

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Zaman modern saat ini, kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari, karena kemajuan teknologi terus berjalan, berkembang luas dan selalu mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya berbagai produk dan inovasi baru yang diciptakan dengan tujuan memberi manfaat bagi kehidupan manusia dalam mempermudah aktivitas dan kebiasaan mereka sehari-hari. Salah satu produk yang sangat menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan dan usia adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.¹ *Gadget* sendiri dapat berupa komputer, laptop, tablet, pc dan telepon seluler atau *smartphone*.

Pada satu sisi perkembangan dunia teknologi yang begitu mengagumkan memang membawa manfaat yang luar biasa bagi peradaban seluruh warga dunia. Banyak jenis pekerjaan yang dahulu menuntut kemampuan fisik dan tatap muka, kini relatif sudah bisa digantikan oleh berbagai macam fitur pada *gadget*. Seperti telah di temukannya formulasi-formulasi baru kapasitas laptop atau *handphone*, yang seolah sudah mampu menggeser posisi otak manusia. Singkatnya, kemajuan teknologi sekarang ini benar-benar sudah diakui dan dirasakan memberikan banyak manfaat. Pengguna teknologi seperti *gadget* inilah yang sering dipakai untuk menyelesaikan berbagai masalah yang mereka hadapi, untuk menjadikan hidup lebih baik, nyaman, dan aman. Dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui perangkat keras seperti *gadget*, setiap orang pasti akan lebih mudah untuk mencari informasi, memudahkan segala pekerjaan baik dibidang ekonomi sosial maupun budaya. Dalam hal ini *handphone* menjadi peringkat utama bagi masyarakat tertentu, karena memiliki ukuran yang

¹ Noegroho, Agoeng. *Techology Komunikasi* (Jogjakarta: Graha Ilmu, 2010).

lebih fleksibel untuk di oprasikan sewaktu-waktu, lebih ringan, dan banyaknya aplikasi serta penyimpanan yang dapat ditingkatkan.

Di sisi yang lain, manusia tidak bisa menipu diri mereka sendiri akan kenyataan bahwa teknologi mendatangkan sengsara dan malapetaka bagi hidup mereka. Kemajuan teknologi yang memiliki konsep untuk memudahkan manusia, akhirnya mereka akan terlena dan menjadikan boomerang ketika urusan itu semakin mudah, maka muncul rasa kesepian, rasa diasingkan, dan perlahan lunturnya rasa kebersamaan dan solidaritas. Seperti contoh berbagai macam media sosial seperti *Instagram*, *facebook*, *whatsapp*, telegram, dan berbagai aplikasi yang serupa dapat memudahkan untuk memenuhi kebutuhan afiliasi tanpa harus bertatap muka. Kemudahan ini menjadi ajang tetap menjaga silaturahmi yang tetap memunculkan rasa sepi. Contoh yang lain adalah berbagai macam fitur hiburan seperti youtube, tiktok, *game online* dan berbagai aplikasi serupa sangat dapat berdampak buruk, terutama bagi anak-anak di bawah umur yang mudah terhasut dan terpengaruh, juga para remaja yang masih belum stabil dan gampang terbawa arus. Penggunaan *gadget* berlebih pada anak-anak dan remaja tentu akan menjadikan mereka ketergantungan, maka tidak dapat di pungkiri akan mengubah pola perilaku mereka, dengan lebih sering bermain *gadget* dibandingkan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bagi dewasa awal, *gadget* pun dapat berdampak buruk apabila tidak dapat membagi waktu dengan baik. Mereka akan menikmati hiburan dan mencari kebahagiaan dengan memanjakan mata pada berbagai aplikasi gadget hingga puas, namun berapapun lamanya tidak akan pernah cukup.

Rasa kepuasan sendiri merupakan makna dari kebahagiaan yaitu sesuatu yang lebih dari satu pencapaian atau perasaan gembira atas apapun yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari baik secara sosial, fisik, emosional serta psikologis.²

² Froh, Bono dan Emmons, Being grateful is beyond good manners: Gratitude and motivation to contribute to society among early adolescents, *Journal Motivation and Emotion*, Vol, 3/4 (Februari 2010)h. 144-157

Kebahagiaan dalam hidup adalah suatu hal yang menjadi harapan di dalam kehidupan banyak orang, bahkan sepertinya semua orang mendambakan kehidupan yang berbahagia. Bahagia dapat diartikan dengan kenyamanan dan kenikmatan spiritual dengan sempurna dan rasa kepuasan, serta tidak adanya cacat dalam pikiran sehingga merasa tenang serta damai. Kebahagiaan bersifat abstrak dan tidak dapat disentuh atau diraba. Kebahagiaan erat berhubungan dengan kejiwaan dari yang bersangkutan.³

Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Al-Ma'ruf Bandar Lor Kediri. Dengan mayoritas santri dalam fase remaja dan dewasa awal, oleh karena itu peneliti tertarik untuk menjadikan santri sebagai objek penelitian. Santri merupakan sebuah miniatur dari masyarakat intelektual yang memiliki keberagaman pemahaman dan pemikiran. Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Gadget Terhadap Kebahagiaan Santri Di Pondok Pesantren Al-Ma'ruf Kediri.**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap santri Al-Ma'ruf?
2. Bagaimana kebahagiaan pada santri Al-Ma'ruf?
3. Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap kebahagiaan pada santri Al-Ma'ruf?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang mendasari penelitian proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap santri Al-Ma'ruf
2. Untuk mengetahui kebahagiaan santri Al-Ma'ruf
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh *gadget* terhadap kebahagiaan santri Al-Ma'ruf

³Kosasih, E.N, *Menuju Bahagia di Usia Lanjut* (Jakarta : Pusat Kajian Nasional Masalah Lanjut 2002), h. 63

D. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian tentang pengaruh *gadget* terhadap kebahagiaan santri di pondok pesantren Al-Ma'ruf diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pustaka atau menambah referensi dan dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu dibidang psikologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi santri, Memberikan pengalaman bagi santri agar tidak mengukur kebahagiaan dengan *gadget*
- b. Bagi Institut, Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran dalam hal psikologi
- c. Bagi Peneliti, Sebagai tambahan pengetahuan bagi penulis agar dapat membandingkan ilmu secara teoritis yang diperoleh selama perkuliahan dengan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Serta dapat mengimplementasikan kemampuan penulis dalam pengetahuannya mengenai objek yang akan dibahas pada penelitian ini. Kemudian, hasil dari penelitian ini nantinya akan menjadi pengetahuan tambahan bagi penulis mengenai bagaimana pengaruh *gadget* terhadap kebahagiaan santri Al-Ma'ruf.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris⁴. Berdasarkan uraian teoritik di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a): Adanya pengaruh pada penggunaan *gadget* terhadap kebahagiaan (*happiness*) pada santri Al-Ma'ruf.

⁴Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali pers, 1991), h.75.

2. Hipotesis nihil (H_0): Tidak adanya pengaruh pada penggunaan *gadget* terhadap kebahagiaan (*happiness*) pada santri Al-Ma'ruf.

F. Definisi Operasional

Sebelum membahas lebih lanjut dalam penyusunan proposal ini dan untuk menghindari berbagai penafsiran terhadap judul proposal, maka peneliti merasa perlu mendefinisikan istilah-istilah yang akan dioperasikan dalam penelitian kali ini, sebagai berikut:

1. *Gadget*

Suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu *laptop*, *smartphone*, *ipad*, ataupun *tablet* yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

2. Kebahagiaan (*happiness*) Santri

Kebahagiaan merupakan bungkahan perasaan yang dapat dirasakan berupa perasaan senang, tenang dan memiliki kedamaian.⁵ Pada umumnya kebahagiaan yang dirasakan para santri ketika mendapat barokah kiyai dan para guru yang ada di pesantren. Dari beberapa santri juga mengutarakan mereka mendapat kebahagiaan dengan cara bertemu banyak teman saat berada dipesantren.

G. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang Pengaruh *gadget* terhadap kebahagiaan remaja. Sumber referensi penelitian terdahulu diambil dari beberapa artikel penelitian. Di antara hasil penelusuran penelitian terdahulu dengan tema yang sama yaitu:

Pertama, jurnal dari Ahmad Ramadhan Asif dan Farid Agung Rahmadi yang membahas tentang hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia

⁵Rusydi, T.E.F, *Psikologi kebahagiaan* (Yogyakarta: Progresif Books), h. 11.

11-12 tahun. Berdasarkan hasil analisis obserfasional dengan desain penelitian belah lintang. Sampel penelitian ini adalah remaja usia 11-12 tahun yang menggunakan gadget dari beberapa SD di Semarang. Pengambilan data berupa karakteristik data tingkat kecanduan *gadget* menggunakan *smartphone Addiction Scala-Short Version*, data gangguan emosi dan perilaku menggunakan *Strenghts and Difficulties Questionnaire*, dan data status sosial ekonomi menggunakan kuesioner Bistok Saing. Uji statistik menggunakan uji Chi-square sebanyak 75 orang, didapatkan hasil yang bermakna antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun ($p=0,002$). Tiidak terdapat hubungan antara tingkat pendidikan ayah dengan gangguan emosi dan perilaku ($p=0,521$), tingkat pendidikan ibu dengan gangguan emosi perilaku ($p=0,903$), dan jumlah saudara dengan gangguan emosi dan perilaku ($p=0,627$). Kesimpulannya terdapat tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.⁶

