



Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan

Luluk Aviva¹, Devy Habibi Muhammad², Heri Rifhan Halili³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam
Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo
Email: lulukaviva68@gmail.com

Abstrak

Tingkat adopsi gadget saat ini semakin mengkhawatirkan, sehingga perlu langkah konkret untuk menerapkan pola asuh di era digital, agar anak-anak terhindar dari kecanduan gadget serta terbentuk sikap dan mental yang baik dalam diri anak. Terdapat dampak negatif yang di timbulkan dari gadget dalam bentuk perilaku atau akhlak yang tidak sejalan dengan tuntunan ajaran agama Islam, sehingga membutuhkan upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian pada riset ini yaitu guru Pendidikan Agama Islam, siswa kelas XI. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian: Upaya yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap siswa adalah sebagai motivator dan informator, yaitu selain memberi informasi agar bisa mengurangi efek negatif penggunaan gadget yang banyak digunakan oleh para siswa sehingga para siswa menjadi lebih bijak dalam berselancar di dunia maya dengan tidak hanya mengikuti kemauan mereka sendiri tetapi juga menyadari pengaruh negatif bila mereka menggunakan gawai secara berlebihan, juga menjadi motivator agar para siswa tetap ingin belajar dengan baik serta bersemangat untuk meraih cita-cita dalam menentukan kehidupan masa depan mereka yang lebih baik.

Kata kunci : *Upaya guru Pendidikan Agama Islam, gadget*

Abstract

The current level of gadget adoption is increasingly worrying, so concrete steps are needed to implement parenting in the digital era, so that children avoid gadget addiction and form good attitudes and mentality in children. There are negative impacts that arise from gadgets in the form of behavior or morals that are not in line with the guidance of Islamic religious teachings, thus requiring the efforts of PAI teachers in overcoming the negative effects of gadget addiction. The purpose of this study was to determine the efforts of PAI teachers in overcoming the negative impact of gadget addiction on students. This research uses descriptive qualitative research. The research subjects in this research are Islamic Religious Education teachers, students of class XI. Data was collected by means of interviews, documentation and observation. Research results: The efforts made by Islamic Religious Education teachers in overcoming the impact of using gadgets on students are as motivators and informants, namely in addition to providing information in order to reduce the negative effects of using gadgets that are widely used by students so that students become wiser in surfing the world. Virtual by not only following their own will but also aware of the negative effects of using their device excessive, also becomes a motivator so that students continue to want to study well and eager to achieve goals in determining life their better future.

Keywords : *Efforts of Islamic Religious Education teachers, gadgets*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia yang sekaligus membedakan manusia dengan hewan, manusia dikarunia Tuhan akal dan pikiran, sehingga manusia mengetahui segala hakekat permasalahan dan sekaligus dapat membedakan antara yang baik dan yang buruk dalam dirinya maupun kehidupan masyarakat dan bangsa (Chusna, 2017). Dengan keberadaan teknologi, segala pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan lebih efisien. Kemajuan teknologi komunikasi informasi salah satunya ditandai dengan meningkatnya penggunaan media jejaring sosial (Sisbintari & Setiawati, 2021). Pengguna jejaring sosial sebagian besar adalah kelompok remaja, keberadaan media jejaring sosial dapat menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif pada masyarakat khususnya remaja (Muslimah et al., 2021).

Pada dasarnya, gadget juga bermanfaat bagi siswa jika digunakan untuk kepentingan belajar. Gadget yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya disekolah (Faridah BD, Yuliva, 2020). Namun, pada kenyataannya sangat sedikit siswa yang memanfaatkan pada sisi ini, gadget yang mereka miliki lebih banyak digunakan untuk chattingan, main game, dengar musik, nonton tayangan audio visual, serta facebook-an. Dibandingkan untuk mencari materi pembelajaran (Subarkah, 2019a).

Dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai tua pasti sudah tidak asing dengan istilah gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang mempunyai berbagai fungsi, salah satu fungsi utamanya untuk mempermudah dalam media informasi dan komunikasi (Kurniawati, 2020). Selain fungsi utamanya, sebagai penunjang gadget juga memiliki kamera, perekam video, musik, peta digital, dan lainnya. Bentuk-bentuk gadget antara lain tablet, notebook, smartphone, TV dan lain sebagainya (Viandari & Susilawati, 2019). Dengan maraknya pengguna gadget ini pun berdampak pada masalah di sekolah. Tak sedikit siswa yang menyalahgunakan kecanggihan gadget, yang seharusnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mempermudah informasi yang mereka butuhkan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan (Marpaung, 2018). Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain (Savitri Suryandari, 2016).

Melemahnya peran agama menjadi salah satu penyebab perilaku negatif dalam peradaban modern. Hal ini disebabkan karena agama dianggap tidak memiliki kontribusi langsung bagi upaya mengejar kehidupan fisik material (Musyarafah & Lukmawati, 2019). Seorang penuntut ilmu tidak boleh meninggalkan suatu cabang ilmu yang terpuji, atau salah satu jenis ilmu, kecuali ia harus mempertimbangkan matang-matang dan memperhatikan tujuan dan maksudnya (Bafadhol, 2017).

Para pendidik di sekolah memiliki tanggung jawab yang sama dengan orang tua di rumah dalam hal melindungi anak didik dari dampak negatif yang sewaktu-waktu dapat ditimbulkan oleh gadget (Jannah, 2012). Guru harus aktif dan berkesinambungan memberi pemahaman terkait keselamatan penggunaan media gadget apabila berada di tangan anak-anak dan remaja pada umumnya (Teori et al., 2005). Peran pendidikan di lingkungan sekolah turut andil memperkokoh benteng pertahanan dalam diri generasi bangsa untuk menghadapi pengaruh konten gadget yang terkadang tidak kita harapkan (Mizani, 2017). Peran guru pendidikan agama islam amatlah penting

dalam membina siswa serta mengarahkan dan mengendalikan perilaku mereka agar tidak menyimpang dari ketentuan agama. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan kepribadian yang dapat membina, serta memberikan contoh bagi siswanya, bagaimana berbuat, bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama masa pra penelitian, terdapat siswa yang berperilaku kurang baik akibat pengaruh dari penggunaan gadget diantaranya ada salah seorang siswa ketika dirumah ia tidak bisa lepas dari gadget-nya yang membuat nilai pelajaran disekolahnya menjadi kurang baik dikarenakan saat dirumah ia tidak mau belajar dan lebih asik memainkan gadget-nya, bukan hanya itu ia juga tidak mendengarkan perkataan orang tuanya apabila disuruh ia pura-pura tidak mendengar saking asik dengan gadget-nya, bahkan ketika waktunya untuk beribadah (sholat) harus diingatkan terlebih dahulu sama orang tuanya jika tidak diingatkan mungkin saja ia tidak menjalankan sholat. tidak ikut melaksanakan sholat dhuha ataupun sholat dhuhur berjam'ah saat jam istirahat, selain itu ada juga yang mengunggah status di akun media sosialnya dengan kata-kata yang tidak baik.

Sekolah sudah berupaya untuk membentuk kepribadian siswa yang diterapkan dalam banyaknya program keagamaan dengan kerjasama dari berbagai pihak di sekolah untuk meminimalisir perilaku menyimpang akibat dari penggunaan gadget. Namun ternyata dampak dari penggunaan gadget masih saja terjadi pada siswa sehingga dalam hal ini upaya dari seorang guru, khususnya guru PAI untuk mencegah agar siswanya tidak berakhlak buruk dari dampak penggunaan gadget dengan memberikan perhatian penuh kepada siswanya serta membimbing siswanya dalam menggunakan teknologi khususnya penggunaan gadget sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul "Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan".

Dari beberapa permasalahan di atas, penelitian ini bisa dirumuskan dengan Bagaimana upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa kelas XI SMP Islam Hikmatul Hasanah kecamatan Tegalsiwalan?. dari situ kemudian tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengetahui Bagaimana upaya Guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa kelas XI SMP Islam Hikmatul Hasanah kecamatan Tegalsiwalan.

