

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan penting waktu dalam kehidupan manusia adalah kunci utama dalam menentukan visi, misi, impian serta eskatologi kehidupan yang ingin dicapai dan diharapkan oleh seseorang. Dalam bukunya M. Quraish Shihab mengutip ungkapan dari Malik Bin Nabi untuk mengingatkan pentingnya peranan waktu dalam kehidupan. Dalam kutipannya ialah “tidak terbit fajar suatu hari, kecuali dia berseru, “Putra-putri Adam, aku waktu, aku ciptaan baru, yang menjadi saksi usahamu. Gunakan aku karena aku tidak akan kembali lagi sampai hari kiamat.”¹

Manusia tidak dapat melepaskan diri dari waktu dan tempat. Mereka mengenal masa lalu, kini, dan masa depan. Pengenalan manusia tentang waktu berkaitan dengan pengalaman empiris dan lingkungan. Kesadaran kita tentang waktu berhubungan dengan bulan dan matahari, baik dari segi perjalanannya (malam saat terbenam dan siang saat terbitnya) maupun kenyataan bahwa sehari sama dengan sekali terbit sampai terbenamnya matahari, atau tengah malam hingga tengah malam berikutnya.²

Manajemen waktu yang buruk menjadi faktor penting dalam kegagalan para remaja untuk mengemban tugas tersebut, karena berdampak kepada pemanfaatan waktu dimasa remaja yang kurang efisien dan banyak waktu yang terbuang sia-sia. Manajemen waktu yang dimaksudkan adalah cara bagi remaja untuk merencanakan, mengatur, mengordinasikan dan mengaktualisasikan seluruh waktu luang yang mereka miliki untuk digunakan sebagai kegiatan yang bermanfaat dan produktif. Manajemen waktu adalah proses harian yang digunakan untuk membagi waktu, membuat jadwal, daftar hal-

¹ M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Tematik atas Pelbagai Persoalan Umat*, (Cet. II; Bandung:PT Mizan Pustaka, Dzulhijjah 1428/Desember 2007), 720.

hal yang harus dilakukan, pendelegasian tugas, dan sistem lain yang membantu untuk menggunakan waktu secara efektif.³

Sedemikian besar peranan waktu, sehingga Allah SWT berkali-kali bersumpah dengan menggunakan berbagai kata yang menunjuk pada waktu-waktu tertentu seperti *wa Al-Lail* (demi Malam), *wa Al-Nahar* (demi Siang), *wa Al-Subhi*, *wa Al-Fajr*, dan lain-lain. Salah satu surah yang mengandung tentang waktu adalah surah yang terletak di *mushhaf* dalam urutan 103 yaitu surah Al-‘Ashr. Meskipun tergolong surah pendek, namun kandungan ayat surah Al-‘Ashr termasuk dalam peringatan kepada umat manusia untuk menggunakan waktu yang terus berjalan dengan sebaik mungkin. Dari urutannya didalam Al Qur’an, surah Al-‘Ashr diletakkan setelah surah Al-Takatsur yang bermakna bermegah diri atau senang berfoya-foya. Jika dikorelasikan berdasarkan dengan makna dan letaknya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kehidupan dunia yang singkat ini, manusia perintahkan untuk beribadah dan berbuat kebaikan serta peringatan kepada manusia untuk tidak menggunakan waktu dengan hal yang tidak memberikan manfaat yaitu kesenangan dalam bermegah-megah diri dan lupa kepada sang pencipta dan kehidupan akhirat kelak.

Allah SWT berfirman dalam Al Qur’an surah Al-‘Ashr;

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾
 إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكْفُورٌ ﴿٢﴾
 إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا
 وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya : *"Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal sholih dan saling menasihati supaya menaati kebenaran dan saling menasihati supaya menepati kesabaran (QS.Al‘Ashr)."*⁴

³ Purwanto, Sigit. . *Pocket Mentor Manajemen Waktu*. Jakarta: Esensi Erlangga Group 2008).

