

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA

Yayah Inayah¹, Taufik Ridwan^{2,3}, Saehu Abas³

^{1,2,3}Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email: yayahinayah@bungabangsacirebon.ac.id

Received: 2023-08-02; Accepted: 2023-08-20; Published: 2023-09-30

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama gadget. Gadget menjadi salah satu hal yang berdampak dengan kehidupan manusia, sehingga dari sinilah muncul dampak positif dan negatif gadget. Kebiasaan bermain gadget dapat mempengaruhi akhlak, dari apa yang mereka tonton, apa yang mereka lihat dan apa yang mereka mainkan dalam gadget tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan gadget pada siswa kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu, bagaimana akhlak siswa Kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu dan bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap akhlak siswa Kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah Kualitatif dengan metode studi kasus pada siswa SMP NU Kaplongan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi data berupa siswa, orang tua dan guru PAI SMP NU Kaplongan. Berdasarkan penelitian, dampak penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP NU Kaplongan memberikan dua dampak berupa dampak positif dan negatif. Dampak positif berupa dampak yang memberikan kebermanfaatn bagi siswa dan menunjukkan perubahan kepada hal yang baik, sedangkan dampak negatif berupa dampak yang mengarah kepada sesuatu yang kurang baik atau bisa dikatakan buruk. Tergantung bagaimana pengguna gadget mengaplikasikan gadgetnya. Penggunaan gadget pada siswa kelas VIII SMP NU berkisar antara 1-2 jam per sekali menggunakan gadget, dengan menghabiskan kuota sebanyak 1 GB untuk 2-3 hari. Guru sebagai salah satu fasilitator di sekolah harus memberikan arahan dan bimbingan serta nasihat-nasihat agar siswa nya lebih berhati-hati dalam menggunakan gadget juga menanamkan nilai-nilai akhlak pada siswa.

Kata Kunci: *Penggunaan gadget, remaja, Pendidikan Moral*

ABSTRACT

The development of information and communication technology, especially gadgets. Gadgets become one of the things that coexist with human life, so from here comes the positive and negative impact of gadgets. The habit of using gadgets can affect morals, from what they watch, what they see and what they play on the gadget. This study aims to identify how the

use of gadgets in grade VIII students of NU Kaplongan Indramayu Junior High School, how the morals of Class VIII students of NU Kaplongan Indramayu Junior High School and how the impact of the use of gadgets on the morals of Class VIII students of NU Kaplongan Indramayu Junior High School. In this study, the approach used was qualitative with a case study method on NU Kaplongan Junior High School students. Data collection techniques are carried out by observation, in-depth interviews and documentation. The data validity technique uses data triangulation in the form of students, parents and teachers of PAI SMP NU Kaplongan. Based on research, the impact of using gadgets on the morals of grade VIII students of NU Kaplongan Junior High School has two impacts in the form of positive and negative impacts. Positive impacts are in the form of impacts that provide benefits for students and show changes to good things, while negative impacts are in the form of impacts that lead to something that is not good or can be said to be bad. It depends on how gadget users apply their gadgets. The use of gadgets in grade VIII students of NU Junior High School ranges from 1-2 hours per time using gadgets, by spending a quota of 1 GB for 2-3 days. Teachers as one of the facilitators in schools must provide direction and guidance as well as advice so that students are more careful in using gadgets as well as instilling moral values in students.

Keywords: *Use of gadgets, adolescent, Moral Education*

PENDAHULUAN

Dalam gadget berbagai ragam aplikasi tersedia mulai dari internet, jejaring sosial, game dan masih banyak lagi. Dari banyak ragam fitur yang lazim digunakan oleh peserta didik terutama yang terbiasa bermain game online akan cenderung menyimpang dari nilai-nilai moral dan agama (Meliani, Muhyidin, Ruswandi, Arifin, & Suzana, 2022). Oleh karenanya diperlukan suatu usaha sadar yang sudah sepatutnya menjadi sorotan di kalangan pendidikan. Dalam kehidupan seperti sekarang ini banyak hal yang dapat merusak mental, moral serta akhlak anak. Maka disinilah peran Pendidikan Islam, untuk mengarahkan dan membimbing anak agar berakhlak, bermoral dan beretika (Dwiyanti, 2013).

