

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupan sehari-harinya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Oleh karena itu, manusia tidak dapat lepas dari hubungan antara sesama manusia. Hubungan tersebut merupakan suatu usaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok inilah yang disebut sebagai interaksi sosial.¹

Menurut Bonner interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.² Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Oleh karena itu, tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Senada dengan pendapat tersebut, Soerjono Soekanto mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang perorangan dengan sekelompok manusia. Apabila dua orang bertemu dengan saling menegur, berjabat tangan atau bahkan berkelahi, maka pada saat itu interaksi sosial pun dimulai.³ Karena bentuk dari interaksi sosial tidak hanya bersifat kerjasama,

¹ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 185.

² Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 49.

³ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Radar Jaya Offset, 1982), 55.

tetapi juga berbentuk persaingan, pertentangan, pertikaian dan sejenisnya.

Namun, di zaman yang serba teknologi ini tingkat intensitas interaksi sosial manusia telah menurun seiring berkembangnya *gadget*. Pakar perilaku konsumen, Godo Tjahjono mengatakan bahwa pengaruh penggunaan media sosial melalui *gadget* di dunia digital telah menurunkan kualitas hubungan antar manusia. Lebih lanjut, tercatat penggunaan *gadget* mengalami pertumbuhan yang sangat tinggi. Indonesia juga tercatat sebagai salah satu negara yang memiliki tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi dengan rata-rata tiga jam per hari dan dipimpin oleh pengguna terbanyak dari kalangan remaja.⁴

Tidak dapat dipungkiri perkembangan zaman mengenai teknologi *gadget* semakin tahun semakin mutakhir dan canggih. *Gadget* adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk mempermudah pekerjaan manusia yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Macam-macam *gadget* diantaranya adalah laptop, *smartphone*, dan *tablet*.⁵ Dan peneliti hanya akan menggunakan salah satu macam dari *gadget*, yaitu *smartphone* yang merupakan salah satu *gadget* yang paling populer digunakan sebagai alat komunikasi dan hampir semua orang memilikinya. Dengan demikian penggunaan istilah *gadget* dalam penelitian ini yang dimaksud adalah *smartphone*.

Di zaman sekarang ini kecanggihan teknologi alat komunikasi semakin menjamur, khususnya *gadget*. Kehadirannya yang selalu mengalami kebaruan dalam kecanggihannya dan harganya yang semakin ekonomis membuat penggunaannya seringkali menjadi ketergantungan untuk selalu menggunakan *gadget* tersebut. Sehingga

⁴ “Gadget Menurunkan Kualitas Interaksi Sosial,” Suara Pembaruan Memihak Kebenaran, Feb. 1, 2016. <https://sp.berisatu.com/>.

⁵ Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia), 3.

menggunakan *gadget* sudah seperti kebutuhan primer bagi masyarakat. Semua masyarakat baik yang kaya maupun yang menengah kebawah, yang hidup di kota maupun di desa semuanya sudah mengenal dan menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi dan membantu memudahkan pekerjaannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yen pada tahun 2009, menemukan bahwa dari 10.191 remaja yang diteliti dilaporkan bahwa 30% dari peserta bisa mentoleransi penggunaan *smartphone*, 36% mengalami penarikan diri, 27% menunjukkan penggunaan yang lebih berat, 18% gagal untuk mengurangi penggunaan *smartphone*, dan 10% mengalami gangguan interaksi sosial.⁶

Disadari atau tidak kemunculan *gadget* ini sedikit demi sedikit mengikis budaya tatap muka dan silaturahmi bertemu secara fisik. Orang-orang yang dulunya dikenal dengan masyarakat yang saling beranjangsana, perlahan berkurang dengan seiring munculnya alat-alat komunikasi yang canggih. Hal ini tidak dapat disalahkan, karena kemajuan di bidang teknologi merupakan salah satu perubahan sosial yang tidak dapat di hindari dan akan terjadi secara terus menerus dengan unsur kebaruaran dan kecanggihannya.

Hal ini tidak hanya terjadi kepada masyarakat umum tetapi juga masyarakat pesantren. Kehadiran *gadget* di dalam lingkungan pesantren, menjadikan santri dengan mudah untuk memperoleh informasi-informasi dari luar pesantren, seperti di lingkungan pondok pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus. Pondok pesantren An-Nur merupakan lembaga pendidikan Islam yang di prakarsai oleh keluarga pengasuh yang kebetulan semua lulusan dari pondok pesantren dan pemahamannya tentang agama cukup luas sehingga sangat mendukung dalam

⁶ Muflih, dkk, "Penggunaan *Smartphone* dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta," *Idea Nursing Journal* 8, no. 1 (2017), 13.

berdirinya pondok pesantren An-Nur. Pondok Pesantren An-Nur terletak di Dukuh Sumber Desa Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Saat ini jumlah santri An-Nur Hadipolo Jekulo Kudus keseluruhan adalah 65 santri putri.⁷

Alasan pemilihan pondok pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus sebagai tempat penelitian dikarenakan mayoritas pondok pesantren di sekitar kampus IAIN Kudus itu tidak memperbolehkan santrinya untuk membawa *gadget*, namun kenyataannya di pondok pesantren An-Nur tersebut tetap memperbolehkan santrinya untuk membawa *gadget* dengan alasan untuk memudahkan santrinya berkomunikasi dengan orang tuanya dan agar santri tetap dapat mengikuti arus perkembangan zaman yang semakin canggih. Hal ini tentu menjadi perhatian khusus bagi peneliti yang mana seharusnya santri saat sudah berada di dalam pondok pesantren tidak dibenarkan membawa *gadget* karena nantinya akan menghambat kegiatan-kegiatan yang menjadi rutinitasnya. Masuknya *gadget* dalam lingkungan pondok pesantren membawa dampak positif dan negatif dalam menjalankan kegiatan sehari-harinya.

