

## Dampak *Smartphone* Terhadap Akhlak Anak

Yeli Putri<sup>1</sup>, Rini Rahman<sup>2</sup>

yeliputrisikumbang@gmail.com<sup>1</sup>, rinirahman@fis.unp.ac.id<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received, 12 Mei, 2022

Revised, 22 Mei, 2022

Accepted, 31 Mei, 2022

#### Keywords:

Dampak, *Smartphone*,

Akhlak

#### Conflict of Interest:

None

#### Funding:

None

### ABSTRACT

*This study aims to determine the factors that can affect the morals of children in the Pratama II complex, Lubuk crocodile Padang, the positive impact of smartphones on the morals of children in the Pratama II complex, Lubuk crocodile Padang and the negative impact of smartphones on the morals of children in the Pratama II complex, Lubuk crocodile Padang. The method used in this research is qualitative with the type of field research (field research). The field research approach (field research) is a research procedure in the form of written and spoken words from predetermined informants. The results of the study show that the impact of smartphones on the morals of children in the Pratama II complex in Lubuk crocodile Padang is divided into two types, including positive impacts and negative impacts. The positive impact of smartphones is that it is beneficial for children's learning, increase children's insight, knows what is not yet known, and can be in close contact for communication and search for information. While the negative impact of smartphones is being lazy and likes to play games, making them negligent, can damage the child's personality, damaged eyes and learning to be unfocused, dependence and a tendency to look at smartphones, disobedience to parents, children's morals become impolite, children will try what is seen from the smartphone without thinking about the consequences, socializing becomes less and children's sleep hours are reduced because they stay up late while playing smartphones.*

**Corresponding Author: Yeli Putri** Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, yeliputrisikumbang@gmail.com, Phone No: +62853-6398-7262



Copyright©2022, Author(s)

## 1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, *smartphone* tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, namun remaja dan anak-anak juga sudah memiliki *smartphone*. *Smartphone* selalu digunakan dalam setiap saat, bagi mereka memiliki *smartphone* merupakan suatu kebanggaan tersendiri agar tidak dikatakan ketinggalan zaman, bahkan tidak sedikit yang menjadikan *smartphone* sebagai prioritas dalam kehidupan (Nova,

2019). Menurut Dihan (2010) *smartphone* merupakan pengembangan dari telepon seluler yang di tambah fitur dan fasilitas lainnya. Sedangkan menurut Sridanti (2018) *smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur di luar kemampuan sederhana untuk membuat telepon itu sendiri menarik pengguna *Smartphone* adalah alat yang dapat digunakan oleh semua kalangan dan mudah dibawa kemana-mana atau sering disebut dengan *gadget* (Engkizar et al., 2018; Farida, 2021). Annafa et., all, 2018 *smartphone* yaitu salah satu teknologi yang dapat merubah komunikasi manusia dengan cara menembus ruang waktu dan mudah dibawa kemana-mana.

Kemajuan *smartphone* yang semakin canggih memberikan dampak positif bagi penggunanya, dengan adanya *smartphone* orang dengan sangat mudah mencari informasi yang dibutuhkan dan mempermudah dalam hal pekerjaan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *smartphone*, seperti; internet, sms, *whatapps*, *game* dll. Meningkatnya pengguna *smartphone* dikarenakan, banyaknya *smartphone* yang dijual dengan harga yang relatif murah. Namun, semakin berkembangnya *smartphone*, juga menimbulkan dampak negatif dalam penggunaan *smartphone* yang salah dan berlebihan (Simamora, 2016). Penggunaan *smartphone* semakin berkembang, terlebih dikalangan remaja. Remaja sekarang lebih mementingkan berkomunikasi dengan teman onlinenya dari pada teman yang berada disekitarnya (Muchlis dan nurainah, 2018).

Kemajuan teknologi *smartphone* sudah dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Dengan terbukanya informasi mempermudah semua orang untuk mengakses segala hal. Bahkan anak-anak sulit menentukan hal yang buruk dengan yang baik, sehingga mudah terpengaruh dengan hal yang negatif (Dahlia, dkk, 2017). Perkembangan teknologi seperti *smartphone* yang semakin canggih membuat manusia lalai. Terlebih pada era sekarang, *smartphone* dapat digunakan semua kalangan mulai dari yang tua hingga anak-anak sudah terbiasa dengan keberadaan *handphone*, bahkan tidak sedikit yang bergantung pada *smartphone*.

Keberadaan *smartphone* di tengah-tengah masyarakat juga dapat menimbulkan dampak negatif. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat merusak segala hal. Dengan menggunakan *smartphone* sesuatu yang tidak harus diketahui menjadi diketahui oleh penggunanya. Terutama kepada anak yang belum dapat membedakan antara yang benar dengan yang salah. Penggunaan *smartphone* oleh anak yang tidak dalam pantauan orang dewasa dapat merusak akhlak anak. Anak dapat mengakses hal-hal yang tidak seharusnya mereka ketahui.

