakan bahwa gawai tersebut memudahkan dia dalam belajar meskipun belajar online. QM mengatakan.

“Karena sekarang belajar online, jadi gawai memudahkan saya dalam belajar. Terkadang guru memberikan kami soal untuk kami jawab. Jadi, untuk mempercepat mencari jawaban kami cari di internet” (wawancara dengan QM, 19 Juni 2021 .)

Penggunaan gawai di saat pandemi ini sangat di butuhkan oleh guru maupun santri untuk memudahkan dalam belajar mengajar. Karena sekarang ini gawai inilah yang diandalkan agar pembelajaran tetap berlangsung. Hal ini dijelaskan oleh ustadz H selaku guru yang mengajar di pondok Pesantren Libasut Taqwa.

“Untuk sekarang karena pembelajarannya daring jadi gawai tersebut memudahkan bagi santri dan guru dalam pembelajaran. Ketika di kasih tugas nyaman lebih singkat dan simpel. Terus banyak mengambil sumber-sumber dari internet sebagai perbandingan” (wawancara dengan ustadz H, 26 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan infoman tersebut dapat peneliti simpulkan, bahwa gawai saat ini sangat berpengaruh terhadap

pembelajaran sebagai metode baru dalam belajar. Tanpa adanya gawai pembelajaran daring tidak akan berlangsung.

b. Dampak negatif penggunaan gawai pada santri

Selain gawai tersebut memiliki dampak positif terhadap perilaku santri, gawai juga memiliki dampak negatif terhadap perilaku santri. Adanya dampak negatif pada santri yang memiliki gawai dapat menjadi perhatian bagi guru maupun orang tua supaya lebih mengawasi lagi dalam penggunaan gawainya. Ada beberapa dampak negatif yang peneliti temukan ketika melakukan penelitian di Pesantren Libasut Taqwa seperti berikut:

1) Kurangnya konsentrasi saat belajar sebab teringat gawai

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari para responden. Berdasarkan pengakuan mereka gawai tersebut sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar mereka. Terutama saat belajar dalam kelas mereka kurang konsentrasi karena teringat dengan gawainya. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu santri putri atas nama NB, ia mengatakan.

“Iya kak saya kurang konsentrasi saat belajar di kelas sebab saya teringat kapan pulang karena saya ingin segera bermain hp” (hasil wawancara dengan saudari NB, 14 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi di kalangan santri putra. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudara MS ia juga mengatakan kurang konsentrasi saat belajar di dalam kelas maupun di

luar kelas sebab teringat akan gamenya yang ada di dalam gawai tersebut. MS mengatakan.

”Saya kurang konsentrasi kak saat belajar, sebab saya teringat akan game saya” (hasil wawancara dengan saudari MS, 16 Juni 2021).

Penggunaan gawai bagi santri menurut salah satu ustadz yang mengajar di Pesantren Libasut Taqwa gawai tersebut mengganggu konsentrasi mereka saat belajar, karena terlalu banyak hiburan yang menyenangkan di dalam gawai tersebut dibandingkan dengan pembelajarannya. Hal ini dijelaskan oleh ustadz AF selaku guru yang mengajar di pondok Pesantren Libasut Taqwa.

“Pengaruh negatif terhadap perilaku santri di kelas mereka gak nyambung diterangi bagaimana pun mereka hanya sekedar tau saja setelah itu hilang. Dan dalam hal belajar mereka malas-malasan dan pengen cepat-cepat selesai” (wawancara dengan ustadz AF, 25 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan informan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu santri kurang konsentrasi saat pembelajaran berlangsung di kelas maupun di luar kelas sebab teringat akan game mereka.

2) Malas belajar di waktu luang

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari para responden. Berdasarkan pengakuan mereka ketika sudah memiliki gawai, mereka lebih cenderung malas belajar karena lebih memilih bermain dengan

gawainya. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu santri putra atas nama EM, ia mengatakan.

“Kadang-kadang saya malas kak untuk belajar kecuali kalau memang ada pr baru saya kerjakan setelah itu saya main hp aja” (hasil wawancara dengan saudari EM, 16 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi di kalangan santri putri. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudari NF ia juga mengatakan ia hanya belajar di dalam kelas saja sedangkan waktu luangnya ia gunakan untuk bermain gawai tanpa mengulang pelajaran yang telah dipelajari di kelas.

