

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.¹

Di Indonesia, perangkat ini sudah berlangsung sejak 2008, tepat ketika Facebook naik daun dan penetrasi telepon seluler di negeri ini melewati angka

¹ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak", *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2 (November, 2017), hlm. 316-317.

50%. Indonesia kini bahkan telah menjadi salah satu Negara dengan pengguna Facebook dan Twitter terbesar di dunia, yang penggunanya masing-masing mencapai 51 juta dan 19,5 juta orang. Ini adalah kenikmatan penduduk dunia abad ke-21. Jarak dan waktu bagaikan terbunuh oleh kemajuan teknologi informasi semacam ini. Seorang pecandu *gadget* akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol. Perhatian seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya. Bahkan jika dia dipisahkan dengan *gadget*, maka akan muncul perasaan gelisah.²

Dalam perkembangannya, *gadget* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borju karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *gadget* mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (siswa) sudah terbiasa dengan *gadgetnya*. Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti *smartphone*, tablet, ipad, laptop atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

Penggunaan *gadget* tidak hanya dikalangan pekerja, akan tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka

² Ibid, hlm. 328.

lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari hanya untuk menggunakan *gadget* mereka. Bahkan kalangan pelajar pun menggunakan *gadget*. *Gadget* berperan sangat penting bagi seorang pelajar dalam hal pembelajaran. *Gadget* juga berpengaruh bagi perkembangan prestasi belajar siswa. Misalkan saja adanya *game online* pada *gadget* membuat anak akan tertarik untuk memainkannya. Bahkan hal tersebut dapat menyebabkan kecanduan. Akibatnya anak akan terus memainkannya sampai mencapai hal yang diinginkan. Hal tersebut mengakibatkan anak lupa waktu dan meninggalkan aktivitas yang seharusnya dia lakukan yaitu belajar. Menurunnya nilai siswa juga dapat diakibatkan oleh penggunaan *gadget*. Seringnya anak bermain *gadget* memungkinkan siswa membuang waktunya hanya untuk bermain *gadget*.

Beberapa dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, dan ancaman *cyberbullying*.³

Kecenderungan penyalahgunaan terhadap *gadget* akan terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari *gadget* mereka terlebih seperti *smartphone* dan atau *tablet/ipad*. Sangat lazim kita temui siswa yang selalu membawa *tablet* atau *smartphone* di tangan mereka, bahkan pada saat pembelajaran. Karena memang teknologi jaman sekarang yang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang berbaur update bahkan yang mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses hanya melalui *smartphone* atau *tablet*, sehingga sangat riskan untuk

³ Dery Isidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, hlm. 15.

disalahgunakan. Seperti misalnya tablet atau laptop yang diperbolehkan pada saat perkuliahan yang memang untuk keperluan sekolah, namun terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa untuk *online* keperluan pribadi.

Karena adanya *gadget* yang disalahgunakan justru akan semakin memanjakan siswa untuk melakukan tugas belajar mereka dan juga akan cenderung membatasi kreativitas yang mereka lakukan. Penulis menganggap siswa saat ini sangat dimanjakan oleh teknologi jaman sekarang yang begitu canggihnya seperti adanya fasilitas *e-book* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan tablet atau ipad yang membuat siswa semakin malas untuk datang ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku, padahal banyak sekali buku lama yang tidak kita temukan di *e-book* yang mungkin dapat menjadi bahan referensi yang baik dan lebih berkualitas bagi mereka, sehingga mereka tidak hanya berkulat pada buku-buku yang didapatkan melalui *e-book* saja.

