BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang sangat modern ini perkembangan teknologi terus berkembang, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Banyak teknologi canggih yang telah di ciptakan, misalnya gadget. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan sosial.

Kemajuan zaman dibidang ilmu teknologi semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih cangih ini tentu memang tidak lepas dari para penemuan-penemuan sebelumnya (Al-Ayouby, 2017: 12). Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan kalangan masyarakat di era saat ini.

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya.

Gadget merupakan salah bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Perlu diketahui perkembangan gadget dari masa ke masa di mulai dari perangkat yang bernama HP (handphone). HP perkembangan dari

pesawat elektronik Telephone. Bedanya, Telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (peraktis biasa dibawa kemana-mana) (Pebriana, 2017).

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Menurut Garini dalam Isna Nadhila (2013), "gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi". gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya walaupun mungkin sehingga dinilai memudahkan. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantun dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, jam digital canggih dan lain-lain.

Gadget memang salah satu hal yang mampu mempercepat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan. Sehingga dunia ini penuh dengan peralatan gadget yang menjadi kebutuhan utama dalam dunia internet atau dunia informasi komunikasi dan teknologi terbaru saat ini. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri sudah banyak diketahui manusia, seperti menelfon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya.

Penggunaan gadget dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa, Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan gadget. Menurut Warsita dalam Afif Fatimatuz Zahro (2015), Di antaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga Sebagai media informasi. Tetapi sekarang malah kebanyakan manusia yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan gadget itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka, karena banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan (Widiawati, 2014).

Santri yang menggunakan gadget berlebihan merupakan hal yang sangat seruis, karena akan mengganggu perhatian Santri dikelas saat pembelajaran, dan pada saat menghafal gara-gara banyaknya waktu yang terbuang pada saat dirumah hanya untuk bermain gadget atau smartphone. Ketika kecanduan gadget, maka anak akan sulit dalam berkomunikasi dan bersosialisasi

Dalam hal ini kesehatan mental tentunya akan terganggu. Dimana seseorang tidak mampu untuk mengetahui emosi, seperti simpati, sedih, atau seneng. Penggunaan gadget membuat anak tidak cukup mampu untuk merespon apa yang berlangsung dilingkungan sekitarnya sehingga akan mengganggu bersosialisasi bersama lingkungan sekitarnya. (Rachmawati, dalam Layyinatun Syifa, 2019: hlm 531)

Kesehatan mental dapat berpengaruh buruk karena gadget dan kurangnya perhatian serta pengawasan dalam penggunaan gadget dan bisa di sebabkan karena kurangnya perhatian dari orangtuannya. Kesehatan mental merupakan kondisi yang menggambarkan perkembanagan fisik, suasana hati dalam diri orang-orang dan perkembangan sama saja seperti waktu seseorang. (Desi, 2016: hlm 5).

Definisi sehat tidak hanya berkaitan dengan fisik semata namun juga berkaitan dengan sehat secara psikis dan mencapai 'kesejahteraan' sosial (Fakhriyalni, 2019: hlm 11)(online). Permasalahan kesehatan mental menyangkut pengetahuan serta prinsip-prinsip yang terdapat psikologi, kedokteran, psikiatri, biologi, sosoilogi, dan agama. Kesehatan mental adalah ilmu yang meliputi sistem tentang prinsip-prinsip, peraturan-peraturan serta prosedur-prosedur untuk mempertinggi kesehatan Kesehataln Mental. (Fakhriyalni, 2019: hlm 10)[online].

Anak yang memiliki kesehatan mental yang baik memiliki beberapa karakter positif, misalnya dapat bersoisaisasi dengan baik, beradaptasi dengan keadaan menghadapi stress, menjaga berhubungan baik dan bangkit dari kesulitan Sebaliknya kesehatan mental yang kurang baik pada masa anak-anak dapat menyebabkan perilaku yang lebih serius akibat ketikseimbangan

mental dan emosional, serta kehidupan sosial anak yang kurang baik, salah satu penyebabnya yaitu penggunaan gadget yang berlebihan.

