

ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK DAN MORAL PADA SISWA SMA

Hapni Laila Siregar¹, Melvira Alifia Panggabean², Nailah Aini³, Syahkarina Maha⁴
hapnilai@gmail.com¹, melviraalifia88@gmail.com², nailahaini34@gmail.com³,
syahkarina01@gmail.com⁴
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Akhlak dan moral merupakan hal penting dalam landasan Islam. Kedua hal ini merupakan pondasi dalam nilai-nilai yang harus dipegang teguh oleh seorang muslim. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sudah sangat berkembang pada saat ini. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berpengaruh dalam penurunan ataupun peningkatan akhlak dan moral pada seseorang tergantung dalam hal apa gadget itu dipergunakan. Gadget merupakan salah satu teknologi yang dapat memberikan dampak positif sekaligus dampak negatif bagi penggunanya. Penggunaan gadget yang terlalu bebas tanpa adanya bimbingan dapat memicu terjadinya hal hal yang tidak diinginkan termasuk dalam penurunan akhlak dan moral pada seseorang. Namun, ketika gadget digunakan dalam hal hal yang positif maka hal ini dapat menjadikan gadget sebagai alat peningkatan akhlak dan moral pada seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak dan moral siswa SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak dalam penurunan akhlak dan moral pada siswa SMA, seperti karena gadget seseorang dapat meninggalkan sholat, tidak dapat mengontrol intonasi berbicara saat sedang bermain gadeget dan masih ada hal hal lain yang berpengaruh gadget dalam penurunan akhlak dan moral pada siswa SMA.

Kata Kunci: Dampak Gadget, Degradasi Moral, Siswa SMA.

ABSTRACT

Morals and morality are important things in the foundation of Islam. These two things are the foundation of the values that a Muslim must uphold. Gadgets are a technology that is very developed at this time. Excessive use of gadgets can have an effect on decreasing or increasing a person's character and morals depending on what the gadget is used for. Gadgets are a type of technology that can have both positive and negative impacts on its users. Using gadgets too freely without guidance can trigger undesirable things, including a decline in a person's character and morals. However, when gadgets are used in positive ways, this can make gadgets a tool to improve a person's character and morals. This research aims to analyze the influence of gadget use on the morals and morals of high school students. The method used in this research is quantitative analysis. The results of the analysis show that the use of gadgets has an impact on the decline in morals and morals in high school students, such as because of gadgets a person can miss prayers, cannot control the intonation of speaking while playing with gadgets and there are other things that gadgets influence in decreasing morals and morals in high school students

Keyword: Gadget Impact, Moral Degradation, High school student.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini para pelajar seperti kehilangan arah dan tujuan. Mereka terjebak dalam lingkaran dampak globalisasi yang lebih mengedepankan sikap tidak peduli dan anarkisme bahkan banyak yang menganggap generasi muda saat ini tidak menunjukkan citra positif sebagai pelajar. Mereka seperti pribadi yang tidak paham tata karma, sopan santun, atau etika moral. Berdasarkan uraian tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa kecanduan gadget sudah memberikan dampak terhadap manusia dari segala rentang

usia, terlebih lagi untuk usia pelajar. Gadget dapat berperan ganda, yaitu menyelamatkan atau membahayakan bagi penggunanya. Melihat hal tersebut, penulis akan menguraikan dampak penggunaan gadget terhadap degradasi moral anak, khususnya pelajar di sekolah (Abidah, 2023).

Masa remaja adalah masa pembentukan karakter dan moral yang krusial. Pada usia ini, siswa SMA sedang berada dalam fase pencarian jati diri dan sangat rentan terhadap pengaruh eksternal. Gadget, yang menyediakan akses tanpa batas ke informasi dan berbagai jenis konten, sering kali menjadi sumber gangguan dan bahkan dapat mempengaruhi perilaku dan nilai-nilai moral mereka. Paparan terhadap konten yang tidak pantas, cyberbullying, kecanduan game online, serta penurunan kualitas interaksi sosial tatap muka merupakan beberapa masalah yang sering dikaitkan dengan penggunaan gadget yang tidak terkontrol (Adam dkk., 2022).

Dalam konteks pendidikan agama islam, pengaruh gadget terhadap perkembangan moral siswa sangatlah perlu perhatian dengan serius. Gadget akan menjadi penyebab distraksi karena banyak konten-konten yang kurang baik sehingga memberikan contoh kurang baik bahkan banyak yang meniru dan banyak game yang membuat kecanduan sehingga ingin melakukan lagi dan lagi. Hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan terutama ketika mereka belajar dan memahami nilai-nilai agama islam.

Dalam hal ini perlu pentingnya peran guru akidah akhlak untuk mendorong perkembangan moral siswa dalam menghadapi pengaruh penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan juga akan mengganggu moral dan karakter siswa. Moral adalah nilai benar atau salah dari suatu tingkah laku atau perbuatan. Moral merupakan perbuatan yang dinilai benar perlu dilakukan dan perbuatan yang dinilai salah tidak boleh dilakukan yang dipengaruhi oleh aturan-aturan, nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di tempat tinggal seseorang atau kebiasaan lingkungan (Erwana dan Nugraha, 2023).

