

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pada abad ke-21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan keagamaan. Salah satu bentuk teknologi yang paling berpengaruh adalah *gadget*, yang kini telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. *Gadget* merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi khusus, seperti *smartphone*. Perangkat ini merupakan hasil inovasi teknologi terkini yang menawarkan fitur-fitur baru, kinerja yang lebih optimal, serta memiliki tujuan dan fungsi yang lebih praktis dan bermanfaat.<sup>1</sup>

Di negara Indonesia, semakin hari pemakai *gadget* semakin banyak. Pada tahun 2022, jumlah pengguna *gadget* tercatat sebanyak 204 juta orang, sedangkan pada tahun 2024, jumlah pengguna internet melalui ponsel meningkat menjadi 221 juta orang.<sup>2</sup> Kehadiran *gadget* yang sangat praktis dan bersifat serbaguna membuat penggunaan *gadget* tidak hanya sebatas pada orang dewasa, tetapi sudah merambah ke berbagai kalangan usia. Tentu saja, fenomena ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan akibat dari kemajuan teknologi, pola konsumsi yang semakin tinggi, serta perubahan kebutuhan masyarakat abad ke-21 yang jauh berbeda dibandingkan dengan masyarakat pada dekade-dekade sebelumnya. Penggunaan

---

<sup>1</sup> lili dasa putri Miranti, "Waspada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Cendekiawan Ilmiah PLS* 6, no. 01 (2021): 58–66, <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>.

<sup>2</sup> Moh Vikram Dwi Putra and Priyono Tri Febrianto, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tembusai* 8, no. 2 (2024): 18287–92.

*gadget* mengalami lonjakan pesat dalam dekade terakhir, bahkan di kalangan anak-anak dan remaja.

Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, lebih dari 70% remaja Indonesia memiliki akses langsung ke internet melalui *gadget* mereka.<sup>3</sup> Fenomena ini menunjukkan bahwa generasi muda, termasuk para pelajar, hidup dalam dunia digital yang terus berkembang. Tidak hanya di kota-kota besar, penggunaan *gadget* juga mulai merambah lingkungan pendidikan berbasis agama seperti pondok pesantren. Pondok pesantren yang selama ini dikenal sebagai lembaga pendidikan berbasis agama dan memiliki tradisi tradisional, mulai mengalami perubahan dalam pola pembelajaran maupun kebijakan internal akibat pengaruh kemajuan teknologi. Salah satunya adalah diperbolehkannya penggunaan *gadget* oleh para santri. Hal ini menjadi fenomena menarik karena tidak semua pesantren bersedia membuka ruang bagi penggunaan perangkat digital. Salah satu pondok pesantren yang memiliki kebijakan memperbolehkan santri membawa *gadget* yaitu pondok pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri yang semua santrinya adalah seorang mahasiswa.

Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri bertempat di kawasan sekitar kampus IAIN Kediri. Pondok Sharif Hidayatullah merupakan salah satu pondok yang sistem pengajarannya menggunakan sistem tradisional dan modern.<sup>4</sup> Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri merupakan salah satu pesantren yang berbasis modern dalam sistem pendidikannya. Salah satu wujudnya adalah dengan membolehkan santri membawa dan menggunakan *gadget*. Namun, penggunaan

---

<sup>3</sup> APJII, “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang”, 07 February, 2024, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

<sup>4</sup> Nala Fauziatur Rohmah, “Resepsi Santri Terhadap Hadis-Hadis Subordinasi Perempuan Di Pondok Pesantren Syarif Hidayatullah Cyber Kota Kediri” (Skripsi, IAIN KEDIRI, 2022).