Menurut Psikologi Rahmi, pengaruh gadget terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik sedangkan untuk dampak psikologisnya menghindari bersosialisalsi dengan lingkungannya, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan Orangtua, mudah bosan, sulit berkonsentrasi, sulit menganalisa permasalahan dan otak kanan yang tidak berkembang (faktor yang berpengaruh kepada daya ingat dan perhatian).(Hasanah, 2017)

Berdasarkan latar belakang inilah, penulis tertarik untuk mengetahui Dampak bagi kesehatan mental Anak Oleh karena itu, hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna dijadikan bahan untuk penulisan Skripsi, penelitian ini berjudul **"DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA SANTRI MADRASAH TAKHASUS TAHFIDZ QURAN AL-HUSNA TUKSARI KECAMATAN LOSARI KABUPATEN CIREBON".**

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang diatas, kita bisa mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Maraknya pengunaan gadget pada anak-condong ke arah hal negatif
2. Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak mengakibatkan perubahan perilaku pada anak
3. Ketergantungan dalam bermain gadget akan menyulitkan belajar santri dan dalam berinteraksi serta bisa berpengaruh terhadap kesehatan mental anak.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat pembahasan tentang gadget sangat luas, maka pembatasan ini akan dibatasi agar pembahasan lebih terfokus lagi dan tidak melenceng keluar jauh dari pembahasan ini yang sebenernya. Kedepannya

pembahasan ini akan membahas dampak gadget terhadap kesehatan mental anak di Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari, penulis akan melihat seberapa pengaruh dari dampak gadget dan mencari solusi untuk mengatasi masalah gadget pada santri Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari.

1. Mengetahui gambaran penggunaan gadget pada santri Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari.
2. Memberikan gambaran dampak dari penggunaan gadget pada santri Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari.
3. Memberikan arahan, treatmen dan upaya dalam menyembuhkan santri yang sudah terganggu kesehatan mentalnya.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengunaan gadget pada santri MTTQ Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental santri MTTQ Al-Husna Tuksari?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk menjaga kesehatan mental santri MTTQ Al-Husna Tuksari?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengunaan gadget pada santri MTTQ Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental santri MTTQ Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon.
3. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru untuk menjaga kesehatan mental santri MMTQ Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon.

IAIN SYEKH NURJATI CIREBON

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dan mampu memberikan upaya penanganan dari dampak penggunaan perangkat yang membuat anak kesehatan mental nya terganggu.

2. Manfaat Praktis

   Hasil kajian ini bisa bermanfaat untuk setiap pihak sebagai berikut:

   a) Pihak Madrasah

      Survei yang telah dilakukan diharapkan bisa membantu informasi bagi semua pihak madrasah seperti kepala madrasah, guru kelas, serta seluruh santri buat bekerjasama dalam ketergantungan gadget.

   b) Bagi santri

      Diharapkan santri dapat memahami dampak negatif dari penggunaan serta dapat lebih bijak dalam penggunaan gadget.

   c) Bagi Mahasiswa

      Untuk mendapatkan gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada jurusan Bimbingan Konseling Islam.

   d) Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling

      Penelitian ini diharapkan sebagai penambah referensi tema dalam dunia bimbingan dan konseling islam dan membantu untuk menyumbangkan satu karya dijurusan bimbingan dan konseling islam

F. Penelitian Terdahulu

1. A. Daniansyah (2019) yang berjudul *"Gadget dan Bahayanya terhadap Kesehatan Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya Desa Wayharong Kecamatan Waylima Kabupaten Pesawaran".*

   Hasil dari penelitian terdahulu adalah Gadget sangat berbahaya bagi kesehatan mental remaja, perlunya bimbingan dari orang tua dan masyarakat terhadap mental keagamaan remaja yang mampu membangkitkan semangat dan motivasi remaja dalam memecahkan dan

mendalami masalah yang dialami remaja, berbagai masalah yang dihadapi sehungga remaja merasa nyaman dan terbebas dari segala beban.

Metodologi yang digunakan penelitian terdahulu adalah jenis penelitiannya menggunakan metode Kualitatif Deskriptif, dengan teknik pengumpulan datanya yaitu : wawancara, observasi, dokumentasi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis terletak pada metode dan subjek yang diteliti adalah gadget dan kesehatan mentalnya.

Adapun Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis yaitu terdapat pada jenis penelitiannya yaitu objek nya jika penelitian terdahulu difokuskan dengan remaja sedangkan peneliti difokuskan kepada anak.

2. Elis Suryani (2021) yang berjudul *"Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini di Desa Bataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jagung Barat".*

   Hasil dari penelitian terdahulu adalah bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini sangatlah bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih dari 1 jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video dan yuotube. Sangat terlihat jelas perbedaan kepribadian anak yang selalu didampingi orang tuanya dalam setiap kegiatan dengan anak yang dilepas bebas untuk bereksplorasi dengan mainannya, beda lagi dengan kepribadian anak yang terlampau asik dan nyaman dengan bermain gadget. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan social anak adalah berpengaruh terhadap perkembangan social emosional anak usia dini.