⁴ Al Qur’anul Karim Qs. Al-‘Ashr ayat 1-3

Meskipun banyak dari mayoritas muslim yang hafal dengan surah tersebut tidak terkecuali anak-anak dan para remaja yang masih sekolah, karena surah Al-'Ashr ini sering dilantunkan untuk menutup aktifitas belajar mengajar di sekolah yang sudah menjadi kebiasaan di masyarakat Indonesia khususnya, akan tetapi, sangat sedikit yang dapat memahami makna mendalam surah Al-'Ashr tersebut. Hal tersebut didukung dengan fenomena sepihnya aktifitas mengaji di masjid dan musholla karena terus berkurangnya minat para jama'ah khususnya anak-anak dan remaja yang lebih memilih untuk melaksanakan shalat di rumahnya masing-masing.

Sedangkan terkait permasalahan waktu, Nabi Muhammad SAW bersabda:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya : *"Dua nikmat yang banyak manusia tertipu di dalam keduanya, yaitu nikmat sehat dan waktu luang."*⁵

Yang dimaksudkan dengan kata tertipu dalam hadits ini bermakna merugi.⁶ Korelasi dengan waktu adalah bahwa banyak manusia yang merugi karena nikmat sehat dan waktu luang. Terkadang ada orang yang sehat fisiknya, namun ia seakan tak punya waktu untuk persiapan akhirat karena terlalu sibuk dengan kehidupan dunia. Dan ada pula orang yang punya cukup waktu untuk mempersiapkan akhirat, namun fisiknya sedang tidak sehat. Padahal, apabila memiliki keduanya, manusia dapat memanfaatkan waktunya untuk beribadah dan beramal saleh serta berbuat manfaat kepada sesama manusia lainnya. Oleh karena itu, nikmat sehat dan waktu luang hendaknya manusia memperbanyak dan melakukan ketaatan kepada Allah SWT. Sebab, dalam kehidupan dunia, masa sehat yang kita miliki akan disusul sakit, dan waktu luang yang kita

⁵ Makkij bin Ibrahim bin Basyir bin Farqad, Al Balkhiy At Tamimiy, Abu As Sakan, Tabi'in, Dari Abdullah bin Sa'id bin Abi Hind, Al Fazariy, Abu Bakar, Tabi'in, Dari Sa'id bin Abi Hind, Al Fazariy, Tabi'in, Dari Sahabat Abdullah bin 'Abbas bin 'Abdul Muthallib bin Hasyim Dari Rasulullah SAW, ditulis Hadits Riwayat Bukhari, no. 5933 kitab tentang hal yang melunakkan hati, juga ditulis HR Tirmidzi no. 2226 dari kitab Zuhud dan ditulis HR Ibnu Majah no. 4160 kitab Zuhud bab Hikmah.

⁶ Abdul Fattah bin Muhammad dalam *Qimatuz Zaman 'Indal 'Ulama*

punya akan disusul kesibukan yang terus menerus tanpa henti sampai ajal menjemput dan akhirnya kita termasuk orang yang merugi karena tidak menggunakan waktu hidup dengan sebaik mungkin.

Masa remaja adalah masa dimana para remaja mempunyai tanggung jawab untuk dapat berkembang menjadi pribadi yang dapat mengkombinasikan beberapa faktor seperti budaya modern dengan perkembangan teknologi, budaya asli pribumi, religi, serta faktor penunjang lainnya agar dapat berkembang menjadi remaja yang memiliki integritas sosial yang tinggi. Masa remaja memiliki tugas perkembangan yang harus dicapai agar masa remaja dapat berkembang optimal. Tugas tersebut antara lain berkaitan dengan perkembangan etika, nilai, kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual.⁷

Permasalahan sulit dalam manajemen waktu sering terjadi pada masa remaja dimana masa tersebut merupakan masa transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa. Tantangan pada masa ini adalah sangat rawannya pengaruh-pengaruh negatif, namun di samping itu remaja merupakan masa yang baik dan mempunyai potensi-potensi untuk dikembangkan dan diarahkan menuju masa perkembangan yang sehat. Manajemen waktu yang benar diperlukan dalam kehidupan remaja karena secara sosiologis, remaja berada pada keadaan yang rentan terhadap pengaruh-pengaruh eksternal. Masa remaja merupakan masa dimana proses pencarian jati diri sedang dilakukan sehingga pada masa ini remaja mudah sekali terombang-ambing dan masih merasa sulit mengambil keputusan dalam kehidupan secara mandiri. Dalam kehidupan masa remaja dengan modernisasi teknologi seperti saat ini, para remaja mudah terpengaruh oleh gaya hidup masyarakat di sekitar dan pada kelompok teman sebaya yang mengikuti *lifestyle* yang tidak terarah dan cenderung mengikuti banyak doktrinasi *western culture* yang sangat mengkhawatirkan dan bertentangan dengan norma budaya dan religi yang berlaku di masyarakat Indonesia dan yang sewajarnya harus dipakai dalam menjadi pondasi dalam penanaman integritas sosial yang benar. Namun, dengan