Penurunan akhlak dan moral di kalangan siswa SMA sebagai dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak bijak telah menjadi isu yang semakin mendesak untuk diatasi. Perilaku tidak sopan, kurangnya rasa hormat terhadap orang tua dan guru, hingga penurunan prestasi akademik adalah beberapa tanda yang sering terlihat. Hal ini menuntut perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk orang tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan. (Adam, dkk, 2022).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner (angket) . Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis kuesioner tertutup, karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar. Target kuesioner ini adalah siswa SMA di kota Medan. Angket disebar terkhusus pada siswa SMA di kota Medan dan penyebaran angket dimulai pada 6 April 2024. Jumlah responden pada penelitian ini yaitu 17 orang. Perhatian utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh gadget terhadap akhlak dan moral pada siswa SMA di kota Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh Gadget Terhadap siswa SMA

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget pada siswa SMA menunjukkan dampak positif dan negatif terhadap akhlak dan moral. Dampak positifnya meliputi kemudahan akses informasi, bantuan dalam proses belajar mengajar, peningkatan

kegiatan, dan perluasan wawasan. Namun, dampak negatifnya lebih signifikan, seperti penurunan konsentrasi, perilaku adiktif, terpapar konten negatif, penurunan empati, dan cyberbullying. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat membahayakan perkembangan akhlak dan moral siswa SMA.

Persepsi siswa terhadap pengaruh penggunaan gadget menunjukkan bahwa mereka menyadari dampak negatifnya. Namun, mereka merasa kesulitan untuk membatasi penggunaan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan peran aktif dari orang tua dan guru untuk membantu siswa dalam mengelola penggunaan gadget.

Hal ini didasari dari hasil pengamatan yang dilakukan dengan menyebarkan angket melalui media google form melalui pesan singkat secara online, kami memperoleh 17 responden yang terdiri dari 13 perempuan dan 4 laki laki. Adapun list pertanyaan yang kami sebar kan diantaranya:

1. Penggunaan gadget yang berlebihan



Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa 29,4% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju menggunakan gadget lebih dari 5 jam perhari. Begitu juga dengan sebanyak 29,4% responden setuju bahwasannya mereka menggunakan gadget lebih dari 5 jam perhari. Sebanyak 29,4% responden menyatakan bahwa mereka kadang kadang menggunakan gadget lebih dari 5 jam perhari dan sisanya sebanyak 11,8% responden menyatakan mereka tidak pernah menggunakan gadget lebih dari 5 jam perhari.

Dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa SMA menggunakan gadget lebih dari 5 jam perhari. Hal ini di buktikan oleh hasil angket yang telah dijawab oleh responden, dimana tertera bahwa 88,2% responden menyatakan mereka sering menggunakan gadget lebih dari 5 jam perhari.

Gadget juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, para orang tua tidak boleh lalai dalam mengontrol anaknya dan memberikan waktu tertentu untuk anak dalam menggunakan gadget. Jangan sampai generasi yang kita harapkan menjadi generasi yang kecanduan dan mejadi budak teknologi. Oleh karena itu, perlunya pemahaman dan pengawasan orang tua mengenai penggunaan gadget bagi anak sangat diperlukan sehingga anak dapat berkembang dengan baik (Azzima, 2020).

Penggunaan gadget yang berlebihan bukan hanya berdampak pada kesehatan saja, namun ini juga dapat menyebabkan siswa SMA mengalami sedikit penurunan gadget. Selain memiliki dampak positif gadget memiliki banyak dampak buruk. Dengan gadget kita dapat mengakses segala macam informasi dari segimanapun. Oleh karena itu orang tua diharuskan dapat mengontrol aktivitas yang dilakukan oleh anaknya didalam gadget.

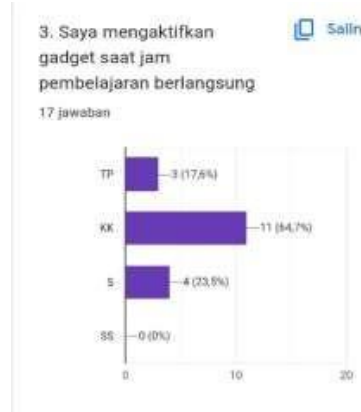
2. Pemakaian gadget disetiap kegiatan



Berdasarkan gambar diatas sebanyak 52,9% responden menyatakan bahwa mereka selalu membawa gadget disetiap kegiatan. 29,4% responden menyatakan bahwa mereka sangat sering membawa gadget disetiap kegiatan dan 23,5% menyatakan bahwa mereka kadang kadang saja membawa gadget disetiap kegiatan. Dapat disimpulkan hampir seluruh responden membawa gadget pada saat melakukan kegiatan.

Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, ponsel umumnya juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat (short message service, SMS). Ada pula penyedia jasa telepon gengam di beberapa negara yang menyediakan layanan generasi keempat (4G) dengan menambahkan jasa videophone, sebagai alat pembayaran maupun untuk televisi online di telepon genggam mereka. Sekarang telepon menjadi gadget yang multifungsi. Mengikuti perkembangan teknologi digital kini ponsel juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, kamera digital, game, dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G, 4G dan sekarang sudah ada 5G). selain fitur-fitur tersebut gadget sekarang sudah ditanamkan fitur komputer. Jadi di gadget tersebut orang bisa mengubah fungsi gadget menjadi mini komputer. Didunia bisnis fitur ini sangat membantu bagi para pebisnis untuk melakukan semua pekerjaan di satu tempat dan membuat pekerjaan tersebut diselesaikan dalam waktu yang singkat (Indiana dan Mayasari, 2021).

3. Mengaktifkan gadget saat jam pembelajaran

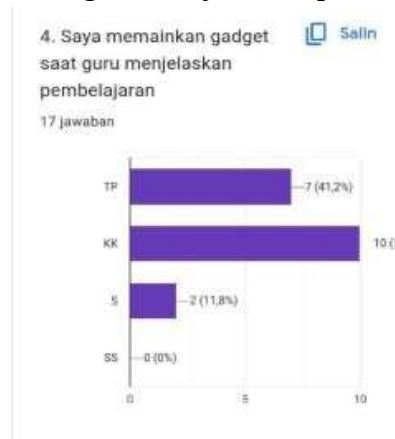


Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa 64,7% responden menyatakan mereka kadang kadang saja menghidupkan gaded saat pembelajaran berlangsung. 23,5% menyatakan bahwa mereka sering menghidupkan gadget saat jam pembelajaran dan sisanya 17,6% menyatakan bahwa mereka tidak pernah menghidupkan gadget saat jam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa respon tidak terlalu sering mengaktifkan gadget

mereka dalam jam pembelajaran.

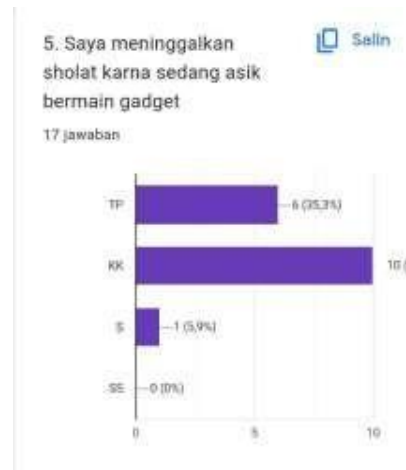
Semua hal pasti mempunyai dua sisi yakni positif dan negatif sama halnya dengan gadget, gadget juga mempunyai dampak positif dan negatif untuk para penggunanya.

- a. Dampak positif penggunaan gadget. beberapa dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget ialah antara lain: 1) Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. gadget berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari pengetahuan dengan mudah dan mengakses informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di gadget tanpa perlu dipaksakan
 - b. Gadget selain mempunyai dampak positif, ada pula dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial masyarakat yakni sebagai berikut. Dampak negatif gadget terhadap hubungan sosial yaitu: 1) Penurunan konsentrasi belajar anak. pada saat proses pembelajaran berlangsung ataupun belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget yang disebabkan dari kecanduan game. 2) Malas menulis dan membaca. hal tersebut disebabkan dari salah satu aplikasi di gadget yaitu youtube, anak cenderung hanya fokus terhadap gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka ingin cari (Indiana dan Mayasari, 2021).
4. Menggunakan gadget saat guru menjelaskan pembelajaran



Dari gambar yang ada dapat dilihat bahwa 47% responden menyatakan bahwa mereka kadang kadang menggunakan gadget disaat guru sedang menjelaskan pelajaran. 41,2% menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan gadget saat guru sedang menjelaskan pelajaran dan sisanya 11,8% menyatakan mereka sering menggunakan gadget saat guru sedang mengajarkan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa jumlah responden yang sering menghidupkan gadget saat jam pelajaran kecil namun yang masi kadang kadang menghidupkan gadget tergolong tinggi.

Perkembangan gadget saat ini sampai ketahap tersedianya jaringan internet yang bisa diakses siapapun membuat para pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak. Kesimpulan yang diperoleh bahwa gadget yang dianggap bisa memudahkan segala urusan manusia faktanya juga mempunyai beberapa dampak negatif apabila dipakai ataupun digunakan tidak sesuai dengan yang seharusnya. gadget acap kali disalah gunakan oleh para penggunanya. berdasarkan



penjelasan tersebut dapat di simpulkan dari dampak positif tersebut menambah wawasan pengetahuan dan informasi, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak dampak negative tersebut antara lain: penurunan konsentrasi belajar, suka menyendiri atau pribadi introvert, kecanduan, gangguan kesehatan, gangguan tidur dan obesitas (Nofrio, 2020).

5. Bermain gadget dapat membuat seseorang meninggalkan sholat

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa 58,8% responden menyatakan bahwa mereka kadang kadang meninggalkan sholat dikarekan bermain gadget. 5,9% responden yang menyakan sering meninggalkan sholat karena bermain gadget. Dan hanya 35,5% responden yang tidak pernah meninggalakn sholat karena bermain gadget. Dapat disimpulkan gadgen tidak sepenuhnya perpengeruh dalam ketaatan beribadah seserorang.

