

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. *Gadget*

###### a. Pengertian *Gadget*

Winarno mengklaim kata "*gadget*" merupakan *vocabulary* dalam bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan tujuan tertentu. *Gadget*, menurut Prakoso, adalah benda teknologi kecil (perangkat atau barang elektronik) dengan kegunaan tertentu namun terkadang disebut sebagai sesuatu yang baru atau produk baru. Unsur "kebaruan" merupakan salah satu atribut yang membedakan *gadget* dengan produk elektronik lainnya. Artinya, *gadget* baru selalu bermunculan, menampilkan teknologi paling mutakhir yang menghadirkan kenyamanan dalam kehidupan manusia. Internet, telepon, panggilan video, pesan singkat, bluetooth, email, wifi, game, kamera, MP3, dan fitur-fitur lainnya adalah fitur yang ada di *gadget*.<sup>1</sup>

Menurut Kuncoro, *gadget* adalah fitur dengan teknologi atau instrumen canggih yang biasanya disediakan didalamnya hal-hal baru dan memiliki tujuan dan fungsi yang bermanfaat.<sup>2</sup> *Gadget*, menurut Garini, merupakan perangkat elektronik berukuran kecil dengan berbagai kegunaan. Uraian lain yang dikemukakan oleh Osa Kurniawan Ilham menggambarkan *gadget* sebagai perangkat mekanis kecil, perkakas, atau instrumen menarik yang relatif baru dan akan menawarkan banyak hiburan segar kepada konsumennya. Menurut Muhammad Risal, istilah "*gadget*" diambil dari bahasa Inggris dan mengacu pada alat kecil dengan tujuan

---

<sup>1</sup> Putri Rachmawati, Amram Rede, and Mohammad Jamhari, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran," *E-JIP BIOL* 5, no. 1 (2017): 36.

<sup>2</sup> Sayidati Hapsari and Lucky Rachmawati, "Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan," *Jurnal Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 18.

tertentu.<sup>3</sup> *Gadget* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan alat atau instrumen dengan fungsi yang berguna.<sup>4</sup>

Penyimpulan yang dapat ditarik dari definisi di atas adalah bahwa *gadget* adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus, dapat digunakan dengan mudah serta senantiasa diperbaharui fitur-fitur di dalamnya. *Gadget* senantiasa di-*upgrade* dengan fitur-fitur yang lebih canggih agar memudahkan penggunaannya. Adanya *gadget* memudahkan manusia untuk menjalani kehidupannya.

#### **b. Jenis-Jenis *Gadget***

Banyaknya jenis *gadget* yang berkembang pesat membuat produk ini menarik untuk dimiliki. Berikut beberapa jenis *gadget* diantaranya yaitu:<sup>5</sup>

##### 1) *Handphone*

Perangkat telekomunikasi elektronik yang dikenal sebagai telepon seluler, kadang-kadang dikenal sebagai telepon seluler, telgam, atau telepon seluler (HP), memiliki kemampuan dasar yang serupa dengan telepon saluran tetap tradisional tetapi portabel dan tidak memerlukan kabel untuk dihubungkan ke jaringan telepon.<sup>6</sup> Jadi, telepon seluler adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang penggunaannya tidak perlu disambungkan pada kabel.

##### 2) *Smartphone*

Smartphone adalah ponsel dengan fitur dan kemampuan seperti komputer. Smartphone dapat dibedakan dari ponsel biasa dalam dua aspek utama, menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT

---

<sup>3</sup> Irkham Abdaul Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *JPdK: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 89.

<sup>4</sup> Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2017): 318.

<sup>5</sup> Rosiyanti and Muthmainnah, "Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar," 29.

<sup>6</sup> Dekinus Kogoya, "Dampak Penggunaan Handphone pada Masyarakat Studi pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua," *Acta Diurna* 4, no. 4 (2015): 5.

Symbian OS, bagaimana dibuat dan apa yang dapat dilakukannya. Berbeda dengan ponsel biasa yang memiliki kapasitas penyimpanan maksimal untuk daftar nama, smartphone memiliki fitur yang paling sering digunakan diantaranya kemampuan menyimpan nama sebanyak-banyaknya.<sup>7</sup> *Smartphone* adalah telepon seluler yang lebih pintar, yang mana memiliki kemampuan untuk memudahkan penggunanya dengan teknologi canggih.

### 3) Tablet

Tablet merupakan bentuk terbaru dari komputer yang memiliki bentuk seperti handphone. Ukuran layar tablet lebih besar daripada handphone. Layar tablet berukuran 7 sampai 10 inch, tergantung spesifikasi masing-masing tablet.<sup>8</sup> Jadi, tablet adalah alat elektronik yang hamper mirip dengan *smartphone*, bedanya tablet layarnya lebih lebar daripada *smartphone*. Fitur dalam tablet biasanya digunakan untuk menulis maupun menggambar dengan menggunakan bantuan pena digital.

### c. Fungsi Gadget

Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum mencakup:

#### 1) Komunikasi

*Gadget* memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi.<sup>9</sup> Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui tulisan dengan cara surat menyurat yang dikirimkan melalui pos, kemudian berkembang menjadi berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan telephone umum, dan sekarang berkomunikasi dilakukan dengan memanfaatkan *gadget*.

Dengan adanya *gadget* memudahkan manusia untuk berkomunikasi. *Gadget* mempermudah

---

<sup>7</sup> Daeng, Mewengkang, and Kalesaran, "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado," 5.

<sup>8</sup> Jaka Irawan and Leni Armayati, "Pengaruh Kegunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja," *An-Nafs* 08, no. 2 (2013): 32.

<sup>9</sup> Rosiyanti and Muthmainnah, "Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar," 29.

komunikasi dengan orang tua, keluarga, guru dan teman.<sup>10</sup> Dengan menekan tombol sesuai keinginan dengan mudahnya dapat terhubung dengan orang lain meskipun terpisah oleh jarak. Entah itu telepon ataupun berkirim pesan melalui SMS maupun aplikasi pengirim pesan.

## 2) Sosial

Pemanfaatan *gadget* dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat dari berbagai daerah.<sup>11</sup> Fitur dalam *gadget* dengan menyediakan aplikasi media sosial diantara *Tiktok*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter* dan aplikasi media sosial lainnya. Dengan mengakses aplikasi tersebut dengan mudahnya dapat melihat postingan aktivitas orang lain. Menjaln relasi juga lebih mudah dengan adanya media sosial tersebut. Menambah pertemanan hanya dengan menekan tombol ikuti maupun berkirim pesan.

## 3) Pendidikan

Belajar menjadi lebih beragam seiring berjalannya waktu dan bergerak melampaui buku. Mengakses informasi yang dibutuhkan juga bisa dilakukan melalui *gadget*.<sup>12</sup> Dengan memanfaatkan fitur *browser* dalam *gadget* misalnya *google*, *chrome* dan aplikasi *browser* lainnya. *Gadget* yang terhubung dengan internet menjadikan akses informasi menjadi lebih mudah. Dengan mengetik topik pencarian kemudian klik *search* maka informasi yang dibutuhkan dengan cepat dapat ditampilkan.

## 4) Hiburan

*Gadget* menawarkan beragam fitur yang dimanfaatkan manusia sebagai sarana *refreshing* menghilangkan rasa jenuh saat lelah dengan tugas dan pekerjaan. Dengan mengakses video maupun mendengarkan musik melalui aplikasi *youtube* dan

---

<sup>10</sup> Farida et al., "Optimasi *Gadget* Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak," 1706.

