

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini berkembang sangat pesat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah hadirnya *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan perangkat digital lainnya. *Gadget* memberikan berbagai kemudahan dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, mengakses media pembelajaran, serta sebagai sarana hiburan yang praktis dan efisien. Dalam dunia pendidikan, penggunaan *gadget* secara positif dapat membantu peserta didik mencari materi pelajaran, mengakses sumber belajar melalui internet, serta menambah wawasan pengetahuan. Menurut Rais (2018), menyatakan *gadget* merupakan media elektronik modern yang berperan penting dalam mempermudah berbagai aktivitas manusia, baik dalam bidang pendidikan, pekerjaan, maupun komunikasi. (Ivana dkk, 2025, p. 720-739).

Rosyadi 2019, menyatakan bahwa *gadget* berkembang dari masa kemasa dimulai dari pesawat elektronik telepon sampai kepada *handphone* (HP) perbedaan antara pesawat elektronik telepon menggunakan *handphone* yaitu pesawat elektronik telepon masih menggunakan kabel buat berkomunikasi. Sedangkan *handphone* bersifat portabel tanpa menggunakan kabel. HP pertama kali digunakan dinegara Amerika perkumpulan pada tahun 1974 dan akhirnya menyebar keseluruh dunia. (Rosyadi, 2019, p. 97).

Pada era millenial, manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien yang jauh menjadi dekat dan sebaliknya, oleh karena itu didunia digital yang serba canggih, teknologi muncul sebuah elektronik untuk memudahkan semua aktivitas manusia. Manusia menjadi tergantung akan teknologi yang ada, kemajuan teknologi inilah yang perlu dilihat, dari sisi positif dan negatifnya. Tidak jarang sisi negatif lebih mendominasi karena ketidakmampuan kita untuk memanage penggunaan teknologi yang ada, salah satunya adalah *gadget*, seperti *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar. (Novianti, 2020, p. 1001- 1010).

Selain itu, penggunaan *gadget* berlebihan juga berdampak pada kondisi psikologis peserta didik. Menurut Nurbaiti (2025), intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dapat memicu stres, kecemasan, emosi tidak stabil, bahkan perilaku agresif. Hal ini menjadi perhatian serius karena peserta didik berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan kepribadian yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan. (Nurbaiti, 2025)

Bukti nyata bahaya kecanduan *gadget* juga terlihat dari berita tentang kakak beradik di Jember yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget* dan *game online*. Dalam berita tersebut dijelaskan bahwa keduanya terlalu lama tenggelam dalam dunia virtual selama bertahun-tahun, sehingga mengalami perubahan perilaku menjadi tertutup, mudah marah, sering mengamuk ketika *gadget* diambil, tertawa sendiri, bahkan tidak mengenali keluarga di sekitarnya. Kasus ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget*

tanpa batas dan tanpa pengawasan dapat berdampak serius terhadap kesehatan mental seseorang, terutama anak dan remaja yang belum mampu mengendalikan diri. (OfficialSindonews, Dampak Kecanduan *Gadget* pada Anak di Jember, YouTube, 7 Mei 2024, menit 01:20, youtube.com.)

Secara ideal, penggunaan *gadget* pada peserta didik seharusnya dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar dan pengembangan diri tanpa mengabaikan nilai-nilai akhlak dan kehidupan sosial. Peserta didik diharapkan mampu menggunakan *gadget* sesuai kebutuhan, membatasi waktu penggunaan, serta tetap menjaga interaksi sosial dengan keluarga, guru, dan teman sebaya. Penggunaan *gadget* yang baik juga harus berada dalam pengawasan orang tua agar peserta didik terhindar dari dampak negatif teknologi. (Adeluh, 2025).

Dalam pendidikan Islam, pembentukan akhlak merupakan tujuan utama yang merangkumi tiga dimensi menurut Imam Al-Ghazali, yaitu dimensi diri, sosial, dan metafisik. Fokus kepada dimensi sosial menurut Asy'arie dkk. (2023) menekankan tiga aspek utama dalam interaksi masyarakat: penegakan keadilan tanpa diskriminasi, keupayaan bekerjasama demi kebaikan bersama, serta pengamalan adab dan etika komunikasi bagi mewujudkan persekitaran sosial yang harmonis. (Asy'arie dkk, 2023, p. 2745- 9560).

