

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di jaman moderen ini gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat tak terkecuali pengurus santri di pondok pesantren, Pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak seorang santri, karena ada hadist yang berbunyi :

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ (رواه البيهقي)

Artinya: “Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan akhlak mulia (dari manusia).” (HR al-Baihaqi).⁴

Di jaman digital seorang santri dapat menghadapi berbagai pengaruh dari kehadiran gaded. Perkembangan pada gadget bagi pengurus pondok ini sama saja seperti remaja pada umumnya, aktif penggunaan gadget bisa di bilang pasti bisa membawa pengaruh baru dalam kehidupan masyarakat modern tidak terkecuali di lingkungan pondok pesantren.

Gadget di jaman sekarang sudah menawarkan berbagai fitur dan platform yang menarik bagi para pengurus pondok, seperti untuk komunikasi, informasi, edukasi, dan hiburan. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016, menyebutkan bahwa tingkat penggunaan internet Indonesia mencapai 132 juta jiwa. Kondisi yang demikian itu belum termasuk pengguna internet melalui telepon pintar yang mencapai 100 juta orang. Lebih jauh, sebagaimana disinggung oleh Al Mahfud dalam artikel sebelumnya, bahwa berdasarkan data Kominfo, ada 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet.⁵ Kebutuhan akan Kajian dan Pemahaman tentang dampak dari keberadaan gaded di kalangan pengurus pondok pesantren dapat menimbulkan berbagai permasalahan. Diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang Bagaimana pengurus pondok menggunakan gadget dan juga

⁴ “4 Dalil tentang Akhlak Terpuji yang Bersumber dari Al-Quran,” kumparan, diakses 17 Juli 2024, <https://kumparan.com/berita-hari-ini/4-dalil-tentang-akhlak-terpuji-yang-bersumber-dari-al-quran-20L5vbDeJay>.

⁵ Naila Dwi Afwiyana, “Langkah Cerdas Gadget Di Kalangan Santri Milenial,” *SAINTEKBU* 11, no. 2 (3 September 2019): 39–44.

Apa manfaat dan dampak gadget bagi kepesantrenan. Dengan harapan dimana setiap pengurus pondok dapat memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif gadget disesuaikan dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di pesantren.

Islam pun memberikan perhatian yang besar terhadap etika penggunaan gadget. Hal ini dibuktikan dengan diaturnya etika dalam QS. Al-Ahzab ayat 70 :

وَالَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا هَالِكًا وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۗ اِذَا ۗ

Artinya: “Hai orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar” (QS. Al-Ahzab 33 : 70).

Kata sadidan terdiri dari huruf sin dan dal yang menurut pakar bahasa, Ibn Faris, menunjuk kepada makna meruntuhkan sesuatu kemudian memperbaikinya. Ia juga bermakna istiqamah atau Konsisten.⁶

Ada sesuatu yang lumayan unik pada pengurus pondok dalam menggunakan gadget hal ini akan memunculkan sudut pandang yang menarik karena pengurus yang berada di pondok umumnya memiliki latar belakang pendidikan agama yang kuat, sehingga penggunaannya terhadap gadget mungkin berbeda dengan remaja pada umumnya. Kita nanti bisa melihat bagaimana nilai-nilai pesantren mempengaruhi perilaku para pengurus pondok. Tidak menutup kemungkinan gadget yang dapat memengaruhi aktivitas para pengurus di pondok pesantren.

Penelitian bisa melihat bagaimana pesantren saat ini menghadapi fenomena gadget di lingkungan mereka. Apakah ada suatu hal yang diterapkan untuk membekali pengurus pondok dalam penggunaan gadget. Penelitian perlu terus mengikuti tren dan perkembangan platform baru untuk memahami bagaimana para pengurus pondok menggunakannya dan dampaknya terhadap mereka terhadap tanggung jawab yang perlu menjadi perhatian yang berkelanjutan.

⁶ Al Mutsila, “Etika Penggunaan Gadget Dalam Al-Al-Qur'an Sebagai Alat Komunikasi Di Era Digitalisasi,” T.T.