Upaya Guru PAI

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Darmadi, 2015). Munculnya anggapan yang kurang menyenangkan tentang pendidikan agama, seperti; Islam diajarkan lebih pada hafalan (padahal Islam penuh dengan nilai-nilai) yang harus dipraktikkan (Akbar, 2019). Pendidikan agama lebih ditekankan pada hubungan formalitas antara hamba dengan Tuhannya, penghayatan nilai-nilai agama kurang mendapat penekanan dan masih terdapat sederet respons kritis terhadap pendidikan agama (Sada, 2016). Hal ini disebabkan penelitian kelulusan siswa dalam

pembelajaran agama diukur dengan berapa banyak hafalan dan mengerjakan ujian tertulis di kelas yang dapat didemonstrasikan oleh siswa.

Menurut (Hary, 2013) pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran agama Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Guru merupakan elemen terpenting dalam sebuah sistem pendidikan (Susandi, 2009). Ia merupakan ujung tombak, dimana proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang guru mereka, guru yang ideal dan bermutualah yang menjadi berhasil atau tidaknya proses belajar (Kasim, 2012).

Guru adalah sebagai pengelola kegiatan proses belajar mengajar yang bertugas untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik agar bisa mencapai tujuan pembelajaran (Rofi et al., 2020). Guru agama adalah, sebagai pembina pribadi, sikap, dan pandangan hidup anak, karena itu, setiap guru agama harus berusaha membekali dirinya dengan persyaratan bagi guru, pendidik dan pembina hari depan anak didik (Prasetya, 2020). Berdasarkan pendapat dari (Khusna, 2016) maka guru agama memiliki peran yang sangat penting. Dimana guru agama tidak hanya mendidik namun juga membimbing sekaligus mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Bagi guru Pendidikan Agama Islam tugas dan kewajiban yang harus dilaksanakan merupakan amanat yang diterima oleh guru untuk memangku jabatan sebagai guru Agama. Peran Guru dalam masyarakat tetap dominan walaupun teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berkembang amat cepat (Wulandari et al., 2017). Guru memegang peranan strategis terutama dalam upaya membentuk watak bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diinginkan. Dimana guru sebagai pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Anisah, 2011).

Guru PAI juga mempunyai beberapa peran yang signifikan baik dalam lingkup sekolah maupun luar sekolah, dimana pembentukan karakter siswa salah satunya adalah guru (Pasaribu, 2017). Apalagi jika sudah dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang saat ini semakin canggih, sebagai guru hanya mampu memberikan pemahaman, masukan tentang kegunaan juga efek dari perkembangan teknologi tersebut, yang ada akhirnya diri dari peserta didik yang menentukan semuanya (Yudi Firmansyah et al., 2020). Pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya guru pendidikan agama islam adalah segala usaha yang bersifat keagamaan yang dilakukan oleh guru PAI untuk mencapai tujuan pendidikan agama islam, yaitu untuk mengembangkan potensi keagamaan siswa menjadi manusia yang baik, berbudi pekerti.

Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi- informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Marpaung, 2018). Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang berfungsi sebagai media alat komunikasi moderen sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Novtiani, 2018). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak negatif gadget terhadap anak/siswa dapat dipengaruhi

dari segi psikologi dari anak maupun siswa itu sendiri salah satunya yaitu, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.

Gadget yang saat ini sedang trend, yang sering sekali digunakan dikalangan anak muda biasa disebut dengan *smartphone*, telepon pintar yang memiliki kemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan *handphone* (Pratikno & Sumantri, 2020). Selain itu, di dalam *smartphone* juga dibekali dengan berbagai aplikasi yang semakin memudahkan penggunaannya. Ponsel pada awalnya hanya diciptakan untuk media komunikasi jarak jauh tanpa kabel yang bisa dibawa kemana saja. Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin banyaknya kebutuhan manusia sehingga terciptalah ponsel yang memiliki fungsi lebih dari sekedar perangkat komunikasi, yang di sebut dengan *smartphone* (Muhammad, 2019). Di dalam *smartphone* kini telah dihadirkan banyak fitur yang semakin canggih diantaranya kita bisa mengakses internet tanpa menggunakan laptop, adanya fitur untuk berkomunikasi yang semakin banyak medianya seperti *Whatsapp*, *messenger*, *facebook*, *line*, bisa juga mengakses game online dan lain sebagainya (Hidayah, 2020).