<sup>11</sup> Yuli Salis Hijriyani and Ria Astuti, "Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0," *Thufula* 8, no. 1 (2020): 18–19.

<sup>12</sup> Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak," 318–319.

aplikasi lainnya.<sup>13</sup> Sebagian yang lain memainkan *game online* sebagai sarana hiburan. Terdapat juga aplikasi media sosial dimana seseorang dapat meng-*upload* kegiatannya. Sebagian yang lain juga hanya menonton postingan orang lain. Entah postingan tersebut sesuai dengan hobinya maupun konten lucu di dalamnya.

#### d. Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas adalah kegiatan sungguh-sungguh dan mendalam tersebut dapat bertambah dan dapat berkurang. Menurut Kartono, intensitas adalah ukuran atau kekuatan perilaku, jumlah energi fisik yang diperlukan untuk membangkitkan sensasi, atau informasi indrawi. Upaya yang dilakukan dengan seluruh energi seseorang untuk melakukan suatu usaha.<sup>14</sup> Berkaitan dengan hal tersebut, yang dimaksud intensitas penggunaan *gadget* ialah kegiatan menggunakan *gadget* dalam kurun waktu tertentu, lamanya menggunakan *gadget* atau frekuensi seringnya menggunakan *gadget*.

Menurut penelitian Christina Judhita, ada tiga kategori lama orang menggunakan *gadgetnya*:

- 1) Penggunaan tinggi, yang didefinisikan sebagai penggunaan yang intens selama lebih dari tiga jam per hari.
- 2) Penggunaan sedang, didefinisikan sebagai penggunaan yang berlangsung selama tiga jam atau kurang setiap hari.
- 3) Penggunaan rendah, yang didefinisikan sebagai penggunaan kurang dari tiga jam per hari

Mayoritas orang menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, termasuk di kalangan peserta didik

---

<sup>13</sup> Putri Miranti and Lili Dasa Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 6, no. 1 (2021): 62.

<sup>14</sup> Prasetya Utama, *Membangun Pendidikan Bermartabat: Pendidikan Berbasis Tahfidz Mencegah Stres Dan Melejitkan Prestasi* (Bandung: CV Rasi Terbit, 2018), 11, [https://www.google.co.id/books/edition/Membangun\\_Pendidikan\\_Bermartabat/c630DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+intensitas&pg=PA11&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Membangun_Pendidikan_Bermartabat/c630DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+intensitas&pg=PA11&printsec=frontcover).

tingkat SMA/Sederajat.<sup>15</sup> Penggunaan *gadget* oleh peserta didik remaja, usia 16-18 tahun digunakan untuk belajar, komunikasi, sosial dan hiburan. *Gadget* tidak bisa dipisahkan dari genggamannya peserta didik, digunakan untuk mengakses informasi di internet, *translate* bahasa dan lain sebagainya.<sup>16</sup> Dengan *gadget* juga membantu dalam proses belajar mengajar, mudahnya mengakses sumber belajar maupun memungkinkan interaksi komunikasi antara peserta didik dengan guru, sehingga menciptakan proses belajar mengajar menjadi mudah, menyenangkan, efektif dan efisien.

**e. Dampak Penggunaan Gadget**

Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang menguntungkan dan merugikan. Semuanya akan memberikan efek positif jika digunakan dengan tepat. Sebaliknya, jika digunakan secara tidak tepat atau berlebihan, akan menimbulkan efek negatif. Berikut dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget*:

1) Dampak positif penggunaan *gadget*

a) Sebagai media belajar

Dampak positif *gadget* yakni sebagai media belajar<sup>17</sup>. Peserta didik dengan mudah mencari informasi di *google* maupun fitur browser lainnya. Peserta didik dapat mencari tambahan materi pelajaran. Fitur *browser* selain digunakan untuk mencari informasi pembelajaran juga dapat membantu mengerjakan tugas sekolah. Jika bosan membaca sumber belajar, maka dapat menonton video penjelasan materi pelajaran. Video pembelajaran yang menarik dengan ilustrasi

---

<sup>15</sup> Aisyah Anggraeni and Hendrizal, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA," *Jurnal PPKn dan Hukum* 13, no. 1 (2018): 64.

<sup>16</sup> Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (Smartphone) terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang," *Jurnal Civic Hukum* 3, no. 1 (2018): 24, <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>.

<sup>17</sup> Hijriyani and Astuti, "Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0," 19.

gambar penuh warna menjadikan belajar jadi lebih menyenangkan.

b) Menambah pengetahuan

Dengan adanya *gadget* juga dapat menambah pengetahuan.<sup>18</sup> Bertambahnya pengetahuan seseorang karena kemudahan untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui *gadget*. Sebagai contoh, pada akun sosial media seseorang yang berprofesi sebagai guru membuat konten tentang materi sekolah. Ada juga dosen yang membuat konten tentang materi kuliah, tentang mengerjakan skripsi maupun karya ilmiah lainnya. Seseorang yang menonton konten tersebut akan bertambah pengetahuannya.

c) Mempermudah komunikasi

Dengan *gadget* menjadikan komunikasi menjadi lebih efisien.<sup>19</sup> Komunikasi menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan aplikasi berkirim pesan yang dihubungkan dengan internet, misalnya aplikasi *WhatsApp*, *Messenger*, atau aplikasi pengirim pesan lainnya. Berkomunikasi dapat dilakukan secara cepat meskipun terpisah oleh jarak. Berkomunikasi hanya dengan menekan tombol telepon maupun berkirim pesan.

d) Menambah pertemanan

Dengan adanya *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan.<sup>20</sup> Melalui aplikasi media sosial seseorang dapat terkoneksi dengan masyarakat lain secara mudah. Seseorang dengan mudahnya dapat berkenalan dengan berkirim pesan maupun tambahkan pertemanan. *Gadget* yang

---

<sup>18</sup> Miranti and Putri, “Waspada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” 64.

<sup>19</sup> Rosiyanti and Muthmainnah, “Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar,” 29.

<sup>20</sup> Muhammad Iqbal Al Ulil Amri, Reza Syehma Bahtiar, and Desi Eka Pratiwi, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 02 (2020): 19–20, <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>.

tidak terbatas ruangnya menjadikan pertemanan dapat dilakukan bahkan sampai lintas negara.

e) Melatih kreativitas

Dampak positif *gadget* yakni melatih kreativitas.<sup>21</sup> Melatih kreativitas dapat dilakukan dengan bermain *game* yang mengasah otak ataupun belajar membuat sesuatu dengan mencari cara atau tutorial membuatnya di *google* maupun di *youtube*. Dari kemudahan tersebutlah menjadikan tingkat kreativitas seseorang bertambah.

2) Dampak negatif penggunaan *gadget*

Banyak sekali kerugian dari segi kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, sosial, dan ekonomi, akibat maraknya *gadget* di segala bidang, terutama di kalangan pelajar. Berikut beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain:

a) Kecanduan

Dengan seringnya menggunakan *gadget* pada waktu yang berlangsung terus menerus menyebabkan ketergantungan atau kecanduan. Kesenangan yang dihasilkan saat menggunakan *gadget* juga menjadi salah satu hal yang menyebabkan kecanduan menggunakan *gadget*. Seseorang yang kecanduan dapat menggunakannya secara rutin dan dalam jangka waktu yang lama.<sup>22</sup> Misalnya ada yang senang bermain *gadget* untuk main *game online* sampai berlarut-larut.

b) Kesehatan tubuh terganggu

Dampak negatif penggunaan *gadget* yakni dapat menjadikan Kesehatan tubuh terganggu.<sup>23</sup> Seringnya bermain *gadget* sampai larut malam dan

---

<sup>21</sup> Miranti and Putri, "Waspada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," 64.

