



Contents lists available at [Journal IICET](#)  
**Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)**  
ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)  
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



## Perubahan perilaku sosial pada santri dalam menggunakan gadget di pesantren al-munawarah

Atika Yunita Putri Maulida Matondang<sup>\*)</sup>, Ahmed Fernanda Desky  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received July 24<sup>th</sup>, 2023  
Revised Aug 28<sup>th</sup>, 2023  
Accepted Sept 20<sup>th</sup>, 2023

#### Keyword:

Gadget  
Santri pesantren  
Al-munawarah

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku sosial santri dalam menggunakan gadget pada Pesantren Al-Munawarah Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal. Sebagai landasan teori dalam menganalisis persoalan pada penelitian kualitatif ini, digunakan teori-teori tentang paham perubahan perilaku, teknologi Gadget, dan perkembangan sosial. sehingga peneliti dituntut untuk memperoleh data dan informasi dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi secara mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Informan pada penelitian yaitu kepala Pesantren dan guru-guru di Pesantren Al-Munawarah Kotanopan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ialah melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan menggunakan pendekatan studi fenomenologi, yaitu peneliti berusaha untuk mencari makna perubahan perilaku sosial santri dalam penggunaan gadget. Analisis data yang digunakan pada penelitian adalah analisis deskriptif, yaitu meringkas seluruh data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gadget bisa sangat bermanfaat bagi perkembangan sosial jika digunakan secara tepat, dan gadget juga bisa memberikan efek negatif bagi perkembangan sosial jika santri mengalami kecanduan gadget.



© 2023 The Authors. Published by IICET.  
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Matondang, A. Y.,  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia  
Email: [atiqahyunita6@gmail.com](mailto:atiqahyunita6@gmail.com)

## Pendahuluan

Pada zaman kemajuan teknologi sekarang ini, gadget merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi yang semakin maju. Setiap hari, semakin banyak model dan merek yang dikembangkan dalam bentuk gadget dari segala jenis gadget tersebut ada banyak kekurangan dan kelebihan pada jenis gadget tertentu. Saat ini sudah tersedia berbagai macam perangkat gadget yang masing-masing memiliki fitur yang luas dan canggih (Imron, 2017).

Berdasarkan hasil survei peneliti pada pesantren Al-Munawarah, sangat penting sekali pesantren melakukan edukasi kepada santri bagaimana cara yang tepat dalam menggunakan gadget pada kegiatan belajar santri ataupun dalam kehidupan sehari-hari santri (Listia et al., 2020). Kelebihan pada penelitian adalah secara langsung karya ilmiah peneliti akan dapat membantu para guru dan santri dalam kegiatan belajar mengajar. Kekurangan pada karya ilmiah adalah keterbatasan objek penelitian, penelitian hanya terfokus pada pesantren Al-Munawarah, hal tersebut disebabkan Karna keterbatasan peneliti sendiri dalam memecahkan masalah pada

---

karya ilmiah. Karya ilmiah dengan judul diatas sangat penting untuk diteliti karena pemakaian gadget masih kurang tepat digunakan oleh santri (Nuraini & Wardhani, 2023).

Gadget bisa dipakai oleh semua kalangan usia, tidak hanya orang dewasa dan remaja, bahkan anak kecil sekarang juga sudah menggunakan gadget. Tentunya hal ini tidak terjadi begitu saja secara kebetulan karena kemajuan, sifat konsumtif, dan kebutuhan masyarakat saat ini sangat berbeda dengan kebutuhan masyarakat pada dekade-dekade sebelumnya. Anak-anak pada zaman sekarang sudah terbiasa dengan gadget. Tak terkecuali anak-anak santri di pesantren Al-Munawarah Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal (Maria & Novianti, 2020).

Menurut Rosalina, sebagaimana dinyatakan dalam (Miranti & Putri, 2021)“ Masa remaja awal adalah mereka yang berusia antara 12 sampai 15 tahun yang sedang melalui tahap perkembangan pembentukan perilaku sosial”. Masa transisi akan sangat terlihat saat remaja baik dari perubahan fisik maupun karekter atau perilaku oleh sebab itu belajar di pesantren adalah salah satu pilihan orang tua untuk membentuk karakter anak agar lebih baik, alasannya karena kegiatan yang harus dilakukan santri di pesantren sudah diatur demi membentuk karakter positif santri agar dapat mendukung perkembangan daya pikir dan sosial santri (Sunita & Mayasari, 2018).

