

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dikemukakan di bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif lagi signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada kedua orang tua. Hal ini sesuai dengan QS. Al-Isra' ayat 23-24 yakni anak berkewajiban berbuat baik kepada kedua orang tua, yaitu dalam berkata kepadanya tidak boleh dengan menyinggung hati kedua orang tua. Namun orang tua disini juga selalu mengontrol anaknya jika bermain *gadget* dirumah agar dalam penggunaan *gadget* bisa di dibatasi.
2. Terdapat pengaruh positif lagi signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada guru. Hal ini senada dengan manfaat menggunakan *gadget* bagi pendidikan yakni melalui *gadget* kita dapat mengakses ilmu pengetahuan yang kita perlukan namun terkait pengaruh *gadget* terhadap akhlak siswa, guru harus memberikan pengarahan serta aturan disekolah terkait pemanfaatan dan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada siswa.
3. Terdapat pengaruh positif lagi signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa. Hal ini senada dengan QS. Al-

Hujarat ayat 10 yakni berakhlak kepada sesama teman atau masyarakat dengan mempertahankan dan memperoleh ukhuwah atau persaudaraan terutama terhadap saudara se-akidah demi mencapai rahmat atau kasih sayang.

B. Implikasi

1. Teoritis

Menurut Abuddin Nata untuk menjelaskan faktor –faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya berupa kecenderungan, bakat, akal, dan lain-lain. Faktor kedua adalah empirisme, yaitu bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan akhlak seseorang adalah faktor dari luar, yaitu lingkungan sosial, termasuk pembinaan dan pendidikan yang diberikan. Kemudian faktor yang terakhir aliran konvergensi, yaitu faktor campuran yaitu dari pembawaan anak dan lingkungan sosial untuk beradaptasi dengan masyarakat.¹ *Gadget* adalah salah satu faktor dari luar yang dapat mempengaruhi akhlak siswa. Sehingga waktu penggunaan *gadget* yang dihabiskan siswa untuk aplikasi *gadget* seperti *youtobe*, *facebook*, *instagram*, *whatsapp* sangat berpengaruh dengan akhlak siswa.

Dizaman sekarang memang penggunaan *gadget* sangat penting dan mendukung terselesaikan aktivitas keseharian. Namun penggunaan

¹ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2012), hal.166

gadget yang berlebihan harus dibatasi agar siswa dapat menggunakan waktu luang untuk hal yang bermanfaat.

2. Praktis

Besar sekali pengaruh *gadget* terhadap akhlak manusia. Kecanggihan yang dimiliki *gadget* sering kali di salah gunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. *Gadget* dijadikan sebagai media untuk mengumbar-umbar segala perbuatan baik yang telah ia lakukan, bergosip sesuatu yang belum tentu informasi tersebut benar, mencari kesalahan-kesalahan orang lain, tidak lupa pengaruhnya terhadap akhlak kepada kedua orang tua, guru, sesama siswa/teman, dan apalagi terhadap kewajiban beribadah kepada Allah semakin berkurang. Kita lebih mengutamakan fungsi *gadget* sebagai fungsi untuk menyelesaikan berbagai masalah daripada membaca Al-qur'an, berdzikir, dan melakukan perbuatan yang lebih baik dan bermanfaat. Bukan berarti kita tidak boleh memanfaatkan teknologi yang telah ada, tapi gunakanlah *gadget* sebagaimana mestinya agar bisa bermanfaat untuk kita dan orang lain.

C. Saran

1. 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.

2. 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.

3. 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*.

4. Kepada perpustakaan IAIN Tulungagung

Peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan tambahan, koleksi dan referensi dan juga menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan mahasiswa lainnya.