Dalam Permendikbud No. 59 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap, dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam merupakan konteks dari pendidikan Agama Islam dan budi pekerti (Kemendikbud, 2014). Pendidikan Agama Islam sebagai basic dari implementasi nilai-nilai keagamaan yang sudah sepatutnya mencerminkan pribadi muslim sehingga terfilter dari budaya asing. Disinilah peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menanggapi dan memecahkan problematika yang terjadi. Asmani dalam Rusdiana Ida mengatakan, guru harus mampu mengantarkan anak didiknya maju ke depan, jangan hanya berdiam tanpa ada pergerakan, nyaman dengan situasi yang ada. Selain itu dibutuhkan strategi yang cocok untuk menghadapi perkembangan globalisasi, anak didiknya diatur hingga menjadi pemain, bukan selalu menjadi penonton yang dipermainkan dan direkayasa masa depannya (Musthafa & Meliani, 2021).

Tohet dan Mauliza menyebutkan bahwa gadget dapat membuat anak kecanduan, terutama dalam penelitian ini membahas tentang game online. Oleh karena itu penelitian ini membahas penanggulangan kecanduan game online melalui pendidikan karakter religius anak. Disini dipaparkan karakter religius dapat menjadi salah satu cara untuk mengurangi kecanduan gadget terutama game online (Adib,

2021). Denak Sintia dalam skripsinya menyebutkan bahwa gadget menimbulkan dampak positif dan negatif, kurangnya pengawasan dari orang tua juga membuat anak tidak terkontrol saat bermain gadget (Fox & Hoy, 2019).

Perlunya penanaman akhlak pada siswa agar dapat menetralkan pengaruh gadget dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu". Penelitian ini memaparkan tentang dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap akhlak siswa. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak akan membentuk perkembangan dan karakternya. Dari kebiasaan anak yang suka bermain gadget, tentulah akan membuat anak itu meniru dan mengikuti segala hal yang ia lihat, yang ia tonton dan yang didengar. Jadi bukan tidak mungkin menurunnya akhlak anak itu disebabkan karena kebiasaan yang dilakukannya.

SMP NU Kaplongan dijadikan sebagai tempat observasi karena sebagian dari siswa di SMP NU Kaplongan susah diatur dan kurang semangat dalam belajar. Kebiasaan mereka yang suka bermain gadget harus perlu pengawasan dan pembatasan, baik itu pengawasan dari orang tua maupun guru yang ada di sekolah. Tidak sedikit siswa yang membawa gadget ke sekolah, walaupun memang di sekolah terdapat larangan membawa gadget, akan tetapi ada saja yang melanggar peraturan tersebut. Jika ada siswa yang ketahuan membawa gadget ke sekolah maka, guru akan menyita gadget nya sementara, dan jika ingin mengambil siswa harus membawa orang tuanya ke sekolah.

Oleh karena itu perlunya penanaman akhlak kepada siswa agar menjadi generasi yang bermoral, beretika, dan sopan santun terhadap orang tua, guru, dan menghormati sesama. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini mengangkat problematika terkait Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII SMP NU Kaplongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, dimana dalam penelitian akan diteliti terkait dampak penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu. Studi kasus disini melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas terhadap siswa kelas VIII SMP NU Kaplongan yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan jenis dan desain penelitian yang digunakan, penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif sehingga akan menghasilkan data deskriptif berupa teori-teori dan kata-kata dengan analisis studi kasus yang terjadi, berbeda dengan penelitian kuantitatif yang akan menyajikan data berupa angka-angka. (Sugiyono, 2015)

Tempat Penelitian ini di SMP NU Kaplongan yang berlokasi tepat di Jalan Raya Kaplongan No. 28 Kaplongan, Indramayu. Sejalan dengan penelitian dampak penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP NU Kaplongan. 2. Waktu penelitian akan dilakukan pada bulan Januari 2023 sampai dengan selesai. Berikut dipaparkan Waktu Penelitian dari mulai Observasi hingga laporan penelitian. Dalam hal ini yang menjadi data primer adalah wawancara dengan siswa kelas VIII, Guru PAI dan Orang tua siswa SMP NU Kaplongan. Data sekunder berupa buku-buku, arsip-arsip, artikel ilmiah dan dokumentasi yang ada di SMP NU Kaplongan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu

Penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng dan akhiran-an yang berarti menggunkan (alat atau perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan. Gadget menurut Kamus besar Bahasa Indonesia ialah elektronik dengan fungsi simpel. Gadget merupakan sebuah alat komunikasi buat mempermudah insan buat berinteraksi dari jauh maupun dekat. Gadget artinya sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah elektronik kecil menggunakan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri bisa berupa computer atau laptop, tablet serta juga telepon seluler atau smartphone (Adib, 2021).