Pendidikan harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Seorang santri dapat belajar melalui teknologi contohnya gadget, jika penggunaan gadget tepat makan akan sangat menguntungkan bagi perkembangan karakter dan kemampuan berfikir santri. Game online yang ada pada gadget memiliki pengaruh untuk membuat candu sipemakai, hal tersebut tentunya dapat memiliki efek negatif bagi santri, karena jika santri mengalami kecanduan game online hal tersebut dapat merubah perilaku sosial santri menjadi lebih buruk (Juherna & Primawistri, 2017). Banyak terjadi pada anak-anak dan remaja, karena asyiknya dengan permainan yang dimainkannya, terkadang mereka tidak memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Pentingnya pengawasan dari pesantren dan kontrol orang tua terhadap penggunaan perangkat elektronik oleh santri, khususnya di lingkungan keluarga, di mana orang tua berperan utama dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak, dan dimana anak harus diberikan perangkat elektronik dengan aturan yang jelas (Permata Sari et al., 2020).

Singkatnya, bukan ide yang baik untuk memberikan gadget secara bebas kepada santri karena dapat mendorong konsumsi berlebihan. Wajar jika santri menggunakan gadget dalam aktivitasnya setiap hari masih dilarang keras oleh pesantren atau membutuhkan pengawasan yang ketat. Oleh karena itu, orang tua harus lebih berhati-hati dalam menyediakan kebutuhan elektronik dari usia anak-anak agar setelah remaja anak mereka sudah tidak terlalu candu akan penggunaan gadget. Orang tua harus terus mengontrol semua konten di perangkat anak-anak mereka (Rizky, 2020).

Sekarang ini Orang tua sering membuat gadget sebagai sarana untuk menenangkan anak-anak mereka. Karena banyaknya fitur dan aplikasi di gadget, para orang tua menggunakannya untuk menemani anak-anak mereka agar dapat beraktivitas tanpa khawatir anak-anak mereka kotor atau menimbulkan kekacauan di rumah yang mengganggu aktivitas mereka. Ini tidak benar karena dapat mempengaruhi bagaimana seorang anak tumbuh. Jangan sampai sebagai orang tua tidak lagi peduli terhadap anak disaat menggunakan teknologi untuk menemani anaknya (Hasni, 2016).

Isi dan konten yang ada di dalam gadget anak harus didiskusikan dan dikomunikasikan dengan orang tua. Karena kemudahan akses informasi melalui gadget, anak-anak mungkin kesulitan memilih apa yang disajikan untuk orang dewasa atau anak-anak. Keingintahuan anak-anak tentang konten dewasa yang menginspirasi mereka untuk terlibat dalam perilaku asusila atau kriminal dipicu oleh kemudahan ini (Laily et al., 2021).

Oleh sebab itu sangat penting untuk orang tua mendidik anak-anak mereka dari usia sedini mungkin agar setelah menjadi santri atau pada usia remaja mereka tidak akan mengalami kecanduan dan akan mudah mengikuti pelajaran dan peraturan di pesantren demi memudahkan pembentukan karakter baik atau positif yang diinginkan oleh orang tua dan pesantren demi kemajuan berfikir dan sosial santri (Listia et al., 2020). Terdapat berbagai macam karakter atau perilaku santri-santri yang ada di pesantren dalam bersosial, termasuk pada santri yang sering menggunakan gadget dan santri yang menggunakan gadget hanya secukupnya dan santri yang sama sekali tidak menggunakan gadget dalam pesantren. Hal tersebutlah yang membuat peneliti tertarik untuk menguak informasi tentang perubahan perilaku sosial santri dalam menggunakan gadget di pesantren Al-munawarah Kabupaten Mandailing Natal. Oleh sebab itu, peneliti dapat menyimpulkan rumusan masalah pada jurnal yaitu Bagaimana Gadget dapat mengakibatkan perubahan perilaku sosial santri? Bagaimana langkah guru untuk mencegah perubahan perilaku negatif pada santri? serta apa sajakah contoh perubahan sosial yang terjadi pada santri?

