

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangatlah berkembang pesat. Tidak dipungkiri lagi hampir sebagian kegiatan yang kita laksanakan hampir setiap harinya mengandalkan kecanggihan teknologi. Media elektronik saat ini sangat mudah untuk didapatkan, bahkan harga yang dipasarkan oleh barang-barang elektronik sudah terhitung murah. Dan semua kalangan ekonomi atas maupun menengah, juga memiliki media elektronik. Media elektronik tersebut diciptakan untuk mempermudah kegiatan sehari-hari serta memperoleh media berbagai informasi.

Media yang sangat berpengaruh saat ini salah satunya adalah *Gadget*. *Gadget* adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, *music player* dan lain-lain.¹

Kemajuan teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang membuat gadget dengan berbagai jenis dan fitur yang menarik seperti *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, *line* dan lain-lain. *Gadget* yang dahulu

¹ Muhamad Ihsan Hakikin, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyah Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan ,2017), hal. 1

merupakan barang mewah dan hanya dimiliki oleh orang borjuis, sekarang setiap orang dapat memilikinya, dari orang-orang tingkat ekonomi menengah kebawah dari anak-anak sampai orang dewasa, hampir seluruh lapisan masyarakat telah menggunakan *gadget*.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan iptek pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya iptek, hal ini

sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak mempengaruhi orang dewasa, remajapun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*.

Kecenderungan penyalahgunaan terhadap *gadget* akan terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari *gadget* mereka terlebih seperti *smartphone* dan atau tablet/ipad. Karena memang teknologi zaman sekarang yang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang berbaur update bahkan yang mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses hanya melalui *smartphone* atau tablet, sehingga sangat risaukan untuk disalahgunakan. Seperti misalnya tablet atau laptop yang diperbolehkan pada saat perkuliahan yang memang untuk keperluan sekolah, namun terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa untuk online keperluan pribadi.

Penggunaan dan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan dapat menyita waktu siswa, apalagi jikalau di perintah orang tua sering menunda bahkan tidak mau melaksanakannya. Mengucapkan kata Ah kepada orang tua tidak dibolehkan oleh agama apalagi mengucapkan kata-kata atau memperlakukan mereka dengan lebih kasar daripada itu, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS Al- Isra':23

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ

أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾

Artinya: . dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau Kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya Perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang mulia.²

Gadget dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang baik dan positif sesuai dengan kebutuhan siswa sekarang untuk menunjang efektivitas sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan teori penggunaan dan kepuasan

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah Perkata*, (Bandung: Sygma, 2007), hal.284.

atau *uses and gratification theory* yaitu pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut.³

Teori tersebut menyatakan bahwa setiap orang menggunakan media untuk tujuan tertentu. Masing-masing orang tahu apa kebutuhan dan bagaimana memenuhi kebutuhannya tersebut, namun dilihat dari sisi mudharat serta bertanggung jawab dalam memilih media sesuai dengan kebutuhannya. *gadget* yang tanpa disadari datang begitu saja pada penggunaannya, penggunaan *gadget* yang berlebihan pun harus dihindari karena Allah SWT berfirman dalam QS. Al-A'raf ayat 31 sebagai berikut:

إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan*”.⁴

Ayat Al-Qur'an diatas jika disimpulkan bahwasanya dalam penggunaan *gadget* ada batasnya, janganlah berlebihan dalam menggunakannya. Penggunaan segala sesuatu secara berlebihan tidak baik dan dapat membawa dampak negatif. Memanfaatkan *gadget* sesuai dengan keperluan dan kebutuhan, misalnya dengan mengakses ilmu pengetahuan dalam *smartphone*.

³ Chusnul Chotimah. *Komunikasi Pendidikan*. (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press, 2015). hal. 63

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah Perkata*, (Bandung: Sygma, 2007), Hal.154

Segala hal yang berkaitan dengan pembaharuan pasti memiliki nilai praktis dan tetapi tidak akan terlepas dari baik buruknya dampak yang ditimbulkan, khususnya terhadap akhlak siswa. Jika demikian halnya, maka dunia yang tiada batasan tetap memenangi pergeseran pola hidup ini, yang ternyata tidak memberi kebaikan dan manfaat yang besar bagi umat manusia. Tetapi juga menyuguhkan sajian-sajian negatif bagi generasi remaja dan para pemuda penerus agama dan bangsa. Lebih khusus menyangkut akhlaknya sehari-hari. Kita tahu bahwa akhlak remaja adalah gambaran akhlak pemudanya. Sedangkan kita semua pahami bahwa akhlak pemudanya adalah penentu yang mencerminkan bagaimana kondisi suatu agama dan bangsa di masa depan.

Melihat beberapa dampak dari penggunaan gadget terkait dengan akhlak siswa, peneliti memfokuskan kajian pada penggunaan gadget oleh siswa SMK Negeri 1 Kras, karena dari hasil pengamatan atau observasi peneliti siswa SMK Negeri 1 Kras Kediri dan sebagian besar memiliki *gadget*. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mendeskripsikan permasalahan diatas dalam sebuah judul yaitu **“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1Kras ”**

B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi

Judul skripsi ini adalah “pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1Kras”. Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari judul tersebut adalah:

- a. Siswa banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget*;
- b. Siswa acuh terhadap perintah orang tua dan guru;
- c. siswa tidak peduli dengan temannya;
- d. Penggunaan *gadget* yang berlebihan sangat tidak baik.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dengan mempertimbangkan kemampuan penulis, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa terhadap kedua orang tua di SMK Negeri 1 Kras.
- b. pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada guru di SMK Negeri 1Kras.
- c. pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa di SMK Negeri 1 Kras.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada kedua orang tua di SMK Negeri 1Kras ?
2. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada guru di SMK Negeri 1Kras ?
3. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa di SMK Negeri 1 Kras?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. Menjelaskan pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada kedua orang tua
2. Menjelaskan pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada guru
3. Menjelaskan pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoriti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengaruh latar belakang penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa Di SMKN 1 Kras Kediri, selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan

dasar untuk penelitian selanjutnya serta memberikan masukan untuk mengembangkan penelitian lanjutan.

