

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Guru PAI

a. Pengertian Guru PAI

Guru sebagai pendidik dalam konteks pendidikan agama Islam disebut dengan *murabbi*, *mu'addib*, dan *mu'allim*. Kata *murabbi* berasal dari kata *rabba-yurabbi*. Kata *mu'allim* isim fail dari *allama-yuallimu* sebagaimana didapatkan dalam al-Qur'an (QS. Al-Baqarah ayat 31).¹

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Guru merupakan pendidik profesional, sebab secara implisit sosok guru telah merelakan dirinya menerima serta memikul setengah dari tanggung jawab pendidikan dari pundak orangtua. Orang tua telah menyerahkan anaknya kepada lembaga pendidikan seperti sekolah, hal ini berarti telah melimpahkan pendidikan anaknya kepada guru.²

Guru yang ideal yaitu yang mampu melaksanakan dua fungsi sekaligus yakni guru sebagai guru dan dokter jiwa yang dapat membekali anak dengan pengetahuan agama, serta dapat membimbing kepribadian anak menjadi muslim yang sesuai dengan ajaran agama Islam.³

Dari ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa guru PAI adalah seorang pendidik yang mempunyai peran dan tugas yang sangat penting dalam proses pembelajaran, serta memegang tanggung jawab dalam membina dan mendidik

¹Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), p. 27.

²Muhammad Nurdin, *Kiat Menjadi Guru Profesional* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), p. 127.

³Zakiah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 1970), p. 112.

siswanya untuk meraih kedewasaan, kemampuan dalam mencapai masa depan yang cerah dan sukses untuk dirinya maupun untuk orang lain serta dapat mencetak generasi muslim yang berakhlakul karimah sesuai dengan ajaran agama Islam.

b. Tugas Guru PAI

Keutamaan seorang pendidik disebabkan oleh tugas mulia yang telah diembannya, karena tugas mulia yang dipikul hampir setara dengan tugas Rasulullah SAW. Dari pandangan ini dapat dipahami bahwa tugas seorang pendidik sebagai *warasat al-anbiya*, yang pada hakekatnya mengemban misi *rahmatan lil 'alamin*, yang merupakan suatu misi yang mengajak manusia untuk tunduk dan patuh kepada hukum-hukum Allah, guna memperoleh keselamatan dan kebahagiaan didunia dan diakhirat. Kemudian misi itu dikembangkan dalam upaya pembentukan karakter kepribadian yang berjiwa tauhid, kreatif beramal sholeh serta bermoral tinggi.⁴

Ahmad tafsir membagi tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh guru antara lain adalah:⁵

- 1) Wajib mengemukakan pembawaan yang ada pada anak dengan berbagai cara seperti observasi, wawancara, melalui pergaulan, angket, dan lain sebagainya.
- 2) Berusaha menolong anak didiknya untuk mengembangkan bawaan yang baik serta menekankan pembawaan yang buruk agar tidak berkembang.
- 3) Memberi contoh yang baik kepada anak didiknya tentang tugas orang dewasa dengan cara memperkenalkan beberapa keahlian, keterampilan, agar anak didik memilikinya dengan cepat.
- 4) Mengadakan evaluasi setiap waktu untuk mengetahui apakah perkembangan anak didik berjalan dengan baik.
- 5) Memberikan bimbingan serta penyuluhan tatkala anak didik merasa kesulitan dalam mengembangkan potensi dirinya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat diketahui bahwa tugas serta tanggung jawab sosok guru

⁴Ahmat Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), p. 82.

⁵Tafsir Ahmad, *Ilmu Pendidikan Islam Dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), p. 79.

bukanlah hanya mengajar ataupun menyampaikan kewajiban kepada anak didik, akan tetapi juga membimbing mereka secara keseluruhan sehingga dapat membentuk kepribadian muslim yang sesuai dengan ajarannya. Tugas dan tanggung jawab utama yang harus dilaksanakan oleh guru PAI adalah dengan membimbing serta mengajarkan seluruh perkembangan anak didik yang sesuai dengan ajaran agama Islam.⁶

2. Dampak Media Gadget

a. Pengertian Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dimaksud dengan dampak yaitu pengaruh kuat yang dapat mendatangkan akibat berupa positif maupun negatif. Adapun pengertian pengaruh sendiri seperti yang telah dipaparkan beberapa ahli yakni pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari suatu benda maupun orang yang mana ikut dalam membentuk watak, kepercayaan, maupun perbuatan seseorang.⁷ Sepadan dengan purwadarminta yang mendefinisikan pengaruh sebagai sebuah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda dan sebagainya).⁸ Sehingga dari beberapa ahli pengaruh merupakan segala hal yang berupa benda ataupun manusia dan sebagainya yang dapat membentuk karakter, keyakinan maupun perilaku seseorang. Hafied Cangara mendefinisikan pengaruh sebagai salah satu aspek dalam komunikasi yang amat penting untuk mengetahui besar atau tidaknya komunikasi yang diinginkan. Pengaruh dapat dikatakan mengena apabila terjadi perubahan sesuai dengan tujuan.⁹

Dengan maksud lain, pengaruh tidak sebatas berdasarkan unsur-unsur paksaan, contoh yang dapat dilihat oleh indera mata misalnya dalam sebuah pembelajaran apabila seorang siswa dapat mempraktikkan apa yang guru

⁶Abidin Zainal, *Kepribadian Muslim* (Semarang: Aneka Ilmu, 1989), p. 29.

⁷Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), p. 1045.

⁸Nurlaelah Syarif, 'Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda', *EJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman*, 2015, p. 218.

⁹Nurlaelah Syarif, p. 218.

ajarkan. Hal tersebut merupakan contoh dari pengaruh yang diajarkan oleh seorang pendidik terhadap peserta didiknya.¹⁰

Maka, arti dampak secara sederhana adalah pengaruh atau akibat. Berdasarkan dari penjelasan diatas maka dampak dapat dibagi ke dalam dua pengertian yakni dampak positif serta dampak negatif.¹¹

b. Macam-macam Dampak

Adapun dampak terdiri dari dua macam yaitu:¹²

1) Dampak positif

Dampak positif merupakan keinginan yang bertujuan untuk mengajak, meyakinkan, mempengaruhi maupun memberi kesan terhadap orang lain agar mereka mengikuti dan mendukung keinginannya yang positif.

2) Dampak negatif

Dampak negatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu pengaruh yang kuat untuk mendatangkan akibat negatif. Pengertian dari dampak negatif merupakan keinginan yang bertujuan untuk mengajak, meyakinkan, mempengaruhi maupun memberi kesan terhadap orang lain untuk mengikuti serta mendukung keinginannya yang negatif yang dapat menimbulkan akibat tertentu.

c. Pengertian Gadget

Dari segi bahasa, *gadget* berarti alat atau perkakas, alat yang praktis.¹³ Gadget adalah sebuah perangkat yang berhubungan dengan perkembangan teknologi pada masa kini. *Gadget* terdiri dari tablet, *netbook*, *smartphone*, dan lain sebagainya. Media *gadget* termasuk teknologi yang banyak disukai oleh kalangan remaja bahkan di semua kalangan baik di Indonesia maupun di dunia. Keberadaan *gadget* sangat memudahkan dalam aktivitas manusia sebagai alat untuk

¹⁰Rahmawati, p. 16.

¹¹wenni, 'Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu', 2019, (p. 10).

¹²Gardenia Augusta, 'Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar', *Skripsi S1: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 2018, p. 9.

¹³Siti Duwik Malasari, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7', 2019, 1–55 (p. 11).

berkomunikasi, sehingga aktivitas komunikasi manusia berkembang semakin maju dengan adanya *gadget*.¹⁴

Menurut Osland Cvano *gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah alat elektronik dalam bentuk yang kecil dengan berbagai macam fungsi yang canggih.¹⁵ Hal yang membedakan antara *gadget* dengan media teknologi yang lainnya yaitu terdapat unsur kekinian. Artinya, *Gadget* selalu menghadirkan aplikasi dengan fitur-fitur terbaru yang sesuai dengan perkembangan zaman. Faktor inilah yang menjadi daya tarik tinggi terhadap anak-anak muda di zaman sekarang.¹⁶

Schmidt mendefinisikan bahwa *gadget* merupakan istilah yang dipakai untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menghubungkan fungsi *PDA*, *cellphone*, *audio player*, *camcorder*, *digital camera*, *personal computer (PC)*, dan *global positioning system (GPS) receiver*.¹⁷

Gadget juga didefinisikan sebagai alat canggih yang diciptakan dengan berbagai macam aplikasi yang dapat menyajikan beberapa fitur canggih seperti jejaring sosial, media berita, hiburan, hingga hobi.¹⁸

Jadi pengertian *gadget* yaitu sebuah perangkat yang mempunyai berbagai macam fungsi khusus yang bersifat praktis, serta dirancang dengan teknologi yang canggih. Beberapa contoh dari perangkat yang termasuk pada kategori media *gadget* antara lain yaitu: *tablet*, *netbook*, *laptop*, *smartphone*, serta masih banyak perangkat lainnya.¹⁹

¹⁴Fahdian Rahmandani, Agus Tinus and M. Mansur Ibrahim, 'Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (KEKAR) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang', 3.c (2018), 18–44 (p. 23).

¹⁵Aisyah Anggraeni, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA', 13.1 (2018), p. 66.

¹⁶Denak Sintia Rahmawati, 'Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Aakhilak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)' (Universitas Islam Indonesia, 2018), p. 14.

¹⁷Malasari, p. 12.

¹⁸Ela Hulasoh and others, 'Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Millennial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul 'Uluum Petungkang Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan', 1.1 (2020), 50–59 (p. 54).

¹⁹Malasari, p. 12.

d. Sejarah Gadget

Dalam kamus *Oxford* kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke-19. Pada mulanya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item khusus yang mana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Sehingga demikian, *gadget* merupakan suatu alat mekanis yang selalu mengalami pembaruan untuk membantu memudahkan aktivitas manusia terutama untuk berkomunikasi.²⁰

Sejarah atau awal mula munculnya *gadget* sebetulnya tidak dapat dijabarkan secara menyeluruh mengingat kata *gadget* ini tidak menyimbolkan suatu benda maupun barang, namun suatu klasifikasi dari beberapa jenis komponen seperti *handphone*. Oleh sebab itu, sejarah dari awal mula munculnya *gadget* sama halnya dengan sejarah dari perangkat *handphone*.²¹

e. Jenis-jenis Gadget

Gadget mempunyai cakupan yang sangat luas. Hampir semua perangkat elektronik bentuk kecil dengan memiliki kemampuan khusus dalam menyajikan teknologi yang baru dapat disebut *gadget*. Berikut adalah beberapa jenis *gadget* antara lain:

- 1) *Ipad* merupakan sebuah produk komputer tablet dari buatan *Apple*, mempunyai wujud tampilan yang hampir sama dengan *Ipad Touch* dan *Iphone*, hanya saja bentuknya lebih besar daripada keduanya serta memiliki fungsi lebih yaitu seperti pada sistem pengoperasiannya.
- 2) *Handphone, Smartphone, Iphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang berbasis elektronika dengan memiliki kemampuan dasar yang setara dengan *telephone* konvensional, tetapi dapat dibawa kemanapun kita pergi (*portable mobile*) dan tanpa perlu disambungkan dengan kabel (*nirkable wireless*).
- 3) *Xbox* merupakan sebuah alat control permainan yang dibuat oleh *Microsoft*, dan bagian konsol permainan video pertama bagi perusahaan *Microsoft*.
- 4) *Blackberry* merupakan sebuah alat genggam nirkabel yang mempunyai kemampuan layanan untuk *telephone*

²⁰wenni, p. 13.

²¹Eka Angraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, 2019.

seluler, *faximile* internet, sms, internet , serta menjelajahi kemampuan pada nirkabel lainnya.²²

f. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Fungsi pokok dari keberadaan *gadget* adalah untuk memudahkan segala aktivitas pekerjaan manusia. Seperti contohnya memudahkan manusia dalam hal berkomunikasi, mencari informasi terbaru sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penggunanya. Dengan penggunaan dan pemanfaatan media *gadget* secara benar maka dapat mendorong tingkat produktivitas dari pekerjaannya. Berikut beberapa fungsi dari media *gadget* antara lain:²³

1) Sebagai alat untuk komunikasi

Fungsi *gadget* yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia yaitu sebagai media untuk berkomunikasi. Setiap orang dapat terhubung dengan saling berkomunikasi menggunakan alat komunikasi seperti *handphone*, *smartphone*, *laptop*, *smart watch* atau perangkat lainnya.

2) Sebagai akses informasi

Tidak hanya sebagai media komunikasi *gadget* juga memiliki fungsi sebagai perangkat untuk mengakses berbagai macam informasi yang telah tersedia di internet.

3) Sebagai gaya hidup

Gadget sudah menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini. Bisa dikatakan bahwa kehadiran *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup bagi siapapun penggunanya.

4) Sebagai hiburan

Diantara bebrapa jenis *gadget* dirancang khusus yang bertujuan untuk hiburan. Misalnya seperti *Ipad* untuk mendengarkan musik dan *smartphone* dapat digunakan untuk membuka video.

²²Jaka Rawan, 'Pengaruh Kegunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja', *Psikolog*, 2 (2013), 5.

²³Anggraeni Eka, 'Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak', *Serayu Publishing*, 2019, 3 (p. 3).

Menurut Teori Fenrich dan Oka mengemukakan bahwa penggunaan multimedia akan setara dengan manfaatnya yaitu:²⁴

- 1) Siswa menjadi terdorong untuk mengejar pengetahuan pembelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Siswa belajar dari pengajar yang sabar yang mampu menyesuaikan diri dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- 3) Belajar dimana saja dan kapan saja tanpa terikat oleh waktu yang sudah ditentukan.

Manfaat *gadget* secara umum yang sesuai pada penggunaannya yaitu diantaranya:²⁵

- 1) Dalam bidang komunikasi. Dimana dengan adanya *gadget* di era modern sekarang dapat berkomunikasi secara mudah, praktis, cepat, serta lebih efisien.
- 2) Dalam bidang sosial. Perangkat *gadget* terdapat berbagai macam fitur serta aplikasi yang memudahkan manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi berupa berita, cerita, kabar, atau yang lainnya. Sehingga dalam pemanfaatan tersebut dapat menambah teman, menjalin silaturahmi dengan kerabat yang jauh dengan praktis dan mudah, tidak perlu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk berbagi.
- 3) Dalam bidang pendidikan. Di era serba canggih seperti saat ini belajar tidak hanya terpaku pada buku pelajaran. Melainkan belajar dapat dengan mudah melalui media *gadget* untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan yang dibutuhkan. Baik itu tentang pendidikan, politik, agama, hingga ilmu pengetahuan umum tanpa perlu untuk membuang waktu pergi ke perpustakaan.

g. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

- 1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*
 - a) Mempermudah jalinan komunikasi. Dalam hal ini *gadget* dapat memudahkan aktivitas manusia dalam berkomunikasi dengan orang lain yang berjarak jauh

²⁴Diah Nuril Azizah, 'Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran IPS Terpadu (Studi Kasus Siswa VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo)', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2021), 1–91 (p. 34).

²⁵wenni, p. 16.

satu sama lain melalui cara *telephone, sms, whatsapp, inbox, direct message*, dan yang lainnya.

- b) Menambah ilmu pengetahuan. Bagi pengguna *gadget* dapat dengan mudah mencari atau mengakses informasi tentang pengetahuan dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah tersedia di dalam *gadget*. Dengan hal itu dengan *gadget* kita bisa menambah ilmu pengetahuan.
 - c) Menambah teman. Dengan banyaknya media sosial yang bermunculan sekarang ini kita dapat menambah teman dengan mudah melalui akun media sosial yang tersedia di *gadget* kita tanpa perlu bertemu secara langsung atau bertatap muka. Sehingga kita dapat secara mudah untuk berbagi antar sesama teman kita.
 - d) Banyaknya metode-metode pembelajaran baru yang bermunculan. Hal ini tentu sangat memudahkan peserta didik maupun tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi yang canggih terciptalah metode-metode terbaru yang membuat peserta didik mampu memahami materi-materi yang sukar atau abstrak dapat terbantu dengan kemajuan teknologi.²⁶
 - e) Dapat melatih kreativitas anak. Dengan kemajuan teknologi begitu banyak beragam permainan yang dapat melatih kreativitas anak dan menantang. Terdapat banyaknya kalangan anak-anak yang termasuk dalam kategori *ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)* yang dapat diuntungkan oleh permainan ini yaitu salah satunya dapat meningkatkan kreativitas serta tantangan yang tinggi.²⁷
- 2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*
- a) Waktu terbuang secara sia-sia. Bagi pengguna *gadget* terutama kalangan anak-anak akan sering lalai terhadap waktu karena terlalu asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat untuk

²⁶Puji Asmaul Chusna, 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17, No 2 (2017), p. 318.

²⁷Rahmawati, p. 17.

aktivitas maupun kegiatan yang mendorong berbagai aspek perkembangan yang ada pada dirinya.

- b) Mengganggu kesehatan. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan terlalu sering akan dapat mengganggu kesehatan terutama pada indera penglihatan. Disamping itu juga akan dapat mengurangi minat baca pada diri anak karena sudah terbiasa pada objek yang bergambar dan bergerak.
- c) Mengganggu perkembangan pada otak. Terlalu lama dan sering menggunakan *gadget* dalam semua aktivitas sehari-hari dapat mengganggu bahkan merusak perkembangan otak. Sehingga akan menimbulkan hambatan dalam kemampuan untuk mengekspresikan pikirannya.
- d) Akan sulit untuk berkonsentrasi pada dunia nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada media *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah. Ketika anak merasa nyaman bermain menggunakan *gadget* ia akan menikmati dan lebih asik dengan menyendiri dalam memainkan *gadget* tersebut. Sehingga berakibat anak tersebut akan mengalami kesulitan untuk berinteraksi dalam dunia nyata dengan teman sepermainannya yang menjadikan anak menjadi individualis.²⁸ Selain itu juga akan kehilangan konsentrasi dalam belajarnya karena terlalu sering waktunya untuk bermain *gadget*.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah suatu penelitian yang dilaksanakan dari waktu sebelumnya oleh seorang peneliti. Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu dari beberapa penelitian yang mempunyai ruang lingkup yang sepadan dengan penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan sebagai landasan untuk penelitian ini yaitu antara lain:

1. Fepi Novtiani dalam penelitiannya dengan judul “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Warungasem Batang”. Dalam penelitiannya menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun

²⁸Puji Asmaul Chusna, ‘Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak’, p. 319.

hasil dari penelitian Fepi Novtiani menunjukkan bahwa penggunaan pada media *gadget* terhadap siswa digunakan sebagai media untuk mengumumkan tentang pelajaran dan tugas, digunakan sebagai alat untuk mengirim pesan. Penggunaan *gadget* terhadap siswa memiliki dampak yang positif yaitu memudahkan siswa dalam berkomunikasi, memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas pelajaran, dapat mencari informasi sehingga menambah wawasan. Sementara itu dampak negatif pada siswa yaitu akan lupa terhadap waktu, mengakibatkan malas dalam belajar, mengganggu kesehatan pada indera mata, mengakibatkan kecanduan dalam bermain gadget, dan pemborosan. Upaya guru PAI dalam menyikapi dampak dari penggunaan media *gadget* yaitu dengan membatasi dalam pemakaian *gadget* dengan adanya kerjasama antara guru dengan orang tua siswa, memberikan nasihat dan mengingatkan peserta didik dalam penggunaan media *gadget* ke hal-hal yang positif, serta menghindarkan siswa dari kecanduan *gadget*.²⁹ Dalam penelitian ini ditemukan persamaan juga perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, persamaannya yaitu penelitian ini sama-sama membahas tentang upaya guru PAI dalam menyikapi dampak penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Fepi Novtiani ini dalam lokasi penelitiannya terletak di SMP Negeri 1 Warungasem Batang.

2. Ade Elvina Sari dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bengkulu Selatan”. Dalam penelitiannya tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa upaya guru PAI dalam pembinaan akhlak siswa di SMPN 8 Bengkulu Selatan sejalan dengan pendapat bahwa pembiasaan yang dimulai sejak kecil akan terbiasa untuk melakukan sesuatu yang lebih baik. Dalam mengajarkan kebiasaan ini tidaklah mudah dan memerlukan waktu yang cukup lama serta membutuhkan kesabaran. Namun apabila sudah terbiasa maka akan menjadi lebih mudah dan akan sulit untuk ditinggalkan. Sedangkan kendala yang dihadapi oleh guru PAI dalam pembinaan akhlak yaitu siswa yang merupakan faktor dari keluarga, lingkungan, serta IT. Sehingga dalam proses pembinaan akhlak

²⁹Fepi Novtiani, ‘*Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Warungasem Batang*’, 2018, p. 98.

masih dinilai kurang maksimal serta masih kurang sesuai dengan apa yang diharapkan.³⁰ Dalam penelitian ini ditemukan persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, persamaannya yakni keduanya juga membahas tentang upaya guru pendidikan agama islam dalam membina akhlak siswa dan sama-sama menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Ade Elvina Sari dalam lokasi penelitiannya dilakukan di SMPN 8 Bengkulu.

3. Lita Syandra Devi dalam penelitiannya dengan judul “Dekadensi Nilai-Nilai Akhlak Akibat Perkembangan *Gadget* Di Madrasah Tsanawiyah Darud Da’wah Wal Irsyad Desa Kota Harapan Tanjung Jabung Timur”. Dalam penelitiannya tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk dekadensi nilai-nilai keagamaan akibat perkembangan *gadget* yaitu masih terdapat banyaknya peserta didik yang tidak taat terhadap peraturan yang dibuat oleh sekolah, masih banyaknya peserta didik yang tidak mengikuti sholat secara berjamaah, serta terdapat banyaknya peserta didik yang memainkan *handphone* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tingkah laku siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* menyebabkan tidak dapat menghormati guru, mencontoh gaya hidup yang sedang trending di media sosial, dan juga hubungan antara sesama siswa menjadi kurang baik. Solusi dari pihak sekolah dalam menanggulangi dekadensi moral peserta didik yang diakibatkan oleh perkembangan zaman dan teknologi yaitu guru diperintahkan untuk membina akhlak siswa melalui metode keteladanan, guru diperintahkan untuk menasehati siswa agar berakhlak yang baik, dan guru dianjurkan untuk mengawasi perkembangan pada akhlak setiap siswa.³¹ Dalam penelitian ini ditemukan persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, persamaannya yakni keduanya juga membahas tentang akhlak dan *gadget* dan sama-sama menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

³⁰Ade Elvina Sari, ‘*Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bengkulu*’ (IAIN Bengkulu, 2021), pp. 64–66.

³¹Lita Syandra Dewi, ‘*Dekadensi Nilai-Nilai Akhlak Akibat Perkembangan Gadget Di Madrasah Tsanawiyah Darud Da’wah Wal Irsyad Desa Kota Harapan Tanjung Jabung Timur*’ (UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019), pp. 78–80.

- Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Lita Syandra Devi dalam lokasi penelitiannya dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Darud Da'wah Wal Irsyad Desa Kota Harapan Tanjung Jabung Timur. Adapun perbedaan dari segi masalah serta obyek penelitiannya Lita Syandra Devi membahas tentang dekadensi nilai-nilai akhlak akibat perkembangan *gadget*.
4. Dewi Nikmatul Barokah dalam penelitiannya dengan judul “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di SDN 70 Putri Hijau Bengkulu Utara”. Dalam penelitiannya tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa upaya guru PAI dalam pembinaan akhlak siswa di SDN 70 Putri Hijau sejalan dengan pendapat bahwa pembiasaan yang dimulai sejak kecil akan terbiasa untuk melakukan sesuatu yang lebih baik. Kebiasaan ini mengajarkan bahwa tidak ada sesuatu yang instan semua memerlukan waktu dan juga butuh kesabaran. Akan tetapi jika hal tersebut sudah terbiasa maka akan menjadi lebih baik dan akan sulit untuk ditinggalkan. Sedangkan kendala yang dihadapi oleh guru PAI dalam pembinaan akhlak yaitu siswa yang merupakan faktor dari keluarga, lingkungan, serta IT. Sehingga dalam proses pembinaan akhlak siswa dinilai masih kurang maksimal serta masih kurang dari apa yang diharapkan.³² Dalam penelitian ini ditemukan persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, persamaannya yakni keduanya juga membahas tentang guru PAI Dalam Pembinaan Akhlak Siswa dan sama-sama menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi Nikmatul Barokah dalam lokasi penelitiannya dilakukan di SDN 70 Putri Hijau.
 5. Anisatul Munawaroh dalam penelitiannya dengan judul “Upaya Guru PAI Dalam Menanggulangi Dampak Perilaku Negatif Penggunaan Social Media di SMPN 1 Kanigoro Blitar”. Dalam penelitiannya tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) upaya guru PAI sebagai Pendidik dalam menanggulangi perilaku negatif penggunaan social media, guru sebagai suri tauladan bagi siswanya dan ada pantauan dari pihak

³²Dewi Nikmatul Barokah, ‘*Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di SDN 70 Putri Hijau Bengkulu Utara*’ (IAIN Bengkulu, 2019), pp. 66–69.

sekolah mengenai penggunaan internet di sekolah. (2) upaya guru PAI sebagai fasilitator dalam menanggulangi perilaku negatif penggunaan social media di kabupaten Blitar meliputi; guru menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman serta menarik, guru mendampingi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, adanya kerjasama anantara guru dengan wali murid, guru memberikan hafalan berupa surat pendek, guru memberikan tugas sekolah pada siswa, (3) upaya guru PAI sebagai motivator dalam menanggulangi perilaku negatif penggunaan social media di Kabupaten Blitar meliputi; memberikan pesan moral pada siswa baik sebelum maupun sesudah pelajaran, memberikan nasehat pada siswa dalam menggunakan HP untuk hal-hal positif, serta larangan membawa HP ke sekolah.³³ Dalam penelitian ini ditemukan persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, persamaannya yakni keduanya juga membahas tentang upaya guru PAI dalam menanggulangi dampak social media dan sama-sama menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Anisatul Munawaroh dalam lokasi penelitiannya dilakukan SMPN 1 Kanigoro Blitar.

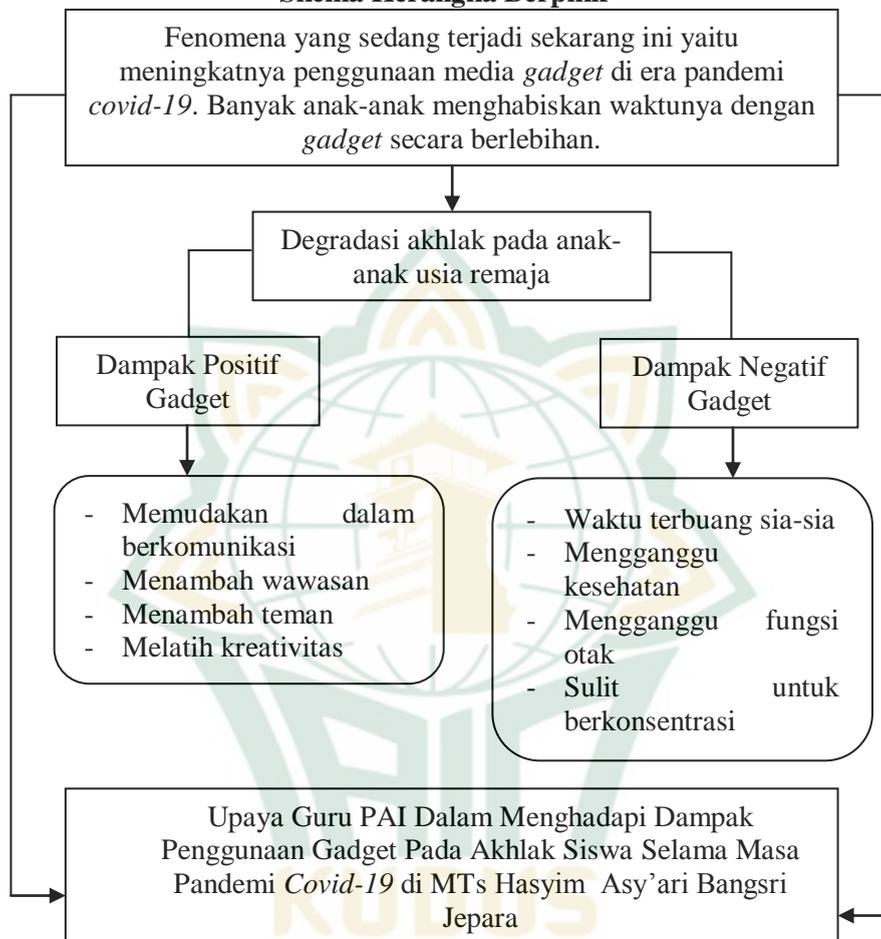
Berdasarkan dari kelima penelitian terdahulu, belum terdapat penelitian yang memfokuskan pada dampak penggunaan *gadget* pada siswa selama masa pandemi *covid-19*. Sehingga disini penulis terinspirasi untuk meneliti tentang upaya guru PAI dalam menghadapi dampak penggunaan *gadget* pada siswa selama masa pandemi *covid-19* di Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asy'ari Bangsri Jepara.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan kerangka ataupun pola pikir yang berupa petunjuk permasalahan yang akan diteliti. Guna memperjelas serta mempermudah pembahasan hasil penelitian ini maka peneliti menyajikan skema peta konsep kerangka berpikir. Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir dari judul penelitian “Upaya guru PAI dalam menghadapi dampak penggunaan *gadget* pada siswa selama masa pandemi *covid-19* di Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asyari Bangsri Jepara”

³³Anisatul Munawaroh, ‘Upaya Guru PAI Dalam Menanggulangi Dampak Perilaku Negatif Penggunaan Social Media Di SMPN 1 Kanigoro Blitar’ (IAIN Tulungagung, 2019), pp. 95–113.

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berpikir



Berdasarkan skema di atas, penelitian ini mengangkat dari problematika yang saat ini sedang terjadi, yakni di era serba canggih dan modern ini kemerosotan moral utamanya usia remaja sedang marak-maraknya terjadi yang disebabkan karena meningkatnya penggunaan *gadget* ditengah pandemi *covid-19*. Dalam penggunaan *gadget* secara umum memiliki dampak yang positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, menambah pengetahuan, menambah relasi antar teman, serta melatih kreativitas. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat mengganggu kesehatan, waktu yang terbuang sia-sia, mengganggu

fungsi kerja otak, dan akan sulit untuk berkonsentrasi. Untuk itu, perhatian dan penanaman mengenai pendidikan akhlak di era pandemi *covid-19* pembelajaran dilakukan secara daring seperti saat ini amat penting untuk diajarkan serta diterapkan pada setiap pribadi peserta didik. Dengan tujuan untuk berkembangnya potensi dalam diri peserta didik agar mampu menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Allah SWT, berilmu, dan berakhlakul karimah meskipun pembelajaran ditengah pandemi *covid-19* dilaksanakan dengan jarak jauh.