<sup>22</sup> Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga," *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2020): 190, <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.

<sup>23</sup> Nur Hapipa Siregar and Rahmi Wiza, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Remaja," *An-Nuha* 1, no. 2 (2021): 154, <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i2.36>.

baru tidur misalnya jam 03:00 menjadikan waktu tidur terganggu, apalagi pada keesokan harinya harus beraktifitas seperti biasanya. Semakin lama terpapar *gadget* juga dapat menyebabkan radiasi pada mata. Bermain *gadget* terlalu lama dengan rebahan dan kurangnya aktifitas fisik juga dapat menyebabkan tubuh menjadi tidak sehat.

c) Waktu yang terbuang sia-sia

Dampak negatif penggunaan *gadget* yakni waktu yang terbuang sia-sia.<sup>24</sup> Terlarut dalam bermain *gadget* dan selalu menghabiskan waktu dalam kegiatan yang kurang bermanfaat. Padahal waktu senggang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan produktif. Dapat melakukan berbagai aktivitas di waktu luang, termasuk olahraga, aktivitas fisik, mempelajari hobi baru, dan bersosialisasi dengan keluarga dan teman.

d) Mempengaruhi perilaku seseorang

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku seseorang, seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar.<sup>25</sup> Semakin banyak akses internet terbuka di *gadget* yang menunjukkan segalanya, tidak sesuai usia. Hal ini dapat berpengaruh pada perilaku seseorang akibat kegemaran terhadap sesuatu. Misalnya dengan meniru gaya hidup artis yang terlihat di media sosial. Lebih buruknya lagi jika seseorang melihat kegiatan kekerasan dan mencoba untuk mempraktikkannya pada kehidupan sehari-hari.

e) Penurunan kemampuan bersosialisasi

Dampak negatif penggunaan *gadget* yakni penurunan kemampuan bersosialisasi.<sup>26</sup> Ketika

---

<sup>24</sup> Nanndo Yannuansa et al., "Pengurangan Pengaruh *Gadget* pada Remaja dan Anak Melalui Workshop," *ABIDUMASY* 1, no. 1 (2020): 51, <https://doi.org/10.33752/abidumasy.v1i1.656>.

<sup>25</sup> Rahayu, Mulyadi, and Elan, "Analisis Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini," 205.

<sup>26</sup> Gabriel Jenny and Belinda Mau, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini," *Excelsis Deo: Jurnal*

seseorang terlalu asyik bermain *gadget*, dan seseorang tersebut bisa mengabaikan dan tidak peduli dengan sekitarnya. Akibatnya, lalai berinteraksi sosial dengan orang-orang terdekat. Padahal bersosialisasi dengan orang di sekitar juga penting untuk menunjang kehidupan seseorang, misalnya kelak jika meminta bantuan kepada orang di sekitarnya.

f) Penyakit mental

Dampak negatif penggunaan *gadget* yang lain yakni penyakit mental. Penggunaan *gadget* yang berlebihan berkontribusi pada penyakit mental seperti depresi, kecemasan, dan kurangnya perhatian.<sup>27</sup> Melalui media sosial dapat melihat keberhasilan dan pencapaian orang lain. Selain itu juga dapat melihat hidup orang yang lebih beruntung. Dari yang ditonton tadi menyebabkan perbandingan pada dirinya. Perbandingan tersebut dapat menyebabkan seseorang menjadi *overthinking* karena belum mencapai keberhasilan.

g) Timbulnya rasa malas

Dengan adanya *gadget* menjadikan diri suka bermalas-malasan karena lebih asyik bermain *gadget*.<sup>28</sup> Sebagai contoh seorang anak yang lebih asyik memainkan *gadget*, daripada mengerjakan tugas sekolah maupun membantu orang tua untuk bersih-bersih dan yang lainnya. Karena di dalam *gadget* berisi hal yang disukai entah itu bermain game maupun mengakses sosial media. Tanpa sadar telah bermain *gadget* hingga berjam-jam, bahkan seharian hanya bermain *gadget* sambil rebahan dan bermalas-malasan.

---

*Teologi, Misiologi, dan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 105, <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>.

<sup>27</sup> Rosiyanti and Muthmainnah, "Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar," 31.

<sup>28</sup> Farida et al., "Optimasi *Gadget* Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak," 1706.

## 2. Akhlak

### a. Pengertian Akhlak

Secara bahasa akhlak berasal dari bahasa Arab. Kata “أَخْلَاقٌ” yaitu jamak dari kata “خُلُقٌ” yang secara lingustik didefinisikan oleh moral, perilaku yang baik, dan tindakan, temperamen, dan kebiasaan. Akhlak adalah organisasi yang memandu tingkah laku manusia dalam berbagai aspek kehidupan, menurut etimologi. Akhlak umumnya dapat disamakan dengan moral maupun etika.<sup>29</sup>

Menurut Hamzah Ya'qub, akhlak ialah ilmu yang menetapkan garis antara benar dan salah, antara terpuji dan tercela, mengenai perkataan atau perilaku manusia yang lahir atau batin. Menurut Abdul Hamid akhlak ialah ilmu keutamaan yang harus diamalkan seseorang agar ruhnya dipenuhi dengan kebaikan. Menurut Farid Ma'ruf, akhlak adalah kecenderungan alamiah jiwa manusia untuk menggerakkan perilaku tanpa dipikirkan sebelumnya.<sup>30</sup>

Akhlak, menurut M. Abdullah Daraz, adalah suatu kemampuan dalam keinginan jika dipadukan dengan kekuatan-kekuatan lain cenderung membuat manusia memilih sisi baik (moral tinggi) atau sisi buruk (moral rendah). Menurut Ibnu Miskawaih, akhlak adalah kualitas intrinsik jiwa manusia yang menyebabkan seseorang bertindak tanpa pemikiran atau pertimbangan yang sadar (kebiasaan sehari-hari).<sup>31</sup>

Akhlak, menurut Imam Al-Gazali, adalah kualitas yang mengakar dalam batin yang mudah memotivasi perilaku tanpa banyak memikirkannya.<sup>32</sup> Al Wasith dan Ibrahim Anis berpendapat bahwa akhlak adalah kualitas yang tertanam dalam jiwa yang mendasari serangkaian

---

<sup>29</sup> Beni Ahmad Saebani and Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 34.

<sup>30</sup> HS, *Akhlak Tasawuf*, 1–2.

<sup>31</sup> HS, 2.

<sup>32</sup> Mustopa, “Akhlak Mulia dalam Pandangan Masyarakat,” *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2014): 266, <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.581>.

aktivitas yang tidak dipaksakan, baik atau buruk. Menurut Ahmad Amin, moralitas adalah kebiasaan akan dilakukan. Ini menyiratkan bahwa jika kehendak menjadi kebiasaan, kebiasaan itu dikenal sebagai akhlak.<sup>33</sup>

Kesimpulan yang dapat diambil menurut beberapa penafsiran yang telah disebutkan di atas yakni akhlak adalah suatu kondisi yang melekat dengan jiwa, disalurkan melalui perbuatan tanpa pertimbangan, meliputi perbuatan baik maupun perbuatan buruk, dan merupakan hasil dari kebiasaan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak manusia tercermin dari tindakan atau perbuatan. Tentang bagaimana seseorang bersikap dan bertindak kepada makhluk yang lainnya.

