

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Fenomena Penggunaan gadget oleh anak Perspektif Hukum Islam**

##### 1. Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat Perspektif Hukum Islam

Pada zaman sekarang sangat begitu jarang mengenai anak-anak yang mau bermain dalam permainan tradisional seperti egrang, petak umpet, kelereng ,dll. Fenomena yang sering dijumpai untuk masa kini yaitu anak-anak kecil yang sudah pandai menggunakan *gadget* canggih. Seperti halnya di tiga desa yang telah menjadi tempat penelitian untuk pembuatan skripsi oleh penulis yakni di Desa Tanggung, Pojok, dan Pelem Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung. Di ketiga desa tersebut hampir 100% Anak-anak sudah mengenal yang namanya *gadget* bahkan telah menjadi pemandangan yang biasa anak-anak disana menggunakan serta memfungsikan *gadget* setiap harinya.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak di Kcamatan Campurdarat biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak-anak di Kecamatan Campurdarat adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Ditemukan sangat sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua menjalin silaturahmi dengan famili yang jauh dari mereka atau untuk meihat video pembelajaran dan konten-konten yang bermanfaat lainnya. Dalam hal ini sesuai dengan penjelasan Kepala desa Tanggung yakni beliau Bapak Suyahman, penjelasannya sebagai berikut :

Kebanyakan anak-anak di Kecamatan Campurdarat menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit

yang menggunakan untuk media pembelajaran dengan menggunakan *gadget*.<sup>1</sup>

Dalam Islam, perkembangan serta penggunaan *gadget* termasuk dalam masalah muamalah yang hukumnya mubah atau tidak diharamkan. Kemajuan teknologi sangat diperhatikan dalam Islam karena dinilai dapat digunakan untuk membangun peradaban yang lebih baik.

Dengan adanya fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat yang disitu rata-rata hanya untuk bermain *game* yang sifatnya online ataupun offline serta sangat jarang sekali yang menggunakan *gadgetnya* untuk pembelajaran dan mengetahui hal hal yang lain yang dampaknya positif, ketika dikaitkan dengan hukum islam itu menimbulkan dua hukum antara boleh dan tidaknya anak-anak tersebut untuk menggunakannya.

Pandangan Islam terhadap penggunaan *gadget* mengenai kemajuan teknologi, Allah telah berfirman:

يَمَعَشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ  
فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ﴿٣٣﴾

“Hai kelompok jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, tetapi kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (ilmu dan teknologi).” (QS Ar Rahman: 33)<sup>2</sup>

Dengan kata lain, tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi. Permasalahan terjadi hanya ketika manusia khususnya anak-anak tidak memanfaatkan teknologi sesuai aturan dalam agama.

---

<sup>1</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Suyahman pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>2</sup> Enang Sudrajat, *Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*, (Bandung : Syamil Quran,2007), hlm. 532

Dengan adanya *gadget*, anak-anak lebih mudah memahami sejumlah materi yang bermanfaat. Kini terdapat sejumlah materi pendidikan yang mudah diakses dengan biaya yang murah jika dibandingkan dengan buku. “Rasullullah selalu mengajak untuk melihat jauh ke depan. Didiklah anakmu sesuai dengan jamannya. Karena anak-anak akan hidup di jaman yang berbeda. Orang-orang yang lahir di tahun 1960 sudah pasti akan berbeda dengan anak-anak yang lahir di tahun 2000.”

## 2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat Perspektif Hukum Islam

*Gadget* tidak hanya memiliki banyak manfaat akan tetapi juga memiliki dampak yang harus diwaspadai oleh setiap anak-anak. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap anak-anak di Desa Pelem, Tanggung, dan Pojok yang berada di Kecamatan Campurdarat. Menemukan beberapa dampak Positif dan Negatif.