Teori uses and gratification ini menjelaskan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunkan media tersebut. Pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media. Gadget menjadi salah satu benda yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, hampir semua jenjang usia menggunakan gadget. Gadget disini yaitu dimana alat komunikasi kecil yang multi fungsi. Kemajuan teknologi membuat gadget juga semakin berkembang, berbagai jenis gadget bermunculan, belum lagi aplikasi yang ada dalam gadget. Penggunaan gadget pada jenjang usia sekolah terutama anak SMP sangat tidak direkomendasikan (Arwen & Puspita, 2020).

Sebagaimana dalam hasil penelitian yang dikatakan oleh MHA bahwa MHA menggunakan gadget kurang lebih satu sampai dua jam, dengan menghabiskan kuota sebanyak 1 GB untuk pemakaian selama 2 hari. Sedangkan responden lain yaitu MIS mengatakan bahwa penggunaan gadget yang dilakukan MIS kurang lebih satu setengah jam, dengan menghabiskan kuota sebanyak 1 GB untuk 3 hari pemakaian. Dari berbagai hasil wawancara diatas diperkuat dengan penelitian Fahdian R, dkk, 2018 dalam skripsi Nurul Atikah yang menyebutkan bahwa peserta didik menggunakan gadget dalam waktu kurang lebih 3-7 jam per hari (Brey, 2012).

Perlu adanya kedisiplinan dan batasan dari orangtua dalam menggunakan gadget. Karena terlalu lama menggunakan gadget akan membuat kecanduan. Diperkuat dengan pendapat Starburger dalam skripsi yang mengatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar < > 1 jam setiap harinya. Menurut dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh gadget, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam per har, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun (Fransyaigu, Asnawi, Kennedy, Mulyahati, & Ramadhani, 2021).

Menurut Horrigan (Hamilton, 2018), terdapat terdapat dua hal mendasar yang harus di amati untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. Sedangkan waktu penggunaan, menurut SWA-Mark dan Co (dalam Glueckauf et al., 2018) berdasarkan temuannya pada 1.100 orang pengguna internet, menggolongkan tipe-tipe pengguna internet berdasarkan lama waktu yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna berat (heavy users), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam perbulan

- b. Pengguna sedang (medium users), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam perbulan
- c. Pengguna ringan (light users), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam perbulan

Jadi, penggunaan gadget adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media gadget sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Kehadiran gadget yang awalnya ditujukan untuk kepentingan bisnis, perlahan mulai bergeser ke arah gaya hidup. Terbukti dengan ditanamkannya fitur-fitur hiburan seperti memutar file multimedia (audio/visual), internet, facebook, whatsapp, instagram, youtube, dan lain-lain. Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal, gadget juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang efektif (Harerimana Jean Paul, 2019).

Fakta dilapangan dalam pemaparan MHA selaku responden dalam penelitian ini bahwa dalam penggunaan gadget aplikasi yang sering digunakan adalah game online, seperti Mobile Legend, Fifa Mobile dan game sepak bola, tak jarang juga menggunakan tiktok, youtube dan instagram, ketika diberi tugas baru menggunakan google dan itu pun sangat jarang. Berbeda dengan MHA, MIS sering menggunakan internet untuk mempermudah tugas-tugas, juga tidak ketinggalan game online yang memang sudah lekat dengan dunia anak, seperti Mobile Legend, PUBG Mobile dan AOF. MIS juga menggunakan Facebook, tiktok dan youtube sebagai hiburan (Tedjasaputra, 2001).

Menurut Rina Fiati dalam buku akses internet via ponsel, ponsel sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain penyimpanan informasi, pembuatan daftar pekerjaan atau perencanaan kerja, alat perhitungan (kalkulator), pengiriman atau penerimaan e-mail, permainan, integrasi ke peralatan lain seperti PDA, MP3 chattingan dan browsing.

