

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja

Nur Hapipa Siregar¹, Rahmi Wiza²

Jurusan Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, Indonesia¹,
nurhapipahsiregar18@gmail.com¹, rahmiwiza@fis.unp.ac.id²

Abstract

The background of this research is the lack of good morals of teenagers in Simanulandang Jae Village which is caused by excessive use of gadgets. The purpose of this study is to find out how much influence the use of gadgets on adolescent morals and how the positive and negative effects of using gadgets on adolescent morals in Simanulandang Jae Village, Ulu Barumun District, Padang Lawas Regency. This type of research is quantitative by using the correlation method. The sample in this study were 42 people. To test the hypothesis the researcher used simple linear regression data analysis. Based on the results of the study, the coefficient of determination is (R^2) of 0.19, meaning that there is an effect of the use of gadgets on the morals of adolescents in Simanulandang jae village by 19%. And the positive effect of using gadgets on the morals of adolescents in Simanulandang Jae Village is that they watch Islamic-based videos so that it has a good effect on their morals. While the negative effect is that adolescents are less obedient to their parents' orders due to excessive use of gadgets.

Keywords: *Gadgets, Morals, Teenagers*

I. Pendahuluan

Gadget adalah sebuah elektronik yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, Contohnya yaitu *smartphone*, laptop dan komputer khusus (Ishomuddin, 2014: 340). *Gadget* mempunyai dampak negatif dan positif terutama dikalangan remaja. Menurut Hasibi dkk (2020: 49) dampak positif penggunaan *gadget* yaitu dapat meningkatkan ekonomi seperti bisnis online, mempermudah manusia untuk berkomunikasi, mengakses berbagai macam informasi, meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta sebagai hiburan. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* menurut Iqbal (2018: 106-107) yaitu manusia lebih banyak berinteraksi dimedia sosial seperti di *whatsaap*, *instagram*, *facebook* dan *game* daripada dengan lingkungan sekitarnya. *Gadget* dapat menyebabkan kecanduan yang mengakibatkan banyaknya remaja yang melalaikan tugas sekolah bahkan sampai putus sekolah serta *gadget* dapat menimbulkan tindak kriminal bagi remaja.

Remaja merupakan anak-anak yang sudah diterapkan padanya beban hukum sebagaimana orang dewasa (Rochmah, 2017: 193). Remaja juga merupakan masa pancaroba dari kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan psikologis, biologis dan perubahan sosial pada anak. Remaja juga ditandai dengan sifat susah diatur dan mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat. Batas umur remaja bagi perempuan dimulai dari umur 21 tahun sampai dengan umur 21 tahun. Sedangkan batas umur remaja bagi laki-laki yaitu mulai dari umur 13 tahun sampai umur 22 tahun (Novrian, 2017: 35). Menurut Putro (2017: 26) remaja

mempunyai 4 ciri-ciri yaitu (1) remaja mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat, (2) mudah terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya. (3) Pertumbuhan fisik dan mental yang luar biasa. (4) Emosionalnya semakin meningkat dan sulit menerima nasehat dan arahan dari orang lain.

Akhlak memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Akhlak berasal dari bahasa arab yaitu *khuluqun* yang artinya perangai atau kebiasaan. Sedangkan menurut istilah akhlak adalah baik dan buruknya kebiasaan seseorang yang mengatur pergaulannya dan menentukan tujuan serta arah kebiasaannya (Habibah, 2015: 73).

Hasil awal observasi peneliti pada bulan Agustus tahun 2020 yang bertempat di Desa Simanulandang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas yaitu penggunaan *gadget* terhadap remaja cenderung berdampak negatif. Seringkali remaja di Desa Simanulandang Jae menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*, sehingga menyebabkan mereka kurang patuh terhadap perintah orangtua dan perintah agama. Mereka tidak jarang menonton film atau video yang belum pantas ditonton seusia remaja sehingga berpengaruh buruk terhadap akhlaknya. Oleh karena itu peneliti tertarik mengkaji dan membahas lebih dalam tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja serta bagaimana pengaruh positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian Riska Ardia Nova (2019) yang berjudul “dampak penggunaan *smartphone* terhadap akhlak remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue” yaitu terdapat pada lokasi penelitian.