Pada era sekarang anak-anak sudah banyak yang menggunakan *smartphone*, terutama anak-anak dibawah umur. Hal ini dikarenakan faktor orang tua yang membiasakan mereka menggunakan *smartphone*, terlebih saat anak menangis orang tua memberikan tontonan *youtube* kepada anak sehingga membuat anak yang menangis menjadi berhenti menangis, hal ini membuat anak yang kecanduan akan *smartphone* dari kecil (Farida dkk, 2021).

Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 73,7% dari populasi atau setara dengan 196,7 juta pengguna, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Hasil survei ini mengalami kenaikan dari tahun 2018 yaitu sebanyak 8,9% atau setara dengan 25,5 juta orang. Hal ini berarti pengguna internet dari tahun

ke tahun semakin meningkat (Engkizar et al., 2021; Jaafar et al., 2020 & Putra et al., 2020).

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan, maka muncul beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi di antaranya, faktor yang dapat mempengaruhi akhlak anak, dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Hal ini menyebabkan anak yang lupa waktu sehingga melalaikan sholat, sekolah, dan cenderung berkata kotor karena dipengaruhi oleh *smartphone* dan game.

Penyebab lainnya yaitu orang tua belum secara maksimal dalam mengontrol anak, terutama mengontrol anak saat menggunakan *smartphone*. Sehingga lemahnya fungsi pengawasan ini berdampak pada akhlak anak. Serta belum dapat dijelaskan seberapa besar dampak *smartphone* terhadap akhlak anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Komplek Pratama II Lubuk Buaya Padang RT 02 di karenakan pada lokasi ini mayoritas anak sudah memiliki *smartphone* dan tidak sedikit yang menyalahgunakannya, hal ini di karenakan pengawasan orang tua yang kurang karena orang tua yang sibuk bekerja dan tidak memperhatikan anaknya. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul Dampak *Smartphone* Terhadap Akhlak Anak di Komplek Pratama II Lubuk Buaya Padang.

## 2. Tinjauan Pustaka

### a. *Smartphone*

*Smartphone* merupakan perangkat kecil yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi dan mudah dibawa kemana-mana. *Smartphone* adalah alat yang dapat digunakan oleh semua kalangan dan mudah dibawa kemana-mana atau sering disebut dengan *gadget* (Farida, 2021). *Smartphone* yaitu salah satu teknologi yang dapat merubah komunikasi manusia dengan cara menembus ruang waktu dan mudah dibawa kemana-mana (Annafa, 2018). *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, di antaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry* (Pebriana, 2017).

*Smartphone* memiliki fungsi sesuai dengan penggunaannya (Chuna, 2017). *Smartphone* merupakan perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang sesuai dengan perkembangan zaman (Farida, dkk, 2021). Menurut Tesar (2018), *smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer, yang dilengkapi dengan *mobile computing*.

Tokoh yang sangat berjasa akan perkembangan *smartphone* di dunia yaitu Amos Joel Jr. Tokoh ini berfokus pada sisi *switching*. *Switching* merupakan ponsel yang menyambung dari satu tempat ke tempat lainnya, sehingga *Smartphone* dapat bergerak dari satu sel ke sel yang lainnya tanpa putusya pembicaraan.

Sejarah *smartphone* sangat berkaitan dengan *telegraf*, karena perusahaan dua *invent* saling berkesinambungan. *Telegraf* pertama kali didemonstrasikan pada tanggal 24 Mei 1844, ketika telekomunikasi pertama yang mengirimkan pesan "What hath God Wrought" dari Baltimore ke Washinton D.C. *Telegraf* dapat membawa perubahan karena mampu memilah makna informasi yang dahulu disampaikan menggunakan bantuan transportasi orang atau material (Yasser, 2016).

Sejarah telepon genggam (*smartphone*) dimulai sejak dekade pertama abad ke-20 yakni tahun 1910, dimana Lars Magnus Ericson menemukan telepon genggam pertama (Goggin, 2006). Lars Magnus Ericson merupakan orang berkebangsaan Swedia. Dia merupakan orang yang menekuni bidang *telegraf* dan merupakan

pendiri perusahaan telepon genggam bernama *Ericson*. Yang kemudian bergandengan dengan perusahaan Asia Sony yang kini berubah nama menjadi Sony Ericson. Sebelumnya perusahaan ini bergerak di bidang *telegraf*, namun pada masa itu perusahaan ini tidak terlalu besar dan tidak menghasilkan profit yang banyak. Berbeda dengan perusahaan *Ericson* yang merambah ke bidang telepon genggam. Dimana permintaan telepon genggam yang tinggi membuat perusahaan memproduksi secara massal. Dengan kondisi di atas dapat diketahui betapa pentingnya telepon genggam bagi masyarakat pada masa itu (Yasser, 2016).