Dampak Penggunaan Gadget

Dalam hal kemajuan teknologi saat ini menempati posisi yang amat penting dalam pembangunan nasional Indonesia bahkan dikaitkan dengan keberhasilan pembangunan pembangunan nasional (Belajar et al., 2021). Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena dengan kemajuan teknologi tentu saja kemajuan ilmu pengetahuan juga akan berjalan seiring dengan majunya teknologi (Subarkah, 2019b). Dari setiap inovasi yang diciptakan tentu saja akan memberikan manfaat positif, dan juga memberikan kemudahan dalam kehidupan umat manusia (Sholihah et al., 2016).

Smartphone di era globalisasi ini telah menghadirkan berbagai fitur yang dikemas menarik sehingga memberikan kenyamanan bagi penggunaannya (Iv, 2009). Dulunya telephone hanya digunakan untuk menelfon ataupun mengirim sms (*short message send*) kini telah berubah menjadi sebuah perangkat yang penuh dengan aplikasi yang lebih menarik diantaranya adalah akses internet tanpa menggunakan komputer (Marpaung, 2018).

Adapun dampak positif penggunaan *gadget* bagi siswa adalah (Widya, 2020):

1. Mempermudah komunikasi baik dengan orang tua, guru, maupun teman. Siswa dapat lebih mudah untuk konsultasi mata pelajaran maupun tugas-tugas yang belum siswa mengerti.
2. Memperluas jaringan persahabatan. Dengan menggunakan *gadget* siswa bisa menambah teman dengan mudah melalui telepon langsung atau pesan singkat.
3. Sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar. Dalam *gadget* terdapat fitur – fitur MP3 atau game yang dapat memberi hiburan pada siswa sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat mendengarkan musik atau sekedar main game.
4. Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi. Hal ini mampu membantu siswa untuk mencari informasi atau materi pelajaran melalui fitur internet yang terdapat pada *gadget*.

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Adapun dampak negatif penggunaan gadget, adalah (Syahudin, 2019):

- 1) Mengakibatkan lupa waktu bahkan mengganggu kesehatan. Sebuah hasil penelitian menyebutkan, ketergantungan pada *gadget* menurunkan prestasi pada anak-anak akibat lemahnya konsentrasi, mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan, malas menulis dan membaca, serta menurunkan kemampuan bersosialisasi.
- 2) Anti sosial.
Kehadiran teknologi membuat mereka menjauhi pergaulan secara langsung dan hal ini akan memberi peluang terhadap gejala gangguan kepribadian "anti sosial" untuk berkembang. Hal ini terjadi karena adanya ketergantungan akan kenyamanan yang di hadirkan oleh *gadget*, sehingga seolah-olah mereka menemukan dunianya sendiri.
- 3) Krisis akhlak & moral.
Dengan adanya peralatan yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar seperti laptop dengan jaringan internet, malah sering membuat siswa menjadi malas belajar. Apalagi saat ini telah merebak *smartphone* yang mampu mengakses internet. Mereka lebih asyik menghabiskan waktu dengan *facebook*, *chatting*, *twitter*, *instagram*, *game online* dan lain sebagainya sehingga akan berpengaruh terhadap minat belajar mereka.
- 4) Terjadinya pelanggaran asusila.
Sering kita dengar di berita- berita, dimana terjadi pelanggaran asusila dilakukan oleh seorang pelajar terhadap pelajar lain, seperti terjadinya tawuran antar pelajar, *freeseks*, pemerkosaan siswa, dan lain- lain. Hal ini terjadi karena siswa yang masih dalam usia labil, dan memiliki sifat penasaran akan membuka situs-situs yang seharusnya belum boleh mereka akses. Internet yang selayaknya digunakan untuk mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalah gunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik (porno).