*gadget* ini tetap diatur oleh pihak pondok, yakni santri hanya diperkenankan menggunakan *gadget* di luar waktu ibadah dan kegiatan mengaji kitab. Aturan ini dimaksudkan agar santri tetap dapat menjaga kekhusyukan ibadah serta fokus dalam menuntut ilmu agama secara tradisional, sembari tetap mendapatkan akses informasi dan teknologi modern.<sup>5</sup>

Namun, dalam pelaksanaannya, tidak sedikit santri yang melanggar aturan pondok. Masih ditemukan beberapa santri yang membawa *gadget* pada saat kegiatan keagamaan berlangsung atau saat mengaji kitab, meskipun sudah ada larangan tegas dari pihak pondok. Selain itu, penggunaan *gadget* juga menyebabkan beberapa santri menjadi kurang disiplin, seperti terlambat dalam mengikuti salat berjamaah.

Gambar 1.1 Foto yang menunjukkan saf salat belum terisi penuh, mencerminkan masih banyaknya santri yang datang terlambat dalam mengikuti salat berjamaah di pondok pesantren sharif hidayatullah rejomulyo kota kediri.



Sumber: Dokumentasi pada observasi awal di Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri, 20 Februari 2025

---

<sup>5</sup> Hasil Wawancara Gus Muhammad Medina Almas Ali, Pengasuh Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri, 4 Mei 2025.

Data yang diperoleh pada Januari-Februari 2025, dari jumlah santri 55 orang, ada sekitar 70% santrinya tidak disiplin atau terlambat dalam melaksanakan salat berjamaah, karena pada saat adzan berkumandang mereka tidak segera berwudu dikarenakan masih bermain *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mulai memengaruhi pola perilaku dan tanggung jawab santri dalam menjalani kehidupan di pesantren.

Fenomena ini menjadi menarik untuk dikaji, mengingat pondok pesantren memiliki sistem pendidikan yang lebih menekankan pada pembentukan karakter dan kedisiplinan. Ketika penggunaan *gadget* tidak lagi terkontrol, maka tujuan awal dari kebijakan memperbolehkan santri membawa *gadget* yakni untuk menunjang kebutuhan akademik dan komunikasi, dapat bergeser menjadi sumber gangguan yang merusak tata tertib pesantren. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana sebenarnya motif santri dalam menggunakan *gadget* dan sejauh mana kepuasan yang mereka peroleh dari penggunaan *gadget* tersebut.

Alasan memilih penelitian pada santri Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri karena Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri merupakan pondok modern yang memiliki kebijakan membolehkan para santrinya membawa *gadget*, serta tidak ada batasan khusus dalam mengakses *gadget*. Hal ini menjadi daya tersendiri, mengingat tidak semua pesantren memberikan kebebasan yang sama. Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri menjadi contoh kasus yang menarik untuk melihat bagaimana santri memanfaatkan *gadget* dengan kebebasan aturan tersebut. Berdasarkan uraian di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti tentang “penggunaan dan kepuasan *gadget* oleh santri pondok pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri”.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana Penggunaan dan kepuasan *gadget* oleh santri Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri?
2. Kepuasan apa yang didapat ketika santri Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri menggunakan *gadget*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk memahami motif santri Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri dalam menggunakan *Gadget*
2. Untuk memahami kepuasan yang didapat ketika santri Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri menggunakan *gadget*

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang relevan, baik dari sisi teori maupun dalam penerapannya secara praktis.

1. Manfaat Secara Teoretis
  - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah literatur mengenai motif penggunaan *gadget* di lingkungan pendidikan Islam, khususnya di pesantren.
  - b. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian dan sumber pengetahuan di bidang akademis, serta berfungsi sebagai referensi dalam meneliti motif dan kepuasan penggunaan *gadget*.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti, berharap hasil penelitian ini dapat memberi manfaat untuk menggali ilmu pengetahuan, wawasan dan informasi peneliti mengenai motif

penggunaan *gadget*.