Perkembangan ponsel berikut terjadi di negara Eropa, Finlandia. Pada tahun 1960 organisasi berpartisipasi dalam link area, berkelana ke sebuah organisasi perangkat keras yang kemudian menciptakan merek ponsel di seluruh dunia, organisasi itu bernama Nokia. Kemudian pada tahun 1969 kerangka komunikasi siaran dipopulerkan secara resmi (Yasser, 2016).

Pada tahun 1970 penjualan telepon semakin meninggi, terutama di Negara-negara maju di Eropa dan Amerika, seperti Inggris, Perancis, Jerman, Amerika Serikat, Kanada. Saat itu perusahaan yang memproduksi telepon di pegang oleh dua perusahaan besar yang terdapat di Eropa, yakni Motorola dan Nokia (Yasser, 2016).

Pada awalnya telepon tidak memiliki ukuran seperti sekarang, akan tetapi ukurannya panjang dan memiliki antena. Bahkan ada yang berukuran sekitar  $\frac{1}{2}$  meter (panjang) x  $\frac{1}{2}$  meter (lebar) x 10 cm (tebal). Oleh karena itu, pada masa tersebut belum di namakan telepon genggam (*smartphone*), akan tetapi pada waktu itu disebut dengan nama *mobile telephone* atau *portable phone*. Di Amerika perusahaan telepon genggam banyak bekerja sama erat dengan perusahaan di perkotaan besar di Amerika Serikat, seperti di kota New York dimana perusahaan telepon genggam Motorola bekerja sama dengan Bell Labs (Yasser, 2016).

Tokoh penting yang terkenal di perusahaan Motorola adalah Dr. Cooper. Cooper saat itu menjabat sebagai *General Manager Communication System*. Pada tahun 1973 pertama kalinya Motorola berbicara dan berjalan sendiri di sudut-sudut kota New York melalui telepon *portable* yang di bawa kemana-mana. Inilah untuk pertama kalinya telepon genggam ditunjukkan di khalayak (Yasser, 2016).

Selanjutnya pada abad ke-21 perkembangan telekomunikasi semakin meningkat pesat, dimana tak terhitung banyaknya masyarakat yang sudah mengakses dan terkoneksi dengan telepon. Jumlah telepon genggam yang digunakan oleh masyarakat mengalami pertumbuhan yang sangat besar akan kebutuhan komunikasi *mobile* (Jonathan, 2009). Pada tahun 2014 diperkirakan terdapat 6,8 miliar telepon genggam diseluruh dunia dan pada tahun 2015 jumlah penggunaan telepon genggam melebihi jumlah populasi manusia (Yasser, 2016).

Manfaat *smartphone* secara umum yaitu mempermudah komunikasi, mempercepat laju informasi, lebih efektif dan efisien, cepat menyelesaikan suatu masalah. Dampak Penggunaan *Smartphone* menurut Wahyudi (2017: 13) dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu; *Smartphone* dapat digunakan sebagai media komunikasi. *Smartphone* dapat kita manfaatkan untuk menghubungi keluarga, atau teman yang berjarak jauh dari kita. *Smartphone* dapat digunakan sebagai media informasi, *Smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, *Smartphone* dapat digunakan sebagai media hiburan, dan *Smartphone* dapat digunakan untuk bekerja.

## **b. Akhlak**

Akhlak adalah asas pokok dalam Islam, sebagaimana tugas Nabi Muhammad SAW sebagai Rasul terakhir utusan Allah Swt. adalah untuk menyempurnakan akhlak manusia. Hal ini sudah dijelaskan oleh Rasulullah dalam haditsnya yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah, bahwa Rasulullah bersabda yang berbunyi: “Sesungguhnya aku diutus tidak lain hanyalah untuk menyempurnakan akhlak manusia” (HR. Imam Ahmad). Oleh karena itu, fokus utama dalam islam yaitu penyempurnaan akhlak manusia (Zamroni, 2017).

Akhlak merupakan kebutuhan utama dalam bermasyarakat, karena akhlak sebagai penghubung antar individu atau kelompok. Dengan akhlak dapat dilihat sifat baik atau buruknya seseorang. Akhlak dapat dibangun sesuai dengan rukun Islam, yang mana didapatkan dari pengajaran dan pengamalan rukun Islam tersebut (Hamid, 2014; Kaputra et al., 2021).

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, akhlak merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari akidah dan ibadah. Dengan kata lain, akhlak, aqidah, dan ibadah merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, akhlak memiliki kedudukan yang sama pentingnya dengan aqidah dan ibadah. Ruang lingkup akhlak terbagi menjadi beberapabagian yaitu; akhlak terhadap Allah (*Robbaniyah al-ghoyah*), Akhlak kepada sasama, Akhlak kepada lingkungan

### 3. Metode

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang di alami oleh subyek penelitian (Ley, 2005). Sedangkan jenis penelitiannya yaitu penelitian lapangan (*fiels research*). Penelitian lapangan yaitu prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari informan yang sudah ditetapkan (Meleong, 2017). Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data yang sewajarnya, menggunakan cara bekerja yang sistematis dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak hilang sifat ilmiahnya.

