

**UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET
PADA SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Oleh:

Ghoniul Husna
NIM.: 0849319026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER**

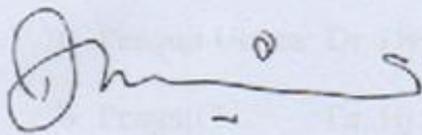
2021

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul " upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember " yang ditulis oleh Ghoniul Husna ini, telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan dewan sidang tesis.

Jember, ~~...~~ November 2021

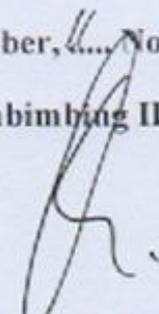
Pembimbing I



Dr. Hj. ST. Mislikhah, M. Ag
Nip. 196806131994022001

Jember, ~~...~~ November 2021

Pembimbing II



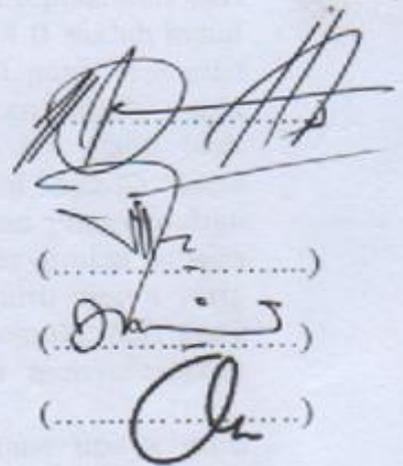
Dr. Moh. Sutomo, M. Pd
Nip. 197110151998021003

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember” yang ditulis oleh Ghoniul Husna ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana UIN KH Achmad Siddiq Jember pada hari Rabu Tanggal 24 November 2021 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Zainuddin Al Haj, Lc, M.Pd.I
2. Anggota
 - a. Penguji Utama: Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag.
 - b. Penguji I : Dr. Hj. ST. Mislikhah, M. Ag.
 - c. Penguji II : Dr. Moh.Sutomo, M. Pd



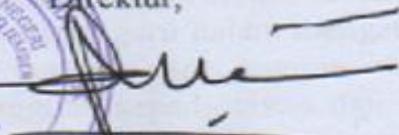
(.....)
(.....)
(.....)

Jember, 03 Desember 2021

Mengesahkan

Pascasarjana UIN KH. SIDDIQ Jember
Direktur,




Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.
NIP. 19610104 198703 1 006

ABSTRAK

Ghoniul Husna, 2020. *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi kecanduan Gadget pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing 1 : Dr. Hj. St. Mislikhah, M. Ag. Pembimbing II : Dr Moh. Sutomo, M. Pd*

Kata kunci : Upaya guru, Kecanduan *gadget*

Gadget saat ini merupakan sebuah benda yang tidak bisa tepisahkan dari aktifitas sehari-hari. Tidak heran jika anak di era revolusi industri 4.0 sudah kenal yang namanya *gadget*, dengan fenomena tersebut dibutuhkan Upaya preventif yaitu upaya suatu tindakan pengendalian sosial yang dilakukan untuk dapat mencegah atau juga mengurangi kemungkinan terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dimana orang tua, guru menanamkan nilai-nilai agama serta mengikuti kegiatan positif. , upaya represif adalah suatu tindakan pengendalian sosial yang dilakukan dengan cara mengarahkan individu atau masyarakat supaya mematuhi nilai-nilai serta norma yang berlaku, Upaya kuratif yaitu upaya yang bertujuan untuk membimbing siswa kembali kepada jalur yang semula, dari yang mulanya menjadi siswa bermasalah menjadi siswa yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah.

Fokus penelitian ini membahas tentang : (1) bagaimana upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif (2) bagaimana upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif (3) bagaimana upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif. Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan : (1) upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. (2) upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. (3) upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan sumber

Temuan penelitian ini adalah: (1) upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif dengan memberi nasehat untuk mentaati peraturan madrasah, meletakkan *gadget* di loker masing-masing kelas, memberikan pemahaman agar siswa mampu memanfaatkan waktu., (2) upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif dengan cara pemanggilan dan pembinaan, (3) upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif dengan cara teguran mengisi buku catatan permasalahan, melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, membatasi penggunaan *gadget*, memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget*.

ABSTRACT

Ghoniul Husna, 2020. *The Effort of Islamic Education Teacher in Overcoming Gadget Addiction of Students at State Islamic Senior High School 2 Jember. Thesis. Islamic Education Study Program. Postgraduate. State Islamic University of Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor 1 : Dr. Hj. St. Mislikhah, M. Ag. Advisor II : Dr Moh. Sutomo, M. Pd.*

Keywords: The Effort Of Teacher, Gadget Addiction.

Today, gadget is an object that could not be separated from daily activities. It is not surprising that children in the industrial revolution 4.0 are familiar with the gadget. It needs preventive efforts, that is an action to take social control which is to prevent or reduce the possibility of unwanted things happens, where parents, teachers embed religion values and participate in positive activities. Repressive effort is an act of social control that is carried out by directing individuals or communities to obey the values and norms. While the curative effort is the effort to guide students back to their original path, from being problematic students to become students who can solve problems, and free from problems.

The foci of the study are: (1) How is the teacher's effort in overcoming gadget addiction of students preventively? (2) How is the teacher's effort in overcoming gadget addiction in students repressively? (3) How are the teacher's efforts in overcoming gadget addiction in students curatively? The objectives of the study are to identify: (1) the teacher's effort in overcoming gadget addiction of students preventively at State Islamic Senior High School 2 Jember. (2) the teacher's effort in overcoming gadget addiction in students repressively preventively at State Islamic Senior High School 2 Jember. (3) the teacher's efforts in overcoming gadget addiction in students curatively at State Islamic Senior High School 2 Jember. This research used qualitative with the type of case study. The data were collected by using observation, interviews and documentation. In testing the validity of data, this study used techniques and sources triangulation.

The findings of this study are: (1) the teacher's effort in overcoming gadget addiction of students preventively is by giving advice to obey school regulations, they are by putting gadgets in the lockers of each class, providing understanding in order that the students are able to take advantage of time. (2) The teacher's effort in overcoming gadget addiction of students repressively is by calling and coaching. (3) The teacher efforts in overcoming gadget addiction in students curatively is by guiding the students to fill out the problem notebooks, making calls to the students and parents, limiting the use of gadgets, and giving a good example in using gadget.

ملخص البحث

غني الحسنی، ٢٠٢٠. محاولة مدرسي التربية الدينية الإسلامية في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. بحث علمي. برنامج الدراسات العليا بالجامعة الإسلامية الحكومية بجمبر قسم التربية الإسلامية. تحت الاشراف: (١) الدكتور الحاجة ستي مصلحة الماجستير، و(٢) الدكتور محمد سوتومو الماجستير.