Kedua, jurnal dari Allysa Rahmanisa dan Anita Listiara yang membahas tentang hubungan antara kebahagiaan dengan intensi bermedia sosial pada siswa SMA Teuku Umar semarang. Total subjek yang digunakan 152 siswa yang diperoleh dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua skala. Skala pertama yaitu skala intensi bermedia sosial (18 aitem; $\alpha=0,833$) dan skala kebahagiaan (22 aitem; $\alpha=0,845$). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis non parametrik Spearman's Rho, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $P=0,362$ ($p>0,05$) dan nilai keefesien korelasi sebesar $r_{xy}=0,074$ hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada kolerasi antara kebahagiaan dengan intensi bermedia sosial artinya tinggi dan rendahnya intensi bermedia sosial siswa tidak secara langsung dikolerasi dengan kebahagiaan

⁶Ahmad Ramadhan Asif dan farid agung rahmadi” hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun”, Jurnal Kedokteran Diponegoro, Vol. VI, 2 (April, 2017), h. 148-157.

siswa. Hal tersebut terjadi kemungkinan karna ada faktor lain yang lebih dapat menjelaskan, seperti faktor kepribadian lingkungan sosial maupun kondisi ekonomi.⁷

Ketiga, jurnal karya Yulia Trinika, Arina Nurfianti, Abror Irsan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan pisiko sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK swasta kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015 dengan jenis penelitian kuantitatif, *survey* deskriptif analitik dengan rancangan *cross sectional instrument* penelitian berupa kuesioner dengan sampel sebanyak 95 responden yang menunjukkan hasil nilai $p=0,005$ ($p<0,05$). Nilai menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikosocial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK swasta kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015.⁸

Keempat, jurnal dari Layyinatul syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar.⁹

Kelima, jurnal karya Dindin Syahyudin tentang pengaruh *gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa, dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan dampak negatif dari *gadget* yang dialami siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan konsentrasi belajar berkurang dan dampak negatif yang paling tinggi adalah malasnya siswa beraktifitas sosial sebesar 81,81 persen dan berkurangnya daya konsentrasi

⁷ Allysa Rahmanisa dan Anita Listiara “tentang hubungan antara kebahagiaan dengan intensi bermedia sosial pada siswa SMA Teuku Umar Semarang”, Vol. VII, 2 (April, 2018), h. 108-113.

⁸ Yulia Trinika, Arina Nurfianti, Abror Irsan “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan pisiko sosial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK swasta kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015”, Vol. 3. NO, 1 (Februari, 2015), h. 24.

⁹ Layyinatul syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto” dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar.”, Vol.III 4 (April 2019), h.527-533.

siswa yang bahkan mencapai 100 dari total siswa pengguna *gadget* yang diberikan kuesioner tersebut.¹⁰

Keenam, jurnal karya pipih muholifah, Witrin Gayantri, Elisa Kurniadewi tentang hubungan kualitas puasa dan kebahagiaan santri pondok pesantren al-ihsan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kualitas puasa dan kebahagiaan santri dengan kecendrungan tingkat kualitas puasa dapat dilihat dari kontribusi sebesar 71,33% yang menunjukkan ada hubungan.

Ketuju, jurnal karya Iwan Kuswandi tentang Logika Kebahagiaan Mahasantri di Pesantren (Studi Kasus di Kampus Idia Sumenep Madura), berdasarkan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa kebahagiaan mahasantri di sumenep mencapai 68% sehingga terdapat kebahagiaan di pesantren sumenep.

H. Sistematika penulisan

Adapun sistematika yang penulis gunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, yang membahas tentang: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan manfaat Penelitian, Hipotesis Penelitian, Definisi Operasional, Sistematika Penulisan.

Bab II: Kajian Teori, yang membahas tentang: Pengertian *gadget*, jenis-jenis *gadget*, dampak penggunaan *gadget*, Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*, Pengertian kebahagiaan, Aspek-aspek kebahagiaan, Faktor-faktor kebahagiaan.

Bab III: Metodologi Penelitian, yang membahas tentang: Rancangan Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

¹⁰ Dindin Syahyudin “pengaruh *gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa”, Vol.II, 4 (November 2019), h. 272-282.

Bab IV: Hasil Penelitian Dan Pembahasan, pada bab ini dikemukakan tentang data yang berhubungan dengan masalah penelitian yang di dalamnya meliputi, latar belakang objek, penyajian data serta uji hipotesis dan pembahasan penelitian.

Bab V: Penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan serta saran yang dapat diberikan atas masalah yang ada.

