

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kehidupan manusia tidak terlepas dari teknologi. Manusia senantiasa bersentuhan dengan teknologi. Adanya teknologi karena manusia menggunakan akalnyanya untuk memecahkan kesulitan atau permasalahan yang dihadapinya.¹ Teknologi memudahkan manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Dengan teknologi juga dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya.² Dulu, ketika orang ingin mengetahui kabar seseorang yang jauh dengan mengirimkan surat atau menelepon dengan menggunakan telepon umum. Mengirimkan surat, proses pengiriman memerlukan waktu yang cukup lama untuk mencapai penerima. Menggunakan telepon umum juga memerlukan tenaga, karena telepon umum misalnya letaknya jauh. Berbeda dengan saat ini, ketika ingin mengetahui kabar seseorang, dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Teknologi yang saat ini sering digunakan yakni *gadget*. *Gadget* ialah perangkat kecil yang berisi fitur-fitur yang memudahkan manusia saat ini.³ Jenis *gadget* beraneka ragam, diantaranya *smartphone*, laptop, kamera digital, dan lain-lain.⁴ *Gadget* merupakan hasil pembaharuan dengan berbagai penyempurnaan. *Gadget* senantiasa di-*update* agar fiturnya semakin canggih. Dalam *gadget* saat ini mengenal beragam jenis aplikasi yang dengan mudahnya diunduh melalui *playstore*. Aplikasi media sosial *instragram*, *facebook*, *tik tok*, *whatsapp*, *twitter*, dan sejenisnya. Aplikasi media sosial tersebut sebagai media untuk terhubung dengan orang lain. Ada

¹ Muhamad Ngafifi, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 2, no. 1 (2014): 34, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.

² Hadi Purwanto, Delfi Yandri, and Maulana Prawira Yoga, "Perkembangan dan Dampak Financial Technology (FINTECH) terhadap Perilaku Manajemen Keuangan di Masyarakat," *Jurnal Manajemen* 11, no. 1 (2022): 81.

³ Ai Farida et al., "Optimasi *Gadget* Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak," *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 8 (2021): 1703.

⁴ Hastri Rosiyanti and Rahmita Nurul Muthmainnah, "Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4, no. 1 (2018): 29, <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.

juga aplikasi *youtube* sebagai media untuk menonton hiburan⁵, dan aplikasi-aplikasi lainnya.

Pemanfaatan kemudahan *gadget* dapat dirasakan dalam sektor kegiatan manusia, termasuk pada sektor pendidikan. Pemanfaatan *gadget* dalam Pendidikan dapat dirasakan dengan menjadikan *gadget* sebagai sarana untuk berkomunikasi yang tidak terikat pada dimensi ruang dan waktu.⁶ *Gadget* juga berfungsi sebagai sumber belajar.⁷ Fitur-fitur dalam *gadget* membantu peserta didik dalam belajar. Misalnya peserta didik dapat mencari tambahan penjelasan materi pelajaran, contoh soal, bahkan jawaban dari soal yang sedang dikerjakan peserta didik melalui *google* maupun *youtube*. Terdapat bimbingan belajar secara online diantaranya aplikasi *ruangguru* dan aplikasi bimbel online lainnya.

Terutama ketika pandemi covid-19 yang pernah terjadi pada tahun 2019. Adanya pandemi berdampak pada semua komponen gaya hidup manusia.⁸ Mendikbud mengeluarkan himbauan kepada seluruh lembaga pendidikan berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran Virus agar melaksanakan proses belajar mengajar secara tidak langsung atau jarak jauh.⁹ Saat itu, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) atau dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan *gadget*. Dengan menggunakan fitur untuk komunikasi misalnya aplikasi *whatsapp*, fitur untuk video call secara grup melalui *google meet* atau *zoom*, dan ruang kelas online misalnya *google*

⁵ Nur Sri Rahayu, Sima Mulyadi, and Elan, "Analisis Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini," *Jurnal PAUD Agopedia* 5, no. 2 (2021): 203.

⁶ Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 98, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

⁷ Erika, Siti Mayang Sari, and Yamnur Nurmahlia, "Manfaat *Gadget* sebagai Sumber Belajar Online Siswa SD di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Guru Kita* 5, no. 3 (2020): 124.

⁸ Rindam Nasruddin and Islamul Haq, "Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Masyarakat Berpenghasilan Rendah," *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i* 7, no. 7 (2020): 640, <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i7.15569>.