الكلمات الرئيسية: محاولة المدرسين، وإدمان الأدوات الذاكية

إن الأدوات الذاكية هذه الأيام هي من الأشياء التي لا يمكن انفصالها عن الأنشطة اليومية. وليس من المستغرب أن يكون الأطفال في عصر الثورة الصناعية ٤.٠ قد عرفوا بهذه الأدوات، من هذه الظاهرة هناك حاجة إلى المحاولات الوقائية، وهي محاولة اتخاذ تدابير الرقابة الاجتماعية المتخذة لمنع أو تقليل احتمالية حدوث أشياء غير مرغوب فيها حيث يقوم الآباء المدرسون بغرس القيم الدينية وكذلك المشاركة في الأنشطة الإيجابية، وتكون المحاولة القمعية هي من أعمال الرقابة الاجتماعية التي يتم تنفيذها من خلال توجيه الأفراد أو المجتمعات للامتثال للقيم والمعايير المنطبقة، والمحاولة العلاجية يعني ما يهدف إلى توجيه الطلاب إلى مسارهم الأصلي، من كونهم طلابًا ذوو المشاكل إلى الطلاب الذين يمكنهم حلها والابتعاد عنها.

أما أسئلة هذا البحث فهي: (١) كيف محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة وقائية؟ و(٢) كيف محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة قمعية؟ و(٣) كيف محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة علاجية. والأهداف من هذا البحث هو لوصف: (١) محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة وقائية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. (٢) محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة قمعية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. (٣) محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة علاجية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. استخدمت الباحثة في هذا البحث مدخلا كفيًا من خلال دراسة الحالة. وطريقة جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والتوثيق واختبار صحة البيانات باستخدام التثليث التقني والمصادر.

أما نتائج هذا البحث فهي: (١) أن محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة وقائية من خلال تقديم النصائح لامتنال القوانين المدرسة، ووضع الأدوات الذاكية في خزائن كل فصل، وتوفير الفهم حتى يتمكن الطلاب من الاستفادة من الوقت، و(٢) محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة قمعية من خلال الاتصال والتدريب، و(٣) محاولة مدرسين في التغلب على إدمان الطلاب للأدوات الذاكية بصورة علاجية من خلال توجيهه في ملء دفاتر الملاحظات، وإجراء مكالمات مع الطلاب والآباء، والحد من استخدام الأدوات الذاكية، وتقديم القدوة الحسنة في استخدام الأدوات الذاكية.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesi dengan judul “upaya guru pendidikan agama islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember “ ini dapat diselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa Tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw yang telah menuntun ummatnya menuju Agama Allah sehingga tercurahkan kehidupan ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terimakasih teriring do’a jazakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
3. Dr. Dyah Nawangsari, M. Ag selaku kaprodi Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat.
4. Dr. Hj. ST. Mislikah, M. Ag selaku dosen Pembimbing I Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember

yang telah memberi motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.

5. Dr. Moh. Sutomo, M. Pd selaku dosen Pembimbing II, yang telah memberi motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
6. Seluruh dosen Pascasarjana Jember yang telah banyak memebrikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
7. Bapak Drs. H. Riduwan, selaku kepala MAN 2 Jember yang telah bersedia memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
8. Bapak ibu guru MAN 2 Jember yang telah berkenan untuk bekerja sama memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan tesis ini.
9. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesainya tesis ini.

Semoga penyusunan tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jember, 20 Februari 2021

Ghoniul Husna

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Kajian teori	22
C. Kerangka konseptual	54

BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan dan jenis Penelitian	55
B. Lokasi Penelitian	56
C. Kehadiran Peneliti	56
D. Subyek Penelitian	57
E. Sumber Data	57
F. Tehnik Pengumpulan Data	58
G. Analisa Data	60
H. Keabsahan Data	63
I. Tahap tahap Penelitiaan	64
BAB IV PAPARAN DATA DAN ANALISISI	67
A. Paparan Data dan Analisis	67
B. Temuan Penelitian	96
BAB V PEMBAHASAN	99
A. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Gadget secara Preventif	99
B. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Gadget secara Represif	103
C. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Gadget secara Kuratif	107
BAB VI PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan penelitian.....	19
Tabel 4.1 temuan penelitian	98



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sosialisasi tata tertib.....	78
Gambar 4.2 Kegiatan pembelajaran dikelas.....	86
Gambar 4.3 Tempat loker <i>gedget</i> siswa	87
Gambar 4.4 Pembinaan Siswa	87
Gambar 4.5 Pembelajaran saat menggunakan HP.....	88
Gambar 4.6 Siswa Pegang <i>gadget</i> saat istirahat.....	88
Gambar 4.7 Pemanggilan siswa	89
Gambar 4.8 Pemnggilan dan pembinaan siswa.....	95
Gambar 4.9 Penggunaan <i>gadget</i> saat siswa pulang	95

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Pernyataan keaslian tulisan
2. Lampiran 2 : Pedoman wawancara
3. Lampiran 3 : Pedoman observasi
4. Lampiran 4 : Jurnal kegiatan penelitian
5. Lampiran 5 : Surat penelitian
6. Lampiran 6 : Surat selesai penelitian
7. Lampiran 7 : Profil sekolah
8. Lampiran 8 : Tata tertib siswa
9. Lampiran 9 : Biodata penulis



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berikut ini adalah skema transliterasi Arab-Indonesia yang ditetapkan dalam pedoman ini.

No	Arab	Indonesia	Keterangan	Arab	Indonesia	Keterangan
1	ا	‘	koma diatas	ط	t}	te dg titik dibawah
2	ب	B	be	ظ	z	zed
3	ت	T	te	ع	‘	koma diatas terbalik
4	ث	Th	te ha	غ	gh	ge ha
5	ج	J	je	ف	f	ef
6	ح	h}	ha dg titik dibawah	ق	q	qi
7	خ	Kh	ka ha	ك	k	ka
8	د	D	de	ل	l	el
9	ذ	Dh	de ha	م	m	em
10	ر	R	er	ن	n	en
11	ز	Z	zed	و	w	we
12	س	S	es	ه	h	ha
13	ش	Sh	es ha	ع	‘	koma diatas
14	ص	s}	es dg titik dibawah	ي	y	ye
15	ض	d}	de dg titik dibawah	-	-	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan *gadget* pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember, dimana *gadget* saat ini merupakan sebuah benda yang tidak bisa tepisahkan dari aktifitas sehari-hari. Tidak heran jika anak di era revolusi industri 4.0 sudah kenal yang namanya *gadget*. *Gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Hadirnya *gadget* dengan harga yang relatif murah sebagai hasil kemajuan teknologi saat ini, memudahkan kita untuk mengakses internet. Hampir semua aplikasi dalam *gadget* menggunakan akses internet sehingga membawa pengguna untuk terkoneksi dengan internet.

Penggunaan teknologi *gadget* memberikan dampak positif dan negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna *gadget* untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di

sekitarnya. Fitur fitur yang langsung berhubungan dengan internet, maka yang di dapat adalah segala bentuk kemudahan, dan dengan dalam kemudahan dalam mengakses internet, seharusnya dalam usia mereka adalah masa masa penting untuk belajar dan menimba ilmu pengetahuan. Menurut psikolog anak, bahwa kemudahan akses internet lewat *gadget* juga membuat semua orang termasuk anak anak semakin mudah dan cepat mendapat apa yang diinginkan. “akibatnya, anak anak menjadi malas, tidak mau berusaha, dan tidak tahan banting”.¹ Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orang tua dan guru tidak mengontrol penggunaannya saat menggunakan *gadget*. Maka kebiasaan akan dilakukan secara terus menerus.