Sumber data dalam penelitian ini diambil kepada beberapa informan melalui wawancara langsung yang terdiri dari orang tua dan anak. Yang mana dalam wawancara informan yang diwawancarai oleh peneliti meliputi beberapa kriteria Informan dalam penelitian ini yaitu Orang Tua dengan kriteria sebagai berikut; Orang tua yang memberikan *handphone* kepada anaknya dengan pengawasan yang kurang., Orang tua yang mempunyai anak berusia di bawah 15 tahun atau belum mengalami masa pubertas., Orang tua yang sibuk bekerja.

Proses seluruh data yang peneliti ambil yaitu terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Cara yang peneliti gunakan untuk menguji keabsahan data yaitu menggunakan triangulasi. Triangulasi yaitu teknik yang lebih mengutamakan efektivitas hasil penelitian

### 4. Hasil dan Pembahasan

*Smartphone* merupakan alat telekomunikasi canggih yang sudah beredar pada era zaman sekarang. Setiap kalangan sudah memiliki *smartphone* dan sangat mengenal apa itu *smartphone*. Bagi kalangan pada zaman sekarang *smartphone* bukanlah suatu hal yang asing, akan tetapi sudah menjadi prioritas setiap orang. Terlebih pada anak-anak, mereka sangat mementingkan *smartphone* dari pada segala hal, bahkan dengan *smartphone* dapat merubah sifat seseorang. Berikut kutipan wawancara dengan orang tua anak yang tinggal di Komplek Pratama II Lubuk Buaya Padang.

## 1. Pemahaman mengenai *smartphone*

Hasil observasi peneliti terhadap penggunaan *smartphone* di Komplek Pratama II Lubuk Buaya Padang, hasil pengamatannya yaitu bahwa orang tua belum seutuhnya mengetahui dan memahami apa itu *smartphone*, hanya mengetahui secara sempit saja. Hal ini terlihat dari hasil wawancara dengan salah satu narasumber yang bernama Ibu Misrianti:

*"...smartphone memiliki banyak manfaat terutama dalam proses belajar anak, tetapi dari segi lain juga ada dampak positif dan negatifnya, contohnya saat diberi untuk bermain game atau menonton aplikasi tiktok membuat anak menjadi tidak belajar, terlebih saat waktu luang, anak lebih memilih bermain game atau menonton aplikasi tiktok dari pada belajar"*.

Lain halnya dengan yang di utarakan oleh salah satu narasumber yang bernama Ibuk Ratna:

*"...Smartphone digunakan untuk menghubungi saudara kita yang dari jauh"*.

Selain itu pemahaman terkait *smartphone* juga di ungkapkan oleh salah satu narasumber yang bernama Ibuk Wismunarti:

*"...Smartphone itu suatu alat komunikasi yang memberi kebaikan dan juga keburukan terhadap anak..."*

Berbeda halnya dengan yang di ungkapkan oleh salah satu anak yang bernama Muthia Falisa:

*"...Smartphone dapat digunakan oleh menonton video dan membuka aplikasi tiktok"*.

Dari temuan peneliti terhadap pemahaman *smartphone* menurut orang tua yaitu *smartphone* memiliki banyak manfaat yaitu dapat membantu proses belajar anak, selain itu *smartphone* juga dapat menjadi alat untuk menghubungi saudara yang jauh dengan cepat. Lain halnya dengan yang dikatakan oleh anak-anak yang mana mereka berpendapat bahwa *smartphone* dapat digunakan untuk alat komunikasi, menonton video dan membuka aplikasi TikTok.

## 2. Orang tua selalu mengawasi anak saat menggunakan *Smartphone*

Sebagian orang tua ada yang mengawasi anaknya saat menggunakan *smartphone*, hal ini dikarenakan mereka takut anak-anak mereka membuka situs-situs dewasa yang mana nantinya dapat merubah anak. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan Ibu Selma Susanti:

*"...Iya terkadang ketika dirumah selalu di awasi, karena tidak selalu anak diberikan smartphone"*.

Kemudian hal yang sama juga dikatakan oleh salah satu narasumber yang bernama Ibu Weni:

*"...Saya selalu mengawasi anak dalam menggunakan smartphone"*.

Dari beberapa pendapat orang tua yang peneliti temukan terkait pengawasan orang tua ketika anak menggunakan *smartphone*. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas orang tua di Komplek Pratama II Lubuk Buaya Padang mengawasi anaknya saat menggunakan *smartphone*.