Selain itu penyalahgunaan terhadap *gadget* juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk *games* atau *online* saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Siswa yang seperti itu akan cenderung untuk memilih *game* atau *online* daripada mengikuti pembelajaran dan akhirnya nilai mereka tidak akan mencapai hasil yang maksimal. *Gadget* akan sangat berpengaruh karena *gadget* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan *games* atau *online* mereka yang kurang mendatangkan manfaat. Sikap pemalas juga akan muncul pada siswa yang menggunakan kesenangan-kesenangan dari bentuk-bentuk *gadget* lain seperti ipod, mp4, mp3 secara berlebihan. *Gadget* tersebut akan dirasa bagi beberapa

siswa dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang didalamnya terdapat aktivitas guru dalam mengajar, mendidik, membimbing, dan melati serta memperbaiki perilaku peserta didik. Sekolah menengah atas sebagai salah satu lembaga pendidikan formal merupakan sekolah yang sangat berpengaruh terhadap pembentuk pribadi peserta didik.⁴

Tugas pendidikan Islam pada hakikatnya tertumpu pada dua aspek, yaitu pendidikan tauhid dan pendidikan pengembangan tabiat peserta didik. Pendidikan tauhid dilakukan dengan pemberian pemahaman terhadap dua kalimat syahadat; pemahaman terhadap jenis-jenis tauhid (*rububiyah*, *uluhiyah*, dan sifat dan asma); ketundukan, kepatuhan, dan keikhlasan menjalankan Islam; dan menghindarkan dari segala bentuk kemusyrikan. Sedang pendidikan pengembangan tabiat peserta didik adalah mengembangkan tabiat itu agar mampu memenuhi tujuan penciptaannya, yaitu beribadah kepada Allah SWT. Dan menyediakan bekal untuk beribadah, seperti makan dan minum. Manusia yang sempurna adalah mereka yang senantiasa beribadah, baik beribadah diniyyah maupun beribadah kawniyah. Ibadah diniyyah adalah ibadah yang berhubungan dengan pencipta (*ta'abbudi*) dan sesama manusia (*ijtima'i*). sedangkan beribadah kawniyah adalah ibadah yang berhubungan dengan ketundukan dan kepatuhan manusia

⁴ Nurochim, "Sekolah Berbasis Pesantren Sebagai Salah Satu Model Pendidikan Islam Dalam Konsepsi Perubahan Sosial", *Al-Tahrir*, Vol. 16, No. 1 (Mei 2016), hlm. 50.

kepada Allah SWT. Setelah memahami hukum-hukum alam dan hukum-hukum sosial kemasyarakatan.⁵ Untuk dapat mempelajari hukum-hukum alam dan hukum sosial yang sesuai dengan kaidah yang diajarkan dalam Islam, maka diperlukan lembaga pendidikan yang berbasiskan pendidikan Islam. Lembaga pendidikan Islam pada saat ini sudah mengalami perubahan yang sangat signifikan, baik dari segi fisik berupa bangunan dan gedung dan juga akademik. Lembaga pendidikan Islam sudah menambahkan program pembelajaran baru yang bersifat umum dan keterampilan hidup (*life skill*) untuk bekal di masyarakat.

Pendidikan Islam sendiri merupakan induk dari pendidikan Islam di Indonesia, didirikan karena adanya tuntutan dan kebutuhan zaman dan hal ini bisa dilihat dari perjalanan sejarah. Bila kita *flashback* beberapa tahun silam, sesungguhnya pesantren dilahirkan atas kesadaran kewajiban dakwah Islamiyah, yakni menyebarkan dan mengembangkan agama Islam, sekaligus mencetak kader-kader ulama' dan da'i. istilah pondok, berasal darikata funduk, dari bahasa arab yang berarti rumah penginapan atau hotel. Akan tetapi didalam pesantren Indonesia, khususnya pulau jawa, lebih mirip dengan padepokan, yaitu perumahan sederhana yang di petak-petak dalam bentuk kamar-kamar yang merupakan asrama bagi santri. Sedangkan istilah pesantren secara etimologis asalnya pesantrian yang berarti tempat santri.⁶

Tugas pokok pesantren adalah mewujudkan manusia dan masyarakat muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah. Pesantren bahkan diharapkan dapat melakukan reproduksi ulama. Para santri dengan kualitas keimanan,

⁵ Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 51.