Dalam ilmu sosial, akhlak biasa disebut perilaku, tingkah laku. Salah satu teori tentang tingkah laku atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang adalah teori belajar sosial. Teori belajar sosial (*Social Learning Theory*) adalah suatu teori yang dikembangkan oleh Albert Bandura, seorang psikolog terkenal dalam bidang psikologi pendidikan. Teori ini mengemukakan bahwa perubahan tingkah laku dipengaruhi oleh pengalaman, interaksi sosial, proses pengamatan dan peniruan.<sup>34</sup> Prinsip memperoleh pengetahuan sosial, juga dikenal sebagai kognitif sosial, adalah konsep yang menekankan konsep bahwa beberapa pembelajaran manusia terjadi di lingkungan sosial.<sup>35</sup> Perilaku, tingkah laku seseorang merupakan hasil pengalaman, pengamatan dan peniruan lingkungan sosial tempat seseorang tersebut berada.

---

<sup>33</sup> Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 152–53.

<sup>34</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 190.

<sup>35</sup> Elga Yanuardianto, “Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis dalam Menjawab Problem Pembelajaran di MI),” *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (2019): 97, <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>.

## b. Macam-Macam Akhlak

Akhlak secara umum dibagi menjadi dua macam, sebagai berikut:

### 1) Akhlak terpuji

*Al-akhlaq al mahmudah* atau *al-akhlaq al karimah* adalah akhlak yang terpuji. Akhlak terpuji adalah perbuatan yang patut diapresiasi berdasarkan akal dan syariat islam. Nabi Muhammad SAW termasuk teladan dalam akhlak mahmudah. Al-Ghazali menegaskan bahwa memiliki akhlak yang terpuji maupun mulia berarti "menghilangkan semua praktik menjijikkan yang telah ditentukan oleh Islam dan menahan diri dari tindakan menjijikkan tersebut." kemudian kembangkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, berlatih dan menyukainya."<sup>36</sup>

### 2) Akhlak tercela

*Akhlak mazmumah* yang memalukan yang perlu dihindari. *Akhlak madzmumah* adalah perbuatan-perbuatan yang menjijikkan yang dapat meruntuhkan agama dan merendahkan martabat manusia, dimana menjadikan pelakunya mendapatkan murka Allah SWT dan menjauhkan mereka dari kasih sayang Allah SWT. Imam Ghazali mengklaim bahwa orang yang keji ini memiliki sifat *muhlikat*, yaitu seluruh karakteristik manusia yang berpotensi mengakibatkan kehancuran dan kebinasaan diri, yang jelas tidak sejalan dengan hakikatnya yang senantiasa berorientasi pada kebaikan.<sup>37</sup>

## c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Akhlak

Beberapa hal yang dapat mempengaruhi akhlak dijelaskan sebagai berikut:

### 1) Insting

Salah satu definisi insting adalah pembawaan. Potensi seseorang untuk menjadi sesuatu dipengaruhi oleh sifat dan bakatnya. Untuk menyadari sepenuhnya potensi kodrat manusia, diperlukan adanya usaha.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> HS, *Akhlak Tasawuf*, 36–38.

<sup>37</sup> HS, 42.

<sup>38</sup> Hasan Bastomi, "Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Akhlak Anak Pra Sekolah," *Elementary* 5, no. 1 (2017): 99.

Sudah umum untuk menganggap insting sebagai bawaan sejak lahir. Ini merupakan faktor pendukung munculnya aktivitas.<sup>39</sup> Menurut para psikolog, dorongan yang menciptakan perilaku adalah insting atau fitrah.<sup>40</sup> Jadi, insting, naluri atau fitrah merupakan faktor internal adanya sebuah aktivitas atau tindakan.

Allah menganugerahi manusia dengan kemampuan yang membedakannya dari ciptaan-Nya yang lain dalam bentuk kodrat manusia. Sifat manusia dapat didefinisikan sebagai kemampuan mendasar seseorang untuk mengenal dan mengabdikan kepada Allah SWT. Sayyid Quthub menegaskan bahwa penyatuan jiwa manusia yang harus dikaruniai akhlak religius adalah makna fitrah.<sup>41</sup> Tabiat beragama disini salah satunya yakni akhlakul karimah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa manusia memiliki insting atau fitrah untuk berakhlak baik.

## 2) Suara hati

Hati nurani adalah elemen lain yang berkontribusi pada munculnya suatu aktivitas. Hati nurani dikenal dengan hati yang diterangi, atau *fuadah* dalam bahasa al-Qur'an, sedangkan hati nurani tanpa penerangan dikenal dengan *waswis*. *Waswis* adalah suara keburukan, sedangkan *fuadah* adalah suara kebajikan, pendapat ini dikemukakan oleh Ahmad Amin.<sup>42</sup> Suara hati dapat berupa seruan untuk kebaikan maupun keburukan. Jika manusia mengikuti seruan keburukan maka akan bertindak tidak baik. Sedangkan jika manusia mengikuti seruan kebaikan maka akan bertindak baik.

---

<sup>39</sup> M. Hasyim Syamhudi, *Akhlaq Tasawuf: Dalam Konstruksi Piramida Ilmu Islam* (Malang: Madani Media, 2015), 133.

<sup>40</sup> Arief Wibowo, "Berbagai Hal Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak," *Suhuf* 28, no. 1 (2016): 98.

<sup>41</sup> Wiwi Dwi Daniyarti, "Pendidikan Akhlak sebagai Pembangun Fitrah Manusia Perspektif Ibnu Maskawih," *Lisyabab : Jurnal Studi Islam dan Sosial* 3, no. 2 (2022): 160, <https://doi.org/10.58326/jurnallisyabab.v3i2.130>.

<sup>42</sup> Syamhudi, *Akhlaq Tasawuf: Dalam Konstruksi Piramida Ilmu Islam*, 137.

### 3) Kehendak

Komponen tambahan yang berperan dalam lahirnya suatu kegiatan adalah kehendak.<sup>43</sup> Menurut Sidi Ghazalba, kehendak bersinonim dengan kemauan. Aktivitas yang muncul merupakan hasil dari sebuah pilihan atau beberapa alternatif pilihan. Bantuan nalar berperan sangat penting untuk menetapkan kejelasan sebelum pengambilan keputusan akhir. Dari beragam opsi yang dipertimbangkan oleh akal, qalb atau hati menjadi pengambil keputusan akhir.<sup>44</sup> Sebuah aktivitas terlaksana karena mewujudkan kehendak atau menyangkal kehendak.

### 4) Adat istiadat

Ada dua klasifikasi kebiasaan yang berpengaruh terhadap akhlak, kebiasaan yang tertanam dalam masyarakat (adat istiadat) dan kebiasaan yang bersifat pribadi (adat istiadat seseorang). Tatanan sosial yang ada dalam suatu peradaban dan mempengaruhi tingkah laku seseorang memunculkan adat-istiadat yang menjadi bagian dari masyarakat tersebut. Adat istiadat berkembang sebagai akibat orang-orang terdahulu, agama, atau geografi suatu wilayah tertentu.<sup>45</sup> Misalnya adat istiadat di sekolah yang menerapkan kebijakan agar disiplin waktu, sehingga menjadikan peserta didik berangkat lebih awal dan tidak terlambat masuk sekolah.