Berkenaan dengan perilaku di atas sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang melampaui batas seperti melalaikan dan menghabiskan waktu dengan hal yang tidak berguna. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al Qur'an surat An-Naziat ayat 37 -41

فَأَمَّا مَنْ طَغَى ﴿٣٧﴾ وَعَآثَرَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا ﴿٣٨﴾ فَإِنَّ الْجَحِيمَ هِيَ الْمَأْوَى ﴿٣٩﴾
وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ﴿٤٠﴾ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَى ﴿٤١﴾

Artinya : “Adapun orang yang melampaui batas, Dan lebih mengutamakan kehidupan dunia, Maka Sesungguhnya nerakalah tempat tinggal(nya). Dan Adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, Maka Sesungguhnya syurgalah tempat tinggal(nya).”²

¹ Justin Niaga Simanjuntak, *Peran Guru Terhadap Penggunaan Gadget*, (Jurnal Humara Vol VI, NO 1, 2019), 94

² Mahmud Junus, *Terjemah Al Qur'anil karim*, 525

Ungkapan “dan menahan diri dari keinginan hawa nafsuya” menunjukkan adanya konflik psikis manusia yaitu, antara kecenderungan pada hal-hal yang diinginkan hawa nafsu berupa kenikmatan indera dan daya tarik kehidupan duniawi, dengan perlawanannya agar ia tidak hanyut dalam hawa nafsu yang akan menyimpangkannya dari tuntunan kehidupan yang benar sebagaimana telah digariskan Allah SWT. kepada hamba-Nya. Karena itu barang siapa yang dikalahkan dengan keinginan duniawi dan hawa nafsu inderawinya, serta lupa untuk taat kepada Allah SWT. maka tempat kembalinya adalah neraka jahannam. Adapun orang yang melawan hawa nafsu dan menahan dirinya agar tidak terhanyut olehnya, takut berbuat maksiat, serta perjalanan hidupnya sesuai dengan tuntunan Allah SWT. maka surgalah tempat kembalinya dan tempat tinggalnya kelak.

Dapat dipahami bahwa dalam ayat ini sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan yang selalu mengikuti hawa nafsunya dan tidak bisa mengendalikan diri dan keinginannya seperti contohnya melalaikan waktu pekerjaan hanya untuk bermain *gadget* yang lebih mementingkan kepentingan duniawinya.³

Penggunaan teknologi mendapatkan perhatian yang serius, hal ini dapat dilihat pada UU RI Nomor 11 tahun 2018 Tentang informasi dan transaksi elektronik pasal 4 “ pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk :

“Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, mengembangkan perdagangan dan perekonomian

³ M. Qurais Shihab, *Tafsir Al Misbah, surah An-Naziat*.(Jakarta: lentera hati, 2002),122.

nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat, meningkatkan efektifitas dan efisiensi pelayanan publik, membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab, memberikan rasa aman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi.⁴

Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember mengalami perkembangan dalam hal kegiatan belajar mengajar yang awalnya masih menerapkan sistem tradisional sekarang telah menerapkan sistem modern yang berbasis teknologi, dengan memanfaatkan penggunaan teknologi dan *gadget*. Perubahan tersebut dilakukan karena tuntutan tantangan zaman, kemajuan ilmu, dan teknologi. Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember *gadget* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran dengan menggunakan *gadget* melalui Handphone atau sejenisnya karena dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, mengakses informasi, mempermudah komunikasi dan lain-lain apalagi saat ini bersamaan dengan pandemi covid-19. Lembaga pendidikan, baik formal maupun non formal yang memperbolehkan menggunakan *gadget* harus memantau siswanya agar *gadget* betul-betul dimanfaatkan kepada hal-hal yang positif, oleh karena itu guru mempunyai peranan penting dalam upaya mengatasi siswa yang memiliki kecanduan *gadget*. Untuk meninjau lebih mendalam lagi mengenai pentingnya upaya guru mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul” *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan gadget pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2020/2021*.

⁴ UU RI, nomor 11 tahun 2018 (*Informasi dan transaksi elektronik*), 2

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari konteks penelitian di atas, maka penulis memfokuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember?
2. Bagaimana upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember?
3. Bagaimana upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
2. Untuk mendiskripsikan upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
3. Untuk mendiskripsikan upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna secara teoritis, praktis dan akademis yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritik, penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam hasanah keilmuan tentang upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini menjadi bahan masukan berharga bagi pemerintah, para praktisi pendidik, kepala madrasah, para pendidik, dan para pemerhati pendidikan. Selain itu juga dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi para pengelola madrasah guna menemukan kekurangan dan kelebihan beserta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

3. Manfaat Secara Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna bagi dunia akademik dan akan menjadi salah satu sumbangsih pemikiran penulis bagi hasanah keilmuan yang begitu luas, dan dapat menjadi bahan rujukan atau petunjuk awal bagi peneliti yang punya kepedulian sama dengan penulis.

E. Definisi Istilah

1. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam

Upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran, untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan masalah dan mencari jalan keluar. Guru bermakna sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Tindakan pengendalian sosial dapat dibagi menjadi tiga yaitu preventif, represif, kuratif.

Guru pendidikan Agama Islam adalah usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini ialah upaya yang dilakukan guru Al-Qur'an Hadis, Aqidah Akhlaq, Fiqih dan SKI sebagai pendidik profesional dalam mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal baik ditingkat madrasah dasar dan menengah dengan berbagai upaya preventif, represif, dan kuratif.

Upaya Preventif yaitu upaya untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap kemungkinan terjadinya pelanggaran terhadap norma norma sosial. Upaya Represi yaitu upaya untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dengan cara menjatuhkan

sanksi sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan. Upaya Kuratif yaitu upaya yang dilakukan pada saat terjadi penyimpangan sosial.

2. Kecanduan *Gadget*

kecanduan memiliki arti sebagai suatu kegemaran hingga lupa hal hal lain.⁵ Kecanduan (modern) didefinisikan sebagai kelekatan yang kompleks, progresif, berbahaya, dan sering juga melumpuhkan terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (sek, kerja, judu) yang denganya individu secara komplusif mencari gejala perasaan.⁶ Sedangkan *gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Dari beberapa pengertian diatas kecanduan *gadget* yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini ialah sebagai tingkah laku komplusif, kurang tertarik dengan aktifitas lain dan menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam menggunakan *gadget*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut.

⁵ Depdikbud , 5

⁶ Jarot Wijanarko, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Pada Perilaku Dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*(kerluarga Indonesia Bahagia, Jakarta Selatan,2016), 13

Bab satu, pendahuluan. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab dua, kajian kepustakaan. Bab ini membahas tentang kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dan kajian teori.

Bab tiga, metode penelitian. Di dalam bab tiga ini akan membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahapan-tahapan penelitian, penyajian data dan analisis.

Bab empat, paparan data dan analisis. Di dalam bab empat akan membahas tentang paparan data dan temuan data dilapangan.

Bab lima, pembahasan. Di dalam bab lima akan membahas tentang temuan yang dikaji dengan teori.

Bab enam, penutup. Di dalam bab enam akan membahas tentang kesimpulan dan saran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan yang berkaitan dengan “ Upaya Guru dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember” antara lain sebagai berikut:

1. Aminah Asminingtyas. 2020. Dengan judul tesis *Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja (Studi kasus pada Keluarga Muda di Rt 02 Rw 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang)*.

Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan penggunaan gadget dan pola hidup pada remaja yang tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 Nomer 496 yang terletak di lingkungan RT 2 RW 1 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Penelitian tesis ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang dipakai adalah studi kasus.