⁹ Erika, Sari, and Nurmahlia, "Manfaat *Gadget* sebagai Sumber Belajar Online Siswa SD di Masa Pandemi COVID-19," 118.

classroom. Dengan demikian, *gadget* memiliki peran penting guna menunjang pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan *gadget* menjadikan peserta didik memperoleh pengetahuan tambahan dengan mudah.¹⁰ Hal ini dikarenakan tampilan dalam *gadget* dengan warna yang cerah dan menarik mata. Adanya video pembelajaran dengan ilustrasi yang menarik, mengajarkan peserta didik untuk memahami dengan lebih baik materi yang sedang dipelajarinya. Peserta didik juga dapat mengakses video pembelajaran dengan mudah. Dapat diakses kapan saja, dan bisa diputar ulang oleh peserta didik sampai peserta didik paham dengan materi tersebut.

Penggunaan *gadget* juga dapat berakibat negatif terhadap peserta didik. Peserta didik menjadi kecanduan menggunakan *gadget*. Kecanduan tersebut menjadikan peserta didik malas belajar dan berakibat pada penurunan prestasinya. Peserta didik menjadi asyik dengan *gadget* nya dan sedikit berinteraksi dengan dunia luar, suka menyendiri dan jarang bersosialisasi. Peserta didik juga mengalami perubahan sikap. Perubahan sikap tersebut misalnya sulit dinasehati, sering membantah, bahkan membantah dengan nada yang tinggi.¹¹

Padahal salah satu akhlak seorang muslim adalah rasa belas kasihan dan lemah lembut. Sebagaiman firman Allah dalam Q.S. Ali Imran ayat 159:¹²

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظًا لَّالْقَلْبَ لَا نَفَضُوا
مِنْ حَوْلِكَ

Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu

¹⁰ Surya Jatmika, Rizky Putri Rahayu, and Mutiara Karima, “Manfaat dan Tantangan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran Efektif pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA,” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 7, no. 2 (2022): 115.

¹¹ Soniya Putri Wulandari, Siti Umayaroh, and Putri Mahanani, “Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Daring ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 58–59, <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p456-464>.

¹² Nasrul HS, *Akhlah Tasawuf* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), 38.

bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu.”¹³

Quraish Syihab berpendapat bahwa ayat di atas menjelaskan urgensi bersikap lemah lembut dan tidak bersikap kasar.¹⁴ Seseorang yang menunjukkan sikap lemah lembut dan tidak bersikap kasar akan mendapatkan dua keuntungan. Keuntungan yang pertama yakni mendapatkan rahmat dari Allah dan keuntungan yang kedua yakni tidak dijauhi oleh orang-orang di sekelilingnya. Berbeda jika seseorang yang bersikap kasar tentu dijauhi oleh sekelilingnya. Untuk itu, sudah sepatutnya seorang muslim memiliki akhlak yang baik tersebut.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga harus dihindari. Penggunaan *gadget* perlu disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Orang yang bekerja dengan menggunakan *gadget* tentunya menggunakan *gadget* lebih lama. Berbeda dengan orang yang menggunakan *gadget* untuk bermain maupun hiburan. Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan (*Al-Israf*) sebagaimana dalam Q.S. Al-A'raf ayat 31:¹⁵

يَبْنَىٰٓءَآدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا
تُسْرِفُوْا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Artinya: “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap memasuki masjid, makan dan minumlah dan janganlah kamu berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.”¹⁶

Ayat al-qur'an di atas sebagai dasar bahwa di dalam cakupan menggunakan *gadget* tidak boleh secara berlebihan, akan tetapi ada batasnya. Penggunaan *gadget* yang melampaui batas atau berlebihan tentu tidak baik dan membawa dampak

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Indonesia* (Kudus: Menara Kudus, 2007), 71.

¹⁴ Armin Nurhartanto, “Nilai-nilai Pendidikan Akhlak dalam Al-Qur'an Surat Ali imran Ayat 159-160,” *Profetika* 16, no. 2 (2015): 157.

¹⁵ HS, *Akhlaq Tasawuf*, 45.

¹⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Indonesia*, 154.

negatif. Ditambah juga tidak sepatutnya digunakan untuk mengunjungi konten negatif. *Gadget* digunakan untuk mengunjungi situs yang membangun dan memberikan dampak yang baik dan bermanfaat untuk penggunanya. Misalnya digunakan untuk mengkases materi pelajaran, menonton video penjelasan materi pelajaran dan yang serupa.