Akhlik Siswa Kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu

Akhlik memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Akhlik berasal dari bahasa arab yaitu khuluqun yang artinya perangai atau kebiasaan. Sedangkan menurut istilah akhlik adalah baik dan buruknya kebiasaan seseorang yang mengatur pergaulannya dan menentukan tujuan serta arah kebiasaannya (Nurlaela & Djati, 2020). Dari teori Habibah, didapati hasil penelitian dengan Ibu SUN yang mengatakan bahwa ketika orang tua mengajarkan anaknya yang baik dan menasehatinya ketika melakukan hal-hal yang kurang baik, seperti halnya ketika disuruh oleh Ibu SUN, MHA patuh dan menurut, sedangkan ketika sibuk bermain *smartphone* jadi lupa waktu, lalai akan ibadah seperti mengaji dan shalat.

Akhlik merupakan perilaku dan tindakan seseorang yang mencerminkan nilai-nilai moral dan etika yang diakui dalam masyarakat. Dalam konteks pendidikan, akhlik dapat diartikan sebagai kumpulan perilaku dan tindakan yang mencerminkan nilai-nilai moral dan etika yang diterapkan dalam lingkungan sekolah. Fenomena akhlik di lingkungan sekolah dapat diartikan sebagai cara siswa bertindak dan berinteraksi dalam lingkungan sekolah yang mencerminkan nilai-nilai moral dan etika. Hal ini meliputi perilaku baik dan buruk yang diwujudkan dalam tindakan seperti sopan

santun, menghormati orang lain, berbicara dengan baik, menghargai perbedaan, dan sebagainya.

Pengertian akhlak dari segi istilah dapat merujuk kepada beberapa pendapat para pakar Islam, yakni:

1. Ibnu Miskawaih (Ibnu Miskawaih, 1968) bahwa akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran (lebih dahulu).
2. Imam Al-Ghazali (Bahreisj, 1981), adalah suatu sikap yang mengakar dalam jiwa yang darinya lahir berbagai perbuatan dengan mudah dan gampang, tanpa perlu kepada pikiran dan pertimbangan.
3. Mu'jam Al-Wasith, Ibrahim Anis, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan, baik atau buruk tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan
4. Ahmad Amin, akhlak adalah kehendak yang dibiasakan. Artinya, bahwa kehendak itu bila membiasakan sesuatu, maka kebiasaan itu dinamakan akhlak.

Dari pernyataan diatas didapati hasil penelitian oleh MHA yang mengatakan bahwa MHA ini dalam masalah ibadah dengan Allah kadang ibadah, kadang tidak, jadi tidak selalu sholat tiap waktu, mengaji juga terkadang tidak tiap hari, tetapi dengan teman MHA ini berteman dengan siapa saja, mudah bergaul dan tidak pilih-pilih teman, dengan orangtua juga setiap berangkat sekolah cium tangan, berbicara lembut dan tidak kasar. Berbeda dengan MIS yang mengatakan bahwa MIS ini sholat nya tiap waktu, tetapi untuk shalat subuh harus dibangunkan. MIS ini Akhlak dengan sesame seperti dengan teman, itu tergantung bagaimana temannya terlebih dahulu, kalau temannya baik, maka MIS akan baik padanya kala, sedangkan jika temannya tidak baik dia tidak mau berteman dengannya, dengan orang tua di rumah MIS ini menghormati dan menyanyangi yang adiknya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah keadaan jiwa atau tingkah perbuatan seseorang yang dilakukan secara spontan yang mencerminkan moral dan etika. Sebagaimana dijelaskan dalam hadits Bukhori yang menjelaskan bahwa Nabi Muhammad lahir untuk menyempurnakan akhlak manusia: Abdullah bin Amru berkata "Nabi bukan seorang yang keji dan tidak bersikap keji. Beliau bersabda,"sesungguhnya yang terbaik diantara kamu adalah yang paling baik akhlaknya." (HR.Al-Bukhari).

Hadis diatas menunjukkan dengan tegas bahwa misi utama Rasulullah adalah memperbaiki akhlak manusia. Beliau melaksanakan misi tersebut dengan cara menghiasi dirinya dengan berbagai akhlak yang mulia dan menganjurkan agar umatnya senantiasa menerapkan akhlak tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan secara tegas, beliau menyatakan bahwa kualitas iman seseorang itu dapat diukur dengan akhlak yang yang ditampilkannya. Itu berarti bahwa semakin bagus kualitas iman seseorang akan semakin baik pula akhlaknya. Dengan kata lain, akhlak seseorang yang buruk merupakan pertanda bahwa imannya juga buruk.