Hasil penelitian memperlihatkan terdapat persamaan diantara ke empat subyek penelitian. Semua subyek menunjukkan aktifitas penggunaan *gadget* sangat tinggi frekuensinya. Durasi penggunaan juga sangat banyak. Rata-rata subyek menggunakan *gadget* 10 jam dalam sehari. *gadget* dimulai dari bangun tidur sampai menjelang tidur. Tetapi terdapat perbedaan pola penggunaan. Satu subyek menggunakan *gadget* terus menerus dan sebagian besar dipergunakan untuk main game. Tiga subyek yang lain menggunakan *gadget* dengan kebutuhan variatif. Satu subyek

menggunakan *gadget* untuk komunikasi, kesenangan berbisnis, satu subyek untuk komunikasi dan atraksi diri dan satu subyek cenderung untuk game dan komunikasi. Kesimpulan penelitian ini *gadget* merubah pola hidup remaja. *Gadget* telah merubah jadwal dan retme kehidupan remaja.⁷

2. Lilik Supriyono. 2020. Dengan judul tesis *Peran Oran Tua Dalam Menyikapi Gadget dan Implikasinya Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak di Dusun Semagu, Desa Koripan, Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang.*

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implikasi dari penggunaan *gadget* pada anak yang melibatkan 5 informan pokok selaku orang tua dengan jenis pendidikan, sosial, ekonomi dan pekerjaan yang berbeda. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, dengan melakukan pengamatan partisipatif. Sumber data yang diperoleh yaitu sumber data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan teknik analitis deskriptif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi dan peran orang tua dalam mengontrol anak ketika menggunakan *gadget* sangat memiliki pengaruh yang besar terhadap penyimpangan perilaku seksual anak. Implikasi yang terjadi jika anak tidak dibatasi frekuensi penggunaan *gadget* dan tidak diawasi orang tua, anak akan melakukan penyimpangan perilaku seksual. Langkah yang paling baik agar anak terhindar dari pengaruh negatif

⁷ Aminah Asminingtyas *Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja Studi kasus pada Keluarga Muda di Rt 02 Rw 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang*, (Tesis, Pascasarjana Universitas Muhammad Huseniyah Malang, 2000)

gadget dengan membatasi dan mengawasi penggunaannya, serta dipentingkan pembekalan iman dan taqwa sejak dini.⁸

3. Siti Fatimah. 2020. Dengan judul tesis *Penggunaan Gadget Dan Dampaknya Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa (Studi Kasus Pada Siswa MI di Kota Salatiga)*.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perilaku siswa dalam menggunakan gawai, membuktikan dampak penggunaan gawai terhadap penyimpangan perilaku siswa, menemukan upaya pengendalian guru terhadap penggunaan gawai, mendeskripsikan dampak pengendalian gawai terhadap perilaku siswa. Penelitian ini merupakan kualitatif dengan dengan studi kasus. Sumber data yang digunakan adalah sumber primer dan sumber sekunder.

Hasil penelitian ini bahwa hampir semua siswa MI kelas V mempunyai *gawai* sendiri. Perilaku mereka dalam menggunakan *gawai* sebanyak 44% *game online*, 31% *youtube*, 19% *instagram*, 3% *whatsapp*, dan 3% *facebook*. Durasi mereka bermain *gawai* sebanyak 11% \leq 1 jam, 42% 1-2 Jam, dan 47% \geq 2 jam. Dampak negatif penggunaan *gawai*: sering main *game online/offline*, malas belajar, bermain dengan teman yang sama-sama mempunyai *gawai*, berteman dengan teman yang punya *gawai*, tidak mau bermain dengan teman sebaya secara umum, suka berkumpul hanya untuk mabar (main bareng) *game online*, marah ketika *gawai* diminta oleh orang tua, *gawai* dianggap merupakan sumber utama untuk belajar sehingga

⁸ Lilik Supriyono, *Peran Oran Tua Dalam Menyikapi Gadget dan Implikasinya Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak di Dusun Semagu, Desa Koripan, Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang*, (Tesis Pascasarjana IAIN Salatiga, 2020)

sumber lain dianggap tidak perlu, *gawai* dianggap merupakan sumber kebahagiaan, *gawai* dianggap satu-satunya teman bermain, meminta *gawai* agar sama dengan temannya, dan meminta *gawai* karena barang dianggap keren. Upaya guru mengendalikannya: edukasi mengenai *gawai*, sanksi tegas, dan koordinasi dengan para orang tua. Dampak pengendalian *gawai* terhadap perilaku siswa: bersikap positif dalam menggunakan *gawai*, fokus belajar, bersosialisasi langsung dengan teman sebaya, dan siswa suka melakukan kegiatan positif.⁹

4. Fatma Rizki Intan. 2019. Dengan judul tesis *Pandangan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui pandangan serta pengalaman orang tua dalam mengenalkan penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian fenomenologi.

Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa pandangan orangtua yang negatif terhadap gadget mengakibatkan kesulitan yang lebih besar bagi mereka dalam interaksi keterlibatan pada anak, sementara orangtua dengan pandangan positif cenderung lebih percaya diri dalam keterlibatan mereka. Selanjutnya pada pengalaman orangtua bahwa penting adanya pengetahuan terhadap penggunaan gadget yang meliputi persiapan ilmu maupun materi, kontrol, aturan serta pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget. Agar tidak terjadinya hal tidak diinginkan, keterlibatan tidak hanya diperoleh dari

⁹ Siti Fatimah dengan judul, *Penggunaan Gadget Dan Dampaknya Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa Studi Kasus Pada Siswa MI Di Kota Salatiga*, (Tesis, Pascasarjana IAIN Salatiga, 2020)

orangtua, tetapi juga dari guru, madrasah maupun pemerintah, yang lebih memperhatikan keamanan anak dalam penggunaan gadget.¹⁰

5. Siti Yuni Lestari. 2018. Dengan judul tesis *Keterlibatan Siswa Di Madrasah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan Gadget*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan keberfungsian keluarga dengan kecanduan penggunaan gadget dan keterlibatan siswa di madrasah sebagai moderator. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasi dengan subjek penelitiannya berjumlah 200 siswa SD kelas 5 dan kelas 6. Alat ukur yang digunakan yaitu ICPS Family Functioning Scale, Gadget Addiction Scale (SAS), School Engagement Measure (SEM). Analisis data menggunakan Moderated Regression Analysis (MRA)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget ($p > 0,05$). Keterlibatan siswa di madrasah sebagai moderator antara keberfungsian keluarga dan kecanduan penggunaan gadget menunjukkan hasil yang tidak signifikan ($p < 0,005$).¹¹

6. Masnaini. 2020. Dengan judul tesis *Komunikasi guru dan orang tua dalam mengatasi perilaku penyimpangan pada peserta didik akibat penggunaan gadget di madrasah aliyah Ma'had DDI Pangkajene kabupaten Sidrap*.