B. Fokus Penelitian

Melihat dari identifikasi masalah tersebut, maka penulis perlu melakukan penelitian pada santri yang sering menggunakan gadget dalam kegiatan kesehariannya dan dampaknya terhadap pengurus. Dari keterangan ini dapat disimpulkan beberapa persoalan rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana pengguna gadget di kalangan pengurus pondok dapat mempengaruhi konsentrasi belajar mereka di pesantren?
2. Bagaimana pengurus pondok mengatur waktu mereka antara kegiatan pondok pesantren dan penggunaan gadget?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

1. Tujuan umum agar bisa mengetahui adakah pengaruh gadget terhadap belajar pengurus di pondok pesantren Al-Mahrusiyah III.
2. Tujuan khusus berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:
 - a. Untuk mengetahui dampak gadget terhadap konsentrasi tanggung jawab pengurus di pondok pesantren Al-Mahrusiyah III.
 - b. Pengurus pondok diharapkan dapat mengatur waktu mereka antara kegiatan pondok pesantren dan penggunaan gadget.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian bertema dampak gadget di kalangan pondok pesantren memiliki beberapa kegunaan penting, secara mendasar kegunaan penelitian ini pengurus pondok dapat memahami dampak positif dan negatif, para pengurus pondok di harapkan bisa menyadari sudah sampai mana gadget dapat memengaruhi konsentrasi kegiatannya di pondok pesantren. Dilain sisi kita dapat mengetahui seberapa penting penggunaan gadget di kalangan pondok pesantren, karena dalam kenyataannya gadget dapat mempermudah akses informasi dan komunikasi.

Beberapa aktifitas yang dilakukan dalam penelitian diantaranya mencari, menemukan dan mempelajari objek yang akan diteliti. Al-Qur'an senantiasa memerintahkan manusia untuk mencari, menemukan dan mengkaji dengan menggunakan segenap akal dan hati serta semua kemampuan yang ia miliki. Perintah untuk mencari dapat dipahami dari dua aspek, yaitu al-Qur'an menyuruh manusia menggunakan akal. Allah Swt berfirman :

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونُ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَمْ تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبُ الَّتِي فِي الصُّدُورِ ٤٦

Artinya: “Tidakkah mereka berjalan di bumi sehingga hati mereka dapat memahami atau telinga mereka dapat mendengar? Sesungguhnya bukanlah mata itu yang buta, tetapi yang buta ialah hati yang berada dalam dada” (QR. Al-hajj 22 : 46).⁷

Setiap pengurus dapat mengembangkan strategi pemanfaatan gadget yang efektif dengan memahami dampak gadget, pihak pesantren dan pengurus pondok dapat memanfaatkan gadget secara efektif. Karena Penelitian memiliki peran penting dalam memajukan pengetahuan dan inovasi di berbagai bidang, seperti kedokteran, teknologi, pertanian, dan lingkungan. Penemuan dan pengembangan baru yang dihasilkan dari penelitian dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup manusia.⁸

Ada efek negatif dari gadget terhadap literasi keislaman. Dimulai dari budaya membaca masyarakat melemah. Maraknya gadget menyebabkan masyarakat menjadi orang malas membaca buku. Mereka lebih banyak bermain gadget dan kualitas literasi keislaman memburuk. Orang menjadi mudah percaya dengan informasi yang tersebar di gadget, termasuk informasi keislaman. Naasnya, mereka langsung menyebarkan informasi tersebut tanpa mengecek ulang kebenarannya.

⁷“Surat Al-Hajj Ayat 46: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online,” diakses 17 Juli 2024, <https://quran.nu.or.id/al-hajj/46>.

⁸“Mengenal Kegunaan dari Penelitian, Pengertian, dan Karakteristiknya | kumparan.com,” diakses 16 Juli 2024, <https://kumparan.com/berita-terkini/mengenal-kegunaan-dari-penelitian-pengertian-dan-karakteristiknya-20Roi9obYKn>.

Banyak dai yang malas buka atau kitab. gadget menyediakan berbagai macam informasi, termasuk informasi tentang keagamaan. Ini yang menyebabkan orang malas membuka buku, karena sekali klik mereka bisa mendapatkan informasi yang diinginkan meskipun keabsahannya tidak bisa dipertanggung jawabkan. kebenaran atas paham keagamaan tertentu semakin tidak terbatas. Antar satu kelompok dengan yang lainnya saling berdebat dan mengklaim paham keagamaan kelompoknya sendirilah yang paling benar.