Perkembangan akhlak adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki akhlak. Tetapi dalam dirinya terdapat potensi akhlak yang siap untuk dikembangkan. Karena itu, melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain (orang tua, saudara, teman sebaya, guru), anak akan belajar memahami tentang perilaku mana yang baik, yang boleh dikerjakan dan mana yang buruk, yang tidak boleh dikerjakan. 37 Anwar menyatakan akhlak etika dan moral memiliki kesamaan karena: pertama, akhlak, etika dan moral mengacu pada ajaran atau gambaran tentang perbuatan, tingkah laku, sifat dan perangai yang baik. Kedua, akhlak etika dan moral merupakan prinsip aturan hidup manusia untuk mengukur harkat dan martabat kemanusiaannya. Semakin tinggi kualitas akhlak, etika, moral dan susila sekelompok atau seseorang, maka semakin tinggi pula kualitas kemanusiaannya. 38Sebaliknya semakin rendah kualitas akhlak, etika, moral dan susila seseorang, maka semakin rendah pula kualitas kemanusiaannya (Nofrio, 2020).

6. Tidak dapat mengontrol intonasi berbicara saat bermain gadget



Hasil angket yang menyatakan pertanyaan "saya meninggikan suara saya saat disuruh oleh orang tua saat sedang bermain gadget" mendapatkan hasil survei terdapat hasil yang menjawab Tidak pernah sebanyak 52, 9%, Kadang-kadang 41,2% dan Sering sebanyak 5,9%. maka dari hasil survei angket ini masih adanya siswa yang terlalu terpengaruh dengan gadget sampai meninggikan suaranya kepada orangtuanya sendiri. Dalam Islam, meninggikan suara kepada orang tua, terutama saat disuruh, merupakan perbuatan yang tercela dan termasuk kategori durhaka.

Adapun alasan mengapa meninggikan suara kepada orang tua dalam Islam adalah perbuatan yang tercela: Melanggar Perintah Allah SWT, Allah SWT memerintahkan hamba-Nya untuk berbakti kepada orang tua dalam Al-Qur'an, seperti dalam Surat An-Nisa ayat 31:

"Dan berbaktilah kepada kedua orang tua, karena sesungguhnya keduanya telah melahirkanmu dengan susah payah dan bersusah payah pula membesarkanmu." Meninggikan suara kepada orang tua termasuk bentuk durhaka yang bertentangan dengan perintah Allah SWT tersebut. Menyakiti Hati Orang Tua: Orang tua telah banyak berjasa dalam membesarkan dan mendidik anak-anaknya. Meninggikan suara kepada mereka dapat menyakiti hati mereka dan membuat mereka sedih.

Rasulullah SAW bersabda: "Ridho Allah Swt. terdapat pada ridho orang tua, dan murka Allah Swt. terdapat pada murka orang tua." (HR. Tirmidzi)

7. Tidak mengerjakan tugas karena sedang bermain gadget



Hasil pada pertanyaan angket "saya meninggalkan tugas tugas saya karena keasikan bermain gadget" mendapatkan hasil dari responden yaitu siswa SMA yang menjawab Tidak pernah sebanyak 41,2%, Kadang-kadang 47,1% dan Sering 11,8%. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa masih banyaknya siswa SMA yang masih meninggalkan atau menunda-nunda tugasnya karena keasikan bermain gadget. Faktor yang mempengaruhi dari hal ini karena ketergantungan gadget: penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu kecanduan, sehingga siswa kesulitan untuk lepas dari gadget dan fokus pada

tugas. Kurangnya Motivasi Belajar: kurangnya minat dan motivasi belajar dapat membuat siswa malas mengerjakan tugas dan lebih memilih bermain gadget dan dapat membuat siswa kesulitan Mlmengatur waktu, Ketidakmampuan siswa dalam mengatur waktu antara bermain gadget dan belajar menyebabkan mereka menunda-nunda mengerjakan tugas hingga terlambat atau tidak selesai (Wicaksono,2020).

Maka dari itu dalam mengatasi permasalahan pada siswa SMA ini diperlukan peran orang tua dan guru, adapun solusi yang dapat dilakukan berupa, membatasi waktu bermain gadget, menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan keterampilan manajemen waktu.

Dengan mengatasi akar permasalahan dan menerapkan strategi yang tepat, diharapkan siswa dapat terhindar dari dampak negatif bermain gadget berlebihan dan fokus pada tugas mereka untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

8. Tidak memiliki kepedulian dengan sekitar dikarenakan gadget



Hasil pada pertanyaan angket "saya mengabaikan orang-krnag disekitar saya ketika sedang asik bermain gadget" mendapatkan hasil pada responden yaitu 23,5% menjawab Tidak pernah, 64,7% menjawab Kadang-kadang dan 11,8% menjawab Sering. Dari persentase hasil ini dapat dikatakan bahwa siswa SMA terkadang lebih fokuss bermain gadget dari pada orang sekitarnya dan bahkan mengabaikan orang sekitarnya. Hal ini dapat dikatakan kurangnya akhlak seseorang dalam ruang lingkup makhluk hidup atau akhlak dalam hubungan antar manusia.