Seiring berjalannya waktu fenomena akhlak di lingkungan sekolah juga dapat menunjukkan adanya perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral dan etika yang diakui dalam masyarakat. Hal ini meliputi perilaku buruk seperti mengganggu teman sekelas, melakukan bullying, merokok, mengonsumsi narkoba, dan sebagainya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memperhatikan dan mengembangkan

nilai-nilai akhlak yang baik pada siswa untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan harmonis. Ini dapat dilakukan dengan memberikan pendidikan moral dan etika kepada siswa, menanamkan nilai-nilai akhlak yang baik, memberikan sanksi bagi perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai akhlak yang diterapkan, dan sebagainya.

Diperkuat dengan permasalahan merosotnya akhlak yang dapat kita lihat dari berbagai media yang menggambarkan bahwa Negara kita sudah mengalami degradasi akhlak yang cukup memprihatinkan. Sebagaimana menurut Mishri 2017 ada beberapa indikator yang dapat diambil bagaimana akhlak yang baik itu, diantaranya ada muraqabah yaitu hubungan hamba dengan rabnya, hubungan dia dengan manusia, amanah, tawadhu, dan memiliki rasa malu dalam artian malu melakukan keburukan (Fairuz, Shafiee, & Hishamudin, 2015).

Sebagaimana yang dikatakan Ibu AKR selaku guru PAI kelas VIII yang mengatakan bahwa akhlak siswa dulu dengan sekarang berbeda, kalau sekarang siswa tidak ada takut-takutnya sama guru, memang tidak semua siswa seperti itu, tapi hampir kebanyakan kaya gitu. Ibu AKR selaku guru PAI selalu mengingatkan yang baik, selalu ditanya sholat nya tiap waktu tidak, tetapi jawaban dari muridnya ada yang tiap waktu, ada yang cuma maghrib sama isya nya aja. Di Sekolah juga dilakukan pembiasaan solat dhuha sebelum masuk KBM, Tadarus Harian Juz 'amma per kelas, dan setiap jumat ada tahlil bersama demi meningkatkan akhlak siswa.

Analisis Akhlah siswa SMP NU Kaplongan dalam proses pembelajaran, adapun sikap seorang siswa saat dalam pembelajaran di kelas ialah sebagai berikut:

1. Mengucapkan salam pada waktu masuk kelas, serta menghormati guru
2. Duduk dengan baik serta tertib dan berdo'a sebelum pelajaran dimulai
3. Jangan mengganggu teman yang sedang belajar
4. Mendengarkan keterangan guru dengan tekun, agar dapat memahami apa-apa yang disampaikan guru tersebut.
5. Tanyakanlah pelajaran yang kurang dimengerti, pada saat bertanya acungkan tangan kanan
6. Bila hendak keluar kelas minta izin terlebih dahulu kepada guru
7. Menjaga kebersihan tempat belajar agar tidak mengganggu kenyamanan sewaktu belajar
8. Patuhi serta turuti segala perintah dan nasehat guru.

Penggunaan Gadget Berdampak Pada Akhlak Siswa Kelas VIII SMP NU Kaplongan

Dampak menurut Muzianah (2017) adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Dampak secara umum, dalam hal ini adalah segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya 'sesuatu'. Dampak itu sendiri juga bisa berat, konsekuensi sebelum dan sesudah adanya sesuatu (Fairuz et al., 2015). Dari berbagai pengertian diatas bahwa dampak adalah sesuatu yang menimbulkan pengaruh baik positif maupun negatif. Berikut dampak positif penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP NU Kaplongan Indramayu:

1. Alat komunikasi

Zaman dahulu manusia berkomunikasi masih manual yaitu dengan menggunakan surat menyurat. Tetapi sekarang ini manusia berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun sangatlah mudah yaitu dengan menggunakan Gadget seperti handphone, laptop dan sebagainya. Sejalan dengan hasil penelitian yang didapat dari Ibu SUN bahwa gadget ini memudahkannya berkomunikasi dengan keluarga yang ada di luar kota, sehingga walaupun Ibu SUN tidak memiliki gadget, beliau tetap dapat berkominikasi dengan keluarganya dengan memakai gadget anaknya.