¹⁰ Fatma Rizki *Pandangan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Tesis, Universitas Sriwijaya Palembang, 2015)

¹¹ Siti Yuni Lestari, *Keterlibatan Siswa Di Madrasah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan Gadget*, (Tesis, Pascasarjana Universitas Muhammad Huseniyah Malang, 2018)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi guru dan orang tua dalam mengatasi perilaku menyimpang pada peserta didik akibat penggunaan gadget di madrasah aliyah ma'had DDI Pangkajene Kabupaten Sidrap.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) komunikasi guru dan orang tua di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Pangkajene Kabupaten Sidrap telah terjalin dengan baik dan diperlukan agar dapat terbangun kepercayaan anak terhadap guru dan orang tua sehingga anak dapat terhindar dari perilaku menyimpang. 2) bentuk perilaku menyimpang pada peserta didik akibat penggunaan *gadget* di Madrasah aliyah Ma'had DDI Pangkajene kabupaten Sidrap yaitu perilaku menyimpang setiap anak bandel, pembangkang, malas, masa bodoh dan apatis. 3) komunikasi guru dan orang tua dilakukan secara efektif dalam mengatasi perilaku menyimpang peserta didik akibat penggunaan *gadget* di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Pangkajene Kabupaten Sidrap. Komunikasi guru di sekolah dan orang tua di rumah sangat penting bagi pendidikan anak.¹²

7. Muhammad Husen Iqbal. 2020. Dengan judul jurnal Dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi covid-19

Tujuan penulisan adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi anak Sekolah Dasar beserta manfaat *gadget* dalam situasi pandemi Covid-19.

¹² Masnaini, "Komunikasi guru dan orang tua dalam mengatasi perilaku penyimpangan pada peserta didik akibat penggunaan gadget di madrasah aliyah Ma'had DDI Pangkajene kabupaten Sidrap." (Tesis. IAIN Parepare, 2012).

Hasil penelitian berupa dampak negatif dan positif. Dampak positif adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar online disituasi pandemi Covid-19, sedangkan dampak negatif anak lebih sering bermain gadget daripada bermain dengan teman lingkungan sekitarnya sehingga menjadi anak individualis.¹³

8. Jauharil Maknuni.2020. Jurnal yang ditulis dengan judul pengaruh media belajar smartphone terhadap belajarsiswa di era poandemi Covid-19

Bertujuan melihat pengaruh media belajar smartphone terhadap belajar siswa di era covid-19. Rumusan masalah untuk mengetahui pengaruh media belajar smartphone terhadap belajar siswa di era covid-19. Dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ditemukan media belajar smartphone terhadap belajar siswa di era covid-19 sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar siswa di era covid-19, dan ini merupakan salah satu media yang efektif untuk belajar jarak jauh sepertisaat ini dan manfaat yang di dapatkan siswa dengan menggunakan smartphone : a) sebagai media belajar siswa, b) sebagai pusat informasi, c) menambah wawasan siswa, d) alat untuk memudahkan komunikasi. Dan kendala yang dihadapi siswa : a) siswa harus mengeluarkan uang untuk membeli membeli paket internet pada saat

¹³ Muhammad Husen Iqbal. Dengan judul jurnal Dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasarpadasituasi pandemi covid-19 (Desember, 2020).

belajar, b)) siswa yang tidak mempunyai kesulitan belajar, c) motivasi siswa pada saat belajar di rumah kurang.¹⁴

9. Dyah Nawangsari. 2019. Jurnal dengan judul Pola pola sophistikasi dalam penyalahgunaan *gadget* di kalangan anak. Vol 12 No 1 April 2019

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Bentuk penyimpangan gadget sebagai dampak penyalahgunaan IT pada remaja. (2) alasan penyimpangan, (3) upaya stake holder dalam mengelola penyimpangan gadget. Dengan menggunakan kombinasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif,

Hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) Beberapa penyimpangan gadget yang sering dilakukan oleh anak-anak seperti: kecanduan gadget, mengakses nuansa romantis yang mengarah pada pornografi dan mengakses tayangan kekerasan. (2) Latar belakang penyimpangan tersebut meliputi: keinginan anak untuk diterima di masyarakat, upaya membangun rasa percaya diri, dan upaya mencari jati diri. (3) beberapa upaya telah dilakukan untuk mengatasi penyalahgunaan gadget, baik oleh orang tua, guru maupun pemerintah.¹⁵

10. Barat Prakoso. 2019. Dengan judul tesis Pemanfaatan handphone android sebagai penunjang belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 6 Bengkulu Utara

¹⁴ Jauharil Maknuni. Jurnal yang ditulis dengan judul pengaruh media belajar smartphone terhadap belajarsiswa di era poandemi Covid-19 (Januari 2020)

¹⁵ Dyah Nawangsari. 2019. Jurnal dengan judul Pola pola sophistikasi dalam penyalahgunaan *gadget* di kalangan anak. (An-Nisa' Vol Vol 12 No 1 April)

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban pemanfaatan handphone android di sekolah SMKN 06 Bengkulu Utara dan faktor penghambat serta bagaimana cara mengatasi faktor penghambat dalam pemanfaatan handphone android itu sendiri. Pendekatan kualitatif yang digunakan deskriptif dan metode interaktif dengan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebelum di terapkannya program pemanfaatan handphone android kondisi prestasi belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan. Setelah di terapkannya program pemanfaatan handphone android terbukti hasil yang berbeda yaitu siswa semakin mudah dalam mengakses tugas sekolah karena di dalam handphone android siswa dapat dengan mudah mengakses apa saja melalui internet dan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa. Faktor penghambatnya adalah susahnya jaringan internet saat cuaca buruk. Cara mengatasi faktor penghambat adalah dengan menggunakan fasilitas wifi sekolah yang di sambungkan langsung ke handphone siswa.¹⁶

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel 2.1 sebagai berikut:

¹⁶ Barat Prakoso. Dengan judul tesis Pemanfaatan handphone android sebagai penunjang belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 6 Bengkulu Utara (IAIN Bengkulu 2019)

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian

NO	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Aminah Asmini ngtyas tahun 2020 Penggunaan <i>Gadget</i> dan Pola Hidup Remaja (Studi kasus pada Keluarga Muda di Rt 02 Rw 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang)	1. Pendekatan kualitatif metode yang dipakai adalah studi kasus 2. Penggunaan <i>Gadget</i> berlebihan	Mendiskripsikan penggunaan gadget dan pola hidup pada remaja yang tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 Nomer 496 yang terletak di lingkungan RT 2 RW 1 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.
2	Lilik Supriyono tahun 2020 Peran Oran Tua Dalam Menyikapi <i>Gadget</i> dan Implikasinya Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak di Dusun Semagu, Desa Koripan, Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang	1. Jenis penelitian ini adalah kualitatif 2. Penggunaan <i>gadget</i> berlebihan	Mendiskripsikan implikasi dari penggunaan <i>gadget</i> pada anak yang melibatkan 5 informan pokok selaku orang tua dengan jenis pendidikan, sosial, ekonomi dan pekerjaan yang berbeda.
3	Siti Fatimah tahun 2020 Penggunaan <i>Gadget</i> Dan Dampaknya Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa (Studi Kasus Pada Siswa MI Di Kota Salatiga)	1. Penelitian ini merupakan kualitatif dengan dengan studi kasus 2. Penggunaan <i>gadget</i> berlebihan	Menjelaskan perilaku siswa dalam menggunakan gawai, membuktikan dampak penggunaan gawai terhadap penyimpangan perilaku siswa, menemukan upaya pengendalian guru terhadap penggunaan gawai, mendeskripsikan