- b. Bagi Masyarakat, hasil penelitian diharapkan mampu digunakan sebagai acuan bagi pihak lain yang hendak melakukan penelitian seputar *gadget* di dunia komunikasi serta memberikan pemahaman mengenai penggunaan dan kepuasan *gadget* oleh santri.
- c. Bagi Pondok Pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri, agar mengetahui hal-hal yang sering diakses para santrinya dalam menggunakan *gadget*.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

1. Artikel jurnal yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi Dan Multi Media Universitas Mercubuana Yogyakarta 2021” oleh Meita Tri Herliyana et al, dalam Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS) tahun 2023. Artikel ini ditulis untuk meneliti seberapa berpengaruhnya *gadget* terhadap interaksi sosial manusia, terutama di kalangan mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif berupa penyebaran kuisisioner. Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan *gadget* dan kehidupan sosial mahasiswa. Hubungan antara variabel penggunaan *gadget* dan kehidupan sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta terlihat dari fakta bahwa 50%

responden dalam penelitian ini merasakan pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial mereka.<sup>6</sup>

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Artikel jurnal yang berjudul “Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi Dan Multi Media Universitas Mercubuana Yogyakarta 2021” oleh Meita Tri Herliyana et al, dalam Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS) tahun 2023.	Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai <i>gadget</i> terhadap kehidupan manusia.	Penelitian ini tidak menggunakan metode kualitatif.

Sumber: Sinta.kemdikbud.go.id

2. Artikel jurnal yang berjudul “Analisis *Uses and gratifications* Mahasiswa dalam Mencari Sumber Pembelajaran di Media Sosial” oleh Dwinta Herliana Patricia Pattiselanno, Aryo Pinandito, dan Yusi Tyroni Mursityo, dalam Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif agar dapat memahami pemahaman orang lain pada suatu fenomena. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara secara semi-terstruktur, lalu data tersebut dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki berbagai cara dalam mendapatkan serta menggunakan informasi pembelajaran yang

<sup>6</sup> Meitha Tri Herliyana et al., “Pengaruh *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi Dan Multi Media Universitas Mercubuana Yogyakarta 2021,” *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial* 3, no. 1 (2023): 28–30, <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i1.467>.

didapatkan di media sosial. Selain itu, mahasiswa mencari sumber pembelajaran di media sosial tertentu karena berbagai alasan seperti banyak pengguna, akses yang mudah, dan lainnya. Tiap mahasiswa juga memiliki preferensi tipe konten pembelajaran yang dicari. Faktor yang mendasari kepuasan mahasiswa terhadap sumber pembelajaran yang didapatkan melalui media sosial dipengaruhi dari segi konten, informasi yang didapatkan, serta penggunaan media sosial tersebut.<sup>7</sup>

Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Artikel jurnal yang berjudul “Analisis <i>Uses and gratifications</i> Mahasiswa dalam Mencari Sumber Pembelajaran di Media Sosial” oleh Dwinta Herliana Patricia Pattiselanno, Aryo Pinandito, dan Yusi Tyroni Mursityo, dalam Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, tahun 2023.	Penelitian ini sama-sama meneliti kepuasan terhadap penggunaan media, dengan menggunakan teori <i>uses and gratification</i> . Menggunakan metode kualitatif deskriptif.	Penelitian ini menggunakan objek media sosial.

Sumber: [j-ptiik.ub.ac.id](http://j-ptiik.ub.ac.id)

- Artikel jurnal yang berjudul “Perubahan perilaku sosial pada santri dalam menggunakan *gadget* di pesantren al-munawarah” oleh Atika Yunita Putri Maulida Matondang dan Ahmed Fernanda Desky Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia, dalam jurnal EDUCATIO (Jurnal

<sup>7</sup> Dkk Dwinta, Aryo, “Analisis *Uses and gratifications* Mahasiswa Dalam Mencari Sumber Pembelajaran Di Media Sosial,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7, no. 1 (2023): 186.

Pendidikan Indonesia). Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana perubahan perilaku sosial santri dalam pemakaian *gadget* di Pesantren Al-Munawarah, yang berlokasi di Kecamatan Kotanopan, Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat besar terhadap perkembangan sosial apabila digunakan dengan bijak, namun di sisi lain, *gadget* juga dapat memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan aspek sosial apabila santri menggunakannya secara berlebihan hingga menimbulkan kecanduan.<sup>8</sup>

Tabel 1. 3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Artikel jurnal yang berjudul “Perubahan perilaku sosial pada santri dalam menggunakan <i>gadget</i> di pesantren al-munawarah” oleh Atika Yunita Putri Maulida Matondang dan Ahmed Fernanda Desky Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia, dalam jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia).	Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai penggunaan <i>gadget</i> pada santri. Metode yang digunakan metode kualitatif.	Penelitian ini membahas penggunaan <i>gadget</i> terhadap perubahan perilaku sosial pada santri.