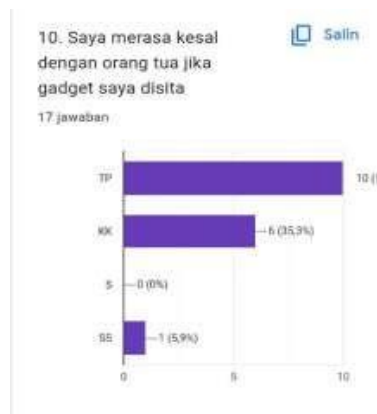
Maka dari itu perlunya seorang siswa SMA dalam memahami akhlak dan moral walaupun sesama teman atau orang lain. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru, orang tua dan siswanya dari permasalahan ini terdiri dari meningkatkan kesadaran dan edukasi, fokus terhadap orang yang ada disekitar kita dan jangan terlalu fokus terhadap gadget saat diluar dan meningkatkan interaksi sosial seperti halnya saat di sekolah dengan mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi sosial di sekolah.

9. Pengaruh gadget dengan prestasi akademik



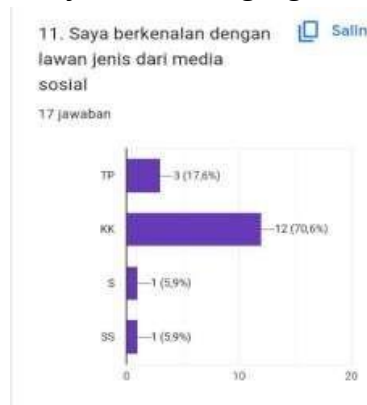
Hasil pada pertanyaan angket "apakah penggunaan gadget mempengaruhi prestasi akademik kamu sebagai seorang siswa" mendapatkan hasil sebanyak 5,9% Tidak pernah, 35,3% Kadang-kadang, 52,9% Sering dan 11,8 Sangat sering. Pada hasil survei ini dapat dikatakan bahwa siswa SMA termasuk sering mengalami penurunan prestasi akademik akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Penggunaan gadget mempengaruhi prestasi akademik siswa hal ini karena gadget dapat mengganggu fokus dan konsentrasi siswa, membuat mereka sulit untuk belajar dan menyelesaikan tugas. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kurang tidur, yang dapat further menghambat kemampuan siswa untuk belajar. Namun selain itu jika seorang siswa menggunakan gadget dengan benar penggunaan gadget dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa secara positif hal ini karena gadget dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk membantu siswa belajar dan menyelesaikan tugas. Selain itu, gadget dapat digunakan untuk membantu siswa tetap terhubung dengan teman dan keluarga, yang dapat berdampak positif pada kesehatan mental dan emosional mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi akademik mereka (Nurhadi dan Rahman, 2020).

10. Merasa kesal dengan orang tua dikarenakan gadget



Hasil pada pertanyaan angket "saya merasa kesal dengan orang tua saya jika gadget saya disita" mendapatkan hasil sebanyak 58,8 % menjawab Tidak pernah, 35,3% Kadang-kadang dan 5,9% Sangat Sering. Dari hasil survei dapat dikatakan bahwa anak SMA masih dapat dikatakan jarang merasa kesal terhadap orang tuanya saat hpnya di sita namun masih ada beberapa yang masih merasa kesal saat hpnya disita oleh orang tua. Dalam hal ini penting untuk diingat bahwa orang tua menyita gadget karena mereka peduli kepada kita dan ingin yang terbaik buat kita. Seperti Orang tua tidak ingin prestasi hasil belajar anaknya turun, fokus belajar anaknya terganggu dan kesehatan mental dan fisik anaknya terganggu hanya karena penggunaan gadget yang terlalu berlebihan maka dari itu sebagian orang tua memilih untuk menyita gadget anaknya.

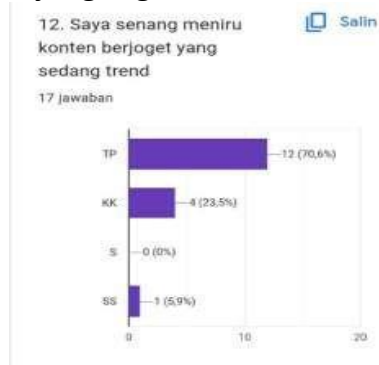
11. Berkenalan dengan lawan jenis melalui gadget



Dari gambar yang ada dapat dilihat bahwa sebanyak 70,6% responden menyatakan bahwa mereka kadang kadang berkenalan dengan lawan jenis melalui media social. 5,9% responden menyatakan sering dan sangat sering dan sisanya 17,6% responden menyatakan tidak pernah menggunakan media social untuk berkenalan dengan lawan jenis.