⁶ Imam Syafe'i, "Pondok Pesantren: Lembaga Pendidikan Pembentukan Karakter", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8, No 1 (Mei, 2017), hlm. 64.

keislaman, keilmuan dan akhlaknya, diharapkan dapat membangun dirinya dan masyarakat sekelilingnya. Amat sulit untuk menggambarkan tujuan pesantren secara pasti dan seragam. Hal ini disebabkan karena pesantren mempunyai kebebasan untuk tidak mempunyai kebiasaan untuk tidak merumuskan dasar dan tujuan pendidikannya secara eksplisit. Hal ini karena sifat kesederhanaan pesantren, sesuai dengan dorongan berdirinya pesantren, dimana kiyai mengajar dan santri belajar, semata-mata untuk ibadah lillahita'ala dan tidak pernah dihubungkan dengan tujuan tertentu dalam lapangan kehidupan atau tingkat jabatan tertentu dalam kehidupan sosial.⁷

Dalam kaitannya dengan perilaku sosial, moral dan sistem nilai, santri yang identiknya agamis dan berakhlak mulia mengalami perubahan sosial akibat modernisasi ini. Salah satu akibatnya, para santri mengalami perubahan masalah-masalah kesehatan mental, penyimpangan perilaku sosial dan moral, yang mempengaruhi cara mereka berfikir, merasa dan bertindak. Perubahan ini bukan berarti menjadi santri adalah buruk, bahkan menjadi santri adalah jalan terbaik menuju jalan kebahagiaan dunia dan akhirat. Masalahnya adalah kalau para santri yang kesehariannya selalu diawasi dan selalu dibimbing itu sudah dipengaruhi oleh sisi negatif modernisasi dan globalisasi. Maka potret santri masa lalu itupun tergerus akibat banyak hal yang mempengaruhi kehidupan saat ini.⁸

Santri yang terpengaruh globalisasi dari media massa, media cetak, dan media sosial *online*, terlihat lebih kritis dibandingkan dengan santri sebelum era globalisasi yang dahulunya terkesan patuh mutlak terhadap kyai. Karena pengaruh

⁷ Ibid, hlm. 65.

⁸ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang", *Jurnal Civic Hukum*, Volume 3, Nomor 1 (Mei, 2018).

globalisasi pula disiplin santri dalam melaksanakan norma agama relatif berkurang. Globalisasi budaya, informasi dan komunikasi secara signifikan mempengaruhi format hidup santri yang teridentifikasi pada cara berpakaian, meningkatnya cakrawala berfikir dan keinginan memiliki produk-produk global serta cenderung bergaya demokratis, yang mana sebelum era globalisasi terlihat masih menjalankan format hidup sederhana, kharismatik dan otokratik. Era globalisasi yang juga ditandai dengan globalisasi ekonomi dan politik terindikasi mendangkalkan dan menumpulkan artikulasi ilmu-ilmu agama dan fungsi-fungsi tradisional pondok pesantren terutama dalam reproduksi ulama.⁹

Di MA Al-Huda Sumber Nangka tidak diperbolehkan untuk membawa barang elektronik seperti *gadget*. Hal ini merupakan peraturan dan tata tertib dari sekolah. Namun yang terjadi adalah masih banyak siswa membawa *gadget* ke sekolah. Hal itu merupakan sebuah pelanggaran. Hal ini dilakukan karena penggunaan *gadget* dikhawatirkan akan mengganggu proses belajar siswa di sekolah. Siswa tidak akan fokus dengan belajar karena menemukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan dengan menggunakan *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* akan memungkinkan siswa memperoleh hal-hal baru yang bertentangan dengan norma dan peraturan pondok pesantren tanpa ada *filter*.