Sumber: iicet.org

<sup>8</sup> Atiqah Yunita Putri Maulida Matondang and Ahmed Fernanda Desky, “Perubahan Perilaku Sosial Pada Santri Dalam Menggunakan *Gadget* Di Pesantren Al-Munawarah,” *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 9, no. 2 (2023): 863, <https://doi.org/10.29210/1202323249>.

4. Artikel jurnal yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Mengontrol Anak Menggunakan *Gadget*” oleh Nisa Ul Hikmah Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia, dalam jurnal *Alamtara :Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengontrol anak menggunakan *gadget*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan literature review. Hasil penelitian ini adalah ada bermacam cara untuk menghindari anak dari candu *gadget* membatasi anak dalam penggunaan *gadget*, mengawasi anak, menunjukkan sikap yang patut dicontoh oleh anak, melakukan aktifitas tanpa menggunakan *gadget*, memberikan nasehat kepada anak dan membuat aturan/kesepakatan penggunaan *gadget* dalam keluarga.<sup>9</sup>

Tabel 1. 4 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Artikel jurnal yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Mengontrol Anak Menggunakan <i>Gadget</i> ” oleh Nisa Ul Hikmah Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia, dalam jurnal <i>Alamtara :Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam</i> .	Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai penggunaan <i>gadget</i> terhadap kehidupan manusia. Metode yang digunakan metode kualitatif.	Penelitian ini membahas tentang komunikasi interpersonal orang tua dalam mengontrol anak

Sumber: [ejournal.iai-tabah.ac.id](http://ejournal.iai-tabah.ac.id)

5. Artikel jurnal yang berjudul “Analisis Penggunaan dan Gratifikasi Aplikasi Voisa.App dalam Mencari Koneksi Anonim di Era Digital pada Generasi

<sup>9</sup> Nisa Ul Hikmah, “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengontrol Anak Menggunakan *Gadget*,” *Alamtara : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran* 8 (2024): 257–64.

Z” oleh Shaquella Gracia Kumontoy, Margaretha Christine Dolontelide, dan Annissa Dewi Ekayani, Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penggunaan dan Kepuasan yang diperoleh dari aplikasi Voisa pada Generasi Z di Indonesia, dengan fokus pada percakapan anonim yang mendalam. Menggunakan Pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap pengguna dari Generasi Z berusia 18-27 tahun dengan 5 Narasumber Anonim. Penelitian ini menggunakan Teori *Uses and gratification* Theory (UGT) untuk memahami dampak anonimitas terhadap kesejahteraan psikologis pengguna dengan memahami berdasarkan 8 Tipologi yaitu Passing Time, Companionship, Escape, Enjoyment, Social Interaction, Relaxation, Information, dan Excitement. Hasil menunjukkan bahwa motivasi penggunaan Voisa meliputi hiburan, mengisi waktu luang, membangun hubungan sosial, melarikan diri dari stres, dan berbagi informasi. Anonimitas memungkinkan percakapan lebih terbuka dan jujur, Meski ada tantangan seperti interaksi yang tidak ramah.<sup>10</sup>

Tabel 1. 5 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Artikel jurnal yang berjudul “Analisis Penggunaan dan Gratifikasi Aplikasi Voisa.App dalam Mencari Koneksi Anonim di Era Digital pada Generasi Z” oleh Shaquella Gracia	Penelitian ini sama-sama meneliti menggunakan teori <i>uses and gratification</i> . Metode yang digunakan metode kualitatif.	Subjek dari penelitian ini yaitu remaja gen z yang berusia 18-27 tahun.