### **3. Orang Tua Memberikan kebebasan terhadap anak saat menggunakan *smartphone* dan berapa lama jangka waktu yang diberikan**

Mengatur waktu untuk anak saat menggunakan *smartphone* merupakan hal wajib yang harus dilakukan setiap orang tua, hal ini dikarenakan jika orang tua tidak memberikan waktu kepada anak, maka akan berdampak kepada perilaku dan kesehatan anak nantinya. Sebagaimana yang di utarakan oleh salah satu narasumber yang bernama Ibu Ing:

*"...Paling lama ibuk memberikan waktu kepada anak untuk menggunakan *smartphone* yaitu 30 menit itu disaat anak tidak libur, disaat libur seperti hari minggu ibuk memberikan waktu kepada anak dalam menggunakan *smartphone* itu paling lama 1 jam".*

Berbeda dengan yang dikatakan oleh Ibu Selma Susanti:

*"...Paling lama saya memberikan waktu kepada anak saat menggunakan *smartphone* yaitu 2 jam".*

Sedangkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang bernama Anif:

*"...Orang tua tidak memberikan kebebasan penuh dalam bermain *smartphone*. Waktu yang diberikan untuk bermain *smartphone* yaitu paling lama 2 jam".*

Hal lain juga diungkapkan oleh anak yang bernama Syaskia:

*"...Orang tua tidak memberikan kebebasan penuh dalam bermain *smartphone*. Waktu yang diberikan untuk bermain *smartphone* yaitu paling lama 2 jam".*

Dari beberapa pendapat yang diutarakan oleh beberapa narasumber, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua selalu memberikan waktu kepada anak saat menggunakan *smartphone*. Sedangkan kesimpulan hasil wawancara dengan beberapa anak yaitu orang tua anak tidak memberikan kebebasan penuh kepada anak saat bermain *smartphone* dan jangka waktu yang diberikan yaitu paling lama 1 hingga 2 jam.

### **4. Perubahan yang terlihat dan tidak terlihat dari anak setelah mengenal *smartphone***

Banyak perubahan yang dirasakan oleh orang tua terhadap anak, baik sebelum mengenal *smartphone* maupun setelah mengenal *smartphone*. Hal ini diungkapkan oleh salah satu orang tua yang bernama Ibu Wismunarti:

*"...*smartphone* adalah alat komunikasi yang dapat membantu untuk kita hal yang tidak di ketahui, bisa di ambil dari *smartphone* tersebut dari informasi yang ada dalam *smartphone* tersebut, tetapi perkembangannya dapat dilihat, apa yang tidak dapat di berikan kepada anak ibuk, dapat di ambil dari *smartphone* tersebut"*

Lain halnya dengan yang dikatakan oleh salah satu narasumber yang bernama Ibu Weni:

*"...Lebih mengetahui, tentang hal yang belum diketahui, dan cara belajarnya yang berubah, semakin bagus"*

Dari beberapa pendapat yang diungkapkan oleh narasumber, maka dapat disimpulkan bahwa setelah anak mengenal *smartphone*, banyak perubahan yang ditimbulkan terhadap anak. Perubahan yang ditimbulkan yaitu, anak yang mengetahui hal yang belum mereka ketahui, dan dapat mempermudah proses belajar anak. Sedangkan kesimpulan hasil wawancara dengan beberapa anak

yaitu anak setelah mengenal *smartphone* mereka merasa happy dan dapat mengetahui banyak hal.

##### **5. Dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone***

Penggunaan *smartphone* oleh anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif kepada anak. Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* tersebut tergantung dari penggunaannya. Hal ini dapat dilihat dari ungkapan salah satu narasumber yaitu Ibu Ing:

*"...dampak *smartphone* sebagian bisa merusak, apalagi dari kecil sudah di ajarkan oleh *smartphone*, menyebabkan anak susah untuk belajar, terlebih kepada anak yang masih berusia 5 tahun, di ajak makan kalau tidak menggunakan *smartphone* tidak mau makan, sedangkan pada zaman dulu tidak ada *smartphone* tetap makan, berbeda dengan anak zaman sekarang. Sedangkan dampak positifnya untuk menambah wawasan anak, seperti sekarang banyak film yang mengandung nilai positif, yaitu film little angel dll. Mengandung nilai positif seperti hal yang tidak boleh di katakan atau dilakukan".*

Sama halnya dengan yang dikatakan oleh Ibu Misrianti yaitu:

*"...positif dari segi belajar, apa yang tidak diketahui anak dapat bertanya atau membuka google, apa yang tidak ada di buku bisa dilihat di google. Sedangkan dampak negatifnya anak banyak yang bermain game dan terpengaruh dengan tontonan tiktok dan malas belajar".*

Lain halnya dengan yang dikatakan oleh salah satu narasumber yaitu Ibu Ratna:

*"...*smartphone* memberikan dampak positif kepada anak yaitu anak tidak terlalu fokus ke *smartphone* tersebut, sedangkan dampak negatifnya tidak ada"*

Dari beberapa pendapat narasumber, dapat diambil kesimpulan bahwa *smartphone* dapat memberikan dampak positif dan negatif yaitu dampak positifnya dapat mencari informasi yang belum diketahui dan dapat memberi wawasan yang luas. Sedangkan dampak negatifnya yaitu memberikan pengaruh buruk terhadap anak dengan tontonan yang membuat anak mencontoh apa yang ditonton tersebut.