Salah satu contoh dampak positifnya *gadget* dapat memudahkan komunikasi santri dengan orang tuanya yang ada di rumah, dengan adanya *gadget* santri dapat dengan mudah mengakses berita dan informasi yang dibutuhkan santri kapan saja. Dan untuk dampak negatifnya, ketika santri sudah bermain *gadget*-nya, mereka akan lebih fokus dengan *gadget*-nya masing-masing daripada berinteraksi dengan teman yang ada didekatnya. Hal ini menjadikan berkurangnya interaksi sosial secara langsung sesama santri, karena santri lebih memilih berinteraksi lewat media sosial yang ada pada *gadget*-nya. Mereka menganggap dunia maya lebih menyenangkan daripada dunia nyata, karena dengan kehadiran *gadget* mereka

⁷ Data Dokumentasi Sekretaris Pondok Pesantren An-Nur Pada Tanggal 28 April 2019 Pukul 20.27

merasa telah dimudahkan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang jauh, berkenalan dengan banyak orang baru baik sesama jenis maupun lawan jenis dengan mudah. Sehingga mereka merasa tidak membutuhkan orang yang ada disekitarnya. Yang pada akhirnya semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* pada santri maka akan berdampak semakin rendahnya interaksi sosial sesama santri.

Penelitian ini merupakan representasi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang telah mengemukakan pandangannya tentang pengaruh penggunaan *gadget* tersebut, namun penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan kebaharuan dari peneliti sebelumnya dan dapat menjadi acuan perbandingan dengan peneliti sebelumnya. Adapun beberapa penelitian yang dirangkum oleh penulis diantaranya penelitian oleh Nurmalasari dan Wulandari dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang” yang menyimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang dengan nilai signifikan $0,215 > 0,05$.⁸

Selanjutnya, penelitian oleh Faiz Noormiyanto dengan judul “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”. Hasil penelitian ini adalah Intensitas mengakses *gadget* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi, kontrol orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa dan intensitas mengakses

⁸ Nurmalasari dan Dewi Wulandari, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang,” *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* 3, no. 2 (2018), 111.

Gadget dan kontrol orang tua bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.⁹

Kemudian, penelitian oleh Muflih, dkk dengan judul “Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.¹⁰

Berdasarkan penjelasan singkat pada latar belakang masalah diatas, penulis ingin meneliti tentang kebaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dirangkum dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

⁹ Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah,” *Elementary School 5*, no. 1 (2018), 145.

¹⁰ Muflih, dkk, “Penggunaan *Smartphone* dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta,” *Idea Nursing Journal* 8, no. 1 (2017), 15-16.

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan informasi dan acuan untuk penelitian lebih lanjut yang relevan dengan perubahan sosial pada penerapan- penerapan alat teknologi praktis seperti *gadget* khususnya *smartphone*.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan manfaat terutama bagi:

- a. Peneliti
Diharapkan hasil temuan penelitian ini memberi kontribusi pengalaman bagi peneliti dalam mengaplikasikan teori secara empiris yang sejalan dengan disiplin ilmu peneliti.
- b. Santri
Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran terhadap santri, khususnya santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus dalam menggunakan *gadget*, supaya dapat memberikan dampak dan pengaruh yang bersifat positif terhadap kehidupan sosialnya.
- c. Pesantren
Diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran atau saran-saran atau kebijakan bagi pesantren khususnya terkait dengan penggunaan *gadget* dikalangan santri.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi atau penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis-garis besar dari masing-masing bagian atau saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi yang akan disusun oleh penulis:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, nota persetujuan, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini, memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, antara bab I dan dan bab lainnya saling berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh. Adapun kelima bab tersebut, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari permasalahan yang diangkat kedalam judul, kemudian rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang kajian literature atau teori-teori yang dikemukakan oleh pakar dalam menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, kemudian pada bab ini juga berisi tentang penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan acuan ataupun perbandingan dalam melaksanakan penelitian ini serta kerangka operasional variabel atau kerangka berfikir dalam penelitian dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai tentang jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, tata variabel penelitian, definisi operasional variabel, uji validitas dan realibilitas instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis data (d disesuaikan dengan teknik analisis yang digunakan), dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari penelitian dan saran untuk memperbaiki penelitian.

3. Bagian Akhir
Meliputi daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan penulis dan lampiran-lampiran