Penyebaran radikalisasi agama pada gadget dijadikan sebagai tempat untuk menyebarkan pemahaman agama yang tidak benar, menyebarkan ajaran-ajaran radikalisme dan terorisme. Pada dasarnya Setiap pemanfaatan gadget bisa di gunakan dalam kegiatan Kualitas Pembelajaran di Pesantren dengan menggunakan gadget agar Pembelajaran di pesantren lebih menarik dan interaktif.⁹

E. Definisi Operasional

Definisi operasional disusun oleh peneliti untuk memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran antara peneliti dengan pembaca, khususnya istilah yang digunakan dalam judul Dampak penggunaan gadget di kalangan pengurus pondok pesantren Al-Mahrusiyyah III ngampel kediri :

1. Dampak gadget

Dampak adalah suatu keadaan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang di timbulkannya.¹⁰ Dampak gadget

⁹ “Enam Efek Negatif Gadget Terhadap Literasi Keislaman, Apa Saja?,” NU Online, Diakses 17 Juli 2024, <https://www.nu.or.id/nasional/enam-efek-negatif-media-sosial-terhadap-literasi-keislaman-apa-saja-zx1vo>.

¹⁰ A. Rafiq, “Dampak Gadget Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat”, *Global Komunika : Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 3, No. 1 (10 Juni 2020): 18–29.

merujuk pada berbagai macam efek yang dimunculkan oleh aktivitas dalam menggunakan gadget terhadap individu atau kelompok, Dampak ini bisa bersifat positif atau negatif dan bisa mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pengetahuan, interaksi sosial, kesehatan mental, dan perilaku sehari-hari.

Kemudahan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, keluarga, dan pengajar melalui gadget juga bisa kita manfaatkan, Menggunakan platform yang ada di gadget ini untuk berkomunikasi secara efektif, selain itu setiap pengguna gadget dapat paparan terhadap konten yang memotivasi dan menginspirasi, seperti cerita sukses, kisah inspiratif, dan kutipan motivasi. Penurunan fokus pada belajar dan beribadah akibat distraksi dari gadget. Ini bisa terjadi contohnya jika Sering merasa terganggu oleh notifikasi atau pesan yang masuk pada gadget sehingga Menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas penting selain berselancar di dunia gadget.

Konten Negatif yang tidak sesuai dengan nilai-nilai keagamaan atau etika. Contohnya Melihat konten yang mengandung kekerasan, pornografi, atau hoaks. Terpengaruh oleh narasi atau informasi yang menyesatkan semua hal itu juga termasuk dampak dari gadget. Dengan memahami definisi ini, peneliti dapat mengidentifikasi, mengukur, dan menganalisis berbagai dampak penggunaan gadget di kalangan pengurus pondok pesantren secara lebih terstruktur dan sistematis.

2. Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget lebih condong pada konteks di mana individu atau kelompok memanfaatkan platform digital yang dirancang dengan tujuan memungkinkan si pengguna berinteraksi dan berbagi konten secara online. Dalam konteks tersebut penggunaan gadget bisa dilihat dari beberapa aspek seperti frekuensi penggunaan, jenis platform yang digunakan, dan tujuan penggunaan.

Frekuensi penggunaan biasanya mengacu pada seberapa sering dan berapa lama seseorang pengguna mengakses atau menggunakan platform dalam waktu tertentu, seperti setiap hari atau setiap minggu. Menggunakan kuesioner atau survei dengan tujuan mengumpulkan data tentang seberapa lama jumlah waktu yang dihabiskan setiap hari atau minggu untuk menggunakan platform pada

gadget.

Platform pada gadget paling banyak digunakan di Indonesia Awal 2024, menurut laporan terbaru We Are Social, whatsapp menjadi aplikasi platform pada gadget yang paling banyak digunakan di Indonesia pada Januari 2024 :

Tabel 1. 1 Data aplikasi paling banyak digunakan

No.	Nama Data	Nilai
1	Whatsapp	90,9
2	Instagram	85,3
3	Facebook	81,6
4	Tiktok	73,5
5	Telegram	61,3
6	X (Twitter)	57,5
7	Facebook Messenger	47,9
8	Pinterest	34,2
9	Kuaishou	32,4
10	Linkedin	25