“Kalau boleh jujur malas kak, saya lebih suka main hp. Saya hanya belajar di kelas saja sedangkan kalau sudah diluar kelas saya gak belajar kecuali ada Pr ”(hasil wawancara dengan NF, 17 Juni 2021).

Penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak yang tidak baik terhadap perilaku santri. Aplikasi dan fitur menarik di gawai membuat santri terfokus pada gawainya dan menjadi malas untuk melakukan aktifitas lainnya bahkan terhadap pelajarannya. Hal ini sejalan dengan apa yang di sampaikan oleh ibu SY selaku orang tua santri yang belajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa.

Pengaruh negatif HP terhadap perilaku anak saya yaitu bertambah malas dalam melakukan kegiatan lain hanya bermain Hp kalau ada di rumah. Entah itu belajar atau hanya bermain hp saya kurang tau, karena mau meriksa HP nyapun saya gak ngerti tentang HP (wawancara dengan SY, 03 Juli 2021).

Dari hasil wawancara dengan infoman tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh gawai terhadap perilaku santri di

Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu penggunaan gawai membuat santri malas untuk mengulang pembelajarannya sebab fitur-fitur yang ada dalam gawai tersebut membuat santri asyik dengan dunianya sendiri. Mereka lebih cenderung bermain gawai ketimbang untuk belajar.

3) Kurangnya sosialisasi secara tatap muka

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari para responden. Berdasarkan pengakuan mereka gawai tersebut sangat berpengaruh terhadap sosialisasi mereka terhadap orang di sekelilingnya baik itu teman-temannya maupun keluarganya. Mereka lebih banyak memegang smartphonenya ketika sedang berkumpul. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu santri putra atas nama IZ, ia mengatakan.

“Saya kalau kumpul sama teman-teman biasanya bermain gawai seperti main game mobile legend, BUPG. Terkadang ngombrol juga tetapi sambil bermain Hp” (wawancara dengan IZ, 17 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi di kalangan santri putri. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudari NA ia juga mengakui kalau kumpul sama teman-temannya pas lagi istirahat ia lebih suka bermain gawai daripada sekedar ngobrol sama teman-temannya bahkan ia lebih suka menyendiri.

“Kalau saya pas lagi berkumpul sama teman-teman saya bermain gawai seperti chatan sama teman saya. Terkadang ngobrol tetapi kurang memperhatikan kecuali setelah waktunya

pengumpulan hp baru kami bisa memperhatikan dengan serius”(wawancara dengan NA, 15 Juni 2021).

Penggunaan gawai yang berlebihan menyebabkan santri kurang bersosialisasi dengan teman atau keluarganya. Mereka lebih banyak bersosialisasi dengan menggunakan gawainya di bandingkan dengan bersosialisasi secara tatap muka. Sebagaimana yang dikatakan oleh ibu HS selaku orang tua santri yang belajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu.

“Semenjak anak saya punya gawai, anak saya lebih suka menyendiri dan lebih suka bermain dengan gawainya” (wawancara dengan HS, 3 juli 2021).

Dari hasil wawancara dengan informan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu berkurangnya komunikasi antar teman-temannya, meskipun berkumpul sama teman-temannya tetapi mereka masing-masing bermain gawai. Adapun santri putra lebih suka main game sedangkan santri putri lebih suka chattingan dengan temannya di media sosialnya.

4) Kecanduan game online

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari para responden. Berdasarkan pengakuan mereka gawai tersebut berpengaruh terhadap kehidupan mereka. Mereka selalu membawa gawai kemanapun mereka pergi kecuali pada saat kegiatan belajar, karena memang ada peraturan yang tidak membolehkan mereka membawa gawai pada saat

proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga, ada beberapa santri putra yang tidur hingga larut malam yang menyebabkan siangya mereka kelelahan hingga di berlakukan peraturan mengumpulkan gawainya pada saat jam 23.00 WIB khusus santri putra sedangkan untuk santri putri mengumpulkan gawai pada saat jam 21.30 WIB. Ke rumah pengasuh Pondok Pesantren Libasut Taqwa. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu santri putri atas nama KS, ia mengatakan.