⁷ John W. Santrock. *Perkembangan Anak*. (Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga,2007)

kondisi kejiwaan yang masih labil mengakibatkan remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan tersebut. Sehingga, pengambilan keputusan masing-masing remaja dalam memajemen waktunya akan menjadi penentu masa depan yang akan mereka jalani.

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor dalam pembentukan karakter seorang remaja. Di zaman modern seperti saat ini adalah zaman dimana kehidupan manusia yang sudah sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Hal tersebut didukung dengan munculnya beberapa produk-produk teknologi yang dapat mempermudah dan membantu pekerjaan manusia dengan efisiensi waktu serta dengan berbagai fungsionalitas yang sangat dibutuhkan seperti halnya perangkat elektronik Handphone atau biasa yang disebut dengan istilah *Gadget*. *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.⁸

Gadget sangat *familiar* di kalangan orang tua atau dewasa bahkan anak-anak khususnya anak pada usia remaja yang mungkin bagi sebagian kalangan anak remaja sudah menjadi kebutuhan primer dalam mengikuti *lifestyle* yang berlaku dikalangannya. *Gadget* adalah alat elektronik yang super canggih dimana pengguna mampu dimanjakan dengan berbagai fitur-fitur yang menarik untuk digunakan saat melakukan berselancar atau *surfing* di dunia maya yang dalam hitungan beberapa detik saja pengguna sudah bisa menjangkau tentang informasi dari berbagai belahan dunia manapun. *Gadget* juga berfungsi penting dalam berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan, dan bisnis serta untuk memperbanyak *networking*.

Untuk Indonesia, dari total 272,1 juta penduduk, pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya, jumlah smartphone yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu smartphone. Sedangkan jumlah pengguna sosial media

⁸Pengertian penggunaan *Gadget* (online), tersediadi
www.kompasiana.com/uyii/pengertian-penggunaanagadgett (15-09-2020/07:09)

mencapai 160 juta jiwa. Dibanding periode Januari 2019, pada Januari 2020, jumlah pengguna internet meningkat 17 persen (bertambah 25 juta jiwa) dari tahun lalu. Smartphone yang terkoneksi juga bertambah 15 juta unit atau 4,6 persen. Ada pun jumlah pengguna sosial media bertambah 12 juta jiwa atau naik 8,1 persen.⁹

Survei itu juga mengungkapkan Pulau Jawa tetap menjadi wilayah dengan kontribusi pengguna yang tertinggi yaitu 55%. Setelah itu, Sumatra memberikan kontribusi terbesar kedua dengan mencapai 21%, Sulawesi-Maluku dan Papua (10%), Kalimantan (9%), serta Bali dan Nusa Tenggara (5%). Survei APJII juga menjelaskan, kontribusi pengguna internet di Jawa Barat ternyata yang paling tinggi dengan memberikan sumbangan hingga 16,6%. Berikutnya diikuti Jawa Tengah (14,3%), Jawa Timur (13,5%), Banten dan DKI Jakarta (4,7%), dan Yogyakarta (1,5%).¹⁰

Penggunaan *Gadget* di usia remaja yang sangat membantu dalam menggali informasi, serta memperkaya literasi tentang ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan sebagai alat penunjang dalam dunia pendidikan. Namun, realitas penggunaan *Gadget* di usia remaja sering kali tidak tepat sasaran dalam pemanfaatan penggunaannya. Rata-rata dalam penggunaannya, para remaja cenderung menggunakannya dalam konteks mencari kepuasan dan kesenangan pribadi saja seperti *game online*, menyampah dan menonton video lucu-lucuan di media sosial (*Whatsapp, Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok, dll*) sehingga berdampak kepada tidak efisiennya waktu yang terpakai (*westing time*) karena tidak mendapatkan atau melakukan hal yang produktif yang seharusnya membantu mereka dalam *transfer knowledge* dari berbagai literasi yang ada sebagaimana mestinya.