Upaya Guru PAI dalam Mengantisipasi Dampak Negatif *Gadget*

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa tujuan utama Pendidikan Agama Islam adalah keberagamaan, yaitu menjadi seorang Muslim dengan intensitas keberagamaan yang penuh kesungguhan dan didasari oleh keimanan yang kuat (Yahya, 2019). Guru atau pendidik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sejatinya dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman ajaran Islam, keterampilan mempraktekannya, dan meningkatkan pengamalan ajaran Islam itu dalam kehidupan sehari-hari. Jadi Pendidikan Agama Islam adalah proses mengubah tingkah laku individu pada kehidupan pribadi, masyarakat dan alam sekitarnya, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktifitas asasi dan sebagai profesi diantara profesi asasi dalam masyarakat (Hary, 2013)

Guru Pendidikan Agama Islam mempunyai beberapa peran yang signifikan baik dalam lingkup sekolah maupun luar sekolah, dimana pembentukan karakter siswa salah satunya adalah guru (Benyamin, 2020). Apalagi jika sudah dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang saat ini semakin canggih, sebagai guru hanya mampu memberikan pemahaman, masukan tentang kegunaan juga efek dari perkembangan teknologi tersebut, yang ada akhirnya diri dari peserta didik yang menentukan semuanya (Chusna, 2017). Guru Pendidikan Agama Islam, bukan hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan agama, melainkan di tuntut untuk bisa membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang matang dan dewasa serta dapat selalu berbuat dan

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam menemukan pemecahan masalah di sini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif dan observasi dari berbagai sumber yang bisa dipercaya kualitasnya sehingga dapat diwujudkan sebagai usaha memecahkan masalah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sholikhah, 1970). Adapun alasan penggunaan metode ini adalah karena ia lebih mampu mendekatkan penelitian dengan objek yang dikaji, sebab peneliti langsung mengamati objek yang dikaji dengan kata lain peneliti bertindak sebagai alat utama riset (*human instrument*). Penelitian ini digunakan untuk mengetahui Peran Guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa SMP Hikmatul Hasanah. Adapun lokasi penelitian yang dilakukan adalah di SMP Hikmatul Hasanah. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI yang berjumlah 25 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan atau mendapatkan informasi. Sehubungan dengan itu peneliti menggunakan tiga teknik yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan (Steffoff, 2018). Peneliti mengamati penggunaan *android/handphone* siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah. Cara yang peneliti lakukan yaitu dengan panca indra mata. Observasi ini dilakukan dalam keseharian peneliti beraktivitas di SMP Islam Hikmatul Hasanah. Selama mengamati peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa banyak yang menggunakan *handphone* sebagai alat media sosial.

2. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal (Sholikhah, 1970). Objek wawancara pada penelitian ini adalah kepala sekolah SMP Islam Hikmatul Hasanah, guru PAI SMP Islam Hikmatul Hasanah, siswa kelas XI SMP Islam Hikmatul Hasanah.

3. Dokumentasi

Yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah sekumpulan berkas yakni mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantuan berupa kamera hand phone dan *flash disk*. *Flash disk* untuk menyimpan data yang diberikan informan yang berupa *soft copy* berupa rekaman narasumber.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dampak negatif gadget terhadap siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah

Mulai dari usia remaja sampai usia dewasa bahkan orang yang sudah lanjut usia pun terkadang masih melibatkan diri dengan media sosial apa lagi pelajar dari kalangan siswa SMP dan sederajat. Media sosial memang dibutuhkan di era globalisasi seperti sekarang ini. Dalam penelitian yang penulis lakukan terhadap siswa kelas XI SMP Islam Hikmatul Hasanah ada beberapa dampak negatif yang dominan terjadi dikalangan siswa atau pelajar. Antara lain adalah lalai dalam

mengerjakan tugas-tugas sekolah atau PR, kurang memperhatikan penjelasan guru pada waktu belajar didalam kelas, sering terjadi pelanggaran terhadap disiplin atau peraturan sekolah,terlalu sering izin keluar kelas pada saat pelajaran sedang berlangsung.