Adat istiadat seseorang berkaitan dengan pemahaman ajaran agama dan kecerdasan.<sup>46</sup> Dimana perilaku dan tindakan seseorang sesuai dengan pola pikir, sudut pandang, prinsip hidup, pemahaman

---

<sup>43</sup> Iwan, "Pendidikan Akhlak Terpuji Mempersiapkan Generasi Muda Berkarakter," *Jurnal Al Tarbawi Al Haditsah* 1, no. 1 (2017): 2421.

<sup>44</sup> Syamhudi, *Akhlak Tasawuf: Dalam Konstruksi Piramida Ilmu Islam*, 138–40.

<sup>45</sup> Wibowo, "Berbagai Hal Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak," 96–97.

<sup>46</sup> Iwan, "Pendidikan Akhlak Terpuji Mempersiapkan Generasi Muda Berkarakter," 2421.

ajaran agama dan kecerdasan. Seseorang yang memiliki pemahaman tentang baik dan buruk, dapat membedakan hal yang benar dan salah, maka dapat menempatkan dirinya dengan baik. Sebagai contoh seseorang yang memiliki pola pikir untuk senantiasa menghormati orang tua, sopan dan bersikap lemah lembut, maka akan senantiasa berperilaku sesuai pola pikir tersebut.

#### 5) Pendidikan

Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap akhlak seseorang, ilmu seseorang dapat memahami dirinya dan efek perubahan dalam diri sendiri. Pendidikan berfungsi sebagai titik fokus untuk mengubah perilaku negatif dan mengarahkannya ke arah perilaku positif. Kepribadian seseorang berkembang sebagai hasil pendidikan, sehingga tindakannya sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya.<sup>47</sup> Pengetahuan tentang hal yang baik dan buruk salah satunya didapatkan melalui pendidikan.

Sebelum kehendak menentukan pilihan, bantuan akal sangat dibutuhkan dalam menemukan pencerahan. Saat pikiran menyerap lebih banyak informasi, kehendak disajikan dengan lebih banyak pilihan alternatif.<sup>48</sup> Setelah mengetahui tentang hal yang baik dan buruk, seseorang dapat menempatkan kehendak dengan baik. Dapat menempatkan diri untuk melaksanakan aktivitas sesuai dengan kehendak yang berifat baik, tidak merugikan pelakunya dan sesuai dengan syariat islam.

#### 6) Pembiasaan

Pembiasaan adalah menampilkan perbuatan yang diulang-ulang dan terus menerus.<sup>49</sup> Dalam akhlak pembiasaan adalah sebuah keniscayaan yang

---

<sup>47</sup> Wibowo, "Berbagai Hal Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak," 99.

<sup>48</sup> Syamhudi, *Akhlak Tasawuf: Dalam Konstruksi Piramida Ilmu Islam*, 141.

<sup>49</sup> Iwan, "Pendidikan Akhlak Terpuji Mempersiapkan Generasi Muda Berkarakter," 2421.

harus diwujudkan. Islam menyebutkan amalan yang dilakukan secara terus menerus sebagai istiqamah, dan Allah SWT menjaminnya dengan janji surga. Kebiasaan yang baik akan menghasilkan kesenangan dan kegembiraan yang tak berkesudahan bagi pelakunya. Allah Swt. Menjelaskan hal tersebut dalam al-Qur'an surat Fushsilat ayat 30 sebagai berikut:<sup>50</sup>

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَمُوا تَتَنَزَّلُ عَلَيْهِمُ  
الْمَلَائِكَةُ أَلَّا تَخَافُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَبْشِرُوا بِالْجَنَّةِ الَّتِي كُنتُمْ  
تُوعَدُونَ

Artinya: Sesungguhnya orang-orang yang mengatakan, Tuhan Kami adalah Allah, kemudian mereka istiqamah, meneguhkan pendirian mereka, maka malaikat akan turun kepada mereka (dengan mengatakan), janganlah kamu merasa takut dan bersedih, dan gembiralah mereka dengan (memperoleh) surga yang telah dijanjikan Allah kepadamu.<sup>51</sup>

#### d. Bentuk-Bentuk Akhlak

##### 1) Akhlak kepada kedua orang tua

Akhlak kepada kedua orang tua yakni berbuat baik kepada keduanya (birr al walidain) dengan ucapan dan perbuatan.<sup>52</sup> Penghormatan anak kepada orang tua adalah sangat wajar. Ibu mengandungnya selama sembilan bulan dan ayah yang mencari rezeki siang dan malam demi anak dan keluarga. Orang tua berjuang membesarkan anaknya dari kecil yang tidak berdaya hingga menjadi besar baik fisik maupun

<sup>50</sup> Syamhudi, *Akhlak Tasawuf: Dalam Konstruksi Piramida Ilmu Islam*, 134–35.

<sup>51</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Indonesia*, 480.

<sup>52</sup> Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*, 154.

jiwanya. Untuk itu seorang anak dituntut untuk menjaga adab dan akhlak kepada kedua orang tua.<sup>53</sup> Memperlakukan orang tua dengan baik sebagai balasan atas perjuangan mereka.

Adapun akhlak terhadap orang tua dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut:

a) Mencintai dan menyayangi ibu bapak

Mencintai dan menyayangi orang tua sebagai bentuk terima kasih atas perjuangan orang tua.<sup>54</sup> Sebagaimana orang tua yang senantiasa menyayangi anaknya maka sepatutnya seorang anak juga berlaku yang sama. Dapat disaksikan dalam banyak tayangan bahwa orang tua tetap mencintai, menyayangi anaknya meskipun anak sudah bertindak tidak baik kepada orang tua. Orang tua mencurahkan segala yang mereka punya untuk diberikan kepada anaknya. Untuk itu salah satu cara untuk berterima kasih kepada orang tua adalah mencintai dan menyayanginya.

b) Bertutur kata sopan dan lemah lembut

Ketika berbicara kepada kedua orang tua maka berbicara secara ramah, dengan kata-kata yang lemah lembut.<sup>55</sup> Orang tua yang telah mengorbankan tenaga waktu dan segala yang mereka miliki untuk membesarkan anaknya. Untuk itu sebagai anak sepatutnya untuk berperilaku baik kepada kedua orang tua, salah satunya yakni bertutur kata sopan dan lemah lembut. Ketika berkomunikasi dengan orang tua juga menggunakan bahasa yang sopan serta suara yang tenang dan lemah lembut.

Sebagaimana dalam QS. Al-Ahqaf ayat 15 yang berisi perintah untuk berbuat baik kepada kedua orang tua. Salah satu cara untuk berbuat

---

<sup>53</sup> Muhammad Abdurrahman, *Akhlaq: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 131–32.

<sup>54</sup> Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*, 154.

<sup>55</sup> Rois Mahfud, *Al Islam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Gaprint, 2011), 100.

baik kepada kedua orang tua adalah dengan bertutur kata sopan dan lemah lembut.<sup>56</sup> Menurut H.J. Muchtar, kebaikan dan kesopanan diperlukan dalam interaksi, khususnya kepada kedua orang tua. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan rasa hormat dalam bergaul dengan kedua orang tua.<sup>57</sup> Bertutur kata sopan dan lemah lembut sepatutnya diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari ketika bergaul dengan kedua orang tua.

- c) Mentaati segala perintahnya selama tidak bertentangan dengan ajaran agama

Akhlak kepada orang tua meliputi taatlah kepada kedua orang tua selama tidak bertentangan dengan peraturan Allah Swt.<sup>58</sup> Akhlak kepada kedua orang tua terwujud melalui perkataan maupun perbuatan atau perilaku. Apa pun yang diperintahkan oleh orang tuanya harus diikuti selama tidak bertentangan dengan hukum Allah SWT. Ketika orang tua meminta bantuan juga dikerjakan. Selain itu bersegeralah mengerjakan apa yang diperintahkan orang tua.

Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Luqman ayat 14-15.

وَوَصَّيْنَا الْإِنسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنًا عَلَىٰ وَهْنٍ  
 وَفَصَّلَتْهُ فِي عَمِيمٍ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ  
 الْمَصِيرُ ۝ وَإِنْ جَاهَدَاكَ عَلَىٰ أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا  
 لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطِعْهُمَا وَصَاحِبُهُمَا فِي الدُّنْيَا

<sup>56</sup> Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 136.

<sup>57</sup> Angga Hermawan, Adliyah, and M. Imam Pamungkas, "Akhlak Anak Terhadap Orang Tua Berdasarkan Al-Qur'an (Analisis Pendidikan Terhadap QS. An-Nissa: 36, QS. Al-Israa': 23-24, QS. Al-Ankaabut: 8 Dan QS. Al-Ahqaaf: 15)," *Prosiding Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2017): 117.

<sup>58</sup> Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, 139.

مَعْرُوفًا ۖ وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ۚ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ  
فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿٥٩﴾

Artinya: “Dan Kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepada Aku kembalimu. Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan Aku dengan sesuatu yang engkau tidak mempunyai ilmu tentang itu, maka janganlah engkau menaati keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang Kembali kepada-Ku. Kemudian hanya kepada-Ku tempat kembalimu, maka akan Aku beritahukan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan.”<sup>59</sup>

d) Mendoakan keduanya

Mendoakan ibu bapak semoga Allah Swt memberi ampunan, rahmat hidayat dan sebagainya.<sup>60</sup> Mendoakan orang tua baik yang masih hidup maupun yang telah meninggal dunia.<sup>61</sup> Ketika orang masih hidup, berdoa untuk kesehatan yang baik, umur panjang, dan kehidupan yang diberkahi, serta kemudahan rezeki. Bahkan setelah meninggal, seroang anak tetap memohon kepada Allah SWT untuk mengampuni dosa-dosa mereka dan memberikan mereka tempat duduk di sisi-Nya.

<sup>59</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Indonesia*, 412.

<sup>60</sup> Hofifah Astuti, “Berkakti Kepada Orang Tua dalam Ungkapan Hadis,” *Jurnal Riset Agama* 1, no. 1 (2021): 54, <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14255>.

<sup>61</sup> Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum*, 136.

## e) Menyantuni mereka jika sudah tua

Ketika orang tua sudah tua dan sudah tidak mampu lagi untuk bekerja maka seorang anak sepatutnya menyantuni mereka.<sup>62</sup> Orang tua telah mengerahkan waktu dan tenaga untuk menafkahi keluarga. Ketika orang tua sudah lanjut usia dan sudah tidak mampu bekerja maka seorang anak sepatutnya menyantuni mereka. Hal ini sebagaimana dalam QS. Al-Baqarah ayat 215:

يَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلْ مَا أَنْفَقْتُمْ مِنْ خَيْرٍ  
فَلِلْوَالِدَيْنِ وَالْأَقْرَبِينَ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَابْنِ السَّبِيلِ  
وَمَا تَفْعَلُوا مِنْ خَيْرٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu (Muhammad) tentang apa yang telah mereka infakkan. Katakanlah, “Harta apa saja yang kamu infakkan hendaknya diperuntukkan bagi kedua orang tua, kerabat, anak yatim, orang miskin dan orang yang dalam perjalanan.” Dan kebaikan apa saja yang kamu kerjakan, maka sesungguhnya Allah Maha Mengetahui.”<sup>63</sup>

## 2) Akhlak kepada guru

Guru berfungsi sebagai instruktur yang membuka hati dan pikiran siswa terhadap dunia, memberikan pengetahuan, dan mengarahkan mereka ke arah yang benar. Menghormati pendidik adalah cara untuk mengungkapkan rasa terima kasih atas

<sup>62</sup> Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*, 154.

<sup>63</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Indonesia*, 33.

kontribusi mereka.<sup>64</sup> Guru diibaratkan sebagai orang tua yang penuh kasih yang memperlakukan siswanya seperti anak mereka sendiri.<sup>65</sup> Guru telah memberikan pengetahuan kepada muridnya, untuk itu sepatutnya seorang murid menghormati guru. Mengingat guru selaku orang tua di sekolah, maka akhlak kepada guru juga sama sebagaimana akhlak kepada kedua orang tua.

Adapun akhlak kepada guru diantaranya:

a) Menghormati dan menghargai guru

Akhlak kepada guru diantaranya yakni menghormati dan menghargai guru.<sup>66</sup> Baik di dalam maupun di luar halaman sekolah, seorang siswa harus berusaha untuk menghormati gurunya. Seorang guru adalah pengganti bagi orang tua di luar rumah, sehingga murid harus menunjukkan rasa hormat kepadanya.<sup>67</sup> Menurut Az-Zarnuji, seorang murid yang tidak menghargai ilmu dan gurunya tidak akan memperoleh ilmu atau mengambil manfaat dari ilmu tersebut.<sup>68</sup> Menghormati dan menghargai guru juga sebagai ungkapan dalam membalas jasa-jasa guru.

b) Bertutur kata sopan dan lemah lembut

Akhlak kepada guru berikutnya yakni bertutur kata sopan dan lemah lembut. Termasuk didalamnya yakni menjaga adab berbicara kepada guru.<sup>69</sup> Tata krama dalam berkomunikasi dengan guru patut diperhatikan tidak hanya ketika di tempat belajar, akan tetapi di tempat luar juga

---

<sup>64</sup> Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, 187.

<sup>65</sup> Anisa Nandya, "Etika Murid terhadap Guru (Analisis Kitab Ta'lim Muta'allim Karangan Syaikh Az-Zarnuji)," *Mudarrisa* 2, no. 1 (2010): 176.

<sup>66</sup> Leni Elpita Sari, Abdul Rahman, and Baryanto, "Adab kepada Guru dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa pada Materi Akhlak," *Eduagama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan* 6, no. 1 (2020): 89, <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i1.1251>.

<sup>67</sup> Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, 194.

<sup>68</sup> Nandya, "Etika Murid terhadap Guru (Analisis Kitab Ta'lim Muta'allim Karangan Syaikh Az-Zarnuji)," 180.

<sup>69</sup> Sari, Rahman, and Baryanto, "Adab kepada Guru dan Orang Tua," 89.

sama.<sup>70</sup> Berbicara dengan sopan kepada guru sebagai wujud menghormati dan menghargai guru. Hal ini penting dilakukan sebagai upaya untuk menjaga hubungan antara guru dan murid agar tetap memiliki hubungan yang baik.

Seorang siswa harus berperilaku baik ketika berbicara dengan seorang guru. Seorang siswa juga harus menghindari membuat ucapan yang kasar kepada guru. Dalam berbicara juga selalu menunjukkan sifat rendah diri.<sup>71</sup> Hal ini sesuai dengan QS. Al-Hujurat ayat 3 menunjukkan perintah untuk merendahkan suara kepada seorang pendidik, kepada seseorang yang telah memberikan dan menjelaskan sebuah ilmu.

- c) Mendengarkan dan memperhatikan perkataan guru  
 Akhlak terhadap guru berikutnya yakni mendengarkan dan memperhatikan guru. Pada saat guru menjelaskan pelajaran, siswa harus memperhatikan dan menggunakan seluruh indranya. Untuk dapat mengikuti instruksi dengan baik dan benar, semua itu diperlukan.<sup>72</sup> Seorang siswa harus memperhatikan bimbingan guru di samping mendengarkan guru saat proses pembelajaran.<sup>73</sup> Perkataan guru harus diperhatikan oleh murid, baik perkataan saat menjelaskan pelajaran maupun saat menyampaikan nasihat.
- d) Mematuhi perintah guru  
 Mematuhi perintah guru asal tidak bertentangan dengan ajaran agama.<sup>74</sup> Guru dan

---

<sup>70</sup> Fadlillah and Umi Wakhidah, "Akhlak Murid Dan Guru Analisis Kitab Adab Al-A'lim Wa Al-Muta'allim Karya Hadrotus Syaikh KH. Hasyim Asy'ari," *As-Sunnayah* 2, no. 1 (2022): 16.

<sup>71</sup> M. Ahim Sulthan Nuruddaroini and Muh. Haris Zubaidillah, "Adab Murid Kepada Guru Perspektif Alquran (Telaah Tafsir Maudhu'i)," *Al-Muith: Jurnal Ilmu Qur'an dan Hadits* 1, no. 1 (2022): 86–87, <https://doi.org/10.35931/am.v1i1.1047>.

<sup>72</sup> Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, 194.

<sup>73</sup> Imam Al-Ghazali, *Ihya' Ulumuddin, Terj. Moh. Zuhri* (Semarang: CV Asy Syifa', 1990), 153.

<sup>74</sup> Nandya, "Etika Murid terhadap Guru (Analisis Kitab Ta'lim Muta'allim Karangan Syaikh Az-Zarnuji)," 179.

orang tua harus sama-sama dipatuhi oleh siswa. Seorang siswa harus mematuhi instruksi guru tentang nilai-nilai dan pelajaran yang benar, serta perintahnya untuk menaati Allah dan Rasul.<sup>75</sup> Ikuti instruksi dalam segala hal, dan patuhi aturan dan bimbingan yang telah diberikan oleh guru. Selalu berusaha untuk membuat guru senang dengan apa pun yang seorang siswa kerjakan.<sup>76</sup> Sebagai contoh membantu guru ketika guru membutuhkan bantuan.

e) Disiplin dan rajin menuntut ilmu

Seorang murid harus disiplin dan rajin menuntut ilmu.<sup>77</sup> Tindakan disiplin dan rajin menuntut ilmu selain di sekolah, juga tetap dipraktikkan di rumah. Seperti menghindari sumber kemalasan, tidak tidur berlebihan dan menjauhi hal-hal yang tidak berguna.<sup>78</sup> Ketika di sekolah, seorang murid harus memerankan perannya sebagai murid dengan baik. Sebagai contoh mengikuti proses pembelajaran dengan baik, memperhatikan dan mendengarkan ketika guru menjelaskan pelajaran, menjawab ketika guru bertanya, mengerjakan tugas sekolah, dan lain sebagainya.

Ketika tidak memahami persoalan tertentu juga dapat bertanya kepada guru.<sup>79</sup> Hal ini sebagaimana terdapat dalam Q.S. An-Nahl ayat 43:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسَأَلُوا

أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْمُونَ

<sup>75</sup> Abdurrahman, *Akhlaq: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, 194.

<sup>76</sup> Fadlillah and Wakhidah, "Akhlaq Murid Dan Guru Analisis Kitab Adab Al-A'lim Wa Al-Muta'allim Karya Hadrotus Syaikh KH. Hasyim Asy'ari," 16.

<sup>77</sup> Abdurrahman, *Akhlaq: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, 195.

<sup>78</sup> Umi Hafisah, "Etika Dan Adab Menuntut Ilmu Dalam Kitab Ta'lim al Muta'allim," *Journal of Islamic Education Policy* 3, no. 1 (2018): 52.

<sup>79</sup> Nuruddaroini and Zubaidillah, "Adab Murid Kepada Guru Perspektif Alquran (Telaah Tafsir Maudhu'i)," 86.

Artinya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka, maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan, jika kamu tidak mengetahui.”<sup>80</sup>

Menurut Sayyid Quthb, ayat ini menegaskan bahwa kepada umat manusia kapanpun dan dimanapun bagi yang ragu atau tidak tahu akan sesuatu maka bertanyalah kepada orang-orang yang berpengetahuan.<sup>81</sup>

### 3) Akhlak kepada teman sebaya

Teman sebaya adalah orang-orang dengan peran, usia, status, dan pola pikir yang sama.<sup>82</sup> Teman sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau kedewasaan yang sama.<sup>83</sup> Teman sebaya memainkan peran penting dalam kehidupan pribadi setiap peserta didik. Peserta didik menggunakan standar yang dianut oleh rekan-rekannya sebagai panduan untuk hidup.<sup>84</sup> Teman sebaya yang cukup dekat menjadi tempat untuk berbagi keluh kesah dan kesenangan. Bahkan terkadang ada yang lebih nyaman untuk bercerita kepada teman dekatnya daripada kepada keluarga.

Adapun akhlak kepada teman sebaya di antaranya:

---

<sup>80</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Indonesia*, 272.

<sup>81</sup> Nuruddaroini and Zubaidillah, “Adab Murid Kepada Guru Perspektif Alquran (Telaah Tafsir Maudhu’i),” 86.

<sup>82</sup> Artha Alviyan, Ardhana Januar Mahardhani, and Prihma Sinta Utami, “Peran Kelompok Teman Sebaya dalam Upaya Pembentukan Moral Siswa di Kabupaten Ponorogo,” *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* 4, no. 2 (2020): 46.

<sup>83</sup> Haura Alfiyah Nida, “Konsep Memilih Teman yang Baik Menurut Hadits,” *Jurnal Riset Agama* 1, no. 2 (2021): 342, <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14571>.

<sup>84</sup> Misbahuddin Amin, “Kompetensi Guru dalam Menanamkan Nilai-nilai Akhlak Mulia dalam Pembelajaran PAI di Sekolah,” *Didaktika Jurnal Kependidikan* 11, no. 2 (2017): 196, <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.165>.

## a) Silaturahmi

Silaturahmi adalah ikatan cinta dan kasih sayang antara orang-orang. Sifat utama Tuhan adalah kasih (*rahm, rahmah*) sebagai satu-satunya sifat Ilahi. manusia harus mencintai sesamanya jika dia ingin Tuhan mencintainya.<sup>85</sup> Menumbuhkan ikatan kasih sayang antara orang-orang, dan menjaga koneksi tetap berjalan.<sup>86</sup> Hubungan silaturahmi dengan teman sebaya dapat diwujudkan melalui memperlakukan teman dengan baik seperti keluarga sendiri serta bertutur kata baik dan sopan.

Salah satu sifat sahabat, teman yani sangat penyayang dan baik terhadap orang-orang mukmin, banyak senyum dan berseri-seri ketika bertemu saudaranya yang beriman. Sebagaiman dalam QS. Al-Maidah ayat 54:<sup>87</sup>

فَسَوْفَ يَأْتِي اللَّهُ بِقَوْمٍ يُحِبُّهُمْ وَيُحِبُّونَهُ أَذِلَّةٍ عَلَى  
الْمُؤْمِنِينَ أَعِزَّةٍ عَلَى الْكَافِرِينَ

Artinya: “Maka kelak Allah akan mendatangkan suatu kaum, Dia mencintai mereka dan mereka pun mencintai-Nya, dan bersikap lemah lembut terhadap orang-orang yang beriman, tetapi bersikap keras terhadap orang-orang kafir.”<sup>88</sup>

b) Persaudaraan (*Ukhuwah*)

Persudaraan (*Ukhuwah*), juga dikenal sebagai ukhuwah Islamiyah, adalah semangat persaudaraan, terutama di antara sesama umat Islam. Intinya manusia bukanlah makhluk yang

<sup>85</sup> Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran Dan Kepribadian Muslim* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 155.

<sup>86</sup> Mahfud, *Al Islam Pendidikan Agama Islam*, 101.

<sup>87</sup> Ibrahim Bafadhol, “Karakteristik Para Sahabat Dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Al-Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur’an Dan Tafsir* 2, no. 2 (2015): 322.

<sup>88</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Dan Terjemah Indonesia*, 117.

mudah membenci orang lain. Tidak memiliki rasa superioritas atau inferioritas terhadap kelompok lain, tidak menghina atau mengolok-olok satu sama lain, memiliki banyak prasangka, senang mengkritik orang lain dan membicarakan sifat buruk mereka.<sup>89</sup> Diantara menjaga persaudaraan dengan teman yakni menghargai dan menghormati teman, bercanda dengan teman sewajarnya tidak berlebihan, dan saling membantu.

c) Persamaan (*al-musawah*)

Al-musawah, atau persamaan, adalah keyakinan bahwa semua manusia diciptakan dengan nilai dan kehormatan yang sama. Tidak peduli apa jenis kelamin, ras, atau etnis seseorang. Hanya Allah SWT yang memahami penilaian dan tingkat kesalehan manusia, yang menentukan tinggi rendahnya status manusia tersebut.<sup>90</sup> Wujud dari pertemanan yang tidak mengenal perbedaan.<sup>91</sup> Berteman dengan orang lain tanpa membedakan. Tidak memandang apakah orang tersebut miskin ataupun kaya dan perbedaan-perbedaan lainnya.

---

<sup>89</sup> Alim, *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran Dan Kepribadian Muslim*, 155.

<sup>90</sup> Alim, 156.

<sup>91</sup> Arianto, “‘Menuju Persahabatan’ Melalui Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Beda Etnis (Studi Kasus Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tadulako),” *KRITIS: Jurnal Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin* 1, no. 2 (2015): 220.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan topik “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik” adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Denak Sintia Rahmawati (14422085), Fakultas Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Yogyakarta, 2018 yang berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui dampak/pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak anak di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh oleh Denak Sintia Rahmawati menunjukkan bahwa:

- a. Dampak dari teknologi khususnya *gadget* terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak akan terus bermain *gadget* dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.
- b. Dalam mengatasi ketergantungan *gadget* anak, orang tua dapat memberikan kesibukan kegiatan kepada anaknya, mengganti *gadget* dengan alat bermain tradisional, mengajak anak untuk explore alam yang paling penting yaitu orang tua bisa meluangkan waktunya untuk bermain dan berkomunikasi dengan anaknya.
- c. Sebagai orang tua yang cerdas, orang tua harus memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk bermain *gadget*, selalu mendampingi anak saat bermain *gadget*, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negative teknologi sehingga anak anak tau mana yang baik dan yang buruk, dan orang tua harus memantau kegiatan anak setiap harinya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak/pengaruh terhadap akhlak anak. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Denak Sintia Rahmawati dengan peneliti adalah sama-sama

meneliti tentang tentang penggunaan *gadget* terhadap akhlak. Sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan Penelitian Terdahulu I**

Aspek	Peneliti Terdahulu I	Peneliti
Pendekatan	Kualitatif	Kuantitatif
Subyek Penelitian	Peserta didik kelas 1-6 SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten	Peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batealit Jepara

2. Skripsi Umami Muthi'ah (20100117017), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar, 2021 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur". Penelitian yang dilakukan oleh Umami Muthi'ah bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitiannya Umami Muthi'ah menuturkan terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya  $t_{hitung} = 2,791$  sedangkan nilai  $t_{tabel} = 2,093$  artinya  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ .

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Umami Muthi'ah dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan oleh Umami Muthi'ah mengevaluasi dampak besar penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Umami Muthi'ah dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang

pengaruh penggunaan *gadget* dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Perbedaan Penelitian Terdahulu II**

Aspek	Penelitian Terdahulu II	Peneliti
Variabel Terikat	Minat Belajar Peserta Didik	Akhlik Peserta Didik
Subyek Penelitian	Peserta didik kelas atas (IV, V, VI) SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur	Peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batealit Jepara

3. Artikel jurnal Fitriana, Anizar Ahmad dan Fitria, Psikoislamedia Jurnal Psikologi Volume 5 Nomor 2 Tahun 2020, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Lamdom telah menggunakan *gadget* selama 5-7 jam (300-420 menit) dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberi dampak negative bagi perilaku remaja dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah dan bahkan mengurung diri.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana dkk dengan peneliti adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *gadget*. Adapun perbedaannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3**  
**Perbedaan Penelitian Terdahulu III**

Aspek	Penelitian Terdahulu III	Peneliti
Pendekatan	Kualitatif	Kuantitatif
Variabel Terikat	Perilaku Remaja dalam Keluarga	Akhlik Peserta didik di sekolah

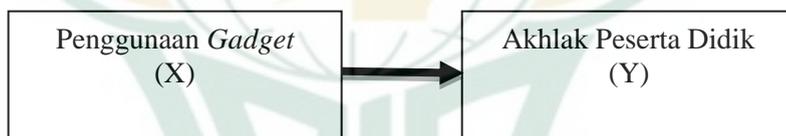
Subyek Penelitian	Remaja di desa Lamdom	Peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batealit Jepara
-------------------	-----------------------	--

### C. Kerangka Berfikir

Peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik. Peneliti berupaya untuk mempelajari lebih lanjut tentang masalah akhlak yang dihadapi peserta didik di sekolah. Studi ini juga berusaha untuk memastikan apakah akhlak siswa dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* mereka.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam diskusi tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik. Adapun kerangka berfikirnya adalah:

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



Dua variabel, satu variabel independen dan satu variabel dependen, hadir dalam perspektif penelitian ini yakni:

1. Variabel bebas (variabel independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Variabel independen dalam penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* (X).
2. Variabel terikat (variabel dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi perubahannya. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah akhlak peserta didik (Y).

#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah tanggapan sementara untuk masalah penelitian dan dianggap paling akurat.<sup>92</sup> Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir di atas, dalam penelitian yang akan peneliti lakukan tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik di SMK Negeri 1 Batealit Jepara, maka hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik di SMK N 1 Batealit Jepara

$H_a$  : Ada Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik di SMK N 1 Batealit Jepara



---

<sup>92</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 96.