##### **6. Pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* terhadap akhlak anak**

Penggunaan *smartphone* yang digunakan setiap anak dapat menimbulkan pengaruh terhadap anak, baik mengenai akhlak, keseharian dan kesehatan anak. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh salah satu narasumber yaitu Ibu Mis:

*"...anak menjadi malas belajar dan untuk sosialisasi kurang, anak lebih mementingkan bermain *smartphone* berjam-jam dari pada bermain bersama teman sebayanya diluar rumah".*

Hal serupa juga dikatakan oleh narasumber lainnya yaitu Ibu Eti:

*"...ketika anak bermain *smartphone* terkadang ketika dipanggil anak menjadi dongkol, kecuali anak sedang belajar tidak apa-apa".*

Pendapat lainnya juga diungkapkan oleh narasumber yang bernama Ibu Selma Susanti:

*"...ketika anak melihat konten yang negatif, maka mereka akan mencobakan".*

Dari beberapa pendapat narasumber dapat disimpulkan bahwa *smartphone* sangat memiliki pengaruh terhadap akhlak anak. Terutama saat anak bermain

*smartphone* yang mana ketika anak tidak bermain *smartphone* anak menjawab panggilan orang tua dengan ramah. Lain halnya dengan setelah mengenal *smartphone* anak menjadi pemalas dan tidak menjawab panggilan orang tua dan bahkan anak menjadi dongkol. Akhlak anak sangat berubah setelah mengenal yang namanya *smartphone*.

#### **7. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak saat menggunakan *smartphone* dan pengaruh dari aplikasi itu sendiri**

Penggunaan *smartphone* sering disalah gunakan oleh penggunanya. Hal ini di karenakan banyaknya fitur/aplikasi yang terdapat didalam *smartphone* itu sendiri. Terlebih kepada anak-anak pada zaman sekarang yang sudah sangat mahir akan penggunaan *smartphone* bahkan bagi mereka *smartphone* merupakan prioritas mereka. Pada zaman sekarang anak-anak banyak yang mengikuti tren zaman yang sedang marak dilakukan. Hal tersebut mereka contoh dari aplikasi yang mereka lihat pada *smartphone* yang mereka miliki. Akan tetapi ada juga anak yang memanfaatkan aplikasi yang ada didalam *smartphone* dengan sebaik mungkin. Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu orang tua anak yang bernama Ibu Selma Susanti:

*"...aplikasi yang sering digunakan anak saat ini yaitu aplikasi youtube, kayak unicraf, ultrament. Karena pada usia mereka masih itu yang bisa mereka lihat. Pengaruhnya yaitu ketika mereka melihat suatu konten negatif mereka akan mencobanya".*

Hal lainnya juga dikatakan oleh salah satu narasumber yaitu Ibu Weni:

*"...Aplikasi yang sering digunakan anak saat bermain smartphone yaitu Tiktok, Mobile Legend dan game lainnya. Karena anak sering melihat aplikasi tersebut, membuat anak menjadi tidak sopan".*

Pendapat lainnya juga dikatakan oleh Ibu Desmawati:

*"...Anak sering membuka Tiktok. Pengaruh dari aplikasi yang sering dibuka anak, anak itu menjadi joget-joget karena meniru apa yang dilihat dari aplikasi tersebut".*

Dari beberapa pendapat narasumber yang sudah diwawancarai, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh anak saat bermain *smartphone* yaitu aplikasi *youtube*, *mobile legend*, dan *tiktok*. Dengan penggunaan aplikasi yang digunakan oleh anak memiliki pengaruh terhadap anak itu sendiri, dari segi kesopanan dan tingkah laku. Sedangkan kesimpulan dari ungkapan beberapa anak adalah aplikasi yang sering dibuka anak saat menggunakan *smartphone* yaitu *Tiktok*, *Game*, dan *Whatapps*.

#### **8. Solusi yang diinginkan terhadap penggunaan *smartphone***

Penggunaan *smartphone* yang digunakan oleh anak memiliki pengaruh buruk kepada diri anak itu sendiri. Hal ini akan berdampak kepada anak nantinya di masa depan anak itu sendiri. Untuk mencegah itu terjadi maka diperlukan beberapa solusi pendukung agar hal tersebut tidak terjadi, berbagai telah diungkapkan oleh para orang tua. Sebagaimana ungkapan dari salah satu narasumber yang bernama Ibu Eti:

*"...Solusinya yang baik-baik aja. Gunakan smartphone untuk belajar".*

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Ibu Ing:

*"...Kalo dapat kita menjaga anak dan mengawasi anak saat bermain smartphone".*

Ibu Wismunarti:

*"...Orangtua harus mengawasi anak saat bermain smartphone. Membatasi jam anak saat bermain smartphone".*

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa solusi yang diinginkan oleh orang tua terhadap penggunaan *smartphone* tersebut yaitu orang tua harus selalu mengawasi anak saat bermain *smartphone*, membatasi jam penggunaan *smartphone* oleh anak.