Ketika ditanya alasan perihal tugas sekolah ataupun PR, mereka tentu saja sangat beragam jawaban yang diberikan, tetapi pada umumnya siswa lalai bahkan tidak mengerjakan tugas karena keasikan mereka dalam menggunakan gawai mereka masing-masing. Dengan berbagai bentuk media sosial yang para siswa ikuti maka hal itu termasuk yang membuat mereka lalai bahkan lupa dengan tugas yang diberikan guru dari sekolah. Pelanggaran disiplin sekolah yang sangat sering terjadi adalah terlambat datang ke sekolah atau masuk ke dalam kelas, guru piket yang mengurus keterlambatan siswa sangat sering mendengar alasan mereka terlambat datang karena bangun kesiangn dan itu disebabkan mereka lambat tidur pada waktu malam karena bermain *game online*.

Biasanya ketika guru menanyakan kepada orang tua siswa penyebab adanya perilaku yang kurang baik untuk pelajar atau siswa kebanyakan orang tua memberi jawaban akibat pengaruh penggunaan gawai yang tidak mengenal waktu atau tidak membatasi waktu dengan baik sehingga kewajiban utama siswa dalam belajar sangat sering terabaikan. Kecanduan dalam menggunakan gawai telah menjadi masalah yang cukup berat untuk diatasi, karena anak –anak dalam usia belajar. Pengaruh gawai tidak hanya pada prestasi siswa saja tetapi juga menyangkut pergaulan antar lawan jenis yang tidak semestinya mereka lakukan.

Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah.

1. Motivator

Seringnya siswa mengerjakan tugas pelajaran lain ketika pelajaran PAI berlangsung menjadi salah satu akibat dari keasikan siswa memainkan game dari handphone mereka ketika di rumah, ditambah lagi orang tua kadang lupa menegur atau menanyakan apakah mereka ada tugas/PR atau tidak. Karena kesibukan orang tua yang tidak memantau apa yang anak lakukan menyebabkan anak sering mengerjakan tugas pelajaran lain saat pelajaran PAI sedang disampaikan guru di kelas.

Berkaitan dengan upaya guru PAI sebagai motivator, yakni bapak Syaifulloh dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget, yaitu dengan cara memberikan motivasi kepada siswa supaya mempunyai semangat dalam belajar, kemudian semangat dalam melakukan kegiatan-kegiatan religi seperti sholat dhuha, istighozah setiap minggu, mengaji, dan lain-lain. Selain itu, seorang guru khususnya guru PAI seharusnya memberikan tauladan yang baik bagi siswanya. Agar siswa dapat meniru perilaku positif yang dicerminkan oleh guru. Contohnya saat mengajar di dalam maupun diluar kelas, sebaiknya guru mematikan atau men-*silent* ponselnya agar dapat berkonsentrasi pada materi dan siswa.

2. Informator

Upaya guru PAI sebagai informator dalam menanggulangi dampak perilaku negatif penggunaan gadget, Yaitu: yang *pertama*, guru menginformasikan dampak positif maupun dampak negatif gadget. Yang *kedua*, guru selalu berusaha meminimalisir siswa dalam

menggunakan gadget. Dalam hal ini tentunya kerja sama antara guru dan orang tua sangat perlu diperhatikan karena untuk memantau kegiatan para siswa di rumah tidak bisa dilakukan oleh guru tapi peran orang tua sangatlah diharapkan untuk memperhatikan dan mengingatkan kegiatan anak-anaknya. Yang *ketiga*, guru dapat memanggil orang tua atau wali ketika ada anak yang diketahui dalam *Handphone*-nya terdapat hal-hal yang kurang senonoh. Guru PAI, wali kelas, guru BK sangat perlu saling bekerja sama apabila ada orang tua siswa yang dipanggil guna menyelesaikan permasalahan siswa yang berkaitan dengan kesulitan belajar, penyalahgunaan gadget atau apapun permasalahan yang bisa menghambat kelancaran kegiatan belajar siswa.