   Metodologi yang digunakan penelitian terdahulu yaitu penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

   Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis terletak pada metode yang digunakan dan subjek yang diteliti adalah gadget.

   Adapun Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis yaitu terdapat pada objek yang diteliti yaitu anak usia dini dan anak-anak

3. Putri Pratiwi Indraswari (2019) yang berjudul "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar pada siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakukang Kota Makasar".*

Hasil dari penelitian terdahulu adalah penggunaan gadget dikalangan siswa rama sejahtera bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget dari pada belajar mereka tidak hanyak menggunakan gadget sebagai hiburan namun mereka juga menggunakan tugas sekolah hampir seluruh siswa memiliki gadget, siswa yang memiliki gadget selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Kebanyakan siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Metodologi yang digunakan penelitian terdahulu yaitu kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *Field Research.*

Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis terletak pada metode yang digunakan dan pada subjek yang diteliti adalah gadget.

Adapun Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penulis yaitu terdapat pada objek yang diteliti yaitu Anak SMA dan Anak Madrasah.

G. Kerangka Teori

1. Gadget

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan kmunikasi manusia. (Irmayanti,2019: hlm 44)

Gadget dalam penggunaannya membawa dampak yaitu dampak pada kesehatan mental seseorang, hal ini terkadang kurang diperhatikan oleh orangtuanya. Anak-Anak biasanya merasakan bahwa Penggunaan gadget lebih menyenangkan dari pada bermain dan berinteraksi dengan teman nya. Pernyataan yang terlontar tersebut dikarenakan oleh berbagai aplikasi

permainan anak-anak yang ada dihandpone nya ini pasti lebih menyenangkan untuk anak-anak dari pada game yang ada disekitarnya. (Pratama : 2019)

2. Kesehatan Mental

1) Sehat

Menurut Organisasi kesehatan dunia (WHO) kesehatan adalah meningkatkan kondisi manusia baik fisik, mental, intelektual, atau sosial, tidak hanya dengan menghilangkan penyakit, Sehat merupakan keadaan sehat jasmani, Rohani, atau sosial. .(Al-Fanjari, 2009. hlm: 4)

2) Kesehatan mental

Kesehatan mental adalah keselarasan atau perpaduan sempurna antara berbagai fungsi jiwa, disertai dengan kemampuan untuk mmenghindari gejolak ringan, adalah umum diantara orang-orang, kecuali untuk dapat secara aktif merasakan kebahagiaan dan kemampuan. (El-Qussy dalam Rosmalina, 2017: hlm 2)

Kesegaran jasmani adalah kondisi yang sempurna antara berbagai fungsi tubuh, disertai kemampuan menghadapi kesulitan yang biasanya ada dilingkungan, selain aktif, gesit, kuat, dan bersemangat. (El-Qussy, 1974: hlm 36)

Jadi kesehatan mental adalah penyesuain pribadi terhadap diri sendiri dan lingkungan disekitarnya perilaku sosial yang efektif, bahagia, gembira, main-main, dan baik serta kemampuan menghadapi dan menerima kenyataan hidup.

Menurut Teori Dzakiyah Daradjat kesehatan mental yang disesuaikan dengan pendidikan Islam sebagai pendidik dan anak yaitu: pertama, pengertian kesehatan mental dilihat dari obyek anak. Pengertian kesehatan mental yang menyangkut kepada potensi anak yakni terwujudnya keharmonisan yang sungguh-sungguh antara fungsi jiwa, serta mempunyai kesanggupan untuk menghadapi problem-problem yang biasa terjadi serta terhindar

dari kegelisahan dan pertentangan batin. Dari pengertian ini Zakiah Daradjat menjelaskan keharmonisan antara fungsi jiwa dan tindakan tegas itu dapat dicapai antara lain dengan keyakinan akan ajaran Islam, keteguhan dalam mengindahkan norma-norma sosial, hukum, moral dan sebagainya. kedua, pengertian kesehatan mental dilihat dari subyek pendidik. Menurut Zakiah Daradjat tentang definisi ini yaitu keserasian antara fungsi-fungsi kejiwaan yang berarti bahwa manusia tidak mengalami pertentangan apabila ia menghadapi berbagai dorongan yang berlainan atau berlawanan, misalnya dorongan untuk mencari kekayaan dan dorongan untuk mempertahankan harga diri, atau kebimbangan antara dorongan untuk mencapai kesenangan lahir dengan bermain-main dengan teman-teman dan keinginan untuk mencapai cita-cita dan keridoan Allah SWT. Peran pendidikan islam dalam kesehatan mental pada pandangan Zakiah Daradjat, dapat diungkapkan sebagai berikut:

Pertama, memberikan bimbingan dalam kehidupan, Zakiah Daradjat menegaskan bahwa sebagai pengendali utama dalam kehidupan manusia yaitu kepribadian yang meliputi seluruh unsur pengalaman, pendidikan dan keyakinan yang diperolehnya sejak kecil.

kedua, penolong dalam kesukaran, Pendapat Zakiah Daradjat dalam hal ini sangat beralasan, sebab dengan ketenangan batin, seseorang akan mampu menganalisa faktor-faktor penyebab kekecewaannya. Bahkan pada gilirannya dia mampu menghindarkan diri dari gangguan perasaan yang merupakan efek dari kekecewaan tersebut, ia pun akan menjalani kehidupannya dengan penuh perasaan optimis;

ketiga, mententramkan batin, Zakiah Daradjat menegaskan bahwa terhadap batin yang dalam keadaan resah, agama akan memberikan jalan dan siraman penyejuk hati. Tidak sedikit kita

mendengar orang yang kebingungan dalam hidupnya selama ini belum beragam, akan tetapi setelah mulai mengenal dan melaksanakan ajaran agama, ketentraman batin akan datang.

keempat pengendali moral, Zakiah Daradjat menyatakan nilai moral dalam agama Islam diatur dan dijelaskan dalam bentuk suruhan atau larangan Tuhan. Apa yang disuruh Tuhan merupakan nilai yang baik dan dilarangnya merupakan nilai yang tidak baik. Ucapan, perbuatan, dan pola hidup setiap muslim harus sesuai dengan nilai ajaran Islam. kelima, terapi terhadap gangguan mental Zakiah menegaskan bahwa dalam rangka mencari alternatif untuk menanggulangi kesusahan-kesusahan yang diderita orang dalam masyarakat modern, beraneka ragam ilmu pengetahuan kemanusiaan berkembang cepat, terutama dalam abad modern ini. Oleh Karena itu, dalam ilmu jiwa dan kedokteran jiwa muncullah ahli, ahli dengan teorinya masing-masing, keseluruhannya bertujuan untuk mengembalikan kebahagiaan kepada tiap orang yang menderita itu.(Mawangir, 1995[online]).

Zakiah Daradjat mendefenisikan bahwa mental yang sehat adalah terwujudnya keserasian yang sungguh-sungguh antara fungsi-fungsi kejiwaan dan terciptanya penyesuaian diri antara individu dengan dirinya sendiri dan lingkungannya berdasarkan keimanan dan ketakwaan serta bertujuan untuk mencapai hidup bermakna dan bahagia di dunia dan akhirat. Jika mental sehat dicapai, maka individu memiliki integrasi, penyesuaian dan identifikasi positif terhadap orang lain. Dalam hal ini, individu belajar menerima tanggung jawab, menjadi mandiri dan mencapai integrasi tingkah laku. Dari beberapa defenisi yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dipahami bahwa orang yang sehat mentalnya adalah terwujudnya keharmonisan dalam fungsi jiwa serta tercapainya kemampuan untuk menghadapi permasalahan sehari-hari, sehingga merasakan kebahagiaan dan kepuasan dalam dirinya. Seseorang dikatakan memiliki mental yang

sehat, bila ia terhindar dari gejala penyakit jiwa dan memanfatkan potensi yang dimilikinya untuk menyelaraskan fungsi jiwa dalam dirinya. Golongan yang kurang sehat mentalnya. Golongan yang kurang sehat adalah orang yang merasa terganggu ketentraman hatinya. Adanya abnormalitas mental ini biasanya disebabkan karena ketidakmampuan individu dalam menghadapi kenyataan hidup, sehingga muncul konflik mental pada dirinya (Rosmalina, 2016: hlm 75).

3. Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental

Gadget bisa juga mempengaruhi kesehatan mental seseorang, hal ini terkadang kurang diperhatikan oleh orangtuanya. Masalah kesehatan mental anak sama saja dengan masalah fisik. Anak-anak biasanya merasakan bahwa Penggunaan gadget lebih menyenangkan dari pada bermain dan berinteraksi dengan teman nya. Pernyataan yang terlontar tersebut dikarenakan oleh berbagai aplikasi permainan anak-anak yang ada dihandpone nya ini pasti lebih menyenangkan untuk anak-anak dari pada game yang ada disekitarnya.