Dari seluruh pengguna internet di Indonesia yang berusia 16—64 tahun, mayoritas atau 90,9%-nya tercatat memakai aplikasi tersebut. Instagram menempati posisi kedua dengan proporsi pengguna 85,3%, diikuti Facebook 81,6%, dan tiktok 73,5%. Kemudian yang menggunakan Telegram ada 61,3%, dan X (dahulu Twitter) 57,5%. Ada pula yang menggunakan Facebook Messenger, Pinterest, Kuaishou (Kwai dan Snack Video), serta linkedin dengan proporsi lebih kecil seperti terlihat pada grafik. Secara keseluruhan, We Are Social mencatat ada 139 juta identitas pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2024. Jumlahnya setara 49,9% dari total populasi nasional.¹¹

3. Santri Pondok Pesantren

Santri Pondok Pesantren ditujukan pada para pelajar agama yang tinggal dan belajar di lingkungan pondok pesantren, sebuah tempat institusi pendidikan tradisional Islam di Indonesia. Santri biasanya tinggal di dalam asrama pesantren dan mengikuti berbagai kegiatan belajar mengajar serta aktivitas keagamaan di

¹¹ “Aplikasi Pada Gadget Paling Banyak Digunakan di Indonesia Awal 2024,” diakses 16 Juli 2024, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024>.

bawah bimbingan para kiai atau ustadz. Pondok pesantren lembaga pendidikan Islam tradisional yang menyediakan pendidikan agama dalam beberapa kasus dan pendidikan umum.

Pondok pesantren identik dengan pola hidup sederhana. Kesederhanaan para santri pondok pesantren tercermin dari bagaimana cara mereka dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti dalam makan, berpakaian, tempat tidur, dan lain sebagainya. Gaya hidup sederhana ala santri dalam pengertian sebagai sebuah pola hidup yang tidak berlebih-lebihan, melainkan hidup sesuai dengan standar kebutuhan sehari-hari. Dalam Islam, sikap dan gaya hidup sederhana dapat ditelusuri melalui apa yang telah diteladankan oleh Nabi Muhammad saw.

Dalam kitab al-Syama'il al-Muhammadiyah yang berisi tentang sisi-sisi kehidupan Nabi Muhammad saw, Imam al-Tirmidzi meriwayatkan hadits Malik bin Dinar bahwa Nabi Muhammad tidak pernah dalam keadaan kekenyangan sebab memakan roti atau terlampau kenyang karena makan daging, kecuali jika dalam kondisi sedang menjamu para tamunya. Dalam kitab Shahih al-Bukhari juga diriwayatkan sebuah hadits bagaimana Nabi menambal gelas yang pecah.

أَنَّ فَدْحَ النَّبِيِّ ﷺ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - انْكَسَرَ، فَأَتَّخَذَ مَكَانَ الشَّعْبِ سُلْبَةً مِنْ فِضِّ (رواه البخاري)

Artinya: Dari Anas bin Malik RA, "bahwa gelas Rasulullah SAW pecah, lalu beliau menempelkan pada tempat yang retak itu sambungan dari perak" (HR. Al Bukhari).¹²

Beberapa pesantren juga mengambir beberapa kurikulum nasional sehingga santri mendapatkan pendidikan formal seperti matematika, ilmu pengetahuan alam, bahasa Indonesia, dan sejarah dan kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, olahraga, seni, dan keterampilan hidup lainnya. Kehidupan Berasrama di pondok pesantren Santri diajarkan untuk hidup disiplin dengan mengikuti jadwal yang ketat mulai dari bangun pagi untuk sholat subuh hingga tidur malam setelah kegiatan belajar dan ibadah selesai. Kehidupan di asrama mengajarkan santri untuk hidup bersama, bekerja sama, dan saling membantu

¹² "Gaya Hidup di Pesantren," NU Online, diakses 17 Juli 2024, <https://www.nu.or.id/opini/gaya-hidup-di-pesantren-ONtbi>.

dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Santri memang sudah seharusnya mendapatkan bimbingan oleh kiai, ustadz, atau guru yang memiliki pengetahuan agama yang mendalam. Kiai di kalangan santri dianggap sebagai figur sentral yang dihormati dan menjadi panutan bagi santri.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

Pertama, penelitian yang dilakukan deddy gusman, universitas pahlawan tuanku tambusai (2020). Dalam penelitiannya yang berjudul “pengaruh gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini di paud tambusai” dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian ini menemukan bahwa Teknologi jelas mempengaruhi perkembangan seorang anak. Karena perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan adanya tampilan gambar berjalan, efek suara atau lagu menjadikan media pembelajaran sangat digemari oleh anak-anak melalui penggunaan perangkat teknologi. Dan karena kemajuan teknologi juga dapat membantu kreativitas anak jika penggunaannya seimbang dengan interaksi dengan lingkungannya. Menjadikan anak di bawah umur terlalu leluasa untuk menggunakan teknologi yang terlalu maju, seperti gadget, dapat mengubah perilaku seorang anak, yang karenanya peran orang tua sangat penting.