			dampak pengendalian gawai terhadap perilaku siswa
4	Fatma Rizki Intan tahun 2019 Pandangan Orangtua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini.	1. Penelitian kualitatif 2. Penggunaan <i>gadget</i> berlebihan	Melihat dan mengetahui pandangan serta pengalaman orang tua dalam mengenalkan penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini
5	Siti Yuni Lestari tahun 2018 Keterlibatan Siswa Di Madrasah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan <i>Gadget</i>	1. Penggunaan <i>Gadget</i> berlebihan	1. Penelitian kuantitatif 2. Mengetahui hubungan keberfungsian keluarga dengan kecanduan penggunaan <i>gadget</i> dan keterlibatan siswa di madrasah sebagai moderator
6	Masnaini. 2020. Komonikasi guru dan orang tua dalam mengatasi perilaku penyimpangan pada peserta didik akibat penggunaan <i>gadget</i> di madrasah aliyah Ma'had DDI Pangkajene kabupaten Sidrap	1. Penelitian kualitatif 2. Mengatasi perilaku penyimpangan pada peserta didik akibat penggunaan <i>gadget</i>	1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui komonikasi guru dan orang tua dalam mengatasi perilaku menyimpang pada peserta didik akibat penggunaan <i>gadget</i> di madrasah aliyah ma'had DDI Pangkajene Kabupaten Sidrap
7	Muhammad Husen Iqbal. 2020. Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi covid-19	1. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	1. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan <i>gadget</i> bagi anak Sekolah Dasar beserta manfaat <i>gadget</i> dalam situasi pandemi Covid-19
8	Jauharil Maknuni.	1. Penelitian	1. Untuk memperoleh

	2020. Pengaruh media belajar smaartphone terhadap belajarsiswa di era poandemi Covid-19	2. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> kualitatif	jawaban pemanfaatan handphone android di sekolah SMKN 06 Bengkulu Utara dan faktor penghambat serta bagaimana cara mengatasi faktor penghambat dalam pemanfaatan handphone android
9	Dyah Nawangsari. 2019. Pola pola sophisticasi dalam penyalahgunaan <i>gadget</i> di kalangan anak.	1. penyalahgunaan <i>gadget</i> di kalangan anak.	1. Untuk mendeskripsikan: (1) Bentuk penyimpangan <i>gadget</i> sebagai dampak penyalahgunaan IT pada remaja. (2) alasan penyimpangan, (3) upaya stake holder dalam mengelola penyimpangan <i>gadget</i> . Dengan menggunakan kombinasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif,
10	Barat Prakoso. 2019. Pemanfaatan handphone android sebagai penunjang belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 6 Bengkulu Utara	1. Penelitian kualitatif	1. Untuk memperoleh jawaban pemanfaatan handphone android di sekolah SMKN 06 Bengkulu Utara dan faktor penghambat serta bagaimana cara mengatasi faktor penghambat dalam pemanfaatan handphone android

Berdasarkan kajian terdahulu persamaanya yaitu terletak pada metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif dan perbedaan terletak pada tujuan dan fokus penelitian.

B. Kajian Teori

1. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam

Upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran, untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan masalah dan mencari jalan keluar.¹⁷ Dalam ajaran agama Islam guru adalah orang-orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik dengan mengupayakan seluruh potensinya, baik potensi afektif, potensi kognitif maupun potensi psikomotorik.¹⁸ Guru yang berarti orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan pertolongan pada anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mencapai tingkat kedewasaan, serta mampu berdiri sendiri dalam memenuhi tugasnya sebagai hamba Allah SWT. selain itu, guru mampu sebagai makhluk sosial dan makhluk individu yang mandiri.

Di bidang pendidikan pemerintah telah menyusun Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yang kemudian dijabarkan dalam PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Dalam rangka peningkatan kualitas guru dan dosen, selanjutnya dikeluarkan Permendiknas No 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan

¹⁷ Debdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1250

¹⁸ Munardji, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), 62

kompetensi guru. Sejak tahun 2016 pemerintah telah memulai melakukan program sertifikasi guru, dan salah satu tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas profesional guru, sehingga setiap guru diharapkan mampu berperan sebagai *agent of change* (pusat pembaharuan dan pusat perubahan).¹⁹

Guru dalam pendidikan agama Islam mempunyai sebutan dan fungsi serta tugas-tugas menurut persepektif pendidikan Islam yang berbeda-beda yaitu:²⁰

- a. Ustadz adalah orang yang berkomitmen terhadap profesionalitas, yang melekat pada dirinya sikap dedikatif, komitmen terhadap mutu proses dan hasil kerja serta sikap continuous improvement.
- b. Mu'alim adalah orang yang mempunyai ilmu dan mengembangkan serta menjelaskan fungsinya dalam kehidupan, menjelaskan dimensi teoritis dan praktisnya atau sekaligus melakukan transfer ilmu atau pengetahuan, internalisasi serta amaliah (implementasi).
- c. Murabby adalah orang yang mendidikan serta mempersiapkan peserta didik agar mampu berkreasi serta mampu mengatur dan memelihara hasil kreasinya untuk menimbulkan pengaruh yang positif bagi dirinya, masyarakat, dan alam sekitarnya.
- d. Mursyid adalah orang yang mampu menjadi model atau sentral identifikasi diri, menjadi pusat panutan, teladan dan konsultan bagi anak didiknya.

¹⁹ Arifin, *Upaya Diri Menjadi Guru Profesional*, (Penerbit Alfabeta Bandung 2017), .34

²⁰ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta : PT Grafindo, 2018), 50-51

- e. Mudaris adalah orang yang memiliki kepekaan intelektual dan informasi, serta memperbarui pengetahuan dan keahliannya secara berkelanjutan dan berusaha mencerdaskan peserta didiknya, memberantas kebodohan mereka, serta melatih keterampilan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya.
- f. Mu'addib adalah orang yang mampu menyiapkan peserta didik untuk bertanggung jawab dalam membangun peradaban berkualitas di masa depan.

Sedangkan pengertian Guru pendidikan Agama Islam adalah usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Pendidikan agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam melalui bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari mengamalkan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan akhirat.²¹

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa guru pendidikan agama Islam sangat berperan dalam membentuk perkembangan peserta didik. Dapat diidentifikasi 19 peran guru pendidikan agama Islam yaitu : guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu, model dan teladan, pribadi, peneliti, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin,

²¹ Mardani Umar, *Pendidikan Agama Islam Konsep Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum*, (cv Pena Persada 2020) , 2

pemindah kemah, pembawa ceritera, aktor, emansipator, evaluator, pengawet dan sebagai kulminator.²² Sejalan dengan itu guru mempunyai peran multi fungsi, lebih sekedar yang tertuang pada produk hukum tentang guru seperti UU No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dan PP No 74 tentang guru. Peran guru sebagai perancang, penggerak, evaluator, dan motifator dideskripsikan sebagai berikut.²³

- a. Guru sebagai perancang, tugas guru adalah merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, mengawasi dan mengevaluasi program kegiatan dalam jangka pendek, menengah, jaangka panjang yang menjadi prioritas tujuan madrasah.
- b. Guru sebagai penggerak, yaitu mobilisator yang mendorong dan menggerakkan sistem organisasi madrasah
- c. Guru sebagai motivator, dalam berbagai sumber dijelaskan bahwa motivasi ada dua, yaitu motivasi instinsik dan motivasi ekstrinsik. Motifasi instrinsik timbul dari individu sendiri tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain, motifasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil sebuah kesimpulan Guru Pendidikan Agama Islam adalah orang yang mempunyai banyak ilmu dan pengalaman yang mampu merancang, mengelola pembelajaran, dengan

²² Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (PT Remaja Rosdakarya, 2010), 37

²³ Sudarwan, *Profesi Kependidikan*, (Alfabeta Bandung, 2015), 44-46

tugas utama adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal baik ditingkat madrasah dasar dan pendidikan menengah. Menurut peraturan Menteri Agama nomor 165 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 rumpun Pendidikan Agama Islam dan bahasa arab di madrasah terdiri dari mata pelajaran Al-Quran Hadis, Aqidah Akhlaq, Fiqih, SKI dan bahasa arab. Adapun rumpun mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terdiri dari: Qira'ah Qur'an, Tahfidz al-Qur'an, Ilmu Tajwid, Ulumul Qur'an, Tafsir, Ulumul Tafsir, Hadis, Ulumul Hadis/ Musthalah Hadis. Adapun rumpun mata pelajaran Aqidah Akhlaq terdiri dari: Aqidah/ Tauhid, Ilmu Kalam, Akhlak, Tashawuf. Adapun mata pelajaran SKI terdiri dari rumpun: Sejarah Kebudayaan Islam, Tarikh, Sirah Nabawiyah. Adapun mata pelajaran Fiqih terdiri dari rumpun Fiqih, Ushul Fiqih, Qaidah Fiqhiyah, Ilmu Faraidl. Adapun mata pelajaran bahasa arab terdiri dari rumpun: Bahasa Arab, Qira'atul Kutub, Imla', Hiwar, Khath/ Tahsinul Khath, Nahwu, Sharaf, Qaidah Sharaf/ Qaidah l'Ial, l'Ial, Qaidah l'rab, l'rab, Ilmu Balaghah, Ilmu Bayan, Ilmu Mantiq, Ilmu Arudl.

Sedangkan upaya atau peran Guru Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan guru sebagai pendidik profesional dalam mendidik, membimbing, mengarahkan, serta mengevaluasi peserta didik dengan mengembangkan segala potensi yang ada pada diri peserta didik, baik dari segi kognitif (kecerdasan), afektif (sikap), dan psikomotorik

(keterampilan) mulai pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

2. Kecanduan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Pada awalnya alat komunikasi masih menggunakan perantarakabel (telephone) atau menggunakan sinyal radio dengan istilah *Handy Talkie* (sekarang *Walkie Talkie*). Saat itu perangkat telephone belum bisa disebut *gadget* sepenuhnya karena penggunaannya yang masih terkesan sulit, bobotnya pun saat itu mencapai sekitar 35 pon sehingga kurang efektif. Akhirnya pada generasi ke 1 dan ke 2 perangkat telepon mulai dimodifikasi lebih ringan dan menggunakan antena mini dengan sinyal radio yang rendah sehingga aman bagi kesehatan pengguna.

Memasuki generasi ke 3 sudah mulai dikenalkan adanya sistem operasi pada *handphone* (HP). Disini penggunaan internet juga mulai digencarkan, bisa dibilang fungsi HP semakin mendekati PC (komputer).

Pada akhirnya ketika memasuki generasi ke 4 hingga saat ini mulai muncul istilah *smartphone* dengan teknologi sinyal 4G.²⁴ Sekarang *gadget* telah berevolusi menjadi sebuah perangkat dengan desain yang bervariasi serta penggunaan teknologi *touchscreen* (layar sentuh) yang semakin membuatnya lebih menarik.

²⁴ www.nesabamedia.com. *Pengertian Gadget Beserta Fungsi dan Macam-macam Gadget*, tanggal akses 10 Desember 2018.

Disamping digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara, dengan berbagai macam pengembangan *smartphone* juga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan audio video, game, sebagai komponen media sosial, untuk memfoto dan masih banyak lagi. Sedangkan *Gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²⁵

Gadget dimaksudkan sebagai suatu alat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²⁶ Alat atau perangkat ini dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para pengguna-penggunanya. Berbeda dengan teknologi yang lainnya, *gadget/gawai* memiliki unsur kebaruan yang belum ada di era sebelumnya.

b. Bentuk bentuk *gadget*

Saat ini *gadget* dikembangkan menjadi berbagai bentuk media elektronik, antara lain:

- 1) *Handphone*, Perangkat yang satu ini merupakan yang paling populer di hampir semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun. Fungsi utamanya adalah sebagai alat telekomunikasi.

²⁵ Jarot Wijanarko,, hal 3

²⁶ <https://id.wikipedia.org>

- 2) Laptop, *Gadget* yang satu ini merupakan bentuk modifikasi dari komputer PC sehingga menjadi lebih simple dan mudah dibawa ke mana-mana.
- 3) Camera Digital, Perangkat yang satu ini memiliki fungsi utama untuk melakukan potret ke objek yang diinginkan. Terdapat beberapa *upgrade* juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemuculan istilah *Action Cam*.
- 4) Tablet, Jika laptop merupakan bentuk modifikasi dari komputer PC, maka pada tablet bisa dibilang menjadi bentuk modifikasi dari Laptop. Bentuknya yang sangat mini dan simple serta mudah dibawa ke mana-mana namun memiliki peran yang sangat kompleks seperti Laptop.²⁷
- 5) Berbagai aplikasi dan suguhan yang sangat menarik dari *gadget* menjadikan alat ini sangat diminati dan dibutuhkan orang di era sekarang. *Gadget* dianggap sebagai alat yang memudahkan pekerjaan manusia. Tidak hanya orang dewasa, *gadget* juga bukanlah sesuatu yang asing bagi anak-anak. Bisa dikatakan hampir setiap kalangan masyarakat, mulai kelompok anak-anak dan remaja awal (usia 10-15 tahun), remaja akhir (usia 16-21 tahun), hingga dewasa (usia 22 tahun keatas) memiliki *gadget*.

²⁷ www.asebamedia.com, *Pengertian Gadge Beserta Fungsi dan Macam macam gatget*, diakses 11 Nopember 2020, 2

c. Penggunaan *Gadget* Ideal

Penggunaan *gadget* sebagai bagian dari kemajuan teknologi memiliki peran positif dan negatif, terlebih bagi anak. *Gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. dampak tersebut antara lain adalah:

1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).²⁸

2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- a) Keterlambatan bicara atau bahasa; Terlalu sering berinteraksi dengan gawai, anak akan kehilangan kesempatan berkomunikasi nyata secara verbal dengan orang lain disekitarnya. Bahasa yang sering digunakan dalam aplikasi gawai mereka seringkali

²⁸ Junerissa, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, (Jurnal Kopasta Konseling Pengawas Kita, 5 (2), 5564, 2018), 62

berbeda dengan pola bahasa dan komunikasi secara nyata dengan lingkungannya. Hal inilah yang membuat anak mengalami keterlambatan bicara atau bahasa.