Guru BK sangat dibutuhkan perannya sebagai konselor bagi siswa-siswa yang bermasalah (Benyamin, 2020), menyampaikan masukan dan saran kepada orang tua atau wali siswa yang dipanggil untuk memenuhi panggilan dari pihak sekolah terkait dengan masalah atau pelanggaran yang dilakukan oleh siswa-siswa tersebut. Sehingga akan dapat ditemukan cara yang bijak dalam menangani masalah yang muncul dari siswa tidak hanya dalam belajar tetapi juga karena disebabkan hal-hal lain yang dapat mengganggu kelancaran dan kenyamanan siswa dalam menempuh proses pembelajaran baik di lingkungan sekolah maupun di rumah mereka masing-masing.

SIMPULAN

Gadget memiliki pengaruh positif dan juga negatif terhadap siswa. Pengaruh positifnya melalui gadget antara lain para siswa mudah untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain walaupun jarak yang berjauhan, siswa bisa saling bertukar informasi tentang pelajaran yang mungkin belum mereka pahami dan dapat mengetahui berbagai situasi melalui berita yang mereka dapatkan dari info berita *online*. Sedangkan pengaruh negatifnya adalah lalai dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah atau PR, kurang memperhatikan penjelasan guru pada waktu belajar di dalam kelas, sering terjadi pelanggaran terhadap disiplin atau peraturan sekolah, terlalu sering izin keluar kelas pada saat pelajaran sedang berlangsung. Upaya guru PAI untuk mengatasi dampak negatif gadget pada siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah :

- a) Memberi informasi yang sebaik mungkin agar bisa mengurangi efek negatif penggunaan gadget yang banyak digunakan oleh para siswa sehingga para siswa menjadi lebih bijak dalam berselancar di dunia maya dengan tidak hanya mengikuti kemauan mereka sendiri tetapi juga menyadari pengaruh negatif bila mereka menggunakan gawai secara berlebihan. Tentu saja penyampaian informasi ini tidak serta merta akan langsung mengubah perilaku siswa tetapi sedikit-tidaknya akan mengurangi secara berangsur-angsur kebiasaan buruk mereka dalam menggunakan gawai.
- b) Menjadi motivator agar para siswa tetap ingin belajar dengan baik serta bersemangat untuk meraih cita-cita dalam menentukan kehidupan masa depan mereka yang lebih baik, karena segala sesuatu tidak bisa di raih secara instan tetapi harus dengan ikhtiar, tekad dan usaha yang maksimal untuk mewujudkan cita-cita tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M. I. (2019). Model Profesionalisme Guru Pada Masa Khalifah Harun Al- Rasyid. *Andragogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 81–82.

- Anisah. (2011). Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 5(1), 70–84.
- Bafadhoh, I. (2017). Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 06(12), 45–61.
- Belajar, P., Belajar, M., Pembelajaran, E., & Jauh, J. (2021). Pendampingan Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduce Gadget. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 63–74. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/download/2023/619>
- Benyamin, P. I. (2020). Metode Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen: Studi Meta Analisis. *SOTIRIA (Jurnal Theologia Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 3(1), 25–35. <https://doi.org/10.47166/sot.v3i1.17>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161–174.
- Faridah BD, Yuliva, V. O. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136–140.
- Hary, P. S. (2013). Peran Guru Pai Dalam Pengembangan Nuansa Religius Di Sekolah. *Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 143–152.
- Hidayah, U. (2020). *Laku Tasawuf Orang Tua Untuk Pencapaian*. 9(02), 115–132.
- Hidayat, R. (2018). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Kepribadian Siswa Smk Al-Bana Cilebut Bogor. *Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam*, 146–157.
- Iv, B. a B. (2009). *Bab iv hasil penelitian dan pembahasan*. 46–67.
- Jannah, H. (2012). Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek. *Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek Angkek*, 1, 257–258.
- Kasim, S. (2012). *PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MEMBENTUK SIKAP KEAGAMAAN PESERTA Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam Bidang Pendidikan Islam pada Program Pascasarjana UIN Alauddin Makassar Oleh SINTANG KASIM NIM. 80.*
- Khusna, N. (2016). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Karakter Anti Korupsi. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 8(2), 173. <https://doi.org/10.18326/mdr.v8i2.173-200>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mizani, Z. M. (2017). Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Islam (Tinjauan Pedagogis Komunikasi Nabi Ibrahim dengan Nabi Isma'il dalam Al-Qur'an). *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 95–106. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i1.28>
- Muhammad, D. H. (2019). Upaya Peningkatan Baca Tulis Al-Quran Melalui Metode Qiroati. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 3(2), 142. <https://doi.org/10.29062/jie.v3i2.97>
- Muslimah, M., Sa'diyah, C., & Nasrulloh, M. E. (2021). Peran Orang Tua Mengatasi Perilaku Anak Dalam Pemanfaatan Media Sosial Selama Pandemi Covid-19 Di Dusun Arjosari Ampelgading Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4), 39–49. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/11761>
- Musyarafah, D. A., & Lukmawati, L. (2019). Perilaku Menyimpang pada Remaja Punk di Kawasan Pasar 16 Ilir Palembang. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 7(2), 129–136. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v7i2.2722>
- Novtiani, F. (2018). *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Penggunaan*