## Metode

Jenis penelitian kualitatif adalah Jenis penelitian yang peneliti gunakan, yaitu dengan menerapkan metode deskriptif analisis pada kegiatan penelitiannya, yang mengharuskan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi pada informan di lokasi penelitian, yaitu dengan guru-guru serta santri di pesantren Al-Munawarah Kecamatan Kotanopan Kabupaen Mandailing Natal. Fungsi diterapkannya hal-hal tersebut adalah agar mendapatkan hasil dan data yang lengkap untuk meningkatkan kualitas riset pada penelitian.

Penelitian kualitatif (*qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan baru dimana penemuan ini tidak dapat diperoleh oleh data statistik atau penelitian kuantitatif. Umumnya tujuan penelitian kualitatif yaitu agar bisa memahami fenomena apa saja yang terjadi pada manusia sebagai makhluk sosial dengan lingkungannya dan mendapatkan hasil penelitian yang kompleks dan lengkap hingga bisa disajikan dengan menggunakan kata-kata yang diperoleh dari informan atau narasumber.

Setelah mendapatkan data, selanjutnya akan dilakukan analisis data deskriptif. Fungsi utama dilakukannya analisis data adalah untuk memadatkan data yang sangat beragam yang diperoleh dari informan, kemudian dipadatkan menjadi data yang empiris dan ringkas sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh pembaca. Dalam penelitian, penulis akan menggunakan teknik menjaga keabsahan data triangulasi, yaitu kegiatan pengecekan data yang telah didapat dari berbagai informan dengan berbagai cara, 3 jenis pemeriksaan triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu (Ayunda, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai data primer dan data sekunder, data primernya adalah semua informan yang peneliti wawancarai. Data sekundernya adalah buku dan jurnal yang terkait dengan penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

### Teknologi Gadget

Gadget adalah salah satu perangkat elektronik kecil dengan fungsi unik seperti:smartphone (Syifa et al., 2019). gadget merupakan produk kemajuan teknologi terkini dengan tujuan dan fungsi yang lebih canggih. Setiap hari, semakin banyak model dan merek yang dikembangkan dalam bentuk gadget dari segala jenis. Saat ini sudah tersedia berbagai macam perangkat yang masing-masing memiliki fitur yang luas dan canggih.

Dalam Bahasa Indonesia *smart phone* memiliki makna ponsel cerdas. Pengertian tersebut bukanlah jawaban yang sepenuhnya benar dan tidak juga jawaban yang salah. Ponsel diciptakan pada tahun 1973, tepatnya pada tanggal 3 April 1973, dibuat oleh Martin Cooper yang sekarang berusia 92 Tahun dan sekarang bertempat tinggal di Chicago (Miranti & Putri, 2021).

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, Smartphone adalah salah satu teknologi telepon genggam yang mempunyai fasilitas jaringan internet dan biasanya memiliki fitur kalkulator, kalender, catatan, buku alamat, kalender, dan agenda tertentu selain itu, smartphone juga mempunyai fungsi PDA (Personal Digital Assasint). Smartphone atau telepon pintar memiliki dua perbedaan yang signifikan dengan telepon genggam biasa yaitu berdasarkan cara pembuatannya dan berdasarkan fungsi atau manfaatnya pembuatan smartphone menyediakan jaringan internet yang dapat dimanfaatkan, jaringan internet tersebut memiliki berbagai manfaa, seperti bisa mengakses informasi dari berbagai layanan seperti Google, Yahoo, dan bisa mengoperasikan berbagai aplikasi media sosial (Gabriela et al., 2021).

Perkembangan terbukti ketika seseorang mengalami penambahan kemampuan skill diri seperti perkembangan fisik, pada dasarnya semua makhluk hidup akan mengalami perkembangan . Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya perubahan fisik pada makhluk hidup, tumbuhan semakin lama akan semakin membesar, begitu juga dengan hewan, hal serupa juga terjadi dengan manusia, selain bentuk dan kemampuan fisik, manusia akan mengalami perkembangan psikis atau kemampuan berfikir (Damayanti & Ahmad, 2020).