“Kalau saya selalu membawa gawai kemanapun saya pergi soalnya kurang lengkap rasanya kalau saya tidak membawa gawai. Kecuali pada saat kegiatan belajar saya tidak membawanya karena peraturan Pondok Pesantren tidak membolehkan membawanya takut mengganggu” (wawancara dengan KS, 18 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi di kalangan santri putra. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudara IH dia juga selalu mengisi waktunya dengan bermain game online seperti mobile legend. Bahkan hampir seetiap pagi dan malam ketika sudah tidak ada kegiatan pondok.

“Saya sering menggunakan waktu saya untuk bermain game mobile legend sampai malam. Sehingga pada siangya saya mengantuk sekali dan badan saya terasa sangat lelah” (wawancara dengan IH, 18 Juni 2021).

Aturan penggunaan gawai terhadap santri jika tidak di berlakukan akan berakibat terhadap segi belajarnya. Apalagi santri maupun siswa sekarang banyak yang kecanduan game online. Sehingga belajarnya santri kurang optimal karena selalu ingat

terhadap gamenya. Sebagaimana yang dikatakan oleh ustadz H selaku guru yang mengajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu.

“Pengaruhnya HP terhadap santri sangat luar biasa. Apalagi kalau santrinya itu tidak dibuat peraturan mengenai memegang HP dan dari segi belajarnya, mereka tidak bisa belajar secara optimal karena kebanyakan dari santri kecanduan game online” (wawancara dengan ustadz H, 28 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan informan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu membuat santri kecanduan karena selalu menggunakan gawainya di waktu luang bahkan pernah ada yang menggunakannya untuk main game hingga larut malam.

5) Mengganggu kesehatan

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari para responden. Berdasarkan pengakuan mereka gawai tersebut sangat berpengaruh terhadap kesehatan mereka. Saat mereka terlalu lama menggunakan gawainya maka kesehatannya terganggu. Seperti mengalami sakit pada pergelangan tangan dan pusing. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu santri putra atas nama MR, ia mengatakan.

“Gawai memang membawa pengaruh terhadap kesehatan saya. Saat saya bermain hp terlalu lama saya merasakan pusing dan juga sakit kepala” (wawancara dengan MR, 17 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi di kalangan santri putri. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap saudari QF ketika terlalu

lama bermain gawai ia merasakan pusing dan juga sakit dibagian punggung belakang dan juga pergelangan tangannya.

“Ketika saya terlalu lama bermain hp, saya merasakan pusing dan juga sakit di leher bagian belakang dan juga lengan tangan saya” (wawancara dengan” QF, 17 Juni 2021).

Bermain gawai terlalu lama memang sangat berpengaruh terhadap kesehatan anak. Anak menjadi kelelahan setelah itu tidur tanpa mengenal waktu. Sehingga ketika di banguni untuk sekolah mereka malah marah dan beralasan capek cari alasan untuk melanjutkan tidurnya. Sebagaimana yang dikatakan oleh ibu IR selaku orang tua santri yang belajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu.

“Anak saya kalau di rumah sering tidur karena kebanyakan main game. Kalau dibanguni marah alasannya masih ngantuk dan capek padahal kerjanya cuma main hp” (wawancara dengan AS, 3 juli 2021).

Dari hasil wawancara dengan infoman tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu saat santri terlalu lama bermain gawai maka akan mengganggu kesehatannya. Seperti pusing, sakit kepala, sakit pergelangan tangan dan juga sakit di leher bagian belakang.

6) Mempengaruhi perilaku santri

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari para responden. Berdasarkan pengakuan mereka gawai tersebut sangat berpengaruh

terhadap perilaku mereka. Mereka suka menirukan apa yang dilihatnya dari gawainya, seperti membuat foto video tanpa hijab yang di uploadnya ke media sosial. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu santri putri atas nama DR, ia mengatakan.

“Saya kadang-kadang mengupload foto tanpa Jijab di status wa supaya gaul dan kece” (wawancara dengan DR, 17 Juni 2021).

Hal serupa juga terjadi pada saudari SF. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, SF mengaku bahwa dia juga juga mengunggah foto video tanpa jilbab di status WA karena ikut-ikutan tontonan yang dia lihat di media sosial.

“Saya mengupload foto video tanpa jilbab di status WA buat hiburan, tapi kadang-kadang saja tidak setiap hari karena saya merasa tertarik untuk membuatnya seperti story orang yang ada di instagram maupun tiktok” (wawancara dengan SF, 18 Juni 2021).