2. Secara Praktis

a. Kepada Lembaga SMK Negeri 1 Kras Kediri

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan memotivasi siswa agar menggunakan *gadget* dengan bijak. Juga sebaiknya pihak sekolah memberikan sosialisasi tentang bahaya penggunaan *gadget* sesuai UU ITE Bab VII pasal 27-37 yang berisi tentang perbuatan yang dilarang dalam informasi elektronik dan atau dokumen elektronik. Seperti kalau kita melihat fenomena sekarang bagaimana terdapat kasus-kasus hukum lainnya yang bermula dalam pendistribusian informasi elektronik seperti penyebaran video porno, tweet war yang pada akhirnya berujung pada penghinaan dll. Jadi *gadget* apabila digunakan dengan bijak dan tepat akan memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa.

b. Kepada pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan wawasan atau informasi maupun pelajaran yang diambil mengenai pengetahuan tentang pengaruh latar belakang penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa.

c. Kepada peneliti yang akan datang

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi bagi peneliti agar meningkatkan rancangan penelitian yang relevan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan rujukan referensi untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang penggunaan *gadget*.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.⁵

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh yang positif lagi signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak siswa kepada kedua orang tua (Y_1)
- b. Tidak ada pengaruh yang positif lagi signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak siswa kepada guru (Y_2)

⁵ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung,:Alfabeta,2008),hal.35

- c. Tidak ada pengaruh yang positif lagi signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa (Y_3)

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

- a. Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak siswa kepada kedua orang tua (Y_1)
- b. Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak siswa kepada guru (Y_2)
- c. Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa (Y_3)

G. Penegasan Istilah

1. Secara konseptual

Agar diketahui arah dan tujuan dari penelitian ini, maka peneliti akan memberikan gambaran tentang variabel dari judul penelitian ini, berikut penjelasannya :

a) Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang atau timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang .⁶

b) Penggunaan

Kata penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng- dan akhir-an yang berarti menggunakan (alat/pekasas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.⁷

c) *Gadget (smartphone)*

Gadget (smartphone) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Dengan kata lain smartphone merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

d) Akhlak

Akhlak adalah tabiat atau sifat seseorang, yakni keadaan jiwa yang telah terlatih, sehingga dalam jiwa tersebut benar-benar telah melekat sifat-sifat yang

⁶ Tim Penyusunan Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-13*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 849

⁷ *Ibid.*, hal. 834

melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa dipikirkan dan diangan-angan lagi.⁸

2. Secara Operasional

Berdasarkan judul diatas, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SMKN 1 Kras Kediri merupakan penelitian ilmiah yang dilakukan di kelas X tahun ajaran 2019/2020 untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap akhlak siswa, pada variabel penggunaan *gadget* dan akhlak peneliti akan memberikan angket (kuesioner) kepada siswa berupa pertanyaan,

H. Sistematika Pembahasan

Tujuan sistematika penulisan skripsi adalah untuk lebih memudahkan serta memahami dan mempelajari isi proposal. Adapun sistematika penulisan proposal ini akan dirinci oleh peneliti sebagai berikut:

Bab I, berisi tentang pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang masalah, untuk mengemukakan penjelasan secara teoritis mengapa

penelitian ini perlu dilakukan dan apa yang melatar belakanginya. Kemudian identifikasi masalah dan pembatasan masalah, untuk menjelaskan tentang kemungkinan-kemungkinan pembahasan yang dapat muncul dalam penelitian. Kemudian dilakukan pembatasan ruang lingkup permasalahan. Setelah itu rumusan masalah. Kemudian tujuan dan

⁸ A. Mustofa, *Akhlak Tasawuf*, (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2007), hal. 15

kegunaan penelitian selanjutnya hipotesis, hipotesis penelitian untuk menunjukkan jawaban sementara dari penelitian ini. Kemudian penegasan masalah dan yang terakhir sistematika pembahasan untuk menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian.

Bab II, berisi tentang landasan teori untuk mendeskripsikan secara teoritis tentang penggunaan *gadget*, akhlak kepada kedua orang tua, akhlak kepada guru, dan akhlak kepada sesama siswa. Kemudian penelitian terdahulu untuk membandingkan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul dan kerangka berpikir.

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian untuk menjelaskan bagaimana peneliti memilih pendekatan dalam penelitian dan memilih jenis penelitian. Kemudian tentang variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi obyek penelitian. Kemudian populasi, sampel, dan sampling. Setelah itu terdapat kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, kemudian teknik pengumpulan sumber data. Kemudian teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV, berisi tentang hasil penelitian yaitu tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V, merupakan inti dari penelitian yang berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu “ Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak siswa”

Bab VI, yaitu penutup, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian. Saran-saran tentang hasil penelitian juga disampaikan dalam bab ini agar dipertimbangkan mengenai masukan dari penelitian.