### Pengaruh Gadget pada Paradigma Perilaku Sosial dalam Kajian Sosiologis

Pada zaman kemajuan teknologi sekarang pendidikan harus bisa melakukan inovasi-inovasi baru untuk menyesuaikan sistem dengan semua perkembangan yang terjadi, khususnya pada perkembangan teknologi gadget (Situmorang et al., n.d.). Sebagian masyarakat telah memposisikan gadget sebagai salah satu kebutuhan yang sangat penting untuk aktivitas hidupnya. Berdasarkan masyarakat sekarang ini hampir setiap individu memiliki satu gadget untuk memenuhi kebutuhannya, seperti sebagai alat komunikasi dan hiburan. Gadget bisa sangat bermanfaat bagi manusia, gadget juga sangat mudah untuk digunakan, oleh sebab itu gadget bisa digunakan oleh semua kalangan usia, dari anak-anak hingga orang tua (Chusna, 2017). Dibalik kemudahan dan

pengaruh positif gadget tersebut gadget juga memiliki pengaruh negatif untuk penggunanya, khususnya anak-anak dan remaja. Penggunaan Gadget pada anak-anak dan remaja memiliki pengaruh positif dan negatif yang sangat penting dalam membangun karakter dan perkembangan perilaku sosial (Syifa et al., 2019).

Perkembangan yaitu proses perubahan yang akan dialami semua makhluk hidup, pada manusia proses perubahan tersebut akan terjadi pada jasmani dan rohani (Nursafitri, 2013). Perkembangan rohani adalah termasuk ke dalam bagian perkembangan sosial, hal itu disebabkan Karna rohani manusia berhubungan dengan perkembangan psikis atau cara berfikir manusia. Perkembangan sosial sangat penting dibentuk dimulai dari usia dini. Norma-norma sosial harus kita bentuk ke dalam perkembangan rohani seorang anak, hal itu dikarenakan, manusia adalah makhluk yang membutuhkan manusia lainnya. Perkembangan sosial anak sangat penting untuk dibentuk agar tidak terjadi hambatan dalam berinteraksi (Rahmawati, 2020).

Pada pesantren Al-Munawarah penggunaan gadget oleh para santri sangat dibatasi khususnya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pesantren membatasi hal tersebut karena dulu para santri sering menggunakan gadget dengan bebas dan hanya memainkan fitur-fitur yang dapat menghibur santri, contohnya bermain media sosial dan game online secara terus menerus hingga santri tidak memedulikan lingkungan sekitarnya sangking fokusnya bermain game, oleh sebab itu sangat penting untuk mengawasi para santri dalam penggunaan gadget agar tidak mengalami kecanduan yang bisa membahayakan perkembangan perkembangan sosial santri (Hafifah, 2022).

Informan pertama adalah salah satu guru bernama Ibu Nur Hayani, menjelaskan bahwa pernah ada santri yang mengalami kecanduan gadget. Perilaku santri yang mengalami kecanduan gadget adalah sering bersifat individualitas tanpa memperdulikan lingkungan sekitar, ia hanya asik dengan kegitannya sendiri yaitu bermain gadget. Setelah ditelusuri lebih lanjut, ternyata santri tersebut selalu bermain game online pada gadgetnya, ketika santri tersebut bermain game, seolah-olah dia merasa masuk kedalam dunia game tersebut, sehingga secara tidak sadar dia tidak lagi memperdulikan lingkungan sekitarnya, tidak lagi sering berkomunikasi dengan teman-temannya ketika sedang memakai gadget, dan ketika santri tersebut merasa dapat gangguan ketika bermain game online pada gadget, dia sangat mudah untuk marah hanya dengan hal sepele tersebut, contohnya ketika dia dijahili temannya, padahal temannya hanya menjahili dengan colekan teman biasa. Kecanduan gadget tersebut juga sangat berpengaruh dalam kemauan belajar santri karena sering lalai dan lupa waktu ketika bermain media sosial dan game online. Karena kemauan belajar santri yang kurang maka guru di pesantren juga mengalami kesulitan untuk membentuk karakter sosial yang baik pada santri (Mukarromah, 2019).