Dari hasil penelitian deskriptif analitik berupa efek gadget terhadap perkembangan anak usia dini dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memberikan gadget pada anaknya yang masih usia dini dengan pengontrolan

waktu yang tidak berlebihan tidak mengganggu perkembangan bahasa anak mereka. Anak-anak pada kriteria ini masih bisa berkembang dengan normalnya. Permainan yang mereka mainkan di gadget mereka pun masih memberikan manfaat dalam kemampuan membaca anak usia dini, karena dalam beberapa konten game yang ada di gadget menuntut mereka untuk mengenal perintah dalam bentuk bacaan. Akan tetapi, efek penggunaan gadget pada anak usia dini terutama yang tidak terkontrol oleh orang tua mereka lebih banyak memunculkan efek negatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Jika terlalu berlebihan, penggunaan gadget berefek pada kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial anak. Hal ini tentunya, akan memunculkan permasalahan komunikasi yang tidak baik pada anak usia dini. Terutama disebabkan oleh jaranganya anak berinteraksi dengan lingkungan mereka. Lebih menakutkan lagi anak-anak tidak berminat lagi berinteraksi sosial. Bahkan malas melakukan kontak mata dengan lawan bicara mereka.¹³

Kedua, penelitian yang dilakukan Lathifatul Sholikhah, Anwari dari Institut Agama Islam Negeri Madura (2023), Yang berjudul “perilaku Gadget pada santri mahasiswa pondok pesantren al-istiqomah cukir diwec jombang jawa timur”. Metode yang di gunakan masih pendekatan kualitatif, Pemilihan pendekatan penelitian kualitatif dilakukan atas dasar spesifikasi subjek penelitian dan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan mencakup realitas sosial. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif.

Melalui pengamatan dan wawancara yang dilakukan di Pondok Pesantren al-istiqomah baik kepada santri ataupun pengurus. Setelah dilakukan analisis dari hasil penelitian, berikut merupakan kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Perubahan perilaku santri mahasiswa dalam penggunaan gadget di Pondok Pesantren Al-Istiqomah dapat dilihat dari sebelum masuknya teknologi

¹³ Tim Pengusul, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Paud Tambusai,” T.T.

gadget dalam pesantren, dulu santri sangat terbatas ilmu pengetahuannya. Namun, setelah munculnya gadget dalam pesantren wawasan santri semakin luas dan mempunyai banyak relasi. Hal tersebut, terjadi karena santri memanfaatkan gadget dengan benar untuk memenuhi kebutuhannya. Dan tidak menggunakan gadget untuk mengakses hal-hal negative dan menyimpang yang merugikan santri.

Santri bisa menggunakan gadget sebagai sarana berbagi ilmu, seperti dakwah. Karena di era modern ini dakwah tidak hanya dilakukan melalui acara pengajian-pengajian desa, tetapi dakwah bisa dilakukan melalui gadget seperti instagram, facebook, tiktok dan media sosial lainnya. Gadget sangat digemari oleh semua kalangan terutama kalangan remaja, yang dimana santri termasuk dalam kategori remaja. Oleh karena itu, baiknya santri mengambil hal-hal yang bermanfaat dari gadget tersebut. Penggunaan gadget juga memberikan pengaruh berupa dampak positif dan negative bagi santri pondok pesantren al-istiqomah.