Kecanggihan dari gawai dipergunakan oleh santri untuk mempermudah pekerjaannya. Tidak hanya mempermudah mencari ilmu pengetahuan, gawai juga sebagai hiburan yang menghilangkan rasa jenuh bagi santri. Namun, mereka jarang sekali menggunakan gawainya untuk mencari ilmu pengetahuan malah lebih banyak memilih hiburannya. Sebagai contoh joget tiktok sekarang ini hanya mengurangi rasa malu sebagai seorang santri. Sebagaimana yang dikatakan oleh ustadz H selaku guru yang mengajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu.

“Dari segi ilmu pengetahuan, mereka jarang memilih ilmu pengetahuan karena mereka lebih memilih hiburannya dan juga terhadap sopan santunnya mereka berkurang akibat dari pengaruh hp tersebut” (wawancara dengan ustadz H, 28 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan informan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh gawai terhadap perilaku santri di Pondok Pesantren Libasut Taqwa yaitu santri mudah mengikuti apa yang dilihatnya di media sosial belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik.

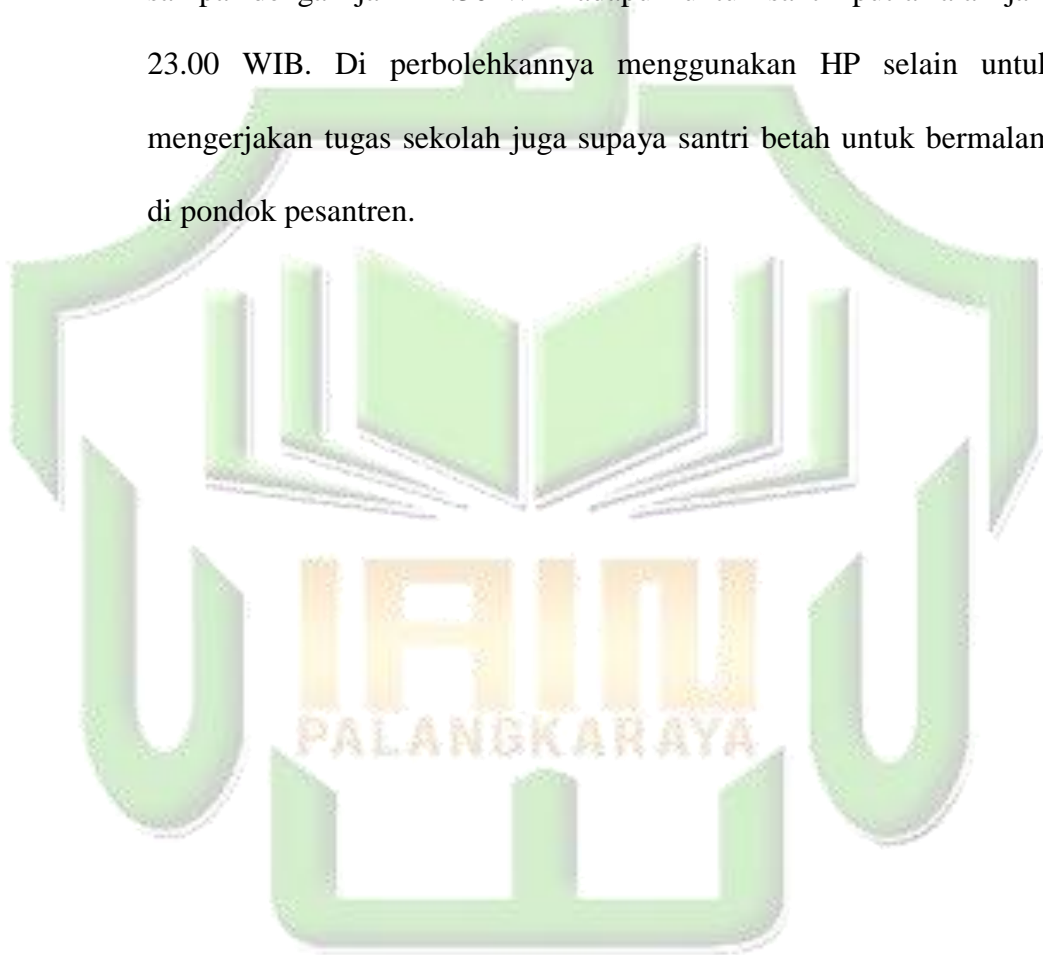
Kemudian peneliti juga melakukan wawancara terhadap lora HH selaku pengasuh Pondok Pesantren Libasut Taqwa mengenai apa alasan santri diperbolehkan membawa gawai ke Pesantren?