Berdasarkan hal negatif tersebut maka gadget dapat menjadi ancaman nyata dalam pembentukan perilaku sosial bagi para santri, tapi hal tersebut juga disertai dengan pengaruh positif gadget bagi perkembangan perilaku sosial santri. Gadget dapat dimanfaatkan untuk membentuk perilaku sosial santri dalam mencari berbagai informasi dan ilmu-ilmu baru yang tidak didapatkan dalam pesantren, hal tersebut bisa terjadi ketika para santri sadar bahwa gadget bukanlah suatu teknologi yang hanya untuk mencari hiburan saja, tapi banyak hal-hal lain atau fitur-fitur lain yang bisa dimanfaatkan oleh para santri dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta kreatifitas berfikir santri, sehingga perilaku sosial santri dapat memberikan pengaruh positif bagi lingkungan sekitarnya, hal tersebut tentunya akan terjadi ketika santri-santri menggunakan gadget dengan cara yang tepat. Oleh sebab itu gadget dapat digunakan sebagai alat untuk menuntut ilmu, karena sesungguhnya menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim, hal ini sesuai dengan hadist Rasulullah SAW (Pratama, 2020).

“Mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim, dan siapa yang menanamkan ilmu kepada yang tidak layak seperti yang meletakkan kalung permata, mutiara, dan emas di sekitar leher hewan.” (HR Ibnu Majah). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk bagi perilaku sosial anak-anak dan remaja (Citra, 2019). oleh sebab itu dalam sangat penting dilakukannya berbagai upaya untuk mengantisipasi terjadinya perubahan perilaku negatif anak-anak dan remaja. pesantren harus bisa membentuk kebijakan-kebijakan agar para santri terhindar dari kecanduan gadget dan perilaku sosial negatif (Ariston, 2018).

Informan kedua yaitu Hj. Abdul Malik Lubis selaku kepala pondok pesantren Al-Munawarah menjelaskan bahwa pesantren telah membentuk kebijakan-kebijakan untuk mengantisipasi terjadinya perubahan perilaku sosial negatif santri yang disebabkan penggunaan gadget. pesantren membatasi penggunaan gadget ketika santri berada di lingkungan pesantren. Pesantren melarang santri bermain gadget ketika istirahat, gadget wajib dititip ke guru ketika waktu istirahat tiba, tujuannya agar para santri tetap berinteraksi secara langsung tanpa adanya gangguan dari gadget. Oleh sebab itu gadget hanya digunakan untuk kepentingan belajar mengajar saat berada di dalam kelas dengan guru. Hal tersebut karena ketika ada guru, maka guru dapat mengawasi santri ketika menggunakan gadget, santri akan diarahkan guru dalam mencari informasi dan ilmu yang bermanfaat. Karena guru adalah pekerjaan yang sangat mulia yang harus bisa mengajari muridnya agar muridnya bisa menjaga diri dari hal-hal yang salah, hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT pada Qur'an Surat At Taubah (9) ayat : 122. Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mu'min itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

## Perubahan Perilaku

Perubahan bisa terjadi akibat adanya dampak yang signifikan dari suatu objek. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian dampak yaitu akibat, pengaruh, pengaruh positif dan negatif tersebut muncul dari suatu objek. Berikut adalah pengertian dari pengaruh positif dan negatif (Sisbintari & Setiawati, 2021). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh memiliki pengertian membujuk, mempengaruhi untuk menciptakan kesan diri bagi orang lain agar mereka atau orang tersebut mendukung bahkan menuruti kemauan orang yang memberi pengaruh tersebut. Pikiran positif datang dari pikiran yang tenang dan realistis. Pengaruh negatif. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pengaruh negatif yaitu pengaruh yang kuat dengan akibat negatif. Pengaruh negatif adalah sifat untuk membujuk atau meyakinkan hingga dapat mempengaruhi atau menciptakan kesan diri pada orang lain, yang tujuannya adalah untuk mendorong mereka mengikuti keinginan negatif mereka sendiri atau mendukung mereka. Hal ini tentang memberi dan mendapatkan hasil tertentu yang merugikan objek yang dipengaruhi (Mimin et al., 2022).