II. Tinjauan Pustaka

Gadget adalah sebuah alat elektronik yang terus mengalami pembaharuan yang bertujuan untuk memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mengakses berbagai macam informasi. Komunikasi adalah proses pertukaran ide dan penyampaian pesan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada orang lain yang bertujuan agar saling terhubung dengan lingkungan sekitar (Nofrion, 2016: 1). Sedangkan informasi yaitu suatu data atau bahan yang telah disiapkan yang sifatnya berguna dan berarti bagi penerima (Andalia & Seiawan, 2015).

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

Manfaat penggunaan *gadget* menurut Syahyuddin (2019: 276) di antaranya yaitu sebagai alat komunikasi. Zaman dahulu manusia berkomunikasi masih manual yaitu dengan menggunakan surat menyurat. Tetapi sekarang ini manusia berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun sangatlah mudah yaitu dengan menggunakan *Gadget* seperti *handphone*, *laptop* dan sebagainya. Manfaat yang kedua yaitu interaksi sosial,

dengan berbagai fitur aplikasi yang ada di dalam *gadget* sehingga interaksi sosial yang pada awalnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka. *Gadget* juga dapat mempererat tali silaturahmi, memperbanyak teman serta dapat berhubungan dengan jutaan orang dibelahan dunia. Pendidikan juga manfaat dari *gadget* dimana tidak hanya terfokus pada papan tulis dan spidol saja, dengan mengakses berbagai macam aplikasi yang ada di dalam *gadget* dapat memudahkan dan melancarkan proses manusia dalam menempuh pendidikan. Manfaat selanjutnya yaitu sarana hiburan yang memuat berbagai fitur aplikasi yang ada di dalam *gadget* seperti video, musik, *game*, dan juga perangkat lunak lainnya dapat dijadikan sebagai sarana hiburan. Manfaat terakhir yaitu untuk mengakses informasi dan menambah wawasan. Penggunaan *gadget* akan membuat wawasan manusia semakin bertambah dan juga semakin luas serta pengaksesan informasi begitu mudah dan praktis.

Banyaknya manfaat yang didapat dari penggunaan *gadget* juga menurut Ishomuddin (2016: 348) terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* bagi remaja di antaranya; dunia pendidikan *gadget* banyak disalah gunakan oleh kalangan remaja yang menempuh jenjang pendidikan tingkat SMP, SMA dan jenjang perkuliahan. Dalam proses pembelajaran pelajar/mahasiswa tidak lagi berusaha melakukan proses pembelajaran yang merujuk kepada *teksbook* tetapi lebih memilih kepada potong kompas atau *copy paste* dari sumber internet (media sosial) tanpa dicermati secara seksama.

Gadget dapat merusak akhlak ataupun moral remaja. Remaja dapat mengakses berbagai macam situs yang tidak pantas untuk dibuka atau ditonton seusia mereka, yang mengakibatkan remaja mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari terkait hal yang diakses di dalam *gadget*, seperti kekerasan, pornografi dan seks bebas.

Gadget juga dapat mengganggu kesehatan karena penggunaan *gadget* yang berlebihan, mengakibatkan kesehatan terganggu dan menyebabkan berbagai macam penyakit seperti insomnia dan mata sindrom.

Hubungannya dengan akhlak diawali dengan kita mengetahui pengertian akhlak terlebih dahulu. Akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu *khuluqun* yang artinya perangai atau kebiasaan. Menurut istilah akhlak adalah baik dan buruknya kebiasaan seseorang yang mengatur pergaulannya dan menentukan tujuan serta arah kebiasaannya (Habibah, 2015: 73). Imam Al-Ghazali juga berpendapat bahwa akhlak adalah perilaku yang melekat dalam jiwa manusia melahirkan perbuatan-perbuatan tanpa melalui proses pemikiran dan pertimbangan.