Dampak kesehatan mental nya seperti kesehatan otak terganggu, gangguan tidur, dan sulitnya berkonsentrasi. Maka dari itu orangtua perlu mendampingi dan membimbing anak ketika bermain gawai atau bisa juga membatasi waktu anak dalam bermain gadget, hal ini dilakuakn agar anak tidak mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap kesehatan mentalnya. Dampak negatif dari penggunaan gadget sendiri yaitu mengganggu kesehatan, menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, dan terpaparnya radiasi. (Beranda Agency, 2014 : hlm 15).

H. Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu penyidikan yang perlu disusun tata cara penyidikan secara sistematis, agar diperoleh data yang valid, sehingga

penelitian tersebut layak untuk diuji. Oleh karena itu, penulis menjelaskan metode dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

   Metode yang digunakan pada penelitian adalah kualitatif, penelitian kualitatif merupakan sebuah metode berlandaskan pada filosofi positif yang berguna mengkaji keadaan objek alam, dimana peneliti merupakan kunci utamanya teknologi pengumpulan data berbentuk segitiga(kombinasi), analisis data ini bersifat induksi ataupun penelitian kualitatif menghasilkan penekanan pada makna sebuah generalisasi. (Sugiyono, 2019: 19).

   Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada hasil ilmiah, ilmu pengetahuan, maksud ilmiah dan penggunaan ilmiah. Tentang metode penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif yang terfokus pada hasil ilmiah, tujuan ilmiah dan kegunaan ilmiah.

2. Pendekatan Penelitian

   Model dan pendekatan dalam penelitian kualitatif yang dipilih "deskriptif" yaitu penelitian yang mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa kejadian yang sedang terjadi dimana memuat data yang akan dikumpulkan berupa kalimat, kata-kata maupun gambar yang pada hakikatnya memiliki sebuah makna didalamnya.(Juliansyah Noor, 2012: 35)

   Peneliti juga menekankan sebuah catatan dengan deskripsi pada kalimat yang lengkap, rinci, dan mendalam dalam memuat gambaran situasi secara realistis guna mendukung penyajian data dalam penelitianya. Oleh karena itu, penelitian ini disebut pula secara umumnya sebagai pendekatan kualitatif deskriptif. Dimana peneliti menganalisis data sesuai dengan bentuk asli dilapangan seperti pada waktu dicatat maupun dikumpulkan.

3. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data tangan pertama yang diperoleh dari proses langsung misal dari datanya pas observasi, wawancara dan lain sebagainya. Sumber data utama penelitian ini berasal dari hasil wawancara, yang akan diperoleh melalui hasil wawancara dari guru tahfidz dan anak kelas 6 yang ada di MTTQ Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari kabupaten Cirebon (Azwar, 1998: 91)

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data tangan kedua. Data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang tersedia. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah data yang didapat dari ketua yayasan madrasah, guru dan ngaji kelas 6. (Azwar, 1998: 91)

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu . percakapan ini dilaksanakan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan terwawanacara. (Moeloeng, 2009: 23)

Saifuddin (2019: 23) Lincoln dan Gubamengatakan bahwa maksud wawanacara adalah mengonstruksiakan mengenai seseorang , kejadian, organisasi, perasaan, sikap, mtivasi, tuntunan kepedulian dan sebagainnya.

Teknik ini penulis gunakan untuk mengungkap dan mengumpulkan informasi terkait Bagaimana pengunaan gadget pada santri Madrasah Takhasus Tahfidz Quran Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon? Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental santri MTTQ Al-Husna Tuksari? Dan Bagaimana

upaya/treatmen yang dilakukan guru untuk menyembuhkan santri yang tidak sehat mentalnnya?

b) Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara sistematis terhadap objek penelitian secara langsung dan terencana, bukan karena kebetulan dan fakta megenai dunia kenyataan yang diperoleh mellaui observasi (Sugiyono: 2020, hlm:106).

Teknik observasi ini penulis gunakan untuk mengamati Bagaimana pengunaan gadget pada santri MTTQ Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon? Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental santri MTTQ Al-Husna Tuksari? Dan Bagaimana upaya/treatmen yang dilakukan guru untuk menyembuhkan santri yang tidak sehat mentalnnya?