Pengertian dampak secara etimologis memiliki pengertian benturan, tabrakan dan akibat. Dalam istilah Bahasa Inggris dampak adalah Impact, dari penjelasan tersebut, disimpulkan dampak merupakan segala sesuatu yang menyebabkan adanya akibat positif dan negatif, baik itu kejadian, benda, jabatan, dan lain-lain. Akibat positif akan terlihat jika objek mengalami perubahan menjadi lebih baik, sedangkan akibat negatif akan terlihat jika objek mengalami perubahan yang semakin buruk, yang dapat merugikan objek itu sendiri (Zubaedi, 2017).

Menurut (Joseph S. Roucek dan Roulard L. Warren, 1984) dampak sosial dapat dilihat dari bagaimana interaksi sosial terjadi? Interaksi sosial merupakan proses komunikasi antara masyarakat seperti antar perorangan dengan perorangan, antara perorangan dengan suatu kelompok, serta antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya. Sesuatu akan dikatakan interaksi sosial jika kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lain saling memberikan pengaruh timbal balik, Interaksi sosial akan sempurna jika kelompok masyarakat saling bahu membahu membangun hubungan positif seperti saling membantu jika ada yang kesusahan, saling menasihati jika ada yang salah, saling memberikan toleran dengan kelompok masyarakat yang lain (Amiruddin Iqbal amar muzaki, 2022).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Gadget dapat membuat perubahan perilaku sosial bagi penggunanya. Terdapat dua perubahan perilaku sosial bagi pengguna gadget, yaitu perubahan positif dan perubahan negatif (Julaeha & Halim Fathani, 2020). Selanjutnya adalah penjelasan informan ketiga dan keempat atau guru di pesantren Al-Munawarah, yaitu Hj. Miswar Daulay dan Rosmiah S.pd. kedua informan sama-sama menjelaskan bahwa ada banyak contoh yang menggambarkan bahwa para santri sedang mengalami perubahan perilaku sosial ketika sudah menggunakan gadget. Perubahan perilaku sosial pada santri ada yang positif dan negatif.

Contoh perubahan perilaku sosial negatif yang terjadi pada santri yang menggunakan gadget adalah ada beberapa santri yang perlahan berubah menjadi individual yang tertutup atau kurang terbuka akan keadaan yang sedang dia alami, ada juga beberapa santri yang mengalami gangguan tidur, sehingga dikels juga dia sering merasa ngantuk yang terlihat dari matanya yang sering menunduk dn sayu, yang lebih fatal, perubahan negatif perilaku sosial yang terjadi pada santri yaitu semakin kurangnya minat belajar santri, hal tersebut dapat mengganggu kualitas berfikir dan kreativitas para santri. Selain itu, akan ada peluang bagi semua santri bahwasanya mereka berkemungkinan akan menerima cyberbullying atau mendapat bulian dari orang-orang yang berada di media online (Rohmawati & Rofi'ah, 2022).

Contoh perubahan perilaku sosial positif yang terjadi pada santri yang menggunakan gadget dengan tepat adalah beberapa santri akan semakin memiliki wawasan yang sanga luas dikarenakan para santri dapat mengakses berbagai informasi dengan mudah, para santri akan gampang mengekspos isformasi yang terjadi di seuruh dunia, para santri juga dapat berkomunikasi dengan efisien ketika menggunakan gadget, dari menggunakan gadget, santri juga akan mempelajari cara berkolaborasi dengan baik dan benar di ingkungan pendidikan hingga terciptanya sikap produktivitas. Hal tersebut dikarenakan santri menjadikan gadget sebagai media pembelajaran dan pendidikan online. Perilaku sosial santri juga akan semakin ceria ketika para sanntri memperoleh hiburan dan relaksasi dari gadget, tentunya jika digunakan dengan tepat, gadget dapat sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari.

## Simpulan

Terkait hasil penelitian di atas penulis menyimpulkan bahwa pesantren Al-Munawarah Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal memberikan batasan kepada para santri dalam menggunakan gadget demi penggunaan gadget yang tepat oleh para santri, hal tersebut sesuai dengan teori perilaku sosial yang dikemukakan oleh ahli sosiologis yaitu perilaku sosial manusia saat ini berdampak pada perilaku sosialnya pada masa mendatang. Sangat sesuai dengan teori tersebut, pesantren melarang santri bermain gadget ketika istirahat atau gadget wajib dititipi pada guru ketika waktu istirahat tiba, tujuannya agar para santri tidak mengalami

kecanduan pada gadget di masa mendatang dan tetap berinteraksi secara langsung. Oleh sebab itu gadget hanya digunakan untuk kepentingan belajar mengajar saat berada di dalam kelas dengan guru. Cara tersebut berdasarkan teori perubahan sosial William Of Ogburn yaitu perubahan sosial berkaitan dengan perubahan kebudayaan, kebudayaan yang dimaksud yaitu kebudayaan material yang memiliki fisik, dapat dilihat dan digunakan, yaitu teknologi dapat mempengaruhi kebudayaan immaterial yang tidak berwujud, tidak bisa dilihat tapi bisa dirasakan, yaitu pola pikir dan perilaku.

## Referensi

- Amiruddin Iqbal amar muzaki. (2022). Pelaksanaan Kegiatan Rekrutmen Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Di Sdn Mekar Mukti 01 Cikarang Utara Bekasi. 370 □ *JURNAL IDAARAH*, VI(2). <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/view/29406>
- Ariston, Y. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH*, 1(2). <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675/1143>
- Ayunda, Y. (2021). *Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/39473/34480>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penenitian*, 7(2). <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Citra, jessica. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di Sd Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019*. <https://repository.stikeselisabethmedan.ac.id/wp-content/uploads/2019/08/JESSICA-CITRA-JUTERSFAN-WAU-032015077.pdf>
- Damayanti, E., & Ahmad. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat*, 4(1), 1–22. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/martabat/article/view/2948>
- Gabriela, J., Mau, B., Teologi, S. T., & Surabaya, E. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini*. 5(1). <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315>
- Hafifah, N. (2022). *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan*. [tarbiyah dan keguruan]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27462/1/Nada%20Hafifah,%20180210017,%20FTK,%20PIAUD.pdf>
- Hasni, A. (2016). Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jppaud Fkip Untirta). (*Jppaud Fkip Untirta*), 3(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppaud/article/view/4624/3321>
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. *Ilmiah Keperawatan Sei Betik*, 13(2). <https://ejournal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922/700>
- Juherna, E., & Primawistri, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia 4-5 Tahun*. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>
- Julaeha, S., & Halim Fathani, A. (2020). Profil Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Pendidikan Matematika Cendekia*, 4(2). <https://media.neliti.com/media/publications/457462-none-3f936e72.pdf>
- Laily, I. N., Dwi, R., & Chandra, A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget(Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 06(01). <https://doi.org/10.24903/jw.v4i2.679>
- Listia, O. ;, Febriati, D., & Fauziah, A. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Yogyakarta*. 5(1), 2503–2461. <http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCBid>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak (The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour). *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.32505/atfaluna>
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini (Elka Mimin) Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Universitas Hamzanwadi*, 6(02), 558–568. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i02.6462>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205/1757>

- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*.  
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1089/1/SKRIPSI%20TITIK%20MUKARROMAH%20NPM.%201501010303%20-%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Nursafitri, R. (2013). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Hubungan Interpersonal Siswa. *Jurnal BK UNESA*, 3(1).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/3371>
- Permata Sari, I., Kusuma Wardhani, R. W., Syaiful Amal, A., Silampari Lubuklinggau, S.-B., & Salatiga, I. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2).
- Pratama, A. (2020). *Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*. [FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI]. <http://repository.radenintan.ac.id/9963/1/PUSAT.pdf>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1).  
<https://media.neliti.com/media/publications/540928-none-d355439f.pdf>
- Rizky, N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Journal of Biologi Education*, 3(2). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/2807/2196>
- Rohmawati, E., & Rofi'ah, R. (2022). Dampak gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini. *Conseils: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*.  
<https://ejournal.insud.ac.id/index.php/bki/article/download/157/148>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Situmorang, E. L., Agustin, D., Dayanto Butar-Butar, R., & Siantajani, Y. (n.d.). Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini. *REALCOSTER: REAL COMMUNITY SERVICE CENTER JOURNAL*, 4(1), 1–12. Retrieved September 12, 2023, from <https://www.ojs.sttrealbatam.ac.id/index.php/coster/article/view/95/31>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/22310/13959>
- Zubaedi. (2017). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk Paud dan Sekolah)*.  
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/4417/1/BUKU%20STRATEGI%20TAKTIS.pdf>