Ruang lingkup akhlak menurut Hasbi dan Teguh (2019: 78- 88) yaitu akhlak kepada Allah SWT. Perilaku dan ucapan yang baik terhadap Allah SWT melalui beribadah secara langsung kepada Allah seperti shalat, puasa, membayar zakat, naik haji dan berperilaku yang mencerminkan hubungan baik dengan Allah. Akhlak terhadap Rasulullah SAW juga ruang lingkup di dalamnya. Rasulullah adalah suri tauladan manusia yang paling baik akhlaknya, Rasulullah Saw mempunyai sifat yang dermawan, sabard dan selalu menghindari perbuatan dosa. Maka dari itu manusia sebagai ummat Rasulullah Saw wajib meneladani akhlaknya dengan menjunjung tinggi *akhlakul karimah* sebagai rasa terimakasih atas perjuangannya membawa ummat manusia ke jalan yang di ridhoi Allah. Terakhir yaitu akhlak terhadap sesama manusia karena Islam

mengajarkan agar manusia menjaga jasmani dan rohaninya. Jasmani manusia harus dipelihara dengan memberikan konsumsi makanan yang halal dan baik. Islam mengajarkan agar manusia menjaga kehormatan diri baik laki-laki maupun perempuan serta menjaga akhlak terhadap sesama manusia.

Penelitian ini berfokus pada subjeknya yaitu remaja dimana menurut Efendi (2009: 221) Masa remaja adalah masa pancaroba dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Batasan usia remaja adalah dari 12 sampai 24 tahun. Remaja berada diantara fase anak dan dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan fisik, kognitif, biologis, emosi dan tingkah laku.

Menurut (Putro, 2017: 26) terdapat beberapa ciri-ciri dan perubahan yang terjadi selama masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yaitu sebagai berikut; remaja mulai menuntut hak dan kebebasannya dalam hal menyampaikan pendapat, remaja lebih mudah terpengaruh oleh teman-temannya, perubahan fisik remaja yang luar biasa, dan remaja sulit menerima nasehat dari orang tuanya dikarenakan percaya diri yang tinggi.

Era globalisasi sekarang ini menjadi semakin maraknya remaja yang melanggar norma-norma agama dan sosial, mereka tidak mau mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan di dalam masyarakat. Sumara dkk (2017: 347) juga berpendapat bahwa kenakalan remaja merupakan suatu tindakan yang menyimpang dari norma-norma hukum dan dapat merugikan dirinya sendiri serta orang lain. Contoh kenakalan remaja yaitu seks bebas, narkoba dan lain sebagainya.

III. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode kolerasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 42 orang, sedangkan sampel dalam penelitian ini peneliti mengambil keseluruhan populasi untuk dijadikan sampel yaitu berjumlah 42 orang. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan angket. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini penulis menyebarkan angket dengan 36 item pernyataan kepada remaja di Desa Simanuldang Jae yaitu sebanyak 42 orang. Kemudian untuk mengolah data penulis menggunakan *Microsoft Excel* dan *SPSS 20 For Windows*.

IV. Hasil dan Pembahasan

Peneliti menggunakan uji hipotesis analisis data regresi linier sederhana untuk mendapatkan hasil penelitian, yang bertujuan untuk untuk memprediksi pengaruh antara variabel X (penggunaan *gadget*) dengan variabel Y (akhlak remaja).

A. Hasil Uji T

Pengujian hipotesis uji t (*t-test*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh variabel X terhadap variabel Y signifikan atau tidak. Dengan rumus jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan hasil uji T atau hasil penelitiannya signifikan.