<sup>10</sup> Shaquella Gracia Kumontoy, Margaretha Christine Dolontelide, and Annissa Dewi, “Analisis Penggunaan Dan Gratifikasi Aplikasi Voisa . App Dalam Mencari Koneksi Anonim Di Era Digital Pada Generasi Z” 5, no. 5 (2024): 1615–22.

Kumontoy, Margaretha Christine Dolontelide, dan Annissa Dewi Ekayani, Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS).		
--	--	--

Sumber: [dinastirev.org](http://dinastirev.org)

6. Skripsi yang berjudul “Analisis Kepuasan Penggunaan Blackberry Messenger (BBM) Di Kalangan Santri Pondok Pesantren Al-Ishlah Bandarkidul Mojoroto Kota Kediri” oleh Briant Nor Pradhuka, seorang mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, STAIN Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa alasan (motif) dan kepuasan santri Pondok Pesantren Al-Ishlah Bandarkidul Mojoroto Kota Kediri dalam menggunakan aplikasi Blackberry Messenger (BBM). Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 75 santri yang dipilih dari total 174 santri, menggunakan metode survei. Hasilnya menunjukkan bahwa santri paling banyak menggunakan BBM untuk mencari informasi (sekitar 50,7%) dan termasuk dalam kategori tinggi. Motif lain seperti membentuk identitas pribadi masuk kategori sedang (37,3%), berinteraksi sosial sangat tinggi (6,7%), dan untuk hiburan justru sangat rendah (2,7%). Sementara itu, dari sisi kepuasan, sebagian besar santri merasa puas dalam hal mendapatkan informasi (57,3%), cukup puas dalam membentuk identitas pribadi (32%), kurang puas dalam berinteraksi sosial (5,3%), dan hanya sedikit yang merasa sangat puas dalam hal hiburan (2,7%). Secara keseluruhan, BBM

digunakan santri lebih banyak untuk kebutuhan informasi dan komunikasi, bukan sekadar hiburan.<sup>11</sup>

Tabel 1. 6 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Skripsi yang berjudul “Analisis Kepuasan Penggunaan Blackberry Messenger (BBM) Di Kalangan Santri Pondok Pesantren Al-Ishlah Bandarkidul Mojoroto Kota Kediri” oleh Briant Nor Pradhuka, seorang mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, STAIN Kediri.	Penelitian ini sama-sama meneliti motif dan kepuasan pengguna media.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif

Sumber: etheses.iainkediri.ac.id

7. Skripsi yang berjudul “Motif Dan Kepuasan Khalayak Penggemar Budaya Korea Pop (KPOP) Dalam Penggunaan Media Online COPPAMGZ” oleh Winda Ayu Lestari, seorang mahasiswa Program Studi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggemar budaya pop Korea (K-Pop) menggunakan media online yang berisi konten budaya Korea, dengan menggunakan pendekatan teori *Uses and gratification*. Penelitiannya memakai pendekatan kualitatif, jadi fokusnya bukan pada mengukur hubungan antara motif dan kepuasan, tetapi lebih pada menggali apa alasan mereka menggunakan media dan apa yang mereka rasakan

<sup>11</sup> Briant Nor Pradhuka, “Analisis Kepuasan Penggunaan Blackberry Messenger (BBM) Di Kalangan Santri Pondok Pesantren Al-Ishlah Bandarkidul Mojoroto Kota Kediri” (Skripsi, STAIN Kediri, 2016).

setelah menggunakannya. Hasilnya menunjukkan bahwa semua informan punya alasan atau motif dalam menggunakan media online Coppamagz, seperti mencari informasi (pengawasan), hiburan (diversi), membentuk identitas diri, dan untuk berinteraksi sosial. Kepuasan yang mereka rasakan sesuai dengan keempat motif tersebut. Selain itu, ditemukan juga bahwa para penggemar K-Pop tidak hanya memakai media itu untuk hiburan atau cari informasi, tapi juga untuk menguatkan identitas mereka sebagai fans K-Pop. Bagi mereka, menggunakan Coppamagz adalah cara untuk lebih mengenal K-Pop dan menjadi tempat berbagi dengan orang lain, baik sesama fans maupun teman di dunia nyata. Jadi, aktivitas mencari dan berbagi informasi juga membantu mereka merasa lebih "terhubung" sebagai penggemar dalam pergaulan sosial.<sup>12</sup>