Dilihat dari fungsional *Gadget* maka dapat dianalogikan seperti dua mata pisau. Disisi lain *Gadget* sangat bermanfaat dalam membantu para remaja dalam mencari

⁹ Hootsuite, "Digital 2020: A comprehensive look at the state of the internet, mobile devices, social media, and ecommerce." 2020

¹⁰ Yuli Nurhanisah dalam Riset Pengguna Internet Tinggi, Berkah Bagi Indonesia, 2019

sumber ilmu dan kajian-kajian diluar kegiatan belajar mengajar di sekolah formal, namun disisi lain jika *Gadget* disalahgunakan atau digunakan dengan tidak tepat maka akan memberikan pengaruh negatif yang sangat luar biasa. Terlebih jika remaja sudah dalam taraf kecanduan fitur aplikasi seperti *game online*, maka dampaknya adalah banyaknya watu yang terbuang sia-sia, motivasi belajar yang menurun, serta cenderung bertumbuh sebagai individu yang *selfish* atau egois.

Hal tersebut juga didukung dengan beberapa Fenomena dari realitas *social problem* dalam bentuk seperti penurunan kualitas sumber daya manusia, yang dapat dilihat dengan masih adanya lonjakan angka putus sekolah di Indonesia yang masih tinggi. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN/Bappenas) mengungkapkan data angka anak putus sekolah di Indonesia pada 2019 yaitu sepanjang tahun itu, sekitar 4,3 juta siswa Indonesia putus sekolah di berbagai jenjang. "Angka putus sekolah Kita 4.336.503. Angka itu sebesar 6 persen dari seluruh usia anak sekolah yaitu 53 juta," Direktur Pendidikan dan Agama Kementerian PPN/ Bappenas, Amich Alhumami, dalam Konferensi Video, Rabu, 15 Juli 2020 menyebut, potensi terbesar putus sekolah berada pada usia 15-16 tahun. Siswa di rentang usia tersebut merupakan peserta didik yang baru lulus dari SMP dan akan melanjutkan ke SMA.¹¹

Selanjutnya, dampak penggunaan *Gadget* di usia remaja juga dikhawatirkan dalam diskresi hilangnya *moral value* untuk perkembangan dan pertumbuhan di masa depan generasi-generasi muda bangsa. Salah satu faktor penyebab hilangnya *moral value* yang disebabkan oleh *Gadget* jika pengguna tidak bijak dalam menggunakan fungsinya adalah doktrinasi pengaruh konten negatif seperti video porno atau asusila. Kendati pemerintah sudah berupaya untuk menghalau atau meredam atas maraknya doktrinasi melalui video porno dengan memblockir situs-situs terkait, akan tetapi masih banyak ditemukan upload terkait pelanggaran norma kesusilaan tersebut diberbagai media sosial dengan cara

¹¹ <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/9K50PI3k-4-3-juta-siswa-putus-sekolah-di-2019> (15-09-2020/08:19)

langsung dengan sengaja mengupload konten porno berbentuk video atau gambar bahkan biasanya dengan membagikan *link-link* yang mengarah kepada konten tersebut. Hal tersebut juga didukung dengan banyaknya angka kriminalitas yang bersumber dari video porno yang pada akhirnya menjadi bentuk kekerasan dan pelanggaran *human right* terhadap ruang aman perempuan dan anak-anak. Hal tersebut tergambar jelas dalam CATAHU 2020 mencatat 431.471 kasus kekerasan terhadap perempuan yang dilaporkan dan ditangani sepanjang tahun 2019 yang besarnya naik 6% dari tahun sebelumnya (406.178 kasus). Kasus-kasus kekerasan terhadap perempuan ini terdiri dari, pertama 14.719 kasus yang ditangani oleh 239 lembaga mitra penyedia layanan yang tersebar di 33 Provinsi, kedua 421.752 kasus bersumber pada data kasus atau perkara yang ditangani oleh Pengadilan Agama, dan ketiga 1.277 kasus yang mengadu langsung ke Komnas Perempuan.¹²