Hukum dalam Islam yang diperkenalkan dengan lawan jenis melalui media sosial harus diperhatikan dan diselenggarakan dengan etika dan adab. Berbicara dengan lawan jenis dalam Islam diperbolehkan selama ada keperluan, tetapi harus dilakukan dengan tingkat kebijakan dan ketatian yang tinggi. Komunikasi melalui media sosial, termasuk berkenalan dengan lawan jenis, diperbolehkan bila diperlukan, tetapi harus dilakukan dengan tingkat kebijakan dan ketatian yang tinggi. Islam tidak pernah melarang umatnya untuk berkenalan dengan lawan jenis, hanya saja harus dalam batasan yang normal (Susilawati, 2020).

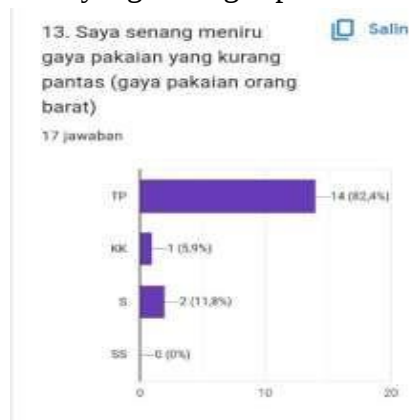
12. Meniru konten konten yang negatif



Dari gambar diatas diperoleh hasil bahwa 70,6% responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah meniru konten konten berjoget joget yang sedang trend. Dan sisanya sebanyak 23,5% responden menyatakan kadang kadang meniru konten berjoget yang sedang tren.

Pendidikan moral merupakan bagian lingkungan yang berpengaruh, dirancang secara sengaja untuk mengembangkan dan mengubah caracara orang berpikir dan bertindak dalam situasi moral. Sebagaimana pendidikan pada umumnya, pendidikan moral dilakukan di sekolah dan di luar sekolah untuk kelompok laki- laki dan perempuan. Menurut Thomas berpendapat bahwa segala yang diprogramkan sekolah bertujuan untuk membantu anak berpikir tentang isu-isu yang benar dan salah, baik dan buruk, mengharapkan perbaikan sosial, serta membantu siswa agar mampu berperilaku berdasarkan nilai-nilai moral. Tujuan pendidikan adalah menjadikan manusia cerdas dan baik. Karena itu, adanya pendidikan moral di sekolah merupakan suatu hal yang tak dapat dielakkan. Ini berarti, tugas lembaga pendidikan bukan hanya membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, tetapi sekaligus juga kemampuan mengembangkan moral (Susilawati, 2020)

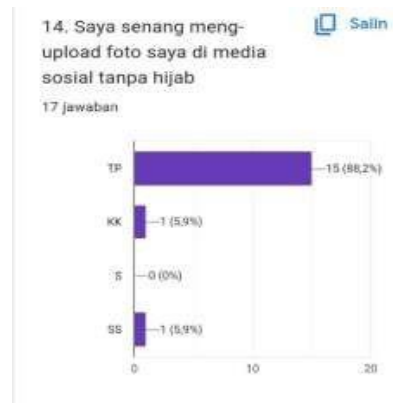
13. Meniru gaya berpakaian yang kurang sopan



Dari gambar yang ada diatas dapat dilihat bahwa hampir semua responden menyatakan tidak pernah meniru gaya berpakaian yang kurang pantas yaitu ada 82,4% responden yang menyatakan hal tersebut. Sisanya sebanyak 5,9% responden memilih kadang kadang dan 11,8% responden memilih sering.

Perkembangan zaman menuntut manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial tidak terlepas dari teknologi media sosial seperti di zaman sekarang ini. Penggunaan media sosial, seperti facebook, twitter, instagram, telegram, michat, dan whatsapp, seolah-olah sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Ada yang sekadar ingin mengekspresikan hal-hal yang ada pada dirinya lalu diperlihatkan kepada orang lain, baik secara sadar maupun tidak, dengan mengabaikan privasinya sehingga menjadi konsumsi publik dengan saling memberi komentar. Ada juga orang yang menggunakan media sosial sebagai sarana dakwah, bisnis, silaturahmi, sarana informasi dan komunikasi, bahkan komunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Penggunaan media sosial terkadang tidak sedikit yang mengesampingkan moral demi kesenangan pribadi dan golongan.

14. Mengupload foto tanpa hijab



Dari gambar yang ada diatas dapat dilihat bahwa hampir seluruh responden tidak pernah mengupload foto tanpa menggunakan hijab, dimana jumlah responden yang menjawab tersebut adalah sebanyak 88,2%. Dan sisanya 5,9 % memilih sering dan 5,9% sisanya memilih kadang kadang.