Selain itu, Muhammad Abdullah Darraz dalam karya Nasharuddin menjelaskan bahwa ruang lingkup akhlak salah satunya adalah akhlak sosial (al-akhlak al-ijtima'iyah) yang terdiri dari larangan, ketertiban, dan kaidah tata krama. Artinya, peserta didik harus mampu menjaga etika dalam berbicara,

menghormati guru dan orang tua, mematuhi aturan sekolah, menjaga sopan santun dalam pergaulan, serta memiliki rasa empati dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. (Syafiqurrohman, 2020, p. 43- 44).

Pentingnya akhlak juga dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 83:

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَءِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِي
الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا
الزَّكَاةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنتُمْ مُّعْرِضُونَ ﴿٨٣﴾

Artinya : “Dan (ingatlah) ketika Kami mengambil janji dari Bani Israil: Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Dan bertuturkatalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah salat dan tunaikanlah zakat.” (QS. Al-Baqarah: 83).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk bertauhid kepada Allah, berbakti kepada orang tua, peduli terhadap sesama, berkata baik, tata krama, menjaga ibadah salat, dan menunaikan kewajiban agama. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar pembentukan akhlak peserta didik terutama pada akhlak sosialnya, oleh sebab itu, apabila penggunaan *gadget* membuat peserta didik lalai salat, berbicara kasar, tidak menghormati orang tua, serta kurang peduli terhadap sesama, maka hal tersebut bertentangan dengan ajaran Al-Qur'an sebagaimana kandungan surah Al-Baqarah ayat 83. (Dalam Tafsir Almisbah, 2022).

Menurut Syahyuddin (2019), penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan peserta didik malas melakukan aktivitas sosial, menurunkan konsentrasi belajar, serta mengurangi komunikasi dengan lingkungan sekitar.

Selain itu, Adam dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menurunkan moral peserta didik, menyebabkan kecanduan *game online*, menurunkan kemampuan komunikasi, serta membuat peserta didik menjadi lebih tertutup dan individualis. (Adam dkk, 2022, p. 2460).

Dari paparan di atas dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* yang tidak dikontrol dapat memengaruhi akhlak sosial peserta didik. Peserta didik menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, kurang menghormati orang tua, mudah berkata kasar, dan kurang menjaga tata krama dalam bergaul. Bahkan, sebagian peserta didik lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan membantu orang tua atau berinteraksi dengan teman sebaya. Namun, fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di kalangan peserta didik saat ini semakin meningkat. Banyak peserta didik menggunakan *gadget* tidak hanya untuk belajar, tetapi lebih dominan untuk bermain *game online*, membuka media sosial, menonton *tiktok*, *you tube*, dan aktivitas hiburan lainnya.

Dalam kenyataannya, banyak peserta didik menggunakan *gadget* dengan frekuensi dan durasi yang tinggi. Peserta didik lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan membuka media sosial dibandingkan untuk kegiatan belajar. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif dalam kehidupan sosial, kurang disiplin, dan mulai meniru perilaku negatif dari media sosial, seperti berkata kasar dan kurang menghargai orang lain. (Guru PAIdBP, AF, Wawancara, 2025). Menurut penelitian Putri (2024) penggunaan *gadget* berlebihan mengakibatkan penyimpangan perilaku sosial

seperti kurangnya interaksi, peniruan perilaku negatif, sikap apatis, paparan konten dewasa, gaya bahasa kasar, dan perilaku menyendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Adiyana Adam dkk, dengan judul *Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate*. Menurunnya moral siswa, siswa kecanduan bermain *game*, kurangnya perhatian orang tua dalam mendampingi anak, anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain *gadget*, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs- situs di internet yang dapat merusak moral anak. (Adam dkk, 2022, p. 29).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan awal yang peneliti dilakukan di SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok pada hari Senin, 3 Februari 2025 melalui wawancara via WhatsApp dengan guru pendidikan agama Islam dan guru bimbingan konseling, diperoleh informasi bahwa penggunaan *gadget* di kalangan peserta didik tergolong cukup tinggi, terutama pada peserta didik kelas VII dan VIII. Sebagian peserta didik menggunakan *gadget* hingga larut malam untuk bermain *game online*, membuka *tiktok*, *Instagram*, *you tube*, dan media sosial lainnya. Akibatnya, peserta didik datang ke sekolah dalam keadaan mengantuk, kurang fokus saat pembelajaran, serta terlambat mengumpulkan tugas. Data yang diperoleh menunjukkan terdapat sekitar 12 peserta didik kelas VII dan 15 peserta didik kelas VIII yang sering mengalami kondisi tersebut.