Gadget dengan bentuk yang mudah dibawa dan dengan fitur yang lengkap adalah *smartphone*. *Smartphone* dimiliki banyak orang karena harganya yang cukup terjangkau. *Smartphone* memudahkan penggunanya karena fitur di dalamnya sangat lengkap.¹⁷ Menurut riset *Data Reportal*, Indonesia akan memiliki 370,1 juta perangkat seluler yang terhubung pada tahun 2022, termasuk *smartphone*. Dari waktu yang sama tahun lalu, jumlahnya naik 13 juta, atau 3,6%.¹⁸

Indonesia saat ini sedang menghadapi kasus peningkatan kasus ketergantungan *gadget* pada kalangan anak muda. Menurut dr Danang Nur Adiwibawa, Sp.KJ, kepala KSM Psikiatri RSUD Patut Patuh Patju, kasus *behavioral addiction* atau adiksi perilaku akibat *gadget* meningkat pesat sejak wabah Covid-19. Khususnya untuk balita dan remaja yang proses belajarnya dilakukan secara online bukan tatap muka. Perubahan sikap yang dialami oleh pasien yang ditangani olehnya yakni berani menentang dan melawan orang tua.¹⁹ Fenomena diatas menggambarkan bahwa perlu dilakukan kajian lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku, sikap atau akhlak peserta didik.

SMK Negeri 1 Batealit Jepara adalah salah satu sekolah yang terletak di Jalan Raya Batealit Bangsri KM 1, Bringin, Kecamatan Jepara, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah kejuruan ini memiliki 6 program keahlian, yakni Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Manajemen

¹⁷ Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, and Edmon R Kalesaran, "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado," *Acta Diurna* 5, no. 1 (2017): 2.

¹⁸ Goodstats.id, "Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone Di Indonesia," *Goodstats* (blog), November 5, 2022. Diakses pada 4 Januari 2023 pukul 15:38 WIB.

¹⁹ Bayu Pratama, "Bahaya Adiksi *Gadget*, Kerentanan Anak-Anak Dan Remaja Pasca Pandemi," *Insidelombok.Id* (blog), Oktober 2022, <https://insidelombok.id/berita-utama/bahaya-adiksi-gadget-kerentanan-anak-anak-dan-remaja-pasca-pandemi/>. Diakses pada 5 Januari 2023 pukul 21:16 WIB.

Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), Agribisnis Tanaman, Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian, Teknik Otomotif dan Kuliner. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa akhlak peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batealit Jepara baik, dapat menggunakan *gadget* dengan baik, serta penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap akhlak peserta didik.²⁰ Berdasarkan penguraian latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti terpanggil untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang **“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi gambaran ruang lingkup penelitian dan penyelidikan variabel penelitian. Berikut adalah pertanyaan terkait masalah penelitian:

1. Bagaimana tingkat penggunaan *gadget* oleh peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara?
2. Bagaimana akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Mengetahui penggunaan *gadget* oleh peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara.
2. Mengetahui akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara.

²⁰ Atiqoh, Observasi Awal dengan Tim Kurikulum SMK Negeri 1 Batealit Jepara, February 3, 2023. Pukul 09:10 WIB di Ruang Aula.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penyempurnaan pengetahuan dan pemahaman, khususnya mengenai akhlak peserta didik, di fakultas tarbiyah prodi PAI.
 - b. Memberikan informasi dan wawasan kepada peneliti.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Sebagai pencerahan bagi peneliti tentang penggunaan *gadget*, agar dapat menggunakan *gadget* untuk hal kebaikan.
 - b. Bagi orang tua

Sebagai orang tua agar dapat mengawal aktivitas anaknya agar dapat menggunakan *gadget* untuk mengakses hal yang baik. Selain itu, juga senantiasa mengawasi dan mengarahkan akhlak anaknya.
 - c. Bagi Masyarakat

Sebagai acuan kepada masyarakat termasuk orang tua, tokoh agama dan guru, disarankan untuk meningkatkan perhatian terhadap akhlak anak dan dapat memberikan pendampingan dan pengarahan dalam menggunakan *gadget*.
 - d. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik atau seorang anak agar senantiasa menggunakan *gadget* untuk hal yang bermanfaat serta memiliki akhlak yang baik dalam keadaan apapun.
 - e. Bagi lembaga atau perguruan tinggi

Bagi lembaga atau perguruan tinggi dapat memperkaya pengetahuan dalam bentuk data dan informasi yang dikumpulkan selama penelitian.

E. Sistematika Penulisan

Penelitian menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdapat halaman judul, lembar pengesahan, daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel.
2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian yang dihubungkan dengan pokok bahasan bab ini, yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik, serta penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan, populasi dan sampel, identifikasi variabel, identifikasi variabel operasional, prosedur pengumpulan data dan teknik analisis data semuanya dibahas dalam bab ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi temuan kajian dan analisis bagaimana *gadget* mempengaruhi akhlak peserta didik melalui perhitungan uji validitas, reliabilitas dan uji hipotesis yang digunakan untuk menentukan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdapat daftar rujukan dan lampiran-lampiran.