Tabel 1. 7 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Skripsi yang berjudul “Motif Dan Kepuasan Khalayak Penggemar Budaya Korea Pop (KPOP) Dalam Penggunaan Media Online COPPAMGZ” oleh Winda Ayu Lestari, seorang mahasiswa Program Studi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta..	Penelitian ini sama-sama meneliti motif dan kepuasan pengguna media.	Objek penelitian ini menggunakan media online coppamagz.

Sumber: repository.uinjkt.ac.id

<sup>12</sup> Winda Ayu Lestari, “Motif Dan Kepuasan Khalayak Penggemar Budaya Korea Pop (KPOP) Dalam Penggunaan Media Online COPPAMGZ” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

8. Skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang” oleh Nurshalinawati, seorang mahasiswa IAIN Parepare. Skripsi ini membahas mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap minat belajar anak usia dini, yang merupakan isu penting di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang sesuai untuk memahami fenomena secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* berpengaruh terhadap minat belajar anak usia dini, baik dalam aspek positif maupun negatif.<sup>13</sup>

Tabel 1. 8 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang” oleh Nurshalinawati, seorang mahasiswa IAIN Parepare.	Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai penggunaan <i>gadget</i> terhadap kehidupan manusia. Metode yang digunakan kualitatif.	Penelitian ini membahas dampak penggunaan <i>gadget</i> .

Sumber: [ejurnal.iainpare.ac.id](http://ejurnal.iainpare.ac.id)

## F. Definisi Konsep

### 1. Motif

Motif merupakan sebuah keinginan yang kuat untuk mencapai sebuah tujuan. Motif merupakan sebuah dorongan yang terikat pada tujuan

<sup>13</sup> Nurshalinawati, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang” (Skripsi, IAIN Parepare, 2022).

tertentu. Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan perilaku yang diarahkan untuk mencapai sasaran kepuasan.<sup>14</sup>

## 2. *Gratification Obtained* (Kepuasan yang diperoleh)

*Gratification obtained* adalah kepuasan yang nyata yang diperoleh seseorang setelah mengonsumsi suatu jenis media tertentu.<sup>15</sup>

## 3. *Gadget*

Secara umum, *gadget* dapat diartikan sebagai perangkat elektronik yang dirancang dengan penggunaan yang praktis serta memiliki fungsi tertentu. *Gadget* ini dapat berfungsi untuk mempermudah pekerjaan, sebagai alat komunikasi, media hiburan, dan berbagai kegunaan lainnya.<sup>16</sup> Contoh *gadget* meliputi *smartphone*, tablet, *smartwatch*, laptop, kamera digital, dan perangkat wearable lainnya. *Gadget* merupakan alat yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif.

## 4. Santri Pondok Pesantren

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, santri merupakan individu yang mempelajari agama Islam secara mendalam, tekun dalam beribadah, dan dikenal sebagai pribadi yang saleh. Santri merupakan istilah dalam bahasa Melayu yang merujuk pada individu yang menimba ilmu kepada seorang Kiai. Secara lebih spesifik, santri adalah pelajar yang mendapatkan pendidikan di lingkungan pondok pesantren

---

<sup>14</sup> M. Nur Ghufroon Dan Rini Risnawita S, Teori-Teori Psikologi, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 83.

<sup>15</sup> Rachmat Kriyantono, Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran.,209.

<sup>16</sup> Meitha Tri Herliyana et al., "Pengaruh *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi Dan Multi Media Universitas Mercubuana Yogyakarta 2021," *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial* 3, no. 1 (2023): 29, <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i1.467>.

di bawah bimbingan dan asuhan seorang Kiai. Santri dapat dikatakan sebagai orang yang belajar ilmu agama di pesantren, kitab-kitab bahkan al-qur'an di pesantren.