#### **4. Hasil Pembahasan**

Berdasarkan kajian teori dan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa narasumber mengenai faktor yang mempengaruhi akhlak anak, dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* terhadap akhlak anak. Maka dapat disimpulkan bahwa: Faktor yang mempengaruhi akhlak anak menurut kajian teori yaitu; Faktor keluarga, faktor keluarga, faktor kepribadian, faktor lingkungan (masyarakat), adat Istiadat, kebiasaan, bakat atau naluri, pendidikan. Sedangkan menurut hasil wawancara yaitu; pendidikan anak yang cukup, pengaruh lingkungan, yang mana dipengaruhi oleh teman-teman sebaya, keluarga yang memberikan contoh dan mengajarkan anak kepada hal yang baik, dari diri anak itu sendiri yang sudah ditanamkan akhlak yang baik oleh orang tuanya dari kecil.

Dampak positif dari penggunaan *smartphone* menurut kajian teori yaitu; dapat digunakan sebagai media komunikasi, dapat digunakan sebagai media informasi, dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dapat digunakan sebagai media hiburan, dapat digunakan untuk bekerja, sebagai alat dakwah keagamaan, melatih kreativitas, alat pembantu berhitung, alat pengingat waktu sholat. Sedangkan dampak positif *smartphone* menurut hasil wawancara yaitu; Bermanfaat bagi pembelajaran anak, menambah wawasan anak, mengetahui apa yang belum diketahui, dapat berhubungan dekat, untuk komunikasi, mencari informasi

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* menurut kajian teori yaitu; dapat merubah kepribadian seseorang, dapat merubah kepribadian seseorang, dapat mempengaruhi kesehatan, dapat merusak anak dibawah umur dengan menonton situs pornografi, dapat membuat orang menjadi malas, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan akan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku dan mental anak, menurunnya norma moral agama dan pendidikan, pemborosan, ketergantungan, timbulnya rasa individualism. Sedangkan dampak negatif dari *smartphone* berdasarkan hasil wawancara yaitu; menjadi malas dan suka bermain games, membuat menjadi lalai, dapat merusak kepribadian anak, mata rusak dan belajar menjadi tidak focus, ketergantungan dan kecenderungan melihat *smartphone*, tidak patuh kepada orang tua, akhlak anak menjadi kurang sopan, anak akan mencobakan apa yang dilihat dari *smartphone* tanpa memikirkan akibatnya, bersosialisasi menjadi kurang, jam tidur anak yang menjadi kurang, karena bergadang saat bermain *smartphone*.



**Gambar 1:** Dokumentasi Wawancara

## 5. Simpulan

Dengan perkembangan *smartphone* yang semakin canggih memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Kemajuan *smartphone* sering kali membuat penggunaannya lupa akan segala hal. Positif dan negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* tergantung kepada apa yang dilakukan oleh penggunaannya. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat peneliti ambil yaitu banyaknya anak yang menggunakan *smartphone* dikarenakan faktor lingkungan, keluarga dan orang sekitar yang dapat mempengaruhi anak dalam penggunaan *smartphone*. Ketika orang tua tidak memberikan kebebasan anak saat menggunakan *smartphone* dapat membuat anak bisa mengatur waktunya dengan baik. Pengawasan orang tua juga berpengaruh terhadap anak, terutama saat anak menggunakan *smartphone* orang tua harus berada disekitar anak. Hal ini merupakan salah satu cara untuk mencegah anak membuka situs atau aplikasi yang nantinya akan membuat akhlak anak menjadi buruk. penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap akhlak anak. Dampak positif yang terlihat yaitu keberadaan *smartphone* memberikan informasi dan dapat menambah wawasan bagi penggunaannya serta mempermudah anak dalam proses belajar. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat anak bergantung dan mementingkan *smartphone* dari pada panggilan orang tua serta bahasa anak yang tidak sopan.

## 6. Referensi

- Akbar, J. H. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs Ittihadil Ummah Kelas VIII Karanganyar Kota Mataram Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. 55. Anafi, M.N., Nikmatul, DH., Hidayatulloh. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 12 No. 1.
- Ardhani. (2005). *Akhlak Tasawuf: Nilai-Nilai Akhlak Budi Pekerti dalam Ibadat dan Tasawuf*. Jakarta: Karya Mulia.
- Ariston, Y dan Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Of Educational Review and Research*, Vol. 1 No.2.
- Ariyanto, Erwin. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Aswadi, D dan Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Samrtphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 4 No. 1.
- Aziz, Muchlis dan Nurainiah. (2018). Pengaruh Penggunaan handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Al-Ijtima'iyah*, Vol. 4 No. 2.