Dengan menggunakan gadget santri bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. gadget dapat mempererat tali silaturahmi dengan teman-teman yang berjarak jauh. penggunaan sosial juga berpengaruh pada pengetahuan santri, tak hanya belajar di pesantren, banyak santri yang belajar ilmu agama maupun umum dari gadget dengan mengikuti atau memfollow akun-akun media sosial tokoh-tokoh agama maupun ilmu lainnya. Tak hanya dampak positif, dampak negative pun berhadapan dengan santri pengguna gadget akan merugikan jika disalah gunakan. Penggunaan gadget yang berlebihan pada santri akan memberikan dampak berupa kelalaian dalam melaksanakan kegiatan pesantren.¹⁴

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Deni Riyanto (2019) dari jurusan komunikasi dan penyiaran islam fakultas ushuluddin, adab dan dakwah institut agama islam negeri (iain) ponorogo, dengan judul “perilaku penggunaan gadget di kalangan mahasiswa santri pondok pesantren thoriqul huda”. Metode yang digunakan pada penelitian ini kualitatif, Dari hasil penelitian dan kemudian dianalisis maka penyusun dapat memberikan jawaban dari rumusan masalah

¹⁴ Lathifatul Sholikhah Dan Anwari, “Perilaku Gadget Pada Santri Mahasiswa Pondok Pesantren Al-Istiqomah Cukir Diwek Jombang Jawa Timur,” *Spektra Komunika* 2, No. 1 (27 Februari 2023): 86–101.

sebagai berikut, pertama Perubahan perilaku mahasiswa santri dalam penggunaan gadget di Pondok Pesantren Thoriqul Huda dapat dilihat dari sebelum menggunakan gadget santri terbatas ilmu pengetahuannya, namun setelah adanya gadget ilmu pengetahuan mereka semakin bertambah karena memanfaatkan gadget tersebut untuk hal-hal yang bersifat positif. Dan juga tidak dipergunakan untuk perilaku yang menyimpang seperti hal-hal yang negatif.

Selain itu santri ingin mempersiapkan diri setelah tamat dari pesantren, supaya tidak ketinggalan informasi yang sedang berkembang, dan bertujuan tidak memutuskan silaturahmi dengan para alumni Pondok Pesantren Thoriqul Huda. Penggunaan gadget dapat memberikan manfaat bagi santri dalam upaya untuk menambah wawasan santri dalam ilmu pengetahuan maupun ilmu agama, sehingga santri mampu mengimbangnya, dengan cara belajar dari group facebook dan whatsapp para alumni maupun pesantren yang lain.¹⁵

G. Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah peneliti untuk melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka peneliti perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian Utama terbagi atas bab dan masing-masing bab terbagi atas beberapa sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN : yang mana terdiri dari beberapa subbab di

¹⁵ Deni Riyanto, "Perilaku Penggunaan Gadget Di Kalangan Mahasiswa Santri Pondok Pesantren Thoriqul Huda", Skripsi, Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Islam Tribakti, Kediri, 2020.

antaranya konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

3. Bagian Inti Skripsi dan penutup

BAB II KAJIAN TEORI : terdiri dari beberapa subbab dari masing-masing subbab terdapat beberapa pembahasan. Pertama ada gadget dengan pembahasan definisi gadget, sejarah dan perkembangan gadget dan fungsi dan penggunaan gadget yang selanjutnya ada subbab pengurus pondok pesantren dengan pembahasan definisi pengurus pondok pesantren, sejarah perkembangan pondok pesantren, dan kehidupan dan kedisiplinan santri. Subbab yang terakhir ialah dampak penggunaan gadget di kalangan pengurus dengan pembahasan konteks penggunaan gadget pada pengurus, gangguan konsentrasi dan belajar pengurus, dan terpaparnya pengurus dengan konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai islam.

BAB III METODE PENELITIAN : yakni jenis dan pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap penelitian

BAB IV PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN : terdiri dari beberapa subbab, dari masing-masing subbab terdapat beberapa pembahasan. Subbab yang pertama ada setting penelitian dengan pembahasan pondok pesantren, pengurus yang sudah di perbolehkan menggunakan gadget di pondok pesantren, dan gambaran secara umum pemamfaatan gadget. Yang selanjutnya ada subbab paparan data dan temuan penelitian dengan pembahasan sebagai berikut dampak pembelajaran agama, durasi penggunaan pengurus terhadap gadget, dan aktivitas pengurus dalam penggunaan gadget subbab yang terakhir ialah pembahasan dengan bahasan dampak pembelajaran agama, durasi penggunaan pondok pesantren terhadap gadget, dan tujuan penggunaan gadget di pondok pesantren.

BAB V PENUTUP : pada bagian penutup di bagi hanya dua bagian subbab yaitu kesimpulan dan saran-saran/rekomendasi.

