

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Penggunaan Gadget pada saat ini sangat diminati dan dibutuhkan semua kalangan. Faktor semakin maraknya pemakaian gadget pada masa milenial salah satunya pada anak usia dasar dan remaja sebagai media dalam proses pembelajaran. Akan tetapi gadget banyak berdampak dalam kehidupan sosial masyarakat dan mengalihkan bentuk gaya hidup, pola pikir bahkan perilaku. Penggunaan gadget pada anak usia dasar dan remaja juga perlu adanya pengawasan agar dalam pemakaian sesuai dengan keperluannya dan tidak terdapat penyimpangan dalam berperilaku. Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif sesuai bagaimana dalam penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan masalah, “Bagaimana Dampak Penggunaan Gadget Terhadap peningkatan ketakwaan juga dampak yang timbul dari gadget terhadap perilaku peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Allah telah menganugerahkan kepada manusia karunia kenikmatan yang saling melengkapi, yakni karunia agama dan limpahan teknologi, agar akal

dan sikap manusia dapat berkembang dan menjadi lebih maju. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al-Rahman Ayat 33 disebutkan bahwa:

يَمَعَشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا

تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

Artinya :

"Wahai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintas) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)".(Q.S Al-Rahman(55): 33).¹

Ayat tersebut menekankan bahwa agar menjadi manusia yang berilmu serta berpengatahuan maka ia memang harus sungguh-sungguh dalam berusaha mengembangkan bakat. Al-Qur'an menyarankan manusia untuk bersikap realistis,

Gadget adalah salah satu alat elektronik yang di butuhkan pada zaman sekarang ini. Belum lagi pada remaja, dalam hal pembelajaran maupun hiburan Dadget termasuk prioritas tersendiri. Dari segi pembelajaran, gadget biasa di gunakan untuk searching atau download berbagai macam pelajaran yang di butuhkan dan dari segi hiburan gadget terutama android biasanya memiliki beberapa aplikasi games yang di sukai remaja ataupun anak-anak. Tetapi kebiasaan bermain games ini membuat remaja lupa waktu dan menjadikannya pemalas, parahnya lagi remaja yang kurang di damping orangtuanya biasanya membuka situs atau website yang bersifat buruk

¹ Al-Qur'an dan terjemah, Departemen Agama republic Indonesia, QuranInMsWord_64-bit-v3_0_rifqimulyawan_com

Akhir-akhir ini juga, masalah dari pengaruh gadget terhadap remaja menjadi topik utama, baik di media cetak maupun elektronik. Pro dan contra mengenai topic ini banyak di perbincangkan. Dari pihak pro biasanya lebih membela terhadap pengguna dan penggunaan gadget yang berlebihan dan beralasan jika gadget memang penting untuk bahan pelajaran yang di butuhkan tetapi dari pihak contra lebih menekan penggunaan gadget yang berlebihan dan beralasan jika manfaat gadget tidak terlalu penting untuk remaja, jika untuk bahan pelajaran mereka biasa membaca buku atau bertanya pada orangtua atau teman-temannya. Selain itu juga, remaja yang ketergantungan terhadap gadget menimbulkan perilaku menyimpang

Gadget ialah sebuah perangkat mekanik ataupun elektronik canggih dengan penggunaan praktis yang menyajikan berbagai media yang dibutuhkan dan diminati.² Gadget semakin memudahkan kegiatan komunikasi manusia. Saat ini perkembangan komunikasi semakin lebih maju dengan kehadiran gadget.³ Jadi dapat disimpulkan gadget ialah media yang digunakan sebagai alat komunikasi yang modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia lebih maju serta jenis dan merk gadget beragam memberikan kepuasan konsumen tersendiri. Kemajuan

² Yuliana Bewu, Yari Dwikurnaningsih, and Yustinus Windrawanto, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga," *Psikologi Konseling* 15, no. 2 (2020): 462–73.

³ Titin Kartiyani, Dhiah Dwi Kusumawati, and Tri Budiarti, "Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad II*, no. 1 (2020): H.87.

teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat.⁴ Teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai kemudahan dalam menjalani kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi. Allah telah menganugerahkan kepada manusia karunia kenikmatan yang saling melengkapi, yakni karunia agama dan limpahan teknologi, agar akal dan sikap manusia dapat berkembang dan menjadi lebih maju. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al-Rahman Ayat 33 disebutkan bahwa:

يُوعِظُكَ الْجِنُّ وَالْإِنسُ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

Artinya Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan. (Q.S.Al-Rohman(55):33)⁵

Ayat tersebut menekankan bahwa agar menjadi manusia yang berilmu serta berpengatahuan maka ia memang harus sungguh-sungguh dalam berusaha mengembangkan bakat. AlQur'an menyarankan manusia untuk bersikap realistis, sebab perencanaan akan sia-sia jika tidak diikuti dengan persiapan dan penyelesaian. Dalam ayat tersebut ada istilah sulthan, ilmu pengetahuan dan teknologi dianggap suatu hal yang berkuasa serta berkekuatan dalam

⁴ Nirwana, A. Musda Mappapoleonro, and Chairunnisa, "The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability," Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies 7, no. 2 (2018): Hal. 86.