Secara umum konsep berpakaian dalam Islam diklasifikasikan menjadi dua yakni akhlak berpakaian bagi muslim laki-laki dan akhlak berpakaian bagi muslimah perempuan. Pertama, akhlak berpakaian bagi orang laki-laki dalam Islam secara umum dibatasi oleh aturan syariat. Diantara aturan syariat akhlak berpakaian dalam Islam adalah sebagai berikut:

- 1) menutup aurat, menurut kajian fiqh aurat laki-laki adalah antara pusar dan lutut. Batasan ini didasarkan pada hadits riwayat 'Aisyah: Dari 'Amr bin Syu'aib dari Bapaknya dari kakeknya, beliau menuturkan bahwa Rasulullah Saw bersabda: "Jika ada di antara kalian yang menikahkan pembantu, baik seorang budak ataupun pegawainya, hendaklah ia tidak melihat bagian tubuh antara pusat dan di atas lututnya." [HR. Abu Dawud, no. 418 dan 3587]. Dan juga Rasulullah Saw bersabda: "Aurat laki-laki ialah antara pusat sampai dua lutut." [HR. adDaruquthni dan al-Baihaqi, lihat Fiqh Islam, Sulaiman Rasyid]
- 2) adalah larangan memakai Emas Dan Sutera. Adapun dasar dari larangan ini adalah hadits berikut ini : Diriwayatkan dari al-Bara' bin Azib r.a katanya: "Rasulullah Saw memerintahkan kami dengan tujuh perkara dan melarang kami dari tujuh perkara. Baginda memerintahkan kami menziarahi orang sakit, mengiringi jenazah, mendoakan orang bersin, menunaikan sumpah dengan benar, menolong orang yang

dizalimi, memenuhi undangan dan memberi salam. Baginda melarang kami memakai cincin atau bercincin emas, minum dengan bekas minuman dari perak, hamparan sutera, pakaian buatan Qasiy yaitu dari sutera, serta mengenakan pakaian sutera, sutera tebal dan sutera halus.”(Bahreisj, tt: 120).

- 3) Larangan Menyerupai Wanita; seorang laki-laki dilarang bertingkah laku, termasuk berpakaian menyerupai wanita dan sebaliknya seorang wanita bertingkah laku termasuk berpakaian seperti lakilaki.
 - 4) Larangan Menyerupai Orang Kafir; menyerupai orang kafir (tasyabbuh bil kuffar) dilarang bagi muslim maupun muslimah. Tasyabbuh dapat dilakukan melalui pakaian, sikap, gaya hidup maupun pandangan hidup. Bagi seorang laki-laki pakaian yang harus dikenakan sama, apakah dia di dalam rumah, di luar rumah, di hadapan mahram atau bukan, kecuali di hadapan isteri (Rahmawati dan Khunaifi,, 2019).
15. Penggunaan Bahasa yang tidak pantas



Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 82,4% responden tidak pernah menggunakan Bahasa yang kuarang pantas dalam media social. Dan sisanya sebanyak 17,6% responden menyatakan kadang kadang menggunakan bahsa kasr di dalam media social.

Berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Seorang muslim haruslah dapat mengontrol ucapan yang dia katakan baik secara lisan maupun secara tertulis. Di dalam islam seorang muslim di haruskan untuk mengeluarkan tutur kata dan bahasa yang baik dan benar. Memaki dan mengeluarkan kata kata buruk merupakan contoh yang tidak boleh ditiru oleh semua orang (Setyonegoro dkk., 2020).

B. Solusi dalam mengatasi penurunan akhlak dan moral akibat penggunaan gadget pada siswa SMA

Untuk mengatasi penurunan akhlak dan moral akibat penggunaan gadget pada siswa SMA, diperlukan solusi yang komprehensif dan melibatkan berbagai pihak. Berikut beberapa solusi yang dapat diimplementasikan yaitu:

1. Edukasi dan Penguatan Karakter

Sekolah perlu menyelenggarakan program edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak dan bertanggung jawab kepada siswa SMA. Materi edukasi dapat mencakup etiket bermedia sosial, dampak negatif konten negatif, dan pentingnya menjaga akhlak dan moral dalam era digital.

2. Pembatasan dan Pengaturan Penggunaan Gadget

Sekolah dapat menerapkan aturan dan kebijakan terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah, seperti pembatasan waktu penggunaan, larangan penggunaan gadget di kelas, dan penyediaan area bebas gadget. Orang tua perlu membuat aturan

dan batasan yang jelas tentang penggunaan gadget di rumah, seperti waktu penggunaan, jenis aplikasi yang boleh diakses, dan area yang boleh digunakan untuk bermain gadget.

3. Peningkatan Aktivitas Positif

Sekolah dapat menyelenggarakan berbagai kegiatan positif yang dapat diikuti oleh siswa, seperti kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan keagamaan, dan kegiatan sosial.

Orang tua dapat mendorong anak untuk melakukan aktivitas positif di luar penggunaan gadget, seperti berolahraga, membaca buku, dan menghabiskan waktu bersama keluarga.

4. Pemanfaatan Teknologi untuk Edukasi Moral

Diperlukan pengembangan aplikasi edukasi moral yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa belajar nilai-nilai moral dan spiritual. Media sosial dapat digunakan untuk menyebarkan konten positif dan inspiratif yang dapat mendorong nilai-nilai akhlak dan moral. Platform online edukasi agama dan moral dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai moral dan spiritual dengan lebih mudah dan menarik.

C. Manfaat gadget pada siswa SMA dalam meningkatkan akhlak dan moral

Di era digital ini, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan para siswa, termasuk siswa SMA. Meski sering dikaitkan dengan dampak negatif, gadget sebenarnya memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam meningkatkan akhlak dan moral siswa SMA.