2. Interaksi sosial

Dengan berbagai fitur aplikasi yang ada di dalam gadget sehingga interaksi sosial yang pada awalnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka. Sebagaimana dijelaskan oleh MIS dalam hasil penelitian bahwa dengan adanya gadget menurut MIS dapat mempermudah berkenalan dengan banyak teman lewat sosial media. MIS dapat berinteraksi dengan teman lainnya lewat FB, Instagram dan lain-lain.

3. Gadget juga dapat mempererat tali silaturahmi

Memperbanyak teman serta dapat berhubungan dengan jutaan orang dibelahan dunia. Dalam pemaparan Ibu SUN mengatakan bahwa adanya gadget ini mempermudah komunikasi dengan keluarga yang jauh, yang artinya silaturahmi dapat terjalin meski hanya lewat telpon.

4. Pendidikan

Gadget tidak hanya terfokus pada papan tulis dan spidol saja, dengan mengakses berbagai macam aplikasi yang ada di dalam gadget dapat memudahkan dan melancarkan proses manusia dalam menempuh pendidikan. Sesuai dengan pernyataan MHA dalam hasil penelitian diatas bahwa dengan adanya gadget dapat membantu tugas sekolah dengan mencari referensi dari google atau youtube. Diperkuat dengan pernyataan Ibu AKR selaku guru PAI kelas VIII SMP NU Kaplongan bahwa dampak positif dari gadget ini yang dirasakan tentu saja untuk dunia pendidikan, sangat bermanfaat sekali dalam membantu pembelajaran, dapat membuat inovasi baru dalam belajar, bahkan dikatakan sekarang semuanya sudah ada di gadget, tanpa perlu ribet bawa-bawa buku. Untuk pembelajaran PAI di kelas biasanya dengan mengirim tugas via Watsapp atau membuat zoom meeting pas di era covid kemaren.

5. Sarana hiburan

Yang memuat berbagai fitur aplikasi yang ada di dalam gadget seperti video, musik, game, dan juga perangkat lunak lainnya dapat dijadikan sebagai sarana hiburan. Sebagaimana dalam penelitian MHA bahwa dalam penggunaan gadget aplikasi yang sering digunakan yaitu game online, seperti Mobile legend, Fifa Mobile, dan game sepak bola. Terkadang juga menggunakan tiktok, youtube dan instagram sebagai hiburan.

6. Mengakses informasi dan menambah wawasan

Penggunaan gadget akan membuat wawasan manusia semakin bertambah dan juga semakin luas serta pengaksesan informasi begitu mudah dan praktis. Diperkuat oleh pernyataan Ibu IST dalam hasil wawancara dengan beliau yang mengatakan bahwa dari adanya hp ini Ibu IST dan anaknya yang masih sekolah merasa sangat diperlukan sekali, apalagi ketika update informasi harus pakai hp.

Jadi dengan adanya gadget merasa sangat terbantu, juga mengetahui berita terbaru.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dampak positif gadget yaitu sebagai alat komunikasi, interaksi sosial, dapat mempererat silaturahmi, membantu dalam dunia pendidikan, sebagai sarana hiburan, mempermudah mengakses informasi dan menambah wawasan. Dari berbagai hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif gadget yaitu:

1. Ketergantungan:

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat seseorang menjadi sangat tergantung pada teknologi tersebut. Hal ini dapat memengaruhi akhlak seseorang karena mereka mungkin kehilangan kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Dalam penelitian ini MHA mengatakan bahwa keseringan main gadget biasanya jadi ketergantungan, kelamaan bermain gadget sampai lupa waktu.

2. Malas

Penggunaan gadget dapat membuat siswa malas belajar, bahkan tidak hanya malas belajar tetapi juga malas ibadah. Sebagaimana yang dikatakan Ibu SUN bahwa anak-anak menjadi malas belajar disebabkan keseringan bermain gadget, akan tetapi lebih sering bermain game online.

3. Gangguan

Penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat menyebabkan gangguan pada waktu dan perhatian seseorang. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi mereka pada pekerjaan atau tugas penting lainnya, yang dapat memengaruhi akhlak seseorang karena mereka mungkin menjadi kurang fokus dan produktif. Seperti yang dikatakan MIS bahwa terkadang ketika belajar menjadi tidak konsentrasi dan kurang fokus, akibat terlalu sering bermain gadget.

