

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Gambaran Umum Desa Rajek

Sejarah Desa Rajek Asal mula riwayat berkaitan erat dengan kisah Raden Syahid atau Sunan Kalijaga yang memerintahkan seorang Empu yang bernama Empu Supo untuk mencari adiknya, Dewi Roso Wulan yang bertapa di sendang sekitar Desa Rajek. Setelah ditemukan Sunan Kalijaga memerintahkan Empu Supo untuk membuat sebuah senjata yang berupa keris dan sebuah tameng bernama wesi aji, Adapun pembuatannya bertempat di Mrapen yang termasuk wilayah Manggarmas Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan. Setelah keris itu selesai dibuat, kemudian digunakan sebagai tameng desa dari serangan penjajah berkat tameng Wesi Aji, dan doa par ulama, Penjajah mengurungkan niatnya untuk menghancurkan desa tersebut dan bisa terhindar dari serangan penjajah itu, hingga yang sekarang berubah menjadi desa Rajek yang terletak di Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.

Tabel 4.1
Deskripsi Desa Rajek

No	Point	Penjelasan	Ket
1	Tipologi	Persawahan	
2	Status Desa	Swasembada	
3	Luas Wilayah	301.650	
4	Batas Wilayah	- Utara: Jalan Semarang-Purwodadi - Selatan: Ds. Dorolegi - Barat: Ds. Harjowinangun - Timur: Ds. Ketitang	
5	Jumlah Penduduk	2.847 Jiwa	
6	Jumlah KK	975 KK	
7	Gender	1435 Laki laki	

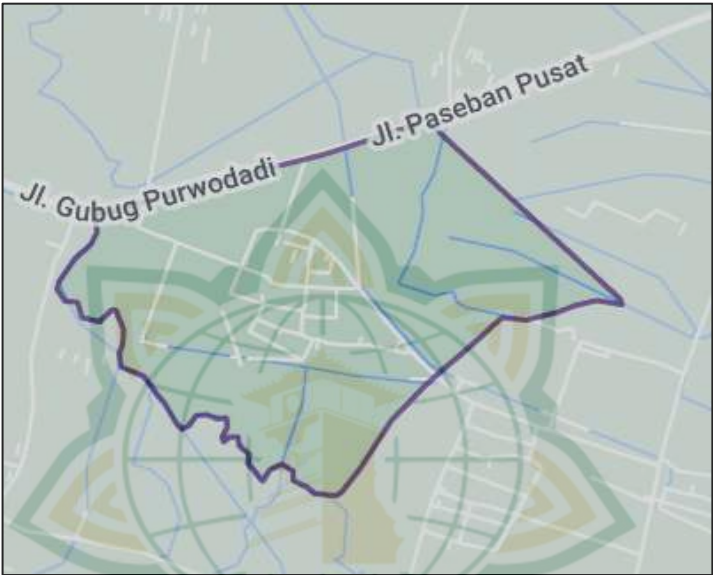
No	Point	Penjelasan	Ket
		1412 Perempuan	
8	Agama	Islam : 2843 Jiwa Kristen : 4 Jiwa Agama lain : -	
9	Sebaran Usia	Usia 0-14 : 681 Jiwa Usia 15-64 : 2012 Jiwa Usia 65 keatas : 154 Jiwa	

Menurut pernyataannya, Kades desa Rajek Bapak Abdul Kadir menyatakan bahwa desa Rajek mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai kalau dilihat dari kapasitas skala desa.

Gambar 4.1
Wawancara Perangkat Desa



Gambar 4.2
Peta Desa Rajek



B. Deskripsi Data Penelitian

1. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tafsir Surat Al-‘Ashr

Allah SWT berfirman dalam Al Qur’an surah Al-‘Ashr:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya: “Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal sholih dan saling menasihati supaya menaati kebenaran dan saling menasihati supaya menetapi kesabaran” (QS Al‘Ashr).

Imam syafi'i dikutip dalam tafsir Ibnu Katsir mengatakan:

لَوْ تَدَبَّرَ النَّاسُ هَذِهِ السُّورَةَ لَوَسَّعَتْهُمْ

Artinya : “Seandainya setiap manusia merenungkan surat ini, niscaya hal itu akan mencukupi untuk mereka.”¹

Allah swt, memulai surah ini dengan sumpah, setiap kali Allah bersumpah selalu menyebut salah satu makhluknya, hal ini disebabkan tidak ada selain Dia, kecuali makhluk-Nya.²

- a. Ayat 1, Allah swt bersumpah dengan menyebut masa. Masa berarti waktu yang dilalui, waktu yang dialami seseorang. Apabila Allah swt, bersumpah dengan makhluknya berarti suatu isyarat bagi Rasulullah saw., dan orang-orang yang beriman agar memerhatikan terhadap makhluk yang digunakan untuk bersumpah. Dengan demikian, maksud ayat pertama surah ini adalah agar Rasulullah SAW, dan orang-orang yang beriman lebih memperhatikan masalah waktu, dan mampu memanfaatkan waktu sebaik-baiknya untuk hal-hal yang terpuji sesuai ajaran Islam. Kita sadari atau tidak, waktu itu tidak akan berhenti walaupun sedetik, apalagi terulang, pagi hari ini bukan pagi hari kemarin bukan pula pagi hari esok.
- b. Ayat 2, dijelaskan bahwa kebanyakan manusia dalam keadaan merugi. Melihat, kenyataan hidup ini, ternyata banyak manusia yang merugi dibanding dengan yang beruntung. Lalu kerugian apa yang dialami manusia? Kerugian yang dialami oleh manusia bahwa kesempatan hidup didunia tidak dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan petunjuk agama. hari-harinya hanya diisi

¹ Tafsir Ibnu Katsir 8/499

² Jalaluddin As-suyuthi dan Jalaluddin Al-mahalli, *Tafsir Jalalain, jilid IV dari surat Zumar sampai surat An-naas* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2017)

dengan kesibukan menikmati dunia sesuai dengan keinginan hawa nafsunya tanpa ada pemikiran kalau dunia ini hanyalah sementara dan yang kekal adalah ada hari akhirat.

- c. Ayat 3, menjelaskan bagaimana cara yang harus dilakukan agar tidak termasuk orang yang rugi. pada ayat ini, adatiga syarat agar tidak menjadi orang yang rugi, yaitu beriman dan beramal saleh, saling menasehati tentang kebenaran, tentang menasehati tentang kesabaran.

Dalam tafsir Al Misbah, jika ditinjau dari pendapat para ulama sepakat mengartikan kata ‘*Aṣr* pada ayat di atas dengan waktu, hanya saja mereka berbeda pendapat tentang waktu yang dimaksud. Ada yang berpendapat bahwa ia adalah waktu atau masa dimana langkah dan gerak tertampung di dalamnya. Ada lagi yang menentukan waktu tertentu yakni waktu shalat Ashar dapat dilaksanakan. Pendapat ketiga ialah waktu atau masa kehadiran Nabi Muhammad dalam pentas kehidupan. Pendapat yang paling tepat menurut Quraish Shihab adalah “waktu secara umum”.³ Menurut hemat Quraish Shihab, pada surah ini Allah bersumpah demi waktu dengan menggunakan kata ‘*aṣr* yaitu untuk menyatakan bahwa demi waktu (masa) dimana manusia mencapai hasil setelah ia memeras tenaganya. Namun sesungguhnya ia merugi apapun hasil yang dicapainya itu, kecuali jika ia beriman dan beramal shaleh. Kerugian tersebut mungkin tidak akan dirasakan pada waktu dini, tetapi pasti akan disadarinya pada waktu Asar kehidupannya menjelang matahari hayatnya terbenam. Itulah rahasia mengapa Allah memilih kata ‘*Aṣr* untuk menunjukkan kepada waktu secara umum.

Adapun menurut Mutawalli al-Sya’rawi dalam penafsirannya bahwa, Makna *al-‘Aṣr* dalam ayat ini secara istilah adalah sebuah ibadah yang dikhususkan pada suatu waktu. Adapun makna lainnya adalah ibadah yang

³ M.Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah: pesan kesan dan keserasian Al-Qur’an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 497.

diwajibkan dalam waktu tertentu, yaitu setelah zhuhur dan sebelum maghrib. Dan makna yang lebih luas yaitu bahwa *al-'Aṣr* bukan hanya waktu tertentu antara zhuhur dan maghrib, akan tetapi suatu waktu yang meliputi siang secara menyeluruh atau waktu yang meliputi malam secara menyeluruh”.⁴ Adapun makna lainnya yang mengartikan bahwa *al-'Aṣr* lebih luas dari pada di atas dengan artian waktu siang dan malam yang meliputi bilangan minggu, dan bilangan bulan. Yang di dalamnya memiliki karakter tersendiri, seperti masa kebodohan, masa kedatangan (kejayaan) Islam, masa Bani Umayyah, masa Bani Abbasiyah, dan masa kemajuan yang membentuk zaman modern”. *Al-'Aṣr* dinilai menurut pemahaman maknanya ada tiga, yaitu: Makna pertama: ibadah. Makna kedua: waktu ibadah. Makna ketiga: waktu yang memiliki karakter tersendiri seperti siang dan malam, atau waktu yang memiliki karakter khusus, seperti karakter dalam berpolitik, atau kemajuan, atau teknologi. (masa kejayaan Islam, masa jahiliyah, dll)”.

Referensi terkait urgensi waktu juga tertuang dalam beberapa surah Al Qur'an diantaranya;

وَلِكُلِّ أُمَّةٍ أَجَلٌ فَإِذَا جَاءَ أَجْلُهُمْ لَا يَسْتَأْخِرُونَ سَاعَةً وَلَا يَسْتَقْدِمُونَ ﴿٢١﴾

Artinya: “Tiap-tiap umat mempunyai batas waktu; maka apabila telah datang waktunya mereka tidak dapat mengundurkannya barang sesaatpun dan tidak dapat (pula) memajukannya”⁵

أَفَحَسِبْتُمْ أَنَّمَا خَلَقْنَاكُمْ عَبَثًا وَأَنَّكُمْ إِلَيْنَا لَا تُرْجَعُونَ ﴿٢١﴾

Artinya: “Maka apakah kamu mengira, bahwa sesungguhnya Kami menciptakan kamu secara

⁴ Muhammd Mutawalli al-Sya'rawi, *Tafsir Juz 'Ammā* (t.t Dāru al-Rāyah, 2008), 520.

⁵ Al Qur'anul Karim QS. Al A'raf 34

main-main (saja), dan bahwa kamu tidak akan dikembalikan kepada Kami?”⁶

وَمَا تَكُونُ فِي شَأْنٍ وَمَا تَتْلُوا مِنْهُ مِنْ قُرْآنٍ وَلَا تَعْمَلُونَ مِنْ
عَمَلٍ إِلَّا كُنَّا عَلَيْكُمْ شُهُودًا إِذْ تُفِيضُونَ فِيهِ وَمَا يَعْزُبُ عَنْ
رَبِّكَ مِنْ مِثْقَالِ ذَرَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا فِي السَّمَاءِ وَلَا أَصْغَرَ
مِنْ ذَلِكَ وَلَا أَكْبَرَ إِلَّا فِي كِتَابٍ مُبِينٍ ﴿٦١﴾

Artinya : “Kamu tidak berada dalam suatu keadaan dan tidak membaca suatu ayat dari Al Quran dan kamu tidak mengerjakan suatu pekerjaan, melainkan Kami menjadi saksi atasmu di waktu kamu melakukannya. Tidak luput dari pengetahuan Tuhanmu biarpun sebesar zarah (atom) di bumi ataupun di langit. Tidak ada yang lebih kecil dan tidak (pula) yang lebih besar dari itu, melainkan (semua tercatat) dalam kitab yang nyata (Lauh- Mahfuzh).”⁷

2. Dampak Penggunaan Gadget

Dalam hal ini, dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *Gedget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan, sampai sosial.⁸ Dampak buruk menggunakan *Gedget* antara lain:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup
- Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *Gedget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat dari faktor

⁶ Al Qur'anul Karim QS. Mukminun 115
⁷ Al Qur'anul Karim QS. Yunus 61
⁸ Chusna Oktavia Rohmah, “Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”, (Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta, 2017,). 31

tersebut maka anak akan menjadi pribadi yang tertutup.

b. Kesehatan terganggu

Penggunaan *Gedget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *Gedget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c. Gangguan tidur

Anak yang bermain *Gedget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang anak berpikir anak sudah tidur padahal anak masih bermain *Gedgetnya*.

d. Suka menyendiri

Anak yang bermain *Gedget* merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan temannya secara perlahan akan berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain *Gedget* dari pada bermain dengan lingkungan sekitar.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *Gedget* tidak hanya dampak negatif saja, melainkan ada pula dampak positifnya.

Adapun dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *Gedget* antara lain:

1) Dampak positif

- Komunikasi menjadi lebih praktis
- Anak yang bergaul dengan dunia *Gedget* cenderung lebih kreatif
- Mudahnya akses keseluruh penjuru dunia
- Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

2) Dampak negatif

a) Segi kesehatan

Dalam segi kesehatan, dampak menggunakan *Gedget* diantaranya,

peningkatan resiko kanker akibat radiasi, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *Gedget*.

b) Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk menggunakan *Gedget* diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *Gedget* masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada prosuk asing.

c) Segi sosial

Dalam segi sosial dampak buruk menggunakan gadget diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *Gedget* nya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya jadi tidak teratur akibat kecanduan *Gedget*.

d) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan *Gedget* di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui *Gedget*, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *Gedget* terbaru.

Jadi, berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun dampak negatif.

C. Analisis Penelitian

1. Hubungan Tafsir Qs. Al Ashr Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak usia 11 – 13 tahun di Desa Rajek

Menurut hemat Quraish Shihab, pada surah ini Allah bersumpah demi waktu dengan menggunakan kata *'aṣr* yaitu untuk menyatakan bahwa demi waktu (masa) dimana manusia mencapai hasil setelah ia memeras tenaganya. Substansial kandungan tafsir dari surat Al Ashr sebenarnya adalah membicarakan tentang efensiensi waktu dan kerugian membuang waktu dalam kehidupan manusia

Penulis merumuskan untuk *variable* efisiensi waktu dengan beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Lama durasi penggunaan *Gadget* dalam sehari
Indikator ini dimaksudkan untuk menjelaskan seberapa efisien waktu yang dipakai oleh anak usia 11 – 13 tahun di desa Rajek dalam keseharian aktivitas mereka yang tentunya tidak bisa lepas dengan *Gadget*. Indikator ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kecenderungan anak yang sudah mengalami tingkat kecanduan *Gadget* yang berat.
- b. Hasil yang diperoleh dari pernyataan ke 26 siswa siswi MTs YATPI Godong asal desa Rajek tersebut menunjukkan bahwa, 80% atau sekitar 21 anak menjawab rata-rata waktu dalam sehari untuk memainkan *Gadget* adalah 8 – 9 jam dalam sehari. Simulasi penghitungan dimulai dari saat mereka pulang sekolah pukul 13.00 sampai dengan jam 22.00 malam. Memang secara pemakaian tidak Non-stop secara continue dalam memegang HP atau *Gadget*, akan tetapi yang dimaksudkan adalah rentang waktu 8-9 jam adalah akumulasi yang dihasilkan saat anak memegang HP pertama kali saat bangun tidur di pagi hari hingga saat mereka ingin tertidur kembali. Adapun 20% dari 26 anak tersebut atau 5 orang menjawab kurang dari 8 jam.dengan alasan karena mereka membantu orang tuanya berjualan dan tidak sempat memegang atau memainkan *Gadget*.

Tabel 4.2.
Jumlah Responden

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	23 orang	42%
2	Perempuan	32 orang	58%

Tabel 4.3.
Lama Durasi Penggunaan Gadget

No	Jumlah Responden	Durasi	Persentase
1	45 anak	Diatas 8-9 jam	80%
2	10 anak	Dibawah 8 jam	20 %

2. Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak Usia 11 – 13 Tahun Hasil analisis penulis setidaknya ada 3 (tiga) dampak yang terjadi :

a. Diri sendiri

Pertama, dampak yang dirasakan oleh diri sendiri adalah *Cost of Life* atau biaya yang dirasakan akibat daripada pemakaian *Gadget* atau kuota internet. Hampir 100% dari sampel ke 26 anak usia 11-13 tahun yang menyatakan bahwa kuota atau kebutuhan internet untuk *Gadget* nya adalah kebutuhan primer atau kebutuhan yang tidak bisa ditunda dan harus selalu terpenuhi. Itupun berlaku kepada anak yang berasal dari orangtua yang berpenghasilan lebih tinggi yang mendesak orangtuanya untuk memasang *Wifi* dirumah masing-masing demi memenuhi kebutuhan internet *Gadget* nya. Yang pada akhirnya, akan muncul *Domino Effect* atau effect beruntun oleh karena peralihan fenomena kebutuhan yang sebenarnya sekunder menjadi primer sehingga memaksa semua orangtua untuk menanggung beban bulanan dari kebutuhan kuota sang anak demi hal yang sebenarnya sangat bias dari sisi manfaat yang di ambil.

Kedua, dampak kepada diri sendiri adalah kesehatan mata yang terganggu akibat terlalu lama melihat *Gadget* atau *Hanphone*. Selain daripada kerugian biaya yang muncul akibat pemakaian *Gadget* yang berlebih, dari sisi kesehatanpun akan mengancam kepada para anak remaja yang memainkan *Gadget* terlalu lama. Dalam berita nasional dan banyak kasus di media online yang menyatakan bahwa banyak anak yang di usia muda kehilangan penglihatannya karena sering dan terlalu lamanya mereka bermain game atau memandangi *Gadget*. Dari poin-poin yang sudah dijelaskan diatas bahwa, rata-rata anak di desa Rajek ysng membutuhkan waktu dalam sehari adalah minimal 8 jam, maka sangat rentan terhadap ancaman kesehatan fisik terutama kesehatan mata mereka.

Ketiga, dampak kepada diri sendiri adalah kesiapan mental pada anak usia 11-13 tahun sebagai generasi muda penerus bangsa yang terancam terganggu dan tidak kokoh. Jika berdasarkan kepada tingkat kecanduan *Gadget* yang sudah terjadi seperti saat sekarang ini maka, kemungkinan untuk selalu bersikap instan, tidak mau berusaha keras dan menghargai sebuah pekerjaan akan sangat dirasakan dimasa depan. Doktrinasi dari dunia maya yang terus menggempur mental sang anak akan terus tertanam dalam pikiran mereka dalam bentuk ambisi untuk bisa menirukan, melakukan hal yang sama dan bahkan menyaingi hal yang sebenarnya tidak bermanfaat seperti Travelling hanya untuk upload foto dan dibilang temannya keren, membeli pakaian diluar kapasitas finansialnya, dll. Sehingga, dorongan kemauan anak yang sebenarnya tidak sadar akan kemampuan mereka yang sama sekali tidak memungkinkan hingga akhirnya memikirkan jalan instan untuk meraihnya.

b. Dampak Kehidupan Beragama

Dampak yang timbul akibat penggunaan *Gadget* bagi kehidupan beragama adalah semakin hilangnya rasa *Jihad Fi Sabilillah* atau berjuang di

jalan Allah SWT. Konteks dari Jihad yang dimaksudkan adalah sebagai umat beragama seyogyanya ikut turut serta dalam memperjuangkan agama Islam sesuai kapasitasnya meskipun itu hanya dalam ruang lingkup desa. Diantaranya adalah menjadikan pribadi diri yang lebih baik dan lebih mendekatkan diri lagi kepada Allah SWT, ikut meramaikan kegiatan-kegiatan masjid seperti tadarus Al Qur'an di masjid ataupun berjama'ah dimasjid, ikut andil dalam memperingati hari besar islam dan ikut menjalankan kegiatan-kegiatan amal di kampung atau desa masing-masing. Indikasi penyebab hilangnya rasa Jihad dapat dilihat dari semakin acunya para remaja terhadap kegiatan-kegiatan yang bersifat keagamaan. Jika dirunut bagi mereka kegiatan-kegiatan seperti itu adalah kegiatan yang sudah ketinggalan zaman dan tidak menjadi *trend*. Kecenderungan berkiblat kepada para idolanya yang sebagian besar adalah artis luar negeri yang bahkan kebiasaan sang artis pun ikut ditiru dan di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh para sang anak. Didukung dengan pernyataan dari 100% anak perempuan yang menjadi sample, bahwa mereka mengidolakan, tahu detail dan selalu menjadikan trend untuk selalu diikuti dari semua artis Korea yang memang sekarang *booming* dikalangan para perempuan se usia mereka.

c. Dampak Kehidupan Sosial

Dampak yang timbul akibat penggunaan *Gadget* bagi kehidupan Sosial adalah semakin hilangnya tenggang rasa, jiwa sosialis dan *Moral Value* dari masing-masing pribadi. Fenomena tersebut sudah sering kita lihat dan juga memang sudah menjadi kebiasaan anak remaja saat ini ketika mereka bermain game di *Gadget* nya. Orang yang sudah kecanduan game lebih berjiwa individualistis atau tidak ingin menghiraukan lingkungannya sama sekali. Sehingga mereka semakin lama terdidik sebagai pribadi yang tidak butuh nasehat, tidak butuh orang tua dan tidak membutuhkan teman bukan

dalam konteks untuk hidup mandiri akan tetapi menjadi pribadi yang leboh nyaman dalam dunianya sendiri dan hanya bisa sejalan dan mau di control atau dinasehati sesama orang yang dianggap se-*Frekuensi* dengan dunianya. Jika sang anak sudah dalam kondisi yang demikian itu, maka sudah menjadi zona merah bagi orang tua untuk mengkontrol bahkan melarang apa yang menjadi kebiasaannya selama ini terutama mencegah mereka untuk selalu bergantung dengan *Gadget* yang mereka punya.

Dalam jangka panjang, jika situasi itu terus dibiarkan, maka jika lingkungan sekitar atau orang-orang terdekat sudah tidak dihiraukan seperti orang tua, kakak atau saudara karena *Moral Value* dari karakter pribadi anak sudah hilang, maka imbasnya adalah dimensi kehidupan sosialnya karena sang anak tersebut menganggap semua orang tidak sebanding atau sefrekuensi dengannya dan akhirnya sang anak tersebut kehilangan jiwa sosialis untuk selamanya.

D. Hasil Penelitian

1. Hubungan Tafsir Al Ashr Dengan Penggunaan Gadget

Dalam penggunaan gadget oleh manusia tentunya akan memakan waktu, durasinya bisa sedikit atau banyak tergantung pada user-nya. Oleh karena itu waktu yang dihabiskan untuk gadget erat kaitannya dengan QS. ‘Ashr yang mana surat tersebut terdapat sumpah Allah tentang waktu. Betapa agungnya nilai waktu hingga Allah menggunakannya sebagai sumpah. Sedemikian besar peranan waktu, sehingga Allah SWT berkali-kali bersumpah dengan menggunakan berbagai kata yang menunjuk pada waktu-waktu tertentu seperti *wa Al-Lail* (demi Malam), *wa Al-Nahar* (demi Siang), *wa Al-Subhi*, *wa Al-Fajr*, dan lain-lain. Salah satu surah yang mengandung tentang waktu adalah surah yang terletak di *mushhaf* dalam urutan 103 yaitu surah Al-Ashr. Meskipun tergolong surah pendek, namun kandungan ayat surah Al-Ashr termasuk dalam peringatan kepada umat manusia untuk menggunakan waktu yang terus

berjalan dengan sebaik mungkin. Dari urutannya didalam Al Qur'an, surah Al-Ashr diletakkan setelah surah Al-Takatsur yang bermakna bermegah diri atau senang berfoya-foya. Jika dikorelasikan berdasarkan dengan makna dan letaknya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kehidupan dunia yang singkat ini, manusia perintahkan untuk beribadah dan berbuat kebaikan serta peringatan kepada manusia untuk tidak menggunakan waktu dengan hal yang tidak memberikan rmanfaat yaitu kesenangan dalam bermegah-megah diri dan lupa kepada sang pencipta dan kehidupan akhirat kelak.

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor penting dalam menejemen waktu dan pembentukan karakter seorang remaja. Di zaman modern seperti saat ini adalah zaman dimana kehidupan manusia yang sudah sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Hal tersebut didukung dengan munculnya beberapa produk-produk teknologi yang dapat mempermudah dan membantu pekerjaan manusia dengan efisiensi waktu serta dengan berbagai fungsionalitas yang sangat dibutuhkan seperti halnya perangkat elektronik Handphone atau biasa yang disebut dengan istilah *Gadget*.

Gadget sangat *familiar* di kalangan orang tua atau dewasa bahkan anak-anak khususnya anak pada usia remaja yang mungkin bagi sebagian kalangan anak remaja sudah menjadi kebutuhan primer dalam mengikuti *lifestyle* yang berlaku dikalangannya. *Gadget* juga berfungsi penting dalam berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan, dan bisnis serta untuk memperbanyak *networking*.

Manajemen waktu yang buruk menjadi faktor penting dalam kegagalan para remaja untuk mengemban tugas tersebut, karena berdampak kepada pemanfaatan waktu dimasa remaja yang kurang efisien dan banyak waktu yang terbuang sia-sia. Manajemen waktu yang dimaksudkan adalah cara bagi remaja untuk merencanakan, mengatur, mengordinasikan dan mengaktualisasikan seluruh waktu luang yang mereka miliki untuk digunakan sebagai kegiatan yang bermanfaat dan produktif.

Waktu yang efisien adalah waktu yang digunakan dengan bermanfaat dan berguna untuk mencapai suatu hasil tertentu. Walaupun banyak yang mengerti tentang pentingnya menggunakan waktu dan sadar bahwa waktu tidak dapat diulang kembali, akan tetapi pada implementasi umumnya manusia sering lalai dan tergelincir bahkan dengan sadar atau sengaja membuang-buang waktu yang mereka miliki. Dalam konteks sebagai muslim, maka seharusnya kita dapat menghargai waktu dengan sebaik mungkin. Mengatur efisiensi waktu di tengah tengah kesibukan yang kita miliki adalah wajib bagi kita umat muslim dengan menerapkan kedisiplinan. Sebagaimana kita telah diajarkan untuk senantiasa melatih kedisiplinan dengan selalu menyempatkan waktu jeda ditengah kesibukan kita dengan melakukan ibadah shalat 5 waktu. Representasi dari shalat adalah cara yang Allah tanamkan kepada manusia agar senantiasa menggunakan waktu yang seefisien mungkin selama hidup di dunia dengan juga dimaksudkan untuk himbauan kepada manusia agar senantiasa mengendalikan hawa nafsu dengan terus mendirikan shalat di tengah kesibukan dan tuntutan hidup di dunia. Dalam kehidupan modern seperti saat ini, manusia lebih banyak diuji oleh imbas kemajuan peradaban diantaranya teknologi yang turut serta berperan sebagai pemicu hawa nafsu manusia itu sendiri. Diantaranya, godaan untuk terus bekerja dan menimbun kekayaan dikarenakan mudahnya membangun bisnis saat ini, sehingga lalai dan lupa bahkan sengaja meninggalkan kewajiban sebagai umat muslim yaitu melaksanakan shalat. Godaan untuk pamer kekayaan, popularitas dan prestasi di media sosial, godaan untuk berselingkuh dari istri-istrinya ataupun suami-suaminya karena kemudahan komunikasi dan fitur untuk mendukung kebohongan pasangan, dan masih banyak hal yang menimbulkan madharat dari *Gadget* yang kita miliki. Dampak dari kemajuan teknologi tersebut sangat berpengaruh kepada semua lapisan masyarakat tidak terkecuali pelajar atau generasi anak muda, khususnya anak muda atau pelajar yang baru menginjak Sekolah Menengah Pertama SMP/ MTs yang dimana rentang usia antara 11 sampai 13 tahun.

اَغْتَنِمْ خَمْسًا قَبْلَ خَمْسٍ: شَبَابَكَ قَبْلَ هَرَمِكَ، وَصِحَّتَكَ
قَبْلَ سَقَمِكَ، وَغِنَاكَ قَبْلَ فَقْرِكَ، وَفَرَاغَكَ قَبْلَ شُغْلِكَ،
وَحَيَاتِكَ قَبْلَ مَوْتِكَ⁹

Artinya : “Jagalah lima perkara sebelum (datang) lima perkara (lainnya). Mudamu sebelum masa tuamu, sehatmu sebelum sakitmu, kayamu sebelum miskinmu, waktu luangmu sebelum sibukmu dan hidupmu sebelum matimu.”

Anak usia 11 – 13 tahun di desa Rajek sekarang mayoritas bersekolah di MTs YATPI Godong dan sebagian bersekolah di SMP Negeri . Beberapa anak-anak memilih sekolah tersebut karena beragam alasan. Diantara alasan tersebut yang bersekolah di MTs YATPI Godong adalah lokasi sekolah yang dekat dengan tempat tinggal mereka.

Dalam aktivitas sehari-hari mereka anak-anak usia 11-13 tahun di desa rajek atau para pelajar yang bersekolah di MTs YATPI Godong Dan Smp negeri tersebut tidak bisa lepas dari yang namanya *Gadget*. Dari ke 55 anak tersebut, tidak ada yang tidak mempunyai *Gadget*. Bagi mereka *Gadget* adalah hal penting yang tidak bisa ditinggalkan dan harus dibawa kemanapun mereka pergi bahkan ke sekolah. Hampir dari mereka semuanya membawa *Gadget* saat bersekolah, walaupun ada larangan membawa HP saat sekolah. Fenomena tersebut menyatakan dan menggambarkan bahwa sudah adanya indikasi ketergantungan yang luar biasa oleh seorang pelajar yang masih berusia 11 – 13 tahun tersebut.

2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia 11-13 Tahun Di Desa Rajek

⁹ HR. Al Hakim dalam Al Mustadrok 4: 341

Dampak penggunaan Gadget terhadap anak usia 11-13 tahun di desa Rajek Grobogan adalah lebih banyak ditemukan dampak negatif daripada positif. Diantaranya, dampak negatif kepada diri pribadi, dampak negatif kepada kehidupan beragama dan dampak negatif kehidupan sosial. Itulah yang peneliti dapatkan dalam penelitian di desa rajek terhadap anak usia 11-13 tahun tahun 2021.

Kesimpulan dari berbagai referensi atau sudut pandang mengenai urgensi waktu dalam kehidupan manusia adalah bahwa sesungguhnya manusia itu adalah merugi dalam kehidupan dan amal perbuatannya, kecuali orang-orang yang beramal saleh. Allah SWT memberikan waktu yang lapang kepada manusia untuk menikmati kehidupan di dunia serta dalam rangka sebagai bentuk pengujian kepada manusia. Pada dasarnya, manusia memiliki banyak waktu luang untuk dimanfaatkan sebagai niat serta sarana beribadah mendekatkan diri kepada Tuhannya meskipun dalam konteks pekerjaan atau kepentingan dunia. Namun banyak manusia yang tidak bisa memanajemen waktu, tergelincir bahkan lalai, sehingga perbuatan manusia itu merupakan sumber dari kesengsaraannya sendiri. Jadi, sebagai sumbernya bukanlah masa atau tempat, melainkan diri sendirilah yang menjerumuskan dirinya ke dalam kehancuran. Tindakan seseorang yang menjauh dan lalai terhadap Allah SWT adalah bentuk dosa yang besar. Hal inilah yang menyebabkan hancurnya diri sendiri. Kita diwajibkan memiliki keyakinan atau *khusnudzon* kepada Allah SWT bahwa pemilik alam semesta dan segala bentuk urusan dan kekuasaan hanyalah Allah SWT yaitu dzat yang berhak memberikan ridha kepada orang yang taat, dan murka terhadap orang-orang yang berbuat maksiat atau kerusakan. Kita pun sebagai manusia diwajibkan memiliki keyakinan bahwa diantara keutamaan dan keburukan itu sangat berbeda. Dengan demikian, perbedaan ini dapat dijadikan sebagai pendorong untuk beramal baik. Selanjutnya, setiap manusia haruslah bisa bermanfaat untuk dirinya

sendiri dan orang lain, atau dengan kata lain bahwa jika seseorang melakukan kebaikan, hendaknya juga dapat dirasakan oleh orang lain. Kesimpulannya, bahwa waktu hidup yang sangatlah berharga agar supaya ditujukan untuk kepentingan investasi jangka panjang yaitu akhirat dan mengurangi dan bahkan membuang kepentingan hidup yang bersifat sementara atau temporer, dan seharusnya sebagai manusia harus mengerti dan lebih mementingkan hal-hal yang bersifat abadi untuk tercapainya eskatologi setelah meninggal dunia.