Berikut beberapa manfaat gadget yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan akhlak dan moral:

1. Akses Informasi dan Pendidikan Agama

Gadget dapat menjadi sumber informasi dan pendidikan agama yang mudah diakses oleh siswa SMA. Berbagai aplikasi dan website edukasi agama dapat membantu siswa mempelajari nilai-nilai moral dan spiritual, seperti kisah para nabi, ayat-ayat suci, dan tata cara ibadah.

2. Membangun Komunitas Positif

Media sosial dan platform online lainnya dapat digunakan untuk membangun komunitas positif yang mendorong nilai-nilai akhlak dan moral. Siswa dapat bergabung dengan grup-grup agama, mengikuti kajian online, dan bertukar ide positif dengan teman sebaya.

3. Meningkatkan Motivasi dan Semangat Belajar:

Gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif bagi siswa SMA. Berbagai aplikasi edukasi dan platform pembelajaran online dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

4. Melatih Kreativitas dan Keterampilan Baru

Gadget dapat digunakan untuk melatih kreativitas dan mengembangkan keterampilan baru bagi siswa SMA. Berbagai aplikasi dan platform online menyediakan ruang bagi siswa untuk menuangkan ide kreatif mereka, seperti menulis cerita, membuat video, atau mendesain gambar.

5. Memupuk Rasa Peduli dan Kepedulian Sosial

Gadget dapat digunakan untuk memupuk rasa peduli dan kepedulian sosial pada siswa SMA. Berbagai platform media sosial dan website penggalangan dana memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aksi sosial dan membantu orang lain yang membutuhkan.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget pada siswa SMA memiliki dua sisi, yaitu positif dan negatif. Dampak positifnya dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar dan pengembangan diri. Namun, dampak negatifnya harus diwaspadai dan diatasi agar tidak membahayakan perkembangan akhlak dan moral siswa SMA. Media sosial dapat membuat siswa SMA pada zaman serkarang ini mengalami penurunan akhlak ataupun moral. Dalam hal ini pengaruh turunnya akhlak dan moral siswa dikarenakan pemakaian gadget yang berlebihan pada beberapa siswa SMA yang menyebabkan perilaku siswa SMA yang kurang terpuji. Sebagai contoh dengan adanya media sosial remaja SMA akan lebih leluasa meniru trend trend tidak berfaedah. Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama dari orang tua, guru, dan pihak sekolah untuk membantu siswa dalam menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2716-2725.
- Adam, A., Abdullah, P. W., Diva, F., & Hamid, I. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 29-47.
- Amin, S. (2021). Pendidikan Akhlak Berbasis Hadits Arba'in An Nawawiyah. Jakarta: Bukel.
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Pelita Bangsa Pelestari sPancasila*, 13(1), 64-76.
- Azimah, S, (2020) . Diet & Detoks Gadget. Jakarta Selatan : MMU
- Erviana, R., & Nugraha, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Ma Asy- Syari'ah. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 1(3), 104-117.
- Fatin , K., Rahmawati , K.I., & romadhoni, K.H. (2023). MEMAHAMI INDIVIDU MELALUI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN. Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Indiana, S., dan Mayasari, E. (2021). Yes or Not Gaadget Buah Hati. Yogyakarta : Deepublish
- Juminem, J. (2019). Adab bermedia sosial dalam pandangan Islam. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 23-34
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307-316.
- Liah, AN, Maulana, FS, Aulia, GN, Syahira, S., Nurhaliza, S., Rozak, RWA, & Insani, NN (2023). Pengaruh media sosial terhadap Degradasi Moral Generasi Z. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* , 2 (1), 68-73.
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99-110.
- Musdalifa, D. H., Lahmi, A., & Rahmi, R. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(2), 350-367.
- Nofrion. (2020). Komunikasi Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Nurhadi, & Rahman, A. (2020). KONSEP PENDIDIKAN AKHLAK, MORAL DAN KARAKTER DALAM ISLAM. Banten. Guepedia
- Pudyastuti, R.R. & Kariyadi .(2023). Penggunaan Gadget Bagi Anak. Surabaya: Penerbit P4I.
- Rahmawati, T., dan Khunaifi, A. (2019). ETIKA BERPAKAIAN DALAM ISLAM (Studi Tematik Akhlak Berpakaian Pada Kitab Shahih Bukhori). *INSPIRASI (Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 3(1), 55-8
- Setyonegoro, A., Akhyaruddin., dan Yusra, H. (2020). Bahan Ajar Keterampilan Berbicara. Jambi : Komunitas Gemulum Indonesia.

- Siregar, H. L., & Nurmayani, N. (2022). Analysis of Social Care Character Development in Islamic Religious Education Courses. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 3(3), 527-536. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v3i3.541>
- Siregar, N. H., & Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha*, 1(2), 152-158.
- Susilawati, S. (2020). *Pembeajaran Moral dan desain Pembelajaran Moral*. Yogyakarta : Pustaka Egaliter.
- Wicaksono. A.G. (2020). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya*. Jakarta: Bukel.