4. Isolasi sosial

Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan isolasi sosial, di mana seseorang mungkin lebih memilih untuk berinteraksi dengan gadget mereka daripada dengan orang lain di sekitarnya. Hal ini dapat memengaruhi akhlak seseorang karena mereka mungkin kehilangan kemampuan untuk membangun hubungan sosial yang sehat. Seperti yang dikatakan Ibu IST bahwa Anaknya menjadi keseringan di dalam kamar bermain gadget, tidak berinteraksi dengan orang lain, membuatnya menjadi pemalu karena kurang bersosialisasi dengan masyarakat.

5. Konten tidak pantas

Gadget juga dapat membuka akses ke konten tidak pantas atau tidak sesuai, seperti pornografi atau kekerasan. Hal ini dapat memengaruhi akhlak seseorang karena mereka mungkin menjadi kurang sensitif terhadap moral dan etika yang benar dan salah. Sebagaimana dalam penuturan Ibu SUN bahwa berbagai konten buruk yang ada dalam gadget membuatnya juga takut, karena dengan mudah diakses oleh anak-anak, Ibu SUN selalu menanyakan pada anaknya lagi main apa, lihat apa, yang bener jangan macam-macam awas aja, begitu kiranya untuk menasehati si anak.

6. Merusak Kesehatan

Penggunaan gadget dapat merusak mata, karena terlalu lama melihat layar gadget dengan radiasi yang tinggi dan intensitas yang lama membuat mata menjadi lelah dan bisa mengakibatkan gangguan mata seperti minus. Seperti yang

dikatakan Ibu IST bahwa dampak negatif bermain gadget dapat membuat mata rusak, karena terlalu lama di depan layar gadget.

7. Pemborosan

Boros karena membuang uang hanya untuk membeli kuota yang terlalu sering. Seperti yang dikatakan Ibu IST bahwa anaknya menjadi boros karena membeli kuota, dia meminta uang lagi diluar uang saku yang didapatnya. Penggunaan gadget sejauh ini dihasilkan perbedaan antara MHA dan MIS. Dimana MHA lebih sering bermain game online dari pada aplikasi lainnya, dengan intensitas lebih lama, berbeda dengan MIS lebih sering menggunakan Facebook ketika bermain gadget dibanding aplikasi lainnya.

Penggunaan gadget berdampak pada akhlak MHA, dimana MHA dengan intensitas bermain game online lebih tinggi, berakhlak malas beribadah disebabkan terlalu sering bermain game online, sehingga lalai akan kewajibannya menjalankan perintah Allah. MHA juga tidak rajin shalat, jarang mengaji dan malas belajar, ketika di dalam kelas MHA juga sulit berkonsentrasi akibat terlalu sering begadang bermain game online. Sedangkan MIS, dengan intensitas bermain Facebook lebih tinggi dibanding aplikasi lainnya, MIS lebih rajin dalam hal beribadah, MIS juga lebih rajin shalat, mengaji, di dalam kelas MIS termasuk siswa yang rajin belajar, dan lebih taat peraturan, hanya saja akibat MIS lebih sering bermain Facebook, membuatnya menjadi jarang bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar. MIS lebih senang berteman dengan teman dunia mayanya.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget dari berbagai hasil wawancara di atas bahwa penggunaan gadget pada siswa menghabiskan kuota 1 GB untuk 2-3 hari, dan aplikasi yang sering digunakan adalah game online. Hendaknya penggunaan gadget dibatasi, peran orang tua serta guru sangat diperlukan untuk mengawasi anak dan siswanya agar tidak terlalu lama bermain gadget. Kemajuan teknologi memang sudah tidak bisa dihindari lagi, mau tidak mau semua harus menyesuaikan terutama untuk penggunaan gadget yang hampir menjadi sebagian dari kehidupan manusia. Akhlak siswa SMP NU Kaplongan berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai narasumber dapat dikatakan akhlak siswa SMP NU Kaplongan ada yang baik dan ada yang tidak baik tergantung bagaimana anaknya. Untuk masalah akhlak ini ada siswa yang kadang kalau di sekolah aja bandelnya, ketika diluar sekolah sopan. Masalah ibadah tidak sedikit yang masih bolong-bolong sholatnya, ada yang masih perlu diingatkan. Kegiatan penanaman nilai-nilai keagamaan di sekolah pun dilakukan setiap pagi, seperti sholat duha, tadarus Juz 'amma, dan tahlil tiap hari jum'at. Apalagi SMP NU Kaplongan sekolah yang berbasis pesantren.