⁵ Al-Qur'an dan terjemah, Departemen Agama republic Indonesia, QuranInMsWord_64-bit-v3_0_rifqimulyawan_com

kehidupan. Seseorang yang tidak menguasai IPTEK akan mengalami kesulitan untuk menjelajahi dunia luar.

Juga sabda Rasul shallallahu ‘alaihi wa sallam:

كُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، الْإِمَامُ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي أَهْلِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

Artinya“ Kalian adalah pemimpin dan kalian akan dimintai pertanggungjawaban tentang kepemimpinan kalian. Seorang imam (kepala negara) adalah pemimpin dan ia akan ditanyai tentang kepemimpinannya. Seorang laki-laki (kepala rumah tangga) adalah pemimpin dalam keluarganya dan ia akan ditanyai tentang kepemimpinannya.” (Hr. Bukhari, no 893 dan Muslim, no: 4724 dari Abdullah bin Umar radhiyallahu ‘anhuma)⁶

Pada masa sekarang gadget (smartphone) ialah salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang sudah sepatutnya kita mengenal Gadget sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan.⁷ Salah satu hal yang dapat dibedakan dari gadget dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut handphone yang saat ini pembaharuannya smartphone. Semakin hari gadget memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien.⁸ Sekarang ini banyak sekali perubahan pola hidup, cara pandang juga tingkah laku masyarakat sebagai

6

⁷ Azimah Subagijo, Diet & Detoks Gadget (Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2020), H. 22.

⁸ Indiana Sunita and Eva Mayasari, Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017), H. 54.

dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu untuk memudahkan segala aktivitas masyarakat memanfaatkan gadget sebagai alat komunikasi pada masa sekarang.⁹ Kemudahan dalam mengakses banyak hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat, saat ini hampir seluruhnya sudah memiliki gadget sebab tertarik dengan fitur yang ditawarkan, apalagi saat ini perusahaan besar berlomba-lomba meluncurkan gadget dengan harga terjangkau namun memiliki spesifikasi yang memadai.¹⁰

B. Rumusan penelitian

Rumusan masalah pada proposal ini supaya lebih terarah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan gadget di lingkungan sekolah smp sunan ampel jombang
2. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget bagi siswa di smp sunan ampel Jombang

C. Tujuan penelitian

⁹ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017, H. 2

¹⁰ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang," *Jurnal Civic Hukum* 3, no. 1 (2018), H.20.

Tujuan penulisan makalah ini yaitu sbb:

1. Mengingatkan orang tua agar lebih memperhatikan keseharian anak, Orang tua hendaknya mengarahkan dan memeriksa gadget yang di miliki anaknya.
3. Agar mengetahui dampak positif dari penggunaan gadget. dan juga dampak negatif dari penggunaan gadget.

D. Manfaat penelitian

Manfaat penulisan makalah ini yaitu sbb:

1. Bagi Peserta didik ataupun orang tua peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku peserta didik, sehingga lebih tepat atau bijak dalam menggunakan gadget. Lebih memperhatikan dan mengatur waktu dengan baik terhadap penggunaan gadget terutama kalangan siswa sekolah.
2. Untuk respon cepat penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik terkait perkembangan perilaku peserta didik serta mengenai manfaat dan dampak dari penggunaan gadget. serta menanggapi dampak negatif gadget yang melekat pada siswa sekolah.

E. Sistematika penelitian

Skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan antara bab satu dengan bab yang lain, tiap bab terdiri dari sub bab yang disusun secara sistematis sebagai berikut :

Bab I merupakan pendahuluan ,bab ini berisi latar belakang penelitian, pembahasandan perumusan penelitian ,tujuan dan sistematika penelitian

Bab II merupakan andasan teori ,bab ini berisikan penertian,fungsi dan kegunaan, factor yang mempengaruhi penggunaan gadget, dampak penanganan gadget, dampak buruk penggunaan gadget.

Bab III metodologi penelitian ,bab ini berisikan jenis penelitian , tempat dan waktupenelitian, sumberdata, teknik pengumpulan data,dan teknik analisa data

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan bab ini berisikan . gambaran umum smp sunan ampel Jombang pengolahan data.ulasan data,

Bab V penutup,bab ini berisikan kesimpulan dan saran