### a) Dampak Positif

#### a) Menambah Pengetahuan

Adanya *gadget* yang berteknologi canggih membuat anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolah. Misalnya ketika anak-anak ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan. Nilai positif lain adalah *gadget* memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia,2003), hlm.15

b) Memperluas Jaringan Persahabatan

*Gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Sehingga anak-anak dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman temannya. Selain itu, *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi penggunaanya dengan mudah berkomunikasi dan bersilaturahmi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

Hal ini sesuai bahwa manusia diciptakan untuk saling mengenal satu-sama lain dan itu juga menjadi perintah agama, dalam surat Al hujurat ayat 13 berbunyi :

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ  
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa – bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal...”<sup>4</sup>

b) Dampak Negatif

1) Mempengaruhi Pola Pikir anak

Masa anak-anak merupakan masa dimana memiliki rasa keingintahuan yang sangat kuat sehingga mereka lebih kritis dalam memuaskan rasa pengetahuan yang mereka miliki. Akan tetapi adanya *gadget* mempengaruhi pola pikir mereka sehingga mereka lebih cepat puas terhadap pengetahuan yang mereka dapatkan dari internet. Mereka menganggap bahwa jawaban dari Internet merupakan jawaban yang

---

<sup>4</sup> Enang Sudrajat, *Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*,... hlm. 517

terlengkap dan bersifat final. Olehkarenaitu, Jika dibiarkan maka anak-anak akan cenderung bersifat dangkal.

## 2) Mempengaruhi Perilaku Anak

*Gadget* memiliki berbagai macam aplikasi yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Sehingga *gadget* mampu memberikan kenyamanan bagi setiap anak yang memainkannya. Akan tetapi kenyamanan tersebut tidak bisa diartikan sebagai dampak positif karena kenyamanan tersebut memberikan rasa malas terhadap anak-anak. Anak-anak yang biasanya bersifat aktif dalam kesehariannya bisa hanya duduk diam seharian di rumah dan tidak memperdulikan kejadian apapun yang ada disekitarnya. Bahkan perintah kedua orangtua hanya menjadi angin yang berlalu.

### c) Membuat Ketergantungan.

Gadget juga mampu memberukan rasa ketergantungan terhadap anak-anak dimana gadget digunakan setiap hari dan tanpa henti sehingga jika sehari saja tidak menggunakan gadget akan terasa ada yang kurang.

Dampak positif yang didapatkan anak-anak di kecamatan campurdarat tentang penggunaan *gadget* mereka bisa menambah pengetahuannya, belajar secara instan dan dengan mudah berkomunikasi kepada keluarga dan teman-temannya. tetapi di samping itu juga dampak negatif berupa sikap ketagihan dengan barang tersebut dan bisa lupa dengan tugas utamanya. Bahkan juga ada beberapa anak yang sudah menggunakan

*gadgetnya* untuk menyebarkan berita-berita yang sebenarnya ia sendiri belum paham dan belum tahu sumbernya mereka hanya ingin saja tanpa ada alasan yang jelas.

Selain daripada itu kebanyakan anak-anak di kecamatan campurdarat menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game yang memakan waktu cukup lama sampai lupa dengan kegiatan yang lain bahkan ada yang menjelaskan kalau sudah bermain game yang ia sukai target berhentinya adalah apabila baterai *gadget* habis.

Penggunaan *gadget* telah mempengaruhi anak-anak di Kecamatan Campurdarat untuk tren ini. Mereka berpikiran, tanpa *gadget* dianggap ketinggalan zaman. Dan, sekarang tidak sedikit anak-anak Kecamatan campurdarat yang menyalahgunakannya, tercermin dari banyaknya anak-anak yang menggunakan untuk membuka situs-situs yang tidak sepatutnya.

Terlalu sering dan melampaui batas anak-anak kecamatan campurdarat dalam menggunakan *gadget* akan sangat berpengaruh buruk terhadap kemampuan otak mereka dalam menangkap informasi. Salah satunya adalah cenderung malas untuk belajar dan membaca buku-buku pelajaran sekolahnya akibat dari kecanduan untuk bermain *gadget* sehingga prestasi secara akademik menurun.

