

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Dengan adanya teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. *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

Pengaruh *gadget* dalam kehidupan manusia, besar pula pengaruhnya terhadap akhlak manusia. Kecanggihan yang dimiliki seringkali disalahgunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. *Gadget* dijadikan sebagai media bergosip, mencari kesalahan kesalahan orang lain, menunda perintah orang tua, guru, mengabaikan teman saat berbicara bahkan lupa dan lalai dalam menjalankan ibadah kepada Allah. Bukan berarti

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

kita tidak boleh menggunakan *gadget* namun gunakanlah teknologi *gadget* sebagaimana mestinya agar bisa lebih bermanfaat untuk kita, dan orang lain.

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 Alloh SWT dalam QS Al- Isra':23,

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا

تَقُلَنَّ لَهُمَا فَرْقًا وَلَا تَنْهَرَهُمَا وَفُلَّ 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

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, adapula dampak positif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Adapun diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, megolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak selama

²Al-Qur'an dan Terjemah, Kementerian Agama RI.

dalam pengawasan yang baik.³ Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan atak anakapabila sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget*, sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh *gadget* terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaanya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yak aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

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 atau *uses and gratification theory* yaitu pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut.⁴

Teori tersebut menyatakan bahwa setiap orang menggunakan media untuk tujuan tertentu. Masing-masing orang tahu apa kebutuhan dan

³Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak,, dalam *Jurnal Dinamika Penelitian*, Vol. 17, No. 2, November 2017, hal. 318

⁴Chusnul Chotimah. *Komunikasi Pendidikan*. (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press, 2015). hal. 63

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. 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. 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 masadepan.⁵

Melihat beberapa dampak dari penggunaan *gadget* terkait dengan akhlak siswa, peneliti memfokuskan kajian pada pengaruh penggunaan *gadget* oleh siswa di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri. Adapun dari hasil wawancara dan observasi pendahuluan di sekolah tersebut ditemukan fakta bahwa siswa diperbolehkan untuk membawa hp atau laptop oleh pihak sekolah.

Sebagian guru di sekolah tersebut juga mengatakan bahwa setelah siswa diizinkan membawa *gadget*, siswa merasa kemauan serta semangat belajar mengalami peningkata. Selain itu dalam aspek memahami materi, justru adanya penggunaan *gadget* sebagai tambahan media pembelajaran

⁵Desi Linawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMKN 1 Kras, (Tulungagung, IAIN Tulungagung, 2019), hal. 3

memudahkan siswa untuk memahami atau memperluas pengetahuan dan mempermudah proses komunikasi siswa dengan membuat grub kelas.

Selain itu, beberapa guru lainnya juga menjelaskan bahwa dengan diizinkan siswa membawa hp juga memiliki dampak negatif. Adapun dampak yang terasa pada siswa di sekolah tersebut adalah banyak siswa yang mengoperasikan gadget bukan untuk sebagai media belajar sehingga proses siswa tidak dapat menangkap hasil dari pembelajaran di kelas

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai permasalahan diatas dalam sebuah judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri”**.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap akhlak siswa di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri”, antara lain:

- a. Siswa menghabiskan waktunya 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. Batasan masalah

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

- a. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada kedua orang tua di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.
- b. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada guru di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.
- c. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.
- d. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.

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 MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?
2. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada guru di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?
3. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada sesama siswa di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?
4. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di MTs

Sunan Kalijogo Mojo Kediri?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Membuktikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada kedua orangtua.
2. Membuktikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepadaguru.
3. Membuktikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada sesamasiswa.
4. Membuktikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratification*. Teori ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Kartz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication : Current Perspectives on Grativication Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan suatu media. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and*

gratification mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan.⁶

Menurut Elihu Katz dan Herbert Blumer, teori ini meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan-harapan tertentu dari media. Hal inilah yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan atau keterlibatan pada kegiatan lain dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain.⁷ Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguatkan teori Herbert Blumer dan Elihu Kartz yaitu teori *uses and gratification*.

2. Secara Praktis

a. Kepada Lembaga MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan memotivasi siswa agar menggunakan *gadget* dengan bijak. Jadi *gadget* apabila digunakan dengan bijak dan tepat akan memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa.

⁶Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA), hal 191-192

⁷*Ibid*, hal. 191

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. 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. Penggunaan *Gadget*(*smartphone*)

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.⁸

⁸Tim Penyusunan Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-13*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal.834

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.

Jadi, penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

b. Akhlak

Secara terminology akhlak adalah sebuah system yang lengkap yang terdiri dari karakteristik-karakteristik akal atau tingkah laku yang membuat seseorang menjadi istimewa.⁹

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa akhlak merupakan segala sesuatu yang terdapat pada seseorang baik yang berupa ucapan maupun tingkah laku dan sesuatu itu merupakan bagian dari diri seseorang yang dilakukan berulang kali sehingga telah menjadi kebiasaan dan dilakukan dengan sadar tanpa adanya paksaan atau pengaruh dari faktor lain.

⁹Nasharuddin, *Akhlak (Ciri Manusia Paripurna)*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2015), hal. 206-207

2. Secara Operasional

Berdasarkan judul diatas, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri merupakan penelitian ilmiah yang dilakukan di kelas IX tahun ajaran 2021/2022 untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap akhlak siswa, pada variabel penggunaan *gadget* dan akhlak serta peneliti akan memberikan angket (kuisisioner) kepada siswa berupa pertanyaan.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan proposal ini akan dirinci oleh peneliti sebagai berikut:

1. **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 kegunaan penelitian Kemudian penegasan masalah dan yang terakhir sistematika pembahasan untuk menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian.
2. **Bab II**, berisi tentang landasan teori untuk mendeskripsikan secara teoritis tentang penggunaan *gadget*, akhlak kepada kedua orang tua,

akhlak kepada guru, akhlak kepada sesama siswa dan akhlak kepada siswa Mts Sunan Kalijogo. Kemudian penelitian terdahulu untuk membandingkan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul dan kerangkaberpikir.

3. **Bab III**, berisi 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.
4. **Bab IV**, berisi tentang hasil penelitian yaitu tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.
5. **Bab V**, merupakan inti dari penelitian yang berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu “ Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak siswa”.
6. **Bab IV**, 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.