Gadget Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Warungasem Batang.

- Pasaribu, D. S. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Materi Listrik Dinamis Di Kelas X Sman 10 Muaro Jambi. *EduFisika*, 2(Vol 2 No 01 (2017): EduFisika Volume 02 Nomor 01, Juni 2017), 61–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edufisika.v2i01.4043>
- Prasetya, B. (2020). Makna Religiusitas bagi Kaum Waria. *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 20(1), 95–108.
- Pratikno, A. S., & Sumantri, S. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 107–123. <https://doi.org/10.36835/au.v2i1.301>
- Rofi, S., Setiawan, B. A., Prasetya, B., Huda, S., & Halili, H. R. (2020). Contribution of Religiosity and Multicultural Attitude Towards Religious Fundamentalism of High School Students. *Proceedings of the 1st International Conference on Science, Health, Economics, Education and Technology (ICoSHEET 2019) Contribution*, 27(ICoSHEET 2019), 109–115. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200723.027>
- Sada, J. H. (2016). Jurnal Pendidikan Islam. *Manusia Dalam Prespektif Agama Islam*, 7(September), 2086–9118.
- Savitri Suryandari. (2016). Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 23–29. https://www.researchgate.net/profile/Rully_Prahmana/publication/304022469_PENINGKATAN_KEMAMPUAN_PENALARAN_MATEMATIS_SISWA_MENGGUNAKAN_PENDEKATAN_PENDIDIKAN_MATEMATIKA_REALISTIK/links/5763a4e508ae192f513e458e.pdf
- Sholihah, H. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2016). Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 160–167.
- Sholikhah, A. (1970). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362. <https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Steffoff, R. (2018). Charles Darwin dan Revolusi Evolusi. *Basabasi, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 172 hlmm. <https://play.google.com/store/books/details?id=i5myDwAAQBAJ>
- Subarkah, M. A. (2019a). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 1689–1695. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Subarkah, M. A. (2019b). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Susandi, A. (2009). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat an-Nisa ' Ayat 36. 7(2), 172–183.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Teori, A. L., Tentang, K., Pai, G., & Guru, P. (2005). *Zakiah Darajat*,. 16–50.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Wulandari, W., Zikra, & Yusri. (2017). Peran Orangtua dalam Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(1), 24–31.
- Yahya, L. (2019). *Peran Guru Agama dalam Pembentukan Disiplin Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMK Islam Salakbrojo Pekalongan*. <http://etheses.iainpekalongan.ac.id/37/%0Ahttp://etheses.iainpekalongan.ac.id/37/1/Full>

Text.pdf

Yudi Firmansyah, Erwin Susanto, & Muhammad Mona Adha. (2020). Pengelolaan kelas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan disiplin belajar. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 72–76. <https://doi.org/10.36805/civics.v5i1.1329>