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber sekunder yang bersifat umum dan sertakan dokumen yang daapt dirujuk oleh peneliti memahami objek penelitiannya catatan tertulis tentang peristiwa yang lalu, foto, gambar, atau karya-karya bersejarah, hasil penelitian yang asli dipercaya dengan pendukung adanya dokumentasi (Sugiyono: 2020, hlm: 124)

Tehnik Dokumentasi ini penulis gunakan untuk mengumpulkan dokumen, foto, video terkait semua kegiatan madrasah Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon.

I. Teknik Analisis Data

Tehnik analisis data merupakan data yang bisa dipahami sebagai metode yang dilakukan guna menjelaskan serta menganalisis sebuah data. Peneliti memakai teknik *purposive sampling* yaitu sebuah cuplikan yang diambil bersifat selektif, mengetahui kepribadian serta karakteristik empiris yang akan dihadapi dan landasan teori yang digunakan. Tehnik purposive sampling yaitu tehnik sampel yang diambil berdasarkan

pertimbangan tertentu disebut pula sebagai sampel bertujuan. Pertimbangan tersebut berkaitan dengan karakteristik sampel yang akan diambil. Adapun karakteristik sampel penelitian ini adalah:

a) Santri Madrasah Takhasus Tahfidz Quran usia 11 - 12 tahun
b) Sudah menjadi santri Mttq minimal selama 2 tahun
c) Siswa pengguna gadget di madrasah
d) Siswa yang mengalami gejala dalam penggunaan gadget.

Miles Huberman (dalam sugiyono: 2000) menggunakan analisis data yaitu model antar hubungan pada tiga prosedur diantaranya:

a) Reduksi data

Reduksi data dimaksudkan sebagai rangkaian dalam memilih, memusatkan, pengabstraksian, serta pengubahan perkiraan data melalui sebuah catatan yang terekam dilapangan. Kemudian peneliti mereduksi data yang diperoleh secara on the spot melalui metode sebagai berikut: coding, klasifikasi data, subjek tracking, membuat cluster, partisi, menulis memo, kemudian menyeleksi data yang diperoleh dengan signifikan dengan data yang tak sesuai dengan pertanyaan serta investigasi kuncinya terkait. Dalam reduksi/konveksi data berlanjut menuju investigasi dilokasi hingga persiapan laporan akhir,

b) Penyajian data

Penyajian data peneliti memakai aneka grafik dan jenis matriks dengan format penyataan teks pada jaringan. Dalam proses mengamati presentasi maka dapat difahami apa yang terjadi, hal ini dapat menarik kesimpulan dengan membuat peneliti lebih mudah untuk melihat data penelitian gambaran umum dan bagian tertentu. Peneliti akan merancang kemudian menggabungkan info untuk melihat keadaan lalu menarik kesimpulan yang bener.

c) Menarik Kesimpulan

Kesimpulan adalah suatu kegiatan/konfigurasi lengkap dalam proses penyelidikan. Verifikasi adalah semacam kegiatan memikirkan

kembali dalam pikiran analisis ketika peneliti membuat catatan atau meninjaunya dan bertukar ide diantara rekan, dalam rangka mengembangkan peluang antar mata pelajaran. Dengan kata lain, perlu dilakukan pengecekan keaslian, kekokohan dan keberlakuan data. Verifikasi investigasi dilakukan secara terus menerus selama proses investigasi. Tujuan verifikasi adalah menilik serta menemukan arti dari fakta yang telah didapatkan dan menemukan ide atau gagasan serta interaksi pada permasalahan yang muncul, membuat hipotesis serta menarik kesimpulan awal, untuk membuat preposisi tertentu yang dapat mendukung ataupun menyempurnakan teori.

J. Waktu dan Tempat penelitian

Informan yang akan dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang yang terdiri dari Guru Ngaji kelas 6, dan 5 Santri Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an

K. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan penulisan skripsi, penulis menggunakan sistem penulisan yang dapat menunjukan hasil penelitian dan mudah dipahami.

BAB I Pendahuluan, yang berisi secara umum yang memuat tentang Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian terdahulu, Kerangka Pemikiran, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori, didalam bab ini memaparkan mengenai gambaran umum mengenai MTTQ AL Husna, menjelaskan tentang dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak.

BAB III Dalam bab ini berisi tentang profil berdirinya MTTQ Al Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon, struktur organisasi MTTQ Al Husna Tuksari kecamatan losari kabupaten cirebon, dan program – program MTTQ Al Husna Tuksari kecamatn losari kabupaten cirebon.

BAB IV bab ini berisi mengenai pembahasan dari hasil penelitian yang telah didapatkan tentang Damapak penggunaan gadget terhadap kesehtaan mental anak.

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan rekomendasi

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON