



## **UPAYA GURU AKIDAH AKHLAK DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA**

**Luluk Muthoharoh<sup>1)</sup>, Dewi Hasanah<sup>2)</sup>**

Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

E-mail: lulukm523@gmail.com<sup>1)</sup>; dewihasanah@uinjambi.ac.id<sup>2)</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengungkapkan perkembangan *gadget* memberikan dampak bagi siswa, karena itu diperlukan upaya oleh guru membantu mengatasi dampak negatif *gadget* pada siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Bungo sehingga siswa dapat menggunakan *gadget* secara bijak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak negatif *gadget* pada siswa, upaya guru Akidah Akhlak mengatasi dampak negative pada siswa dan kendala dalam mengatasi dampak tersebut. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian, subjek penelitian adalah guru Akidah Akhlak, siswa dan Kepala Madrasah. Observasi, wawancara terstruktur dan dokumentasi sebagai teknik dalam pengumpulan data yang kemudian dilakukan olah data melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, serta uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa berdampak diantaranya membuat ketergantungan mereka pada *gadget*, menghabiskan waktu luang sehingga motivasi untuk belajar menurun, lalai mengerjakan tugas, malas, dan fokus pada belajar berkurang. Selain itu berdampak pada perilaku keseharian ketika bertutur kata, berpakaian, menunjukkan sikap individual dan tidak bersosialisasi. Upaya oleh guru Akidah Akhlak dalam mengatasi dampak tersebut dimana siswa diberikan pendampingan, arahan dan bimbingan, penugasan seperti melaksanakan program kultum di setiap Jumat, pemberian motivasi belajar, pembiasaan contoh tauladan yang baik serta pemberian sanksi jika pelanggaran dilakukan. Di sisi lain guru dalam mengatasi penggunaan *gadget* siswa menemukan kendala antara lain waktu yang sedikit untuk dapat mengawasi, mengarahkan dan membimbing siswa karena tugas mengajar guru, siswa yang tidak disiplin dan masih kurangnya kesadaran diri siswa. Untuk itu diharapkan tanggung jawab Bersama pihak madrasah dan orang tua membantu tumbuhnya kesadaran siswa dalam menggunakan *gadget* sebagai media dalam belajar.

Kata Kunci: upaya guru, Akidah Akhlak, *gadget*

### **ABSTRACT**

*This study reveals the fact that the development of the internet, especially gadgets, has an impact on students, therefore efforts are*



*needed by teachers to overcome the negative impact of gadgets on students in Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Bungo so that students can use gadgets wisely. The purposes of this study are to determine the negative impact of gadgets on student students, efforts conducted by akidah Akhlak teachers overcome the negative impacts on their students and teacher's obstacles in overcoming these impacts. A descriptive qualitative approach is used in the study, the subjects of the study were Akidah Akhlak teachers, students and headmaster of the madrasah. Observation, structured interviews and documents as techniques in data collection which are then carried out data processing through data reduction, presentation of data and the drawing of conclusions as well as the test of the validity of the data was carried out by triangulation. The results showed that the use of gadgets in students had an impact, including making their dependence on gadgets, mispend free time so that the motivation to learn decreases, neglects to do tasks, Bad and a reduced focus on learning. In addition, it has an impact on daily behavior when speaking, dressing, showing individual attitudes and not socializing. The efforts by akidah akhlak teacher in overcoming these impacts through students are given assistance, direction and guidance, assignments such as implementing a kultum program every Friday, providing motivation to learn, habituation of good examples and providing sanctions if violations are committed. On the other hand, teachers in overcoming the use of gadgets pn students find obstacles; including lack of time to be able to supervise, direct and guide students because of the teacher's teaching tasks, undisciplined students and still lack of student self-awareness. For this reason, it is hoped that the responsibility between the madrasah and parents will help students' awareness in using gadgets as a medium in learning.*

**Keywords:** *efforts, Akidah Akhlak teacher, gadgets*

## **PENDAHULUAN**

Di zaman yang semakin maju ini pendidikan merupakan hal yang penting dan menjadi kebutuhan untuk dapat mengikuti kemajuan yang ada. Dengan masuknya era globalisasi ini menyebabkan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga membawa banyak perubahan. Pendidikan dapat meningkatkan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), budi

(intelektual) dan jasmani anak-anak, sehingga menumbuhkan kesempurnaan hidup (kehidupan dan penghidipuan anak-anak, kerukunan, keharmonisan dengan masyarakat. (Zubaedi, 2017: 84). Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang beriman dan bertakwa. dengan adanya kemajuan dalam pendidikan menimbulkan dorongan untuk melakukan



inovasi pendidikan agar tercapai tujuan seperti yang diharapkan.