Pelanggaran merupakan suatu tingkah laku yang menyimpang dari perbuatan yang tidak sesuai dengan aturan yang ada di lingkungan masyarakat. Pengertian melanggar aturan adalah perilaku yang secara sengaja melanggar aturan-aturan yang ditetapkan oleh orang tua, guru, atau orang lain yang merupakan *figure otoritas*". Baik itu pelanggaran yang terjadi di lingkungan

⁹ Imam Syafe'i, "Pondok Pesantren: Lembaga Pendidikan Pembentukan Karakter", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8, No 1 (Mei, 2017), hlm. 56.

keluarga, lingkungan bermain maupun dilingkungan sekolah. Pelanggaran yang terjadi dilingkungan sekolah dapat mengakibatkan terganggunya aktivitas proses pembelajaran dikelas. Untuk menghindarinya dibuatlah suatu aturan tata tertib sekolah yang berfungsi agar siswa berkelakuan baik dan teratur di kelas maupun lingkungan sekolah.¹⁰

Perilaku siswa membawa *gadget* ke sekolah akan sangat merugikan siswa itu sendiri. Siswa menjadi pemalas, tidak memiliki sikap sosial dengan lingkungannya. Selain itu, akan membawa dampak negatif terhadap lingkungan sekolah karena perilaku-perilaku melanggar tidak dapat disaring oleh pihak sekolah karena dari sumber langsung diterima oleh siswa. Oleh karena itu, penting sekali untuk membahas dampak siswa membawa *gadget* ke sekolah dengan harapan dapat memberikan informasi yang tepat kepada orang tua siswa dan guru tentang dampak negatif penggunaan *gadget* di sekolah.

Berdasarkan fenomena diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pelanggaran *gadget* di sekolah berbasis pesantren dengan judul “*Gadget Di Sekolah Berbasis Pesantren (Fenomena Pelanggaran Penggunaan Gadget Di MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan Pamekasan)*”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka penulis mencoba merumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelanggaran penggunaan *gadget* terhadap norma-norma pesantren di MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan Pamekasan?

¹⁰ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim, “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang”, *Jurnal Civic Hukum*, Volume 3, Nomor 1 (Mei, 2018).

2. Apa saja dampak penggunaan teknologi informasi *gadget* dikalangan siswa terhadap pelanggaran penggunaan *gadget* di MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelanggaran penggunaan *gadget* terhadap norma-norma pesantren di MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan Pamekasan.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan teknologi informasi *gadget* dikalangan siswa terhadap pelanggaran penggunaan *gadget* di MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Ilmiah Teoritis

- a. Bagi Peneliti digunakan untuk meningkatkan pengetahuan penggunaan *gadget* bagi siswa yang berada di lembaga pendidikan berbasis pesantren dan pengaruhnya terhadap pelanggaran penggunaan *gadget*.
- b. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura digunakan untuk menjadi tambahan informasi dan pengembangan wawasan bagi mahasiswa/i serta dapat menjadi acuan dalam penelitian-penelitian selanjutnya. Dan diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang teoritis maupun praktis yang berkaitan dengan perkembangan perkembangan penggunaan *gadget* oleh siswa.

2. Kegunaan Sosial Praktis

- a. Bagi BP/BK digunakan untuk menjadi tambahan informasi mengenai pelanggaran penggunaan *gadget* di sekolah.

- b. Bagi MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan digunakan untuk memberikan kontribusi yang baik terhadap lembaga dalam memperbaiki perilaku siswa dalam menggunakan *gadget* di sekolah.

E. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan kesamaan dan menghindari kekaburan makna, maka beberapa istilah yang digunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mempunyai mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru karena akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya yang digunakan untuk komunikasi dan hiburan.
2. Sekolah adalah lembaga pendidikan yang sifatnya formal, non formal, dan informal dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola, dan mendidik para murid melalui bimbingan.
3. Pesantren adalah lembaga keagamaan yang memberikan pendidikan dan pengajaran serta mengembangkan dan menyebarkan ilmu agama Islam.
4. Pelanggaran adalah semua tindakan yang menyimpang dari norma yang berlaku dalam sistem sosial dan menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem itu untuk memperbaiki perilaku menyimpang.