Dampak positif gadget yaitu untuk mempermudah mendapatkan berita dan informasi, mempermudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan banyak orang sehingga bisa berkenalan dengan berbagai orang di seluruh Indonesia bahkan mancanegara, dapat mempermudah mencari pengetahuan, mempermudah pembelajaran, serta membuat metode pembelajaran baru yang lebih canggih. Dampak negatif gadget yaitu ketergantungan, malas disini membuat siswa malas belajar, bahkan tidak hanya malas belajar tetapi juga malas ibadah, gangguan seperti tidak konsentrasi, isolasi sosial karena hanya sibuk dengan gadgetnya tanpa bersosialisasi dengan orang lain, konten tidak pantas, merusak kesehatan dan

pemborosan. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan gadget dengan bijak dan terkendali untuk meminimalkan dampak yang di timbulkan gadget, perlunya pengawasan dan peran orang tua dalam mendidik anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. (2021). Problematika Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170–179. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i3.391>
- Arwen, D., & Puspita, D. R. (2020). The Role of Technology on Students' Character Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4), 042070. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042070>
- Bahreisj, H. (1981). *Ajaran-Ajaran Akhlak Imam Ghazali*. Penerbit Al-Ikhlâs: Surabaya.
- Brey, P. A. E. (2012). Anticipating ethical issues in emerging IT. *Ethics and Information Technology*, 14(4), 305–317. <https://doi.org/10.1007/s10676-012-9293-y>
- Dwiyanti, R. (2013). Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Moral Anak (Kajian Teori Kohlberg). *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 1(1), 161–169.
- Fairuz, A., Shafiee, M., & Hishamudin, J. (2015). Pembentukan Akhlak Mahmudah sebagai Mekanisme Pembangunan Insan: Analisis terhadap Tafsir Fi Zilal Al-Quran. *Jurnal Islam Dan Masyarakat Kontemporer*, 10(2).
- Fox, A. K., & Hoy, M. G. (2019). Smart Devices, Smart Decisions? Implications of Parents' Sharenting for Children's Online Privacy: An Investigation of Mothers. *Journal of Public Policy & Marketing*, 38(4), 414–432. <https://doi.org/10.1177/0743915619858290>
- Fransyaigu, R., Asnawi, R., Kennedy, A. K., Mulyahati, B., & Ramadhani, D. (2021). Technology-Based Character Education Through the "Moodle" Application: Presented at the 2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020), Langsa, Aceh, Indonesia. Langsa, Aceh, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210909.079>
- Glueckauf, R. L., Maheu, M. M., Drude, K. P., Wells, B. A., Wang, Y., Gustafson, D. J., & Nelson, E.-L. (2018). Survey of psychologists' telebehavioral health practices: Technology use, ethical issues, and training needs. *Professional Psychology: Research and Practice*, 49, 205–219. <https://doi.org/10.1037/pro0000188>
- Hamilton, B. (2018). *Integrating technology in the classroom: Tools to meet the needs of every student* (Second edition). Portland: International Society for Technology in Education.
- Harerimana Jean Paul. (2019). *Character Education Through Digital Technology In The Classroom (Analysis Of A Film: Freedom Writer By Richard Lagravenese, Starred By Hillary Swank)*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.2542299>
- Ibnu Miskawaih, A. A. A. (1968). *Tahdzib Al-Akhlaq*. Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah: Lebanon Beirut. Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah: Lebanon Beirut.
- Meliani, F., Muhyidin, D. S., Ruswandi, U., Arifin, B. S., & Suzana, S. (2022). Challenges of Using Technology in Islamic Religious Education Learning (Application of Flipped-Classroom in Class X PAI Subjects at SMA Plus Pagelaran Subang). *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 11(4).

- Musthafa, I., & Meliani, F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Islam Klasik Al-Zarnuji Di Era Revolusi Industri 4.0. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(7), 654–667. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i7.329>
- Muzianah, S. (2017). Upaya Guru Dalam Menginternalisasikan Nilai–Nilai Pendidikan Agama Islam Bagi Pembentukan Akhlakul Karimah Di Sdit As Sunnah Kota Cirebon. 2(1), 19.
- Nurlaela, A., & Djati, U. S. G. (2020). Tarekat Al-Idrisiyyah Dalam Membangun Akhlak Mulia Generasi Muda. 9.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.