Dampak-dampak negatif yang dijumpai pada anak-anak diatas sangat bertentangan dengan tujuan hukum islam. Tujuan Islam adalah kemaslahatan hidup manusia baik rohani maupun jasmani, baik di dunia maupun diakhirat kelak.<sup>5</sup>

## **B. Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak Perspektif Undang-Undang ITE**

### **1. Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat Perspektif Undang-Undang ITE**

Perkembangan zaman yang sangat pesat sudah jarang dijumpai anak-anak yang mau bermain dalam permainan tradisional. Fenomena yang sering dijumpai

---

<sup>5</sup>Barzah latupono.dkk, *Buku ajar hukum islam*, (Deepublish,2017), hlm. 35

untuk masa modrn seperti pada saat ini adalah anak-anak kecil yang sudah pandai menggunakan *gadget* canggih. Seperti halnya di Campurdarat Kabupaten Tulungagung yang telah menjadi tempat penelitian untuk pembuatan skripsi oleh penulis yakni di Kecamatan tersebut sangat banyak Anak-anak yang sudah mengenal *gadget* bahkan dalam setiap harinya anak-anak memfungsikan *gadget* tersebut.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak di Kcamatan Campurdarat banyaak dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak-anak di Kecamatan Campurdarat adalah pemakaian *gadget* untuk bermain game, menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Ditemukan sangat sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua menjalin silaturahmi dengan famili yang jauh dari mereka atau untuk meihat video pembelajaran dan konten-konten yang bermanfaat lainnya. Dalam hal ini sesuai dengan penjelasan Kepala desa Pojok beliau Bapak Bondan Wiratmoko, S.H , penjelasannya sebagai berikut :

“PC tablet atau smartphone yang dipegang oleh anak-anak tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran yang brmanfaat bagi anak-anak di Kecamatan Campurdarat, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak di Kecamatan campurdarat akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah denganteman-teman seusianya.”<sup>6</sup>

Penjelasan lain diutarakan oleh Kepala Desa Pelem Kecamatan Kampurdarat beliau bapak Mujialam penjelasannya sebagai berikut:

“Hampir semua orang tua warga desa pelem menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi yakni *gadgetnya* untuk bermain game. Sebagian besar anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. sedikit anak-anak Cmpurdarat yang bermain game

---

<sup>6</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Bondan Wiratmoko pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam”<sup>7</sup>

Berkaitan dengan keterangan diatas yakni temuan penelitian dan penjelasan-penjelasan tokoh lapangan, Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat apabila dikaitkan dengan Undang-Undang ITE dimulai dari pasal awal sampai akhir tidak ditemukan pelanggaran yang mencakup dengan penggunaannya. Hanya saja anak-anak Kecamatan Campurdarat lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk kegunaan lainnya yang disitu banyak dampak-dampak negatif yang diperoleh oleh anak-anak campurdarat tersebut.

## 2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat Perspektif Undang-Undang ITE

### a) Dampak Positif

Semua penggunaan *gadget* yang berdampak positif seperti untuk berkomunikasi dengan baik, Menambah Pengetahuan, Memperluas Jaringan Persahabatan, dan lain-lain tidak ada permasalahan dengan aturan Undang-Undang ITE karena memang munculnya Undang-Undang ITE tersebut salah satunya adalah bertujuan untuk mempertahankan hal yang seperti itu. Dengan kata lainnya UU ITE ini adalah bentuk representatif kehadiran sebuah negara yang berfungsi untuk melindungi warga negara nya.<sup>8</sup>

### b) Dampak Negatif

Ketidak pahaman anak-anak dalam menggunakan *gadgetnya* untuk menyebarkan berita-berita yang sebenarnya ia sendiri belum paham maksud dan

---

<sup>7</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Mujjalam pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>8</sup>Timumangkuto, Dilema para pengguna medsos dengan Undang-Undang ITE, dalam : <http://timurmangkuto.com/kuliah/catatan-kaki/dilema-para-pengguna-medsos-dengan-uu-ite/> diakses pada 10 Mei 2017

asal usulnya sangat rawan dengan aturan-aturan yang telah diterapkan oleh Negara.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016  
TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN  
2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Pasal 45A

1. Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pasal 45B

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Undang-undang republik indonesia Nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi Elektronik, Disahkan serta diundangkan di Jakarta pada tanggal 25 November 2016 diungkap dilembaran negara republik indonesia tahun 2016 nomor 251