Berdasarkan uraian latar belakang di atas bahwa tafsir surat Al'Asr yang merupakan representasi tentang betapa pentingnya nilai waktu dan bagaimana harus menggunakannya secara bermanfaat dan sesuai dengan tuntunan islam yang selanjutnya akan dikorelasikan dengan beberapa *social condition* yang akan dihadapi oleh pengguna *Gadget* khususnya bagi para remaja yang rawan terkontaminasi oleh doktrinasi budaya sebagai bentuk dampak negatif yang diduga bersumber dari penggunaan *Gadget* yang tidak bijak seperti, penurunan kualitas sumber daya manusia, sikap individualistis, pengaruh konten negatif, dan hilangnya *moral value* di dalam masa transisi pertumbuhan untuk menuju dewasa. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengkajinya lebih lanjut dalam penelitian yang berjudul "Kajian *Living Qur'an*, Hubungan Tafsir QS, Al 'Asr dan Dampak Penggunaan *Gadget* Anak Usia 11-13 Tahun di Desa Rajek, Grobogan."

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus, yakni subyek (pelaku) adalah anak usia 11-13 tahun yang bersekolah di strata SMP

¹² Catatan tahunan komnas perempuan tahun 2019, Jakarta, terbit 6 maret 2020

atau MTS di desa Rajek, Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, latar belakang masalah dalam penelitian ini terdapat beberapa pokok pikiran yang selanjutnya akan diangkat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana hubungan penggunaan *Gadget* terhadap tafsir QS. Al ‘Ashr?
2. Bagaimana dampak penggunaan *Gadget* terhadap anak usia 11-13 tahun di desa Rajek Grobogan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hubungan tafsir QS. Al ‘Ashr terhadap penggunaan *Gadget*.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Gadget* terhadap anak usia 11-13 tahun di desa Rajek Grobogan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengetahui hubungan tafsir QS. Al ‘Ashr yang merepresentasikan waktu yang digunakan manusia terhadap fenomena penggunaan *Gadget*.
 - b. Untuk mengetahui dampak positif/negatif dalam penggunaan *Gadget* anak usia 11-13 tahun terkait efisiensi waktu di desa Rajek Grobogan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi orang tua atau penanggung jawab anak

Bagi orang tua atau para penanggung jawab dalam kehidupan anak usia 11-13 tahun di desa Rajek, Grobogan, diharapkan penelitian ini akan mampu memberikan referensi untuk pola asuh anak dalam menejemen waktu (mengatur, mengarahkan, membimbing serta mendidik) dalam rangka upaya

untuk optimalisasi dalam menggunakan perangkat *Gadget*.

b. Bagi anak usia 11-13 tahun dan pembaca

Dengan penelitian ini diharapkan agar dapat menyadarkan remaja untuk selalu berpijak kepada isi kandungan QS. Al 'Ashr tentang pentingnya menggunakan waktu dalam segala aktifitas kehidupan terutama dalam membatasi penggunaan *Gadget* secara berlebihan serta menggunakannya kepada hal-hal yang tidak memberikan manfaat terlebih memberikan kemadharatan bagi diri sendiri bahkan orang-orang sekitarnya.

Bagi para pembaca, diharapkan dapat memberikan pandangan mengenai korelasi tafsir QS Al Ashr dan fenomena penggunaan *Gadget* yang sedang populer di era teknologi seperti saat ini agar dalam implementasinya mampu membimbing dan mengarahkan keluarganya terutama anak di usia 11-13 tahun terkait pemakaian *Gadget* yang justru masih sangat rawan terjerumus ke arah pergaulan dan perkembangan yang tidak semestinya.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan isi dari skripsi ini, penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Dalam bagian ini terdiri dari judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan gambar serta halaman abstrak.

2. Bagian isi

Bagian ini terdiri dari beberapa bab yaitu:

Bab pertama adalah tentang pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan latar belakang masalah, fokus penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua, memuat tentang Kajian Pustaka. Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori referensi dari penelitian yaitu: diskripsi pustaka, penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

Bab Ketiga, adalah tentang metode Penelitian. Dalam bab ini disebutkan terkait jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, sumber data, dan teknik keabsahan data.

Bab keempat, memuat tentang demografi desa Rajek Grobogan, deskripsi data penelitian mengenai kajian tafsir QS. Al ‘Ashr atau manajemen waktu dan pengguna *Gadget* yaitu anak desa Rajek, Grobogan usia 11-13 th. Dilanjutkan dengan pembahasan dan analisis data penelitian.

Bab kelima adalah penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran, dan beberapa lampiran-lampiran serta narasi penutup berupa permohonan maaf dari penulis jika dalam pembuatan skripsi ini kurang maksimal.