Tidak terlepas dari perkembangan pendidikan yang juga ikut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang kini berkembang semakin pesat. Dengan keberadaan teknologi, semua pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan efisien. Salah satu kemajuan teknologi komunikasi informasi adalah meningkatnya penggunaan jejaring sosial (Sisbintari & Setiawati, 2021). Menurut Garden, saat ini kebanyakan orang tidak bisa hidup tanpa teknologi terutama *gadget*. Salah satu teknologi canggih adalah *gadget*. Ada banyak jenis *gadget* yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan manusia, namun semua teknologi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. (Liliweri, 2021: 47).

Terkait pemanfaatan teknologi, kini semakin banyak siswa menjadi kecanduan *gadget* di kalangan muda terutama para pelajar untuk mencari konten-konten negatif. Sehingga, mempengaruhi moralitas serta kualitas pendidikan itu sendiri. Pada dasarnya, *gadget* juga bermanfaat bagi siswa jika digunakan untuk kepentingan belajar *gadget* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang mendukung pengetahuan di sekolahnya. (Faridah BD, Yuliva, 2020). Namun, pada kenyataannya sangat sedikit

siswa yang memanfaatkan pada sisi ini, *gadget* yang mereka miliki lebih banyak digunakan untuk main game, *chattingan*, dengar musik, nonton tayangan audio visual, *facebook*. dibandingkan untuk mencari materi pembelajaran (Suberkah, 2019)

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Marpaung, 2018). *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat di Indonesia. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya bahwa dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai tua pasti mengenal istilah *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi, salah satu fungsi utamanya adalah untuk mempermudah informasi dan komunikasi (Kurniawati, 2020: 78). Selain fungsi utamanya sebagai pendukung *gadget*, ia juga memiliki kamera, perekam video, musik, kartu digital, dan lainnya. Bentuk *gadget* yang cocok untuk tablet, laptop,



smartphone, dll. (Viandari & Susilawati, 2019: 76).

Menurut Syahudin (2019) mengemukakan telaah lebih jauh terhadap dampak penggunaan *gadget* Sebagaimana dapat dijelaskan berikut ini:

1. Mengakibatkan lupa waktu bahkan mengganggu Kesehatan.

Sebuah hasil penelitian menyebutkan, ketergantungan pada *gadget* menurunkan prestasi pada anak-anak akibat lemahnya konsentrasi, mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan, malas membaca, serta menurunkan kemampuan bersosialisasi.

2. Anti sosial

Kehadiran teknologi membuat mereka menjauhi pergaulan secara langsung dan hal ini akan memberi peluang terhadap gejala gangguan kepribadian "anti sosial" untuk berkembang. Hal ini terjadi karena adanya ketergantungan akan kenyamanan yang di hadirkan oleh *gadget*, sehingga seolah-olah mereka menemukan dunianya sendiri.

3. Krisis akhlak & moral

Dengan adanya peralatan yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar seperti laptop dengan jaringan internet, malah sering membuat siswa menjadi malas belajar. Apalagi saat ini telah merebak *smartphone* yang mampu mengakses internet. Mereka lebih asyik menghabiskan waktu dengan *facebook*, *chatting*, *twitter*, *instagram*, *game online* dan lain

sebagainya sehingga akan berpengaruh terhadap minat belajar mereka.

4. Terjadinya pelanggaran asusila.

Sering kita dengar di berita-berita, dimana terjadi pelanggaran asusila dilakukan oleh seorang pelajar terhadap pelajar lain seperti terjadinya tawuran antar pelajar, freeseks, pemerkosaan siswa, dan lain- lain. Hal ini terjadi karena siswa yang masih dalam usia labil, dan memiliki sifat penasaran akan membuka situs-situs yang seharusnya belum boleh mereka akses. Internet yang selayaknya digunakan untuk mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalah gunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik.

5. Perilaku konsumtif

Teknologi yang berkembang pesat dengan tambahan fitur-fitur yang semakin canggih, membuat anak selalu menuntut pembaruan *gadget* dan tidak pernah puas akan *gadget* yang di milikinya. Selain itu perilaku penggunaannya perlu memperhitungkan penambahan biaya dan terkadang membeli akse-soris *gadget*.

Dalam mengatasi dampak negatif *gadget* dibutuhkan peran seorang guru dalam membina siswa serta mengarahkan dan mengendalikan perilaku mereka agar tidak menyimpang dari ketentuan agama, karena siswa adalah harapan dan tiang keberhasilan suatu bangsa yang akan menjadi generasi penerus.



Karena itu, seorang guru dituntut untuk menumbuhkan sikap, perilaku dan kepribadian yang dapat membina, serta memberikan siswanya bagaimana berbuat, bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini pembinaan agama menjadi aspek penting yang dibangun lembaga pendidikan. Dipahami bahwa melemahnya peran agama menjadi salah satu penyebab perilaku negatif dalam peradaban modern disebabkan karena agama dianggap tidak memiliki kontribusi langsung bagi upaya mengejar kehidupan fisik material. (Musyarafah & Lukmawati, 2019). Seorang penuntut ilmu tidak boleh meninggalkan suatu cabang ilmu yang terpuji, atau salah satu jenis ilmu, kecuali ia harus mempertimbangkan matang-matang dan memperhatikan tujuan dan maksudnya (Bafadhol, 2017).

Dari penjelasan di atas maka sejatinya diperlukan kesadaran penggunaan teknologi informasi mesti dimiliki oleh penggunanya tepat, dalam memanfaatkan media dan waktu untuk menemukan pengetahuan, menambah wawasan diri bahkan memperkuat keimanan dan kesalehan sebagai individu yang berkarakter akhlak mulia.

Tugas dan tanggung jawab madrasah dimana Lembaga pendidikan ini berupaya untuk membina para siswa berpengetahuan dan berperilaku yang diidentifikasi dengan berakhlak mulia ada pada semua

unsur di madrasah, dari kepala Madrasah, para guru, tenaga kependidikan dan pihak yang ada di dalamnya. Guru Akidah Akhlak merupakan salah satu yang berperan dalam mengupayakan terbentuknya perilaku berakhlak mulia siswa dan berkaitan juga dalam mengantisipasi dampak penggunaan teknologi informasi khususnya *gadget* yang tidak bisa lagi dihindari yang mereka gunakan tidak pada tempat dan bijaksana dalam mengakses informasi yang ada. Oleh karena itu diperlukan upaya yang ditempuh oleh sekolah /madrasah dan guru Akidah Akhlak untuk mengatasi dampak negatif pada siswa.

Pembinaan Akhlak yang baik terasa diperlukan terutama pada saat manusia di zaman modern ini dihadapkan pada masalah moral dan akhlak yang cukup serius, yang kalau dibiarkan akan menghancurkan masa depan bangsa (Manan, 2017). Pembinaan akhlak bagi siswa bisa dilakukan dengan berbagai macam metode. Salah satunya dengan cara memberikan contoh yang baik (keteladanan), memberikan nasehat, membiasakan akhlak yang baik, kedisiplinan serta memberikan hukuman dan sanksi kepada peserta didik.

Rasullullah SAW merupakan teladan bagi setiap umat muslim dalam segala hal. Baik teladan dalam hal keagamaan maupun dalam hal duniawi. Meneladani Nabi Muhammad SAW



merupakan kewajiban bagi seluruh umat muslim, karena hal tersebut telah dijelaskan di dalam Al-Quran Surat Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ  
يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah SAW itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang-orang yang mengharap (rahmat) Allah SWT dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah SWT.” (Q.S AL- Ahab: 21)

Dalam kebiasaan di sekolah orang-orang yang dianggap model dalam keteladanan mereka adalah seorang guru. guru sangat berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai keutamaan Islam dengan mencontohkan hal hal yang baik membimbing dan mengarahkan siswa agar menjadi pribadi yang berakhlak. Dengan demikian, upaya pembinaan akhlak melalui teladanan yang baik merupakan cara yang cukup baik. Karena hal ini bukan hanya sekedar teori saja akan tetapi lebih ke praktek dalam membina akhlak yang baik kepada peserta didik (Kwairumaratu, 2021: 25).

Namun ternyata dampak dari penggunaan *gadget* masih saja terjadi pada siswa sehingga dalam hal ini upaya dari seorang guru, khususnya guru Akidah Akhlak untuk mengatasi agar siswanya tidak berakhlak buruk dari dampak penggunaan *gadget* dengan memberikan perhatian penuh kepada siswanya serta

membimbing siswanya dalam menggunakan teknologi khususnya penggunaan *gadget* sebagaimana mestinya

Guru Akidah Akhlak mempunyai tugas untuk mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk pembiasaan berakhlak Islami, serta dapat dijadikan perilaku dalam kehidupan sehari hari dan sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Di tangannya bukan hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan agama, melainkan di tuntut untuk bisa membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang matang dan dewasa serta dapat selalu berbuat dan bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama islam.

Berkaitan dengan Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Bungo sebagai salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam membangun generasi bangsa yang berkarakter mulia memiliki strategi dan upaya dalam membina siswa yang sejalan dengan tujuan Pendidikan nasional yang diharapkan. Dalam pelaksanaan tata tertib madrasah terdapat aturan membatasi siswa dalam membawa/ mengguna-kan *gadget*. Ini diharapkan agar siswa dapat belajar sebaik mungkin dan meskipun diperbolehkan membawa mereka dapat menggunakan *gadget* dengan tepat. Namun kenyataannya ditemukan terdapat siswa yang tidak patuh, mereka melanggar aturan telah ditetapkan. Berdasarkan temuan awal di



madrasah masih adanya siswa yang tidak menunjukkan perilaku yang terpuji, tidak taat pada aturan dan perintah guru, kurang/tidak disiplin, dan semangat untuk mengikuti pelajaran menjadi berkurang lalai pada tugas yang diberikan, malas dan tidak mengerjakan tugas sama sekali. Dari wawancara diperoleh penyebabnya adalah kesibukan mereka dengan *gadget* yang ada, main game dan bermedia media sosial. Karena itu pihak madrasah melakukan upaya dan bertanggung jawab untuk membina, menumbuhkan kesadaran, mengarahkan para siswa pada pembentukan kepribadian, karakter, akhlak mulia dengan tujuan untuk memberikan pembinaan kesadaran siswa untuk meminimalisir dampak yang tidak mendukung atau negatif dari penggunaan *gadget*. Pembahasan artikel ini akan menganalisa tentang dampak negatif apa saja yang terjadi pada siswa dari penggunaan *gadget*, selanjutnya upaya dari guru Akidah Akhlak dalam mengatasi dampak negatif yang terjadi, dan kendala mereka dalam mengatasi dampak negatif *gadget* pada siswa di madrasah tersebut.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif pada prinsipnya penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian baik perilaku, persepsi,

motivasi tindakan dan lain-lain secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017: 7). Pada penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia dalam bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2017, 72). Dalam hal ini penelitian berupaya menggambarkan, menguraikan suatu keadaan yang sedang berlangsung berdasarkan fakta dan informasi yang diperoleh dari lapangan, menjelaskan aspek yang relevan dengan fenomena yang diamati dan menjelaskan karakteristik fenomena /masalah yang ada.

Subjek penelitian berupa guru Akidah Akhlak, siswa/l kelas IX MTSN 3 Bungo serta Kepala Madrasah. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2017:104) mendefinisikan teknik pengumpulan data sebagai langkah strategis dalam penelitian (Sugiyono (2017:104) melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data sebagaimana dikutip dari Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2018: 337) menjadi teknik pengolahan data kualitatif melalui tiga tahap yakni *data reduction*, *data display*, dan *conclusion*



*drawing/Verification.* Data diperoleh selanjutnya ditelaah dengan proses mereduksi data, menyajikan data, menarik kesimpulan dan verifikasi data dilakukan melalui teknik triangulasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penyajian temuan atau hasil penelitian dikemukakan melalui aspek berikut ini

### **A. Dampak Penggunaan Gadget Pada Aktivitas Siswa**

Penggunaan *gadget* saat ini merupakan sarana komunikasi dan informasi yang tidak bisa lepas dalam keseharian kita termasuk dalam bidang Pendidikan, hal ini dapat ditelusuri dari wawancara dengan kepala madrasah mengungkapkan: "Penggunaan *gadget* bagi siswa masih dibatasi, ada aturan dan tata tertib dimana siswa tidak diperkenankan membawa *gadget* kecuali pada pelajaran yang diizinkan oleh guru mata pelajaran tertentu untuk kegiatan praktek atau lainnya" (wawancara, 8 Desember 2022). Pernyataan ini selaras dengan guru Akidah Akhlak dimana tata tertib mengatur siswa dilarang membawa *gadget* kecuali pada matapelajaran yang memerlukan pencarian informasi pengetahuan, wawasan materi lebih luas. Namun disayangkan kebanyakan siswa kurang memperhatikan aturan madrasah ini.

Melalui pernyataan ini dipahami bahwa pada prinsipnya

mereka masih membatasi *gadget* masuk dalam madrasah tertentu saja, aturan penggunaan pada keadaan tertentu kepada siswanya untuk hal yang tertentu. Namun masih ada siswa yang melanggar menggunakan *gadget* secara sembunyi sembunyi.

Peraturan atau tata-tertib dibuat madrasah tentang larangan membawa *gadget*, meskipun demikian kecenderungan siswa terhadap *gadget* besar yang membuat mereka menjadi ketergantungan karena ketika di larangpun banyak siswa yang tetap membawa *gadget* secara sembunyi-sembunyi (observasi) dan diperkuat dengan temuan pernyataan salah seorang siswa mengungkapkan bahwa: "siswa tersebut tahu dengan larangan madrasah. Siswa tersebut membawa *gadget* kesekolah secara sembunyi dengan alasan merasa sepi dan bosan tanpa adanya *gadget* dan ketergantungan pada *gadget* lebih besar untuk mengakses informasi, hiburan, dan lain-lain melalui internet, bahkan untuk menemukan jawaban tugas. Selain itu menggunakan *gadget* untuk game online, dan sosial media. (Wawancara siswa, 8 Desember 2022),

Berkaitan dengan durasi rata-rata siswa menggunakan *gadget* terdapat beberapa tanggapan mulai dari 6 jam sehari hingga sampai 8 jam sehari, dan terlalu lama dan menghabiskan waktu. Tanggapan siswa mengatakan "Jika terdapat libur dapat habiskan 10 jam



bahkan lebih." (Wawancara, 11 Desember 2022). Ini menunjukkan bahwa dengan *gadget* terlalu lama dapat berdampak negatif lupa waktu untuk belajar dan hal-hal positif lain.

Dengan teknologi informasi saat ini semestinya memudahkan siswa terutama untuk kepentingan belajar, menggali informasi wawasan dan pengalaman, perangkat laptop misalnya dengan jejaringan internet dapat menjadi sarana belajar bukan menjadi malas. Kenyataannya bahwa siswa yang telah menggunakan media sosial *gadget* terkadang lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar. Ini membuat mereka tidak bertahan lama untuk belajar atau dengan kata lain tidak berkonsentrasi. Sejalan dengan ini pernyataan guru "*Gadget* ini sangat berdampak pada siswa saat di sekolah, saat pembelajaran tentu sangat mengganggu, siswa menjadi tidak fokus ketika belajar. Salah satu penyebabnya ialah rasa malas, siswa menjadi malas untuk berfikir, cepat merasa bosan ketika belajar, ketika ada PR dikerjakan disekolah, malas belajar ketika ulangan, kehilangan mood untuk belajar, mengundang rasa ingin mencontek karena tidak ingin belajar, menghindari atau mengeluh ketika diberikan PR oleh guru, karena ketika dirumah mereka tertarik untuk bermain *gadget* ketimbang belajar." (wawancara, 8 Desember 2022) sementara temannya mengatakan

"*gadget* itu terkadang menjadikan dirinya malas dan konsentrasi belajar saya menurun".

Namun tidak sepenuhnya dampak tidak baik *gadget* bagi siswa karena dalam proses pembelajaran di kelas sangat membantu, Ketika guru menerangkan pelajaran, "Ada mata pelajaran tertentu yang mengizinkan kami untuk membawa menggunakannya di saat pembelajaran berlangsung dimana siswa menemukan materi dari tugas yang diberikan oleh guru biasanya di situlah pentingnya media ini untuk mencari jawaban tugas yang ada." Dengan begitu dapat diidentifikasi *gadget* selain meimbulkan dampak negatif, tidak juga salah memberikan manfaat bagi siswa. Di satu sisi berdampak pada kemudahan akan informasi yang dicari dan dapat berpengaruh pada hasil belajar atau prestasi siswa dan sisi lain bermain *gadget* yang berlebihan berdampak pada prestasinya menjadi buruk karena kurang di dalam pelajaran, sering jaga tidak mengerjakan tugas diberikan guru.

Terdapat dampak lain dari kurang bijaknya menggunakan *gadget*, salah satunya kecenderungan pada perilaku sopan santun seperti berbicara yang kurang sopan dan pada berpakaian. Kecenderungan menggunakan kata yang kurang pantas dengan teman sebaya, meniru gaya "kekinian" mengecat rambut, mengecilkan celana dan tren remaja yang kurang mengidentifikasi pada busana



islami, dan tindakan yang merugikan seperti bolos di saat pelajaran berlangsung bahkan merokok yang tentu saja ini dilarang di jam belajar. Ini dikhawatirkan dapat membawa pengaruh buruk pada siswa-siswa lain. Guru mata pelajaran yang diitanya tentang ini juga sejalan mnegataakan bahwa dampak negatif nya terlihat pada konsentrasi siswa terganggu, cenderung ikut-ikutan gaya kekinian dan dapat melakukan hal merugikan diri mereka seperti merokok di jam sekolah, pergaulan dan adab menghargai teman sebaya, orang tua dan yang lebih muda, tutur kata tidak senonoh, cenderung kasar.

Hal di atas kenyataannya menjadikan hal-hal yang mengkhawatirkan bagi siswa khususnya dan remaja umumnya melalui perkembangan teknologi informasi. . Kesadaran peserta didik akan bahaya efek yang ditimbulkan sangat dibutuhkan dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini. Hal tersebut tidak dapat dicegah karena peserta didik tumbuh dan berkembang dengan mengikuti perkembangan zaman. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak negatif *gadget* di kalangan peserta didik telah membawa pengaruh yang buruk terhadap sebagian siswa. Selain itu, dampak tersebut membawa perubahan terhadap tingkah laku yang muncul di kalangan mereka dalam keseharian bertutur kata dan berpakaian.

## **B. Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Dampak Negatif *Gadget* Pada Akhlak Siswa**

Berdasarkan observasi dalam pembelajaran berlangsung guru berupaya mengingatkan penggunaan *gadget* secara bijak untuk beberapa hal penting melalui memberikan arahan, motivasi dan bimbingan kepada siswa, agar siswa merenungi dan menyadari akan bahaya dampak *gadget* tersebut. Pernyataan oleh guru yang dapat dikemukakan di sini bahwa "siswa harus selalu diberikan motivasi bimbingan dan arahan serta nasehat dalam hal mengenai dampak negatif teknologi dalam bentuk *gadget* ini adakalanya media ini dapat merusak pikiran siswa dan mengganggu konsentrasi belajar siswa mengakibatkan kecanduan dan anak lupa akan waktu. Bimbingan dan bantuan arahan guru kepada siswa tidak akan dapat berhasil dengan baik melibatkan Kerjasama semua pihak guru dan selain usaha para guru itu sendiri, ada peran orang tua sebagai peran utama dalam meminimalisir penggunaan *gadget* harus terus dilakukan sehingga para guru khususnya pada guru Akidah Akhlak dan dengan orang tua dapat bekerja secara bersama mengingatkan akan dampak negatif dari *gadget* tersebut terutama terhadap akhlak siswa." (Wawancara guru akidah akhlak, 9 Januari 2023). Pernyataan hasil wawancara dapat ditelusuri dengan simpulan berikut : "guru harus selalu memberikan motivasi



bimbingan dan arahan kepada siswa secara keseluruhan termasuk menggunakan *gadget*.

Pada sisi lain pihak madrasah memberikan teguran bagi pelanggaran aturan. Untuk itu sanksi dari penggunaan *gadget* ditegakkan berupa teguran, dimana pada saat ada razia kelas diemukan dari 18 orang siswa ditemukan 5 sampai 7 orang siswa membawa *gadget*. Tindakan yang saya lakukan itu ialah menyita dan memberikan sanksi." (Wawancara, 9 Januari 2023). Bentuk sanksi antara lain sanksi yang termasuk ringan, mereka membuat tugas berkaitan materi pelajaran atau diberi pengertian dan nasehat tidak melakukan atau mengulangi lagi dan jika tidak pihak madrasah akan melakukan sanksi lebih keras. Dengan demikian terdapat bentuk sanksi berbeda diberikan guru dan madrasah dari yang ringan berupa teguran serta tugas tambahan dari guru sedangkan sanksi sedang berupa penyitaan *gadget* oleh pihak sekolah dan pemanggilan orang tua oleh pihak sekolah.

Meskipun sudah diberikan sanksi tetapi masih ada beberapa siswa yang melanggar dan memainkan *gadget* dan dalam hal ini upaya yang dilakukan guru Akidah Akhlak dengan mencoba memahami karakter siswa dan memperhatikan cara menegur siswa. Upaya yang demikian dimana seorang guru seharusnya mengetahui strategi yang tepat dalam berinteraksi dengan siswa. Ketika ditegur dan diberikan

sanksi harapannya adalah mereka menyadari kesalahan, tidak mengulangnya kembali. Saat nasihat dan teguran diberikan kepada siswa, guru tidak menunjukkan Tindakan terlalu menghakimi, sebaliknya dengan memberikan nasihat yang bijak sehingga dapat mengambil nilai baik.

Guru memiliki peran yang sangat penting bagi pendidikan karakter siswa. Siswa menggunakan *gadget*-nya dari rumah sehingga guru tidak dapat memantau penggunaan *gadget* siswa secara langsung, sehingga untuk mengoptimalkan proses pemantauan *gadget* pada siswa guru tidak dapat bekerja sendiri, perlu adanya kerjasama orang tua untuk saling melengkapi dan berkontribusi sesuai kapasitas, batasan dan ranah masing masing untuk mengingatkan, mengawasi serta membatasi penggunaan *gadget*. Peran orang tua dalam mendisip-linkan anak sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan kehidupan sosial anak.

### **C. Kendala Guru Akidah Akhlak dalam Mengatasi Dampak Negatif *Gadget* Pada Siswa**

Guru merupakan figur penting dalam keberhasilan pendidikan dimana keteladanan, bimbingan, arahan dan nasehat dari mereka dapat mengarahkan siswa kepada pencapaian pribadi yang lebih baik. Namun terkadang



keberadaan guru di lembaga pendidikan belum proporsional.

Dari hasil observasi diperoleh bahwasanya guru Akidah Akhlak hanya ada satu orang. Tentu saja ini dapat mempengaruhi dalam tugas dan beban yang diberikan, kesulitan guru tersebut mengawasi, membimbing para siswa. Namun yang menjadi kendalanya adalah mereka tidak bisa sepenuhnya memantau dalam aktivitas siswa menggunakan *gadget* disebabkan keterbatasan guru sedangkan siswanya cukup banyak.

Penggunaan *gadget* dalam kegiatan siswa memang tidak dapat dihindari namun tentu harus diimbangi dengan kesadaran dalam menggunakan secara tepat. Kecanduan *gadget* telah mempengaruhi dalam kegiatan siswa mengikuti pembelajaran, dimana ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa tidak dan kurang memperhatikan, ketika guru sedang menjelaskan, kurang menghargai, dan terlihat sibuk sendiri. Beberapa perilaku lain yang ditunjukkan oleh siswa adalah kecenderungan terlambat hadir di kelas, tidak disiplin ditunjukkan dengan terlambat, mangkir dari jam belajar, dan ada yang nongkrong di luar atau kantin. Berdasarkan wawancara dengan guru mengungkapkan ketidakdisiplinan mereka yang ditunjukkan dengan terlambat hadir, lalai mengerjakan tugas bahkan ketika siswa sering bolos pada saat jam pelajaran." (Wawancara, 11 Januari 2023).

Untuk mengatasi permasalahan ini, ada beberapa langkah yang diambil oleh guru Akidah Akhlak tersebut. Pertama, membangun kerja sama dengan orangtua siswa, agar dapat memantau dan memberikan batasan, durasi penggunaan *gadget* terhadap anak. Sehingga untuk memantau penggunaan *gadget* pada siswa guru tidak bekerja sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa salah satu kendala guru dalam mengatasi dampak negatif *gadget* yaitu siswa melanggar tata tertib sekolah. Secara diam-diam sebagian anak ada yang membawa *handphone* kesekolah padahal sudah di buat tata tertib disekolah. Sebagaimana yang dikatakan oleh guru Akidah Akhlak ketika peneliti melakukan wawancara: "Kendalanya yaitu ada beberapa anak yang membawa *handphone* kesekolah, dan guru tidak mengetahuinya, dan ada siswa lain yang melaporkan temennya kepada guru" (Wawancara, 9 Januari 2023) Guru telah membuat kesepakatan di awal jika ada yang ketahuan masih menggunakan *handphone* disekolah akan maka akan diberi hukuman atau sanksi. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kendala guru dalam mengatasi dampak negatif *gadget* yaitu masih ada siswa yang melanggar tata tertib terkait penggunaan *gadget*. Sebagian anak ada yang membawa *handphone* ke sekolah dan guru memberikan sanksi kepada siswa



yang melanggar aturan tersebut. Walaupun sudah diberikan teguran dan diberikan sanksi namun siswa masih belum jera untuk membawa dan memainkan *gadget* disekolah.

### SIMPULAN

Penggunaan *gadget* terhadap siswa mempunyai dampak negatif diantaranya: Membuat siswa ketergantungan terhadap *gadget*, menghabiskan waktu luang dan menurunnya motivasi untuk mencari pengetahuan, tidak mengerjakan tugas, menjadi malas dan konsentrasi belajar menurun, minimnya akhlak dalam bertutur kata dan berpakaian, lebih bersikap individual dan kurang memiliki sikap bersosialisasi.

Upaya yang dilakukan oleh guru akidah akhlak dalam mengatasi dampak negatif *gadget* terhadap siswa: Memberikan pendampingan, arahan dan bimbingan, melaksanakan program kultum setiap hari Jumat, memberikan motivasi, memberikan contoh tauladan yang baik serta memberi sanksi terkait pelanggaran penggunaan *gadget* dengan menyita *gadget* yang dilakukan oleh guru atau pihak madrasah.

Kendala guru dalam mengatasi dampak negatif *gadget* diantaranya: Guru kesulitan dalam mengawasi siswa, guru kesulitan untuk mengarahkan dan membimbing siswa agar tidak kecanduan *gadget*, guru kesulitan dalam menghadapi siswa yang kurang disiplin, kurangnya

kesadaran para siswa, guru kesulitan dalam mengatasi siswa yang melanggar tata tertib terkait penggunaan *gadget*.

### DAFTAR PUSTAKA

Anonim, Departemen Agama RI. (2019). *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Syamil Cipta Media

Bafadhol, I. (2017). Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 06(12), 45–61.

Faridah BD, Yuliva, V. O. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136–140.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2, No.1, (pp. 78 – 84).

Kwairumaratu, Mirna. (2021) Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Sekolah MTs MI-Khairat Oki Lama Kecamatan Wesama Kabupaten Buru Selatan.

Liliweri, Alo. (2021). *Sistem peralatan hidup dan teknologi: seri pengantar studi kebudayaan*. Perpustakaan nasional RI: Nusamedia.

Manan, S. (2017). Pembinaan Akhlak Mulia Melalui



- Keteladanan dan pembiasaan. (Vol. 15, Issue 1).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Musyarafah, D. A., & Lukmawati, L. (2019). Perilaku Menyimpang pada Remaja Punk di Kawasan Pasar 16 Ilir Palembang. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 7(2), 129–136.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol. 6, No. 01, (pp. 76)
- Zubaedi, (2017). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk Paud dan Sekolah)*. Depok: Rajawali Pres.