“saya memperbolehkan para santri membawa gawai ke pesantren dikarenakan adanya pembelajaran sistem daring yang diterapkan oleh pemerintah sehingga saya memperbolehkan para santri membawa gawai ke Pesantren untuk mempermudah mereka dalam mengerjakan pembelajarannya” (wawancara dengan lora H, 12 juni 2021).

Diperbolehkannya membawa gawai ke pesantren bukan hal yang tidak mungkin santri tidak melakukan pelanggaran terhadap tata tertip yang di buat di pesantren. Berdasarkan pertanyaan mengenai apakah di Pesantren ada aturan atau tata tertip santri dalam menggunakan gawai?

“Santri boleh menggunakan hpnya saat di luar kegiatan pelajaran. Sedangkan kalau sudah masuk kegiatan belajar mereka tidak boleh membawa hp atau bermain hp karena hal itu akan mengganggu konsentrasi mereka saat belajar” (wawancara dengan NF, 12 Juni 2021).

Yang dimaksud kegiatan belajar oleh informan tersebut di atas ialah kegiatan belajar diniyah yang dimulai setelah sholat dhuhur sampai setelah sholat asar dan juga kegiatan mengaji alquran setelah maghrib sampai dengan isya. Adapun batasan waktu yang diberikan untuk menggunakan gawainya kepada santri putri ialah setelah isya sampai dengan jam 21.30 WIB adapun untuk santri putra ialah jam 23.00 WIB. Di perbolehkannya menggunakan HP selain untuk mengerjakan tugas sekolah juga supaya santri betah untuk bermalam di pondok pesantren.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Santri

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dianalisa bahwa kronologis dibolehkan membawa gawai ke Pondok Pesantren ini dimulai sejak sebelum adanya covid-19. Santri menggunakan gawai hanya untuk menghubungi keluarga dan temannya saja dan hanya beberapa santri saja yang membawa gawai. Kemudian setelah adanya covid-19 rata-rata santri yang bermalam membawa gawai ke Pondok Pesantren Libasut Taqwa. Alasan santri di perbolehkan membawa gawai ke pondok pesantren dikarenakan untuk mempermudah santri dalam mengerjakan tugasnya dan agar santri tidak jenuh saat bermalam di Pondok Pesantren Libasut Taqwa. Akan tetapi, teknologi digital seperti gawai atau *smartphone* sekarang semakin canggih dan mempunyai berbagai jenis fitur yang menarik perhatian bagi anak-anak terutama santri Pondok Pesantren Libasut Taqwa. Sehingga hal ini membawa pengaruh terhadap perilaku santri yaitu berupa dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif dan dampak negatif penulis menganalisis sebagai berikut:

1. Dampak positif penggunaan gawai pada santri
 - a. Mempermudah komunikasi guru dan teman

Gawai atau *Smartphone* saat ini menjadi salah satu alat komunikasi yang dimiliki oleh santri Libasut Taqwa untuk

berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya. Adapun hal pertama yang peneliti temukan adalah gawai dapat mempermudah komunikasi antara santri dan teman-temannya serta guru-gurunya. Hal ini telah menjadi penelitian dari Chusna (2017: 325) bahwa gawai dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gawai kita.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan, salah satu santri atas nama MQ dia memang menggunakan gawainya untuk berkomunikasi dengan gurunya di lingkungan pesantren pada saat jam istirahat. MQ di telepon sama gurunya untuk mengantarkan makanan pada guru tugas.

b. Menambah wawasan pengetahuan

Gawai/*Smartphone* sebagai media penambah wawasan ilmu pengetahuan dimanfaatkan oleh santri untuk mencari jawaban apa yang belum mereka ketahui. Berdasarkan hasil wawancara kepada kepada salah satu santri atas nama FT dia mengatakan bahwa dia sering menggunakan gawainya untuk mengerjakan tugas dari gurunya. Seperti menggunakan aplikasi google untuk mentransletkan bahasa inggris ke bahasa indonesia dan juga tugas-tugas lainnya untuk mempermudah pekerjaannya. Hal ini sesuai dengan penelitian Subarkah (2019: 134) bahwa dengan menggunakan gawai yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai

tugas sekolahnya. Jadi, dengan kecanggihan gawai santri mudah mencari atau mengerjakan tugasnya.