- b) Kesulitan dalam memperhatikan (*attention deficit*) Anak yang terlalu aktif dalam penggunaan *gadget* akhirnya akan lebih memfokuskan diri pada yang mereka nikmati dalam gawai mereka sehingga akan menurunkan perhatian terhadap rangsangan yang diterima disekitar mereka.
- c) Permasalahan dalam belajar; Anak akan terlalu banyak mendapatkan informasi dan belajar terlalu banyak untuk usia mereka sehingga akan mempengaruhi siklus perkembangan normal sesuai dengan tahapan perkembangan pada manusia.
- d) Kecemasan; Anak yang menggunakan gawai cenderung menghindari orang-orang disekitarnya, menghindari tempat dan aktifitas yang mereka tidak sukai.
- e) Depresi pada anak; Terlalu sering memanfaatkan gawai akan memicu depresi pada anak usia tertentu.
- f) Pengaruh negatif pada karakter anak; Anak lebih sering mengakses konten-konten dewasa dari pada konten-konten pengetahuan, sehingga bisa berdampak terhadap perkembangan moral dan perilaku mereka.²⁹

Dari beberapa dampak positif dan negatif dalam penggunaan

²⁹ Suhana dalam Nurmalasari & Devi Wulandari. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang . *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer* Vol. 3, Edisi 2, E- ISSN 2527-4864 2018. 111-118.

gadget, para ahli menyarankan waktu maksimal anak mengakses *gadget* adalah 1-2 jam per hari. Namun, pembatasan ini juga harus disesuaikan dengan usia anak: Anak usia di bawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberi akses pada *gadget*. Jika diperlukan, anak usia di atas 1,5 tahun dapat mengakses *gadget* tidak lebih dari satu jam per hari dengan didampingi orang tua, Anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses *gadget* hanya 1 jam per hari itu pun sebaiknya program yang berkualitas, Untuk anak usia 6 tahun ke atas, sebaiknya tetapkan durasi khusus yang disepakati bersama. Misalnya, anak hanya bisa mengakses *gadget* pada akhir pekan atau maksimal 2 jam per hari, remaja (15 tahun) waktu ideal untuk melakukan aktivitas online atau bermain *gadget* dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit.³⁰

d. Penyimpangan *Gadget*

Pengaruh–pengaruh lain yang mendasar jika anak diberikan keleluasaan dalam penggunaan gawai secara berlebihan, maka akan mengarah pada kecanduan dan tentu ini akan menjadi masalah tersendiri bagi anak. Anak juga akan memiliki permasalahan gangguan tidur, obesitas akibat kurang gerak, kecemasan, depresi, perilaku kekerasan, kegagalan dalam meraih prestasi belajar bahkan perilaku kriminal. Kecanduan memiliki arti sebagai kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa hal hal lain.³¹

³⁰ www.hops.id.Nesabamedia, (Waktu Ideal Bermain *Gadget*, 2017), 4

³¹ Depdikbud , 5

Prilaku kecanduan adalah ketika seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan dapat menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan.³² Beberapa penyimpangan *gadget* yang sering dilakukan anak antara lain: (1) Kecanduan (ketergantungan) *gadget*, (2) Mengakses tayangan yang bernuansa romantis yang mengarah pada pornografi dan (3) mengakses tayangan tayangan kekerasan.³³

Berkenaan dengan perilaku diatas sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang melampaui batas seperti melalaikan dan menghabiskan waktu dengan hal yang tidak berguna. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al Qur'an surat An-Naziat ayat 37 -41

فَأَمَّا مَنْ طَغَى ﴿٣٧﴾ وَءَاثَرَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا ﴿٣٨﴾ فَإِنَّ الْجَحِيمَ هِيَ الْمَأْوَىٰ ﴿٣٩﴾
 وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ﴿٤٠﴾ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَىٰ ﴿٤١﴾

Artinya: Adapun orang yang melampaui batas, dan lebih mengutamakan kehidupan dunia, maka sesungguhnya nerakalah tempat tinggal (nya). Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, maka sesungguhnya syurgalah tempat tinggal (nya).

Adapun orang yang melawan hawa nafsu dan menahan dirinya agart tidak terhanyut olehnya, takut berbuat maksiat, serta perjalanan

³² Yunisari, 201,....., (Tesis Pascasarjana Universitas Malang), 8

³³ Dyah Nawangsari, *Pola Pola Sophistikasi dalampenyalahgunaan Gadget di Kalangan Perilaku Anak Akibat Penggunaan Teknologi Informasi* (Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Jember. An-Nisa', Vol 12 N01, April 2019), 58

hidupnya sesuai dengan tuntunan Allah SWT. maka surgalah tempat kembalinya dan tempat tinggalnya kelak.

Dapat dipahami bahwa dalam ayat ini sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan yang selalu mengikuti hawa nafsunya dan tidak bisa mengendalikan diri dan keinginannya seperti contohnya melalaikan waktu pekerjaan hanya untuk bermain *gadget* yang lebih mementingkan kepentingan duniawinya.³⁴

Berbagai aplikasi dan suguhan yang sangat menarik dari *gadget* menjadikan alat ini sangat diminati dan dibutuhkan orang di era sekarang. *Gadget* dianggap sebagai alat yang memudahkan pekerjaan manusia. Tidak hanya orang dewasa, *gadget* juga bukanlah sesuatu yang asing bagi anak-anak. Bisa dikatakan hampir setiap kalangan masyarakat, mulai kelompok anak-anak dan remaja awal (usia 10-15 tahun), remaja akhir (usia 16-21 tahun), hingga dewasa (usia 22 tahun keatas) memiliki *gadget*. Berikut ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget*.³⁵

- 1) Anak terus - menerus menggunakan *gadget* tanpa mau bersosialisasi. Hal ini dapat diperhatikan sikap anak, apakah ia termasuk kecanduan *gadget*, jika memang anak lebih sering diam pegang *gadget* tanpa mau melakukan kegiatan lain, artinya anak telah kecanduan *gadget*. Perhatikan selama beberapa waktu.
- 2) Anak akan selalu meminta *gadget*, apabila tidak diberikan anak akan mengamuk. Hal ini tidak jarang ditemui dizaman sekarang.

³⁴ Qurais Shihab,,122.

³⁵ Tri Suhardi dkk, *Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* (Semarang, Syalmahat Publising, 2019), 27.

Hampir semua anak meminta *gadget* dan jika tidak dituruti anak sering membuat kegaduhan. Jika anak demikian, orang tua harus segera bertindak.

- 3) Anak tidak ingin bermain di luar rumah. Ketika anak sedang diajak bermain ia akan meminta pulang agar bisa bermain game di rumah. Contoh lain, saat diajak bepergian ke rumah saudara anak tidak mau bersosialisasi dan hanya ingin bermain *gadget* sendirian.

Dari beberapa pengertian di atas bahwa kecanduan *gadget* diartikan sebagai tingkah laku kompulsif, kurang tertarik dengan aktifitas lain dan menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam menggunakan *gadget*.

Gejala pola perilaku untuk menentukan apakah seseorang sudah digolongkan sebagai pecandu diantaranya sebagai berikut :

- 1) Pikiran pecandu *gadget* terus menerus tertuju pada aktifitas berinternet dan sulit untuk di belokkan kearah lain.
- 2) Adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet (*gadget*) yang terus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya.
- 3) Kejadian yang bersangkutan secara berulang gagal mengontrol atau menghentikan penggunaan *gadget*.
- 4) Adanya perasaan tidak nyaman, murung, cepat tersinggung/ marah, ketika yang bersangkutan berusaha menghentikan penggunaan *gadget*.

5) Adanya kecenderungan untuk tetap online melebihi dari waktu yang ditargetkan.³⁶

e. Pola pola sophistikasi penyalahgunaan *gadget* pada anak

Berbagai penyimpangan dalam penggunaan *gadget* sangat mudah terjadi di kalangan anak-anak dan remaja, sebab di fase ini mereka masih mengalami beberapa perkembangan perkembangan dalam kehidupan