Selain itu, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

menyampaikan bahwa beberapa peserta didik mulai menunjukkan perilaku kurang sopan ketika berbicara dengan teman maupun guru. Terdapat sekitar 8 peserta didik kelas VII dan 9 peserta didik kelas VIII yang beberapa kali mendapat teguran karena menggunakan bahasa kasar hasil tiruan dari media sosial. Peserta didik juga terlihat kurang menjaga tata krama ketika berada di lingkungan sekolah.

Guru Bimbingan Konseling juga menjelaskan bahwa terdapat sekitar 10 peserta didik kelas VII dan 11 peserta didik kelas VIII yang menunjukkan sikap kurang disiplin, seperti sering menunda tugas, berbicara ketika guru menerangkan, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekolah. Bahkan, sebagian peserta didik lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya. (Guru BK, SWP, 2025).

Dalam aspek keagamaan, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, juga menyampaikan bahwa terdapat sekitar 7 peserta didik kelas VII dan 10 peserta didik kelas VIII yang diketahui sering menunda bahkan lalai melaksanakan salat karena terlalu asyik bermain *gadget* di rumah. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Imam Al-Ghazali mengenai dimensi metafisik akhlak, yaitu hubungan manusia dengan Allah Swt. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol menyebabkan peserta didik lalai terhadap kewajiban ibadah dan menurunnya kesadaran spiritual. Padahal Allah Swt. telah memerintahkan manusia untuk menjaga ibadah dan berbuat baik kepada sesama.

Fenomena perubahan perilaku sosial peserta didik di SMP Negeri 3 Gunung Talang ini sejalan dengan pendapat Syahyuddin (2019) yang

menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tidak terkontrol secara signifikan dapat memengaruhi pola interaksi sosial dan menurunkan kualitas komunikasi interpersonal remaja di dunia nyata. Peserta didik yang terlalu larut dalam aktivitas digital cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar, menunjukkan sikap acuh tak acuh, hingga mengalami penurunan konsentrasi belajar akibat terganggunya pola waktu istirahat mereka. Oleh karena itu, penurunan akhlak sosial yang terjadi di sekolah ini disinyalir memiliki keterkaitan erat dengan bagaimana cara dan durasi peserta didik dalam memanfaatkan perangkat teknologi tersebut sehari-hari.

Berdasarkan fakta di sekolah tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan memberikan dampak terhadap akhlak sosial peserta didik, menurut Asy'arie dkk. (2023) menekankan tiga aspek utama dalam interaksi masyarakat: penegakan keadilan tanpa diskriminasi, kemampuan bekerjasama demi kebaikan bersama, serta pengamalan adab dan etika komunikasi bagi mewujudkan persekitaran sosial yang harmonis. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Peserta Didik di SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi membahas masalah sebagai berikut:

1. Tingginya intensitas penggunaan *gadget* pada peserta didik tanpa pengawasan yang memadai.

2. Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan berinteraksi sosial secara langsung.
3. Peserta didik cenderung meniru perilaku yang di lihat dari *gadget* tanpa menyaring nilai – nilai yang sesuai dengan ajaran Islam.
4. Kurangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan *gadget* oleh peserta didik.

C. Batasan Masalah

Agar penulisan ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan *gadget* peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang yang digunakan di luar jam sekolah atau di luar proses pembelajaran.
2. Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini dibatasi berdasarkan indikator penggunaan *gadget* menurut teori Syahyuddin (2019) yaitu: Penurunan aktivitas sosial, penurunan komunikasi, dan gangguan belajar dan waktu.
3. Akhlak peserta didik dalam penelitian ini difokuskan pada ranah akhlak sosial peserta didik dalam berinteraksi di lingkungan sekolah pada dimensi sosial Al- Ghazali dan di ukur melalui tiga aspek teori Asy'arie dkk, (2023) yaitu: Keadilan tanpa diskriminasi (toleran), kerjasama demi kebaikan (gotong royong dan empati), adab dan etika komunikasi.
4. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII dan VIII SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok tahun ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat penggunaan *gadget* peserta didik di SMP Negeri 3 Gunung Talang
2. Bagaimana tingkat akhlak peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak sosial peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk:

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang
2. Untuk mengetahui tingkat akhlak peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik

Sebagai bahan informasi serta acuan untuk membatasi diri dalam menggunakan *gadget* agar tidak mempengaruhi akhlaknya kearah negatif.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan tambahan informasi dan pemeberian arahan bagi para pendidik mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik di SMP Negeri 3 Gunung Talang, Kabupaten Solok, Kecamatan Gunung Talang, Provinsi Sumatra Barat.

c. Bagi Orang Tua

Dengan ini orang tua lebih waspada terhadap dampak negatif *gadget* untuk anaknya apalagi dalam berperilaku, dan lebih tegas dalam meminjamkan dan memberikan *gadget* kepada anak.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan tambahan wawasan bagi peneliti mengenai bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik di SMP Negeri 3 Gunung Talang.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini perlu digarisbawahi bahwa penggunaan *gadget* yang dimaksud adalah penggunaan *gadget* oleh peserta didik di rumah atau di luar jam sekolah, bukan penggunaan saat proses pembelajaran di kelas. Hal ini karena sebagian besar peserta didik menggunakan *gadget* setelah pulang sekolah, malam hari, hari libur, dan waktu senggang lainnya. Penggunaan

gadget di luar jam sekolah inilah yang diduga memberi pengaruh terhadap perilaku dan akhlak sosial peserta didik. Sementara itu munculnya kekhawatiran baik oleh guru maupun orang tua, terhadap dampak negatifnya kepada akhlak sosial peserta didik.

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang diteliti, yakni:

1. Definisi Operasional Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini adalah intensitas dan aktivitas peserta didik SMP Negeri 3 Gunung Talang dalam mengoperasikan perangkat elektronik pintar (*smartphone*) secara mandiri di luar jam pelajaran sekolah, bahwa yang di maksud penggunaan *gadget* pada penelitian ini adalah aspek negatifnya terdiri dari beberapa indikator merujuk dari teori Syahyuddin (2019) yaitu meliputi: (1) Penurunan aktivitas sosial berupa keengganan terlibat dalam kegiatan nyata di sekolah atau membantu orang tua, (2) Penurunan kuantitas dan kualitas komunikasi karena kecenderungan mengabaikan interaksi tatap muka langsung (*phubbing*), (3) Gangguan belajar dan waktu yang ditandai dengan munculnya rasa mengantuk di kelas atau sering menunda - nunda penyelesaian tugas sekolah akibat terlalu larut dalam aktivitas digital.

2. Definisi Operasional Variabel Y (Ahlak Sosial Peserta Didik)

Akhlaq yang di maksud dalam penelitian ini di batasi pada akhlak sosial merujuk pada teori Asy'arie dkk. (2023). Akhlak sosial dalam penelitian ini adalah tatanan perilaku, spontanitas tindakan, dan tata krama peserta didik dalam berinteraksi dengan guru, teman sebaya, serta

lingkungan masyarakat di SMP Negeri 3 Gunung Talang yang bersandar pada dimensi sosial Imam Al-Ghazali mengenai pentingnya hidup rukun, toleran, dan komunikatif, di mana variabel ini diukur merujuk dari teori Asy'arie dkk. (2023), yaitu meliputi indikator, (1) keadilan tanpa diskriminasi (Toleran) yang tecermin melalui sikap saling menghargai perbedaan pendapat serta menjauhi perilaku perundungan (*bullying*), (2) kerjasama demi kebaikan bersama yang dibuktikan lewat partisipasi aktif dalam gotong royong dan kepedulian menolong teman yang kesusahan, (3) adab dan etika komunikasi melalui pengamalan sopan santun bertutur kata serta menjaga tata krama dalam menghormati otoritas guru dan teman.