c. Memperluas pertemanan melalui media sosial

Gawai atau *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja oleh santri melainkan juga digunakan untuk memperluas pertemanan yaitu melalui facebook, instagram dan whats app. Sehingga pertemanan mereka tidak hanya di lingkungan pesantren namun ada juga yang di luar pesantren. Berdasarkan hasil wawancara pada santri atas nama LV dia mengatakan bahwa dia menggunakan gawainya untuk mencari teman baru melalui facebook dan instagram dan juga saling bertukar nomor what app. Hal ini sesuai dengan penelitian Bewu, dkk (2019: 467) bahwa gawai memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak melalui media sosial sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.

d. Sebagai media belajar

Munculnya metode-metode yang baru ini di Pondok Pesantren Libasut Taqwa ialah semenjak adanya covid-19. Santri yang biasanya belajar aktif di ruang kelas sekarang mereka belajar secara daring. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan tidak semua kegiatan belajar menggunakan daring. Pembelajaran daring hanya khusus Mts dan MI saja sedangkan untuk madrasah diniyah dan TPA masih aktif tatap muka. Para santri belajar menggunakan gawai yang mereka miliki sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran

dengan gurunya. Dimana guru dan santri menyesuaikan dengan keadaan di masa pandemi covid-19. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Maknuni (2020:98) bahwa di era pandemi ini *smartphone* salah satu sarana sebagai media pembelajaran yang cocok bagi siswa dalam belajar yang berdasarkan belajar jarak jauh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ustadz H bahwa gawai memang mempermudah santri dan guru dalam proses belajar di masa pandemi ini untuk memberi tugas dan mencari referensi lain di Internet sebagai perbandingan.

2. Dampak negatif penggunaan gawai pada santri

a. Kurangnya konsentrasi saat belajar sebab teringat gawai

Berdasarkan hasil wawancara dengan NB bahwa ia kurang konsentrasi saat belajar sebab selalu teringat dengan gawainya. Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu ustadznya AF selaku pengajar di Pondok Pesantren Libasut Taqwa beliau mengatakan bahwa di kelas santri gak nyambung ketika diterangi dan hanya sekedar tau saja setelah itu hilang. Selain itu, dalam hal belajar mereka malas-malasan dan pengen cepat-cepat selesai. Hal ini sesuai dengan penelitian Marpaung (2018: 62) bahwa pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gawai. Hal ini dikarenakan aplikasi yang ada di gawai sangat menyenangkan di bandingkan dengan pembelajaran yang mereka pelajari di kelas. Sehingga membuat mereka kurang fokus saat belajar dan pengen cepat-cepat selesai dalam belajar.

b. Malas belajar di waktu luang

Kecanggihan dari gawai atau *smartphone* membuat santri lebih memilih bermain *smartphon*nya dibandingkan belajar saat ada waktu luang. Hal ini di karenakan banyaknya hiburan menarik dari gawai tersebut sehingga membuat santri lebih banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain gawai. Seperti yang dialami oleh NF dia sering menghabiskan waktunya untuk bermain gawai di waktu luangnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Damayanti (2020:11) bahwa gawai dapat menibulkan sifat malas sehingga lupa waktu dan lupa belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan SY selaku orang tua dari NF beliau mengatakan bahwa anaknya bertambah malas dalam melakukan kegiatan lain hanya bermain gawai kalau ada di rumahnya. Untuk itu, peran orang tua sangat penting dalam menasehati anaknya untuk tidak berlebihan dalam menggunakan gawainya.

c. Kurangnya sosialisasi secara tatap muka

Kurangnya sosialisasi secara tatap muka disebabkan gawai yang santri miliki sehingga santri lebih cenderung sosialisasi malalui media sosial. Canggihnya gawai membuat santri lebih banyak berinteraksi dengan gawainya sendiri dibandingkan dengan orang yang ada di dekatnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Marpaung (2018: 62) bahwa Anak yang terlalu asyik bermain dengan gawainya menjadi tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya bahkan kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan bahwa kebanyakan santri Libasut Taqwa yang memegang gawai tidak memperdulikan keadaan sekitarnya mereka lebih fokus pada gawainya masing-masing. Seperti santri putra meskipun mereka berkumpul tetapi mereka main gawainya dan kebanyakan mereka main game online. Sedangkan santri putri yang peneliti amati mereka juga fokus pada gawainya masing-masing dan lebih suka chattingan dengan seseorang bahkan ada yang menyendiri di balik gorden hanya untuk mencari sinyal.

d. Kecanduan game online

Kecanduan game online disebabkan seringnya santri putra bermain game online. Hampir setiap pagi dan malam ketika ada waktu luang mereka bermain game. Penggunaan yang berlebihan ini akan mengakibatkan kecanduan pada penggunaannya. Adapun game online yang sering dimainkan santri putra ialah *mobile legends*, *PUBG*, dan *free fire*. Salah satunya terjadi pada santri putra atas nama IH yang sering menggunakan waktunya untuk bermain *game mobile legend*. Hal ini membuat IH kurang waktu tidur yang menyebabkan terganggunya kesehatannya. Seperti yang di jelaskan Novrialdy (2019:151) kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurang aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Kondisi seperti ini tidak baik bagi santri jika dibiarkan secara terus

menerus karena selain mengganggu kesehatannya juga mengganggu pada konsentrasi belajarnya.

e. Mengganggu kesehatan

Terganggunya kesehatan santri karena menggunakan gawai yang berlebihan sehingga memberikan dampak negatif pada santri yaitu terganggunya kesehatan santri. Berdasarkan hasil wawancara dengan MR dia mengatakan bahwa dia merasa sakit kepala dan pusing saat bermain gawai berjam-jam. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahmawati (2020: 106) bahwa terlalu sering menggunakan gawai baik itu untuk belajar maupun bermain akan menurunkan kesehatan karena tubuh hanya diam dalam waktu yang lama dan tidak digunakan untuk bergerak, begitu pula mata akan terasa perih dan lelah akibat radiasi dari gawai.

f. Mempengaruhi perilaku santri

Anak-anak mudah meniru terhadap apa yang mereka lihat. Apalagi zaman sekarang aplikasi instagram dan tiktok semakin banyak diminati oleh santri karena bisa membuat foto dan video yang menarik. Santri mengedit foto dan video di aplikasi instagram, tiktok maupun capcut yang kemudian di uploadnya ke media sosialnya. Hal ini bagus untuk melatih kreatifitas santri dalam membuat foto atau video yang lebih bagus dan kreatif. Namun, yang menjadi nilai minusnya adalah ketika santri mengupload story ke media sosialnya dengan tanpa menggunakan jilbab.

Berdasarkan hasil wawancara dengan santri atas nama DR alasan dia mengupload foto tanpa jilbab di story whats app supaya gaul dan kece. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti amati beberapa dari santri memang mengupload foto dan video yang tanpa memakai jilbab di story whats app dan facebooknya. Hal ini tidak seharusnya dilakukan oleh seorang santri. Santri terpengaruh terhadap unggahan foto atau video orang lain yang ada di media sosialnya yang kemudian mereka ikut-ikutan membuatnya.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai di pondok pesantren libasut taqwa lebih banyak dampak negatifnya daripada dampak positifnya. Kondisi seperti ini kurang ideal untuk sebuah pesantren, akan tetapi berhubung kondisi lingkungan yang kurang mendukung maka kondisi ideal sebuah pesantren yang tidak mengizinkan membawa gawai belum bisa di terapkan di Podok Pesantren Libasut Taqwa.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku santri di pondok pesantren Libasut Taqwa yaitu: mempermudah komunikasi guru dan teman, menambah wawasan pengetahuan, memperluas pertemanan melalui media sosial, dan sebagai media belajar.
2. Dampak negatif penggunaan gawai terhadap perilaku santri di pondok pesantren Libasut Taqwa yaitu: kurangnya konsentrasi saat belajar sebab teringat gawai, malas belajar di waktu luang, kurangnya sosialisasi secara tatap muka, kecanduan game online, mengganggu kesehatan, dan mempengaruhi perilaku santri.
3. Penggunaan gawai di pondok pesantren Libasut Taqwa lebih banyak dampak negatifnya daripada dampak positifnya.

B. Saran

1. Bagi Lembaga Pesantren Libasut Taqwa

Dapat membuat peraturan atau tata tertip larangan membawa gawai ke pondok pesantren untuk menghindari dampak negatif dari gawai.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi koreksi kedepannya agar lebih teliti dan berhati-hati dalam pengawasan penggunaan gawai terhadap santri di

pesantren agar pelanggaran yang dilakukan oleh santri tidak terjadi lagi diluar pengawasan guru.