- Chuna, PA. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Vol. 17 No. 2*.
- Cristo, Waralas. (2008). *Pengertian Tentang Dampak*. Jakarta: Bandung Alfabeta.
- Czitrom, Daniel J. (1982). *Media and the American Mind: From Morse to McLuhan*. Capel Hill: University of North Carolina Press.
- Dahlia, T., Safiah, dan Soedirman. (2017). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Karakter Anak Pada Usia Sekolah Dasar Di SDN 20 Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 4*.
- Donner, Jonathan dan Rich Ling. (2009). *Mobile Communication: Digital Media and Series*. UK: Polity Press.
- Engkizar, E., Muliati, I., Rahman, R., & Alfurqan, A. (2018). The Importance of Integrating ICT into Islamic Study Teaching and Learning Process. *Khalifa: Journal of Islamic Education, 1(2), 148-168*.<http://dx.doi.org/10.24036/kjie.v1i2.11>.
- Engkizar, E., Munawir, K., Kaputra, S., Arifin, Z., Syafril, S., Anwar, F., & Mutathahirin, M. (2021). Building of Family-based Islamic Character for Children in Tablighi Jamaat Community. *Ta'dib, 24(2), 116-126*.<http://dx.doi.org/10.31958/jt.v24i2.4847>
- Febriansyah, Ari dan Danang DB. (2020). Pembentukan Karakter Islami Melalui Pengembangan Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah An-Najah Bekasi. *Jurnal Intelektual, Vol. 10 No. 2*.
- Goggin, Gerrard. (2006). *Cell Phone Mobile Technology in Everyday Life*. USA: Routledge.
- Habibah, Syarifah.(2015). Akhlak dan Etika Dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar, Vol. 1 No. 4*.
- Jaafar, A., Syafril, S., Faisal, F., Engkizar, E., Anwar, F., & Hakim, R. (2020). Impacts of Globalization on Adolescents' Behavior in Malaysia. *Islāmiyyāt, 41(2), 3-8*.
- Juliadi. (2018). Penyebab Gadget Pada Remaja. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Batam: FKIP-Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Kamil, Muhammad Faris. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi: IAI Raden Intan Lampung.
- Kaputra, S., Engkizar, E., Akyuni, Q., Rahawarin, Y., & Safarudin, R. (2021). Dampak Pendidikan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Religius Anak Dalam Keluarga Jama'ah Tabligh. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 12(2), 249-268*.<https://doi.org/10.24042/atjpi.v12i2.9979>.
- Kartono, Kartini. (1996). *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Kountur, Ronny. (2003). *Metode Untuk Penulisan Skripsi & Tesis*. Jakarta: CV. Taruna Grafika.
- Lismayanti, Heppy dan Dana Aswadi. (2019). Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di era Milenial. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, Vol. 4 No. 1*.
- Majhuddin. (2009). *Akhlak Tasawuf I: Mukjizat Nabi, Karomah Wali dan Marifah Sufi*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Mamik. (2015). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Zifatama Publisher.

- Marpaung, Junierissa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta, Vol. 5 No. 2.*
- Moloeng, J Lexy. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya
- Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, Vol. 6 No. 2.*
- Nata, Abudin. (2015). *Akhlaq Tasawuf dan Karakter Mulia*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Nova, Riska Ardia. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Latitik Kecamatan Simuelue Tengah Kabupaten Simulue. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan-UIN AR-RANIRY.
- Pebriana, Hana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi, Vol. 1 No.1.*
- Putra, A. E., Rukun, K., Irfan, D., Engkizar, E., Wirdati, W., Munawir, K., Usmi, F., & @Ramli, A. J. (2020). Designing and Developing Artificial Intelligence Applications Troubleshooting Computers as Learning Aids . *Asian Social Science and Humanities Research Journal (ASHREJ)*, 2(1), 38-44. <https://doi.org/10.37698/ashrej.v2i1.22>.
- Qardhawi, Al Yusuf. (1995). *Karakteristik Islam, Kajian Analistik*. Surabaya: Risalah Gusti.
- Roger, M Everette (1986). *Communication Technology*. America: Communication Group of Companies.
- Salim, Yenny dan Peter Salim. (2002). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modem English Press.
- Samusi Ihsan dan Kasmuri Slamet. *Akhlaq Tasawuf*. Kalam Mulia: Jakarta.
- Shobron, Sudarso. (2011). *Studi Islam*. LPID UMS: Surakarta.
- Simamora, Antonius. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan
- Suadi dan Basrowi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Utaminingsih, Ina Astari. (2016). Pengaruh Penggunaan Posel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Skripsi*. Bogor: Intitut Pertanian.
- Wahyudin, Dede. (2017). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kesadaran Budaya Lokal Di Kalangan Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Yakub, Hamzah. (1996). *Etika Islam Pembina Akhlakqul Karimah*. Diponegoro: Bandung.
- Yasser, G. (2016). Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise. *Jurnal Ilmu Dakwah, Vol. 15 No. 30.*
- Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1)*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21678>.
- Zamroni, Amin. (2017). Strategi Pendidikan Akhlak Pada Anak. *Jurnal SAWWA, Vol. 12 No. 2.*
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.