<i>Coefficients</i>					
Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	49.719	7.488		
Penggunaan Gadget	.467	.153		3.059	.004

Berdasarkan hasil uji T diatas dengan rumus $N=42-2$ maka diperoleh t_{tabel} nya yaitu 1.681 dan t_{hitung} 3.059 dan nilai signifikansinya sebesar $0.04 < 0.05$ maka dapat disimpulkan hasil uji T penelitian ini signifikan dengan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak remaja (Y) di Desa Simanulandang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

B. Hasil Koefisien Determinasi

Tabel 4.2
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.435 ^a	.190	.169	7.125

Koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel X (Penggunaan *Gadget*) mempengaruhi variabel Y (Akhlak Remaja) di Desa Simanulandang Jae. Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa koefisien kolerasi (R^2) nya sebesar 0,190 (19,0%) Hal ini menunjukkan bahwa variabel X (penggunaan *gadget*) mempengaruhi variabel Y (akhlak remaja) sebanyak 19%. sedangkan sisanya yaitu 81% lagi dipengaruhi oleh variabel lain yang diluar penelitian.

Pengaruh positif *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae dilihat dari hasil presentse kuisisioner yaitu sebanyak 21.42% mengatakan remaja mengakses berita yang berbasis Islami, yang artinya adanya remaja yang mengakses berita berbasis Islami sehingga berpengaruh baik terhadap akhlaknya. Contohnya, remaja yang terkadang masih membentak orangtuanya sekarang sudah berkata lemah lembut terhadap orangtuanya dikarenakan mengakses berita yang berbasis Islami atau video ceramah tentang berbakti kepada kedua orangtua.

Pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae dilihat dari jawaban kuisisioner responden yaitu sebanyak 73.80% yang menyatakan terkadang mereka tidak patuh terhadap perintah orangtuanya ketika sedang menggunakan *gadget*. Artinya, sebagian besar remaja di Desa Simanulandang Jae tidak patuh terhadap perintah orangtua mereka ketika sedang menggunakan *gadget* dan sering menunda pekerjaan yang disuruh oleh orangtuanya. Selain itu mereka juga lalai dalam melaksanakan sholat wajib dikarenakan penggunaan *gadget*, terlihat dari hasil jawaban kuisisioner responden yang menyatakan mereka kurang setuju dengan pernyataan saya selalu melaksanakan

sholat wajib sebanyak 42.85%. Remaja juga terkadang kurang fokus terhadap kawannya yang berbicara ataupun bercerita dikarenakan sibuk dalam menggunakan *gadget*. Terlihat dari hasil jawaban kuisioner responden yang menyatakan mereka tidak setuju dengan pernyataan saya berhenti bermain *gadget* ketika teman saya mengajak ngobrol sebanyak 45.23%.

V. Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja serta bagaimana pengaruh positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Baik itu pengaruh positif atau pengaruh negatif.

Referensi

- Andalia, F. & Setiawan, E. B. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pencari Kerja Pada Dinas Sosial Tenaga Kerja Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*. 4 (2): 93.
- Efendi, F. & Makhfudli. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas*. Jakarta: Salemba Medika.
- Habibah, S. (2015). Akhlak dan Etika dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar*. 1 (4): 73.
- Hasbi & Teguh, H. P. (2019). *Pendidikan Agama Islam Era Modern*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- Ishomuddin. (2016). *Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Iqbal, M. (2018). *Psikologi Pernikahan*. Depok: Gema Insani.
- Novrian, A. (2017). Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Kecenderungan Perilaku Bullying Pada Remaja Muslim Kelas IX SMP Negeri 3 Palembang. *Skripsi*. Palembang : Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan*. Jakarta.: Kencana.
- Putro, K.H. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*. 17(1): 26.
- Rochmah, E. Y. (2017). Psikologi Remaja Muslim. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 3 (2): 193.
- Rosyadi, I. (2019). *Sobat Milenial*. Depok: Guepedia.
- Siyoto, S. & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sumara, D. Dkk. (2017). Kenakalan Remaja dan Penanganannya. *Jurnal Penelitian PPM*. 4 (2): 347.
- Syhyuddin, D. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*.2 (1): 276-277.
- Yusuf, M. & Daris, L. (2018). *Analisis Data Penelitian Teori & Aplikasi dalam Bidang Perikanan*. Bogor: PT Penerbit IPS Press.