3. Bagi Santri

Diharapkan dapat menggunakan gawainya dengan sebaik mungkin untuk hal yang positif sebagaimana fungsinya. Dan jangan terlalu berlebihan dalam menggunakan gawai sebab terdapat efek candu yang dapat diberikan oleh gawai kepada penggunanya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, B. S. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- Asrori (2020) *Psikologi Pendidikan Pendidikan Multidisipliner*. Jawa tengah: CV Pena Persada.
- Bewu, Y., dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal Psikologi Konseling*, 15(2).
- Chaplin, J. P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2).
- Creswell, J. W. 2008. *Research Desaiig, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, E., Ahmad, A. and Bara, A. 2020. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1).
- Dewi, R. dan Rachmaniar, R. 2017. Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi Antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Fahham, A. M. 2020. *Pendidikan Pesantren Pola Pengasuhan, Pembentukan Karakter, dan Perlindungan Anak*. Jakarta: Publica Institute Jakarta.
- Fithriah, N. 2018. Kepemimpinan Pendidikan Pesantren (Studi Kewibawaan Pada Pondok Pesantren Salafiyah, Modern, dan Kombinasi). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 12(1).
- Hariadi. 2015. *Evolusi Pesantren Studi Kepemimpinan Kiai Berbasis Orientasi ESQ*. Yokyakarta: LKIS Yokyakarta.
- Hasanah, U. 2020. *Pengantar Microteaching*. Yokyakarta: CV. Budi Utama.
- Hudaya, A. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik *Research and Development Journal of Education*, 4(2).

- Iswanti, Dwi Indah, D. 2020. Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja, 12(4).
- Juditha, C. 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar, *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*, vol13(1).
- Kementrian, A. R. 2019. *Alquran dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Maharani, I., Okta, N. and Nurcahyono, H. (2019). Fenomena Perubahan Perilaku Siswa Sebagai Dampak Kecanduan Game Online Di Smk Bhina Karya Karanganyar. *Sosietas*, 9(2)
- Maimunah. 2016. *Wacana Keagamaan Dan Perilaku Sosial Masyarakat Melayu Perantauan di Palembang*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Maknuni, J. 2020. Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02).
- Marpaung, J. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2).
- Meleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar, H. R. & M. A. M. 2020. *Pesantren Efektif Model Teori Interaktif Kepemimpinan-Komunikasi-Konflik Organisasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nadhila, I. 2013. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern: Permadhani*.
- Nasrah. (2020). *Komunikasi dan Perubahan Perilaku*. Ponorogo: Uwai Inspirai Indonesia.
- Novrialdy, E. (2019) Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions, 27(2)
- Nurfirdaus, N. and Risnawati. (2019). Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten), *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1)

- Piter, H. Z. dan N. L. L. 2013. *Pengantar Psikologi Untuk Kebidanan*. Jakarta: Kencana.
- Rahmayanti, R. 2015. Penggunaan Media IT Dalam Pembelajaran. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Sapara, M. M., Lumintang, J. and Paat, C. J. (2020) 'Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampan'Amma Kabupaten Kepulauan Talaud', *Jurnal Holistik*, 13(3), pp. 1–16.
- Subarkah, M. A. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak', *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1).
- Suharianto, T. T dan M. F. 2020. *Produk Dari Generasi Ke Generasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, B. (2011) *Dari Pesantren Untuk Umat, Reinventing Eksistensi Pesantren di Era globalisasi*. Surabaya: IMTIYAZ.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Kesehatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Susanto, H. & Muzakki, M. 2017. Perubahan Perilaku Santri (Studi Kasus Alumni Pondok Pesantren Salafiyah di Desa Langkap Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1).
- Susilo, D. (2020). Penitipan Handphone Sebagai Komunikasi Non Verbal Santri PPP Walisongo Desa Cukir Jombang. *Communication*, 11(1)
- Syafe'i, I. 2017. Model Kurikulum Pesantren Salafiyah Dalam Persepektif Multikultural. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(II).
- Syarif, N. 2016. eJournal Ilmu Komunikasi 2016. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 4(1).
- Syukri, M. U. & J. M. L. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak. *BEST JOURNAL (Biology Education Science & Technology)*. 3(2).
- Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Penulisan skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Wijanarko, J. dan E. S. 2016. *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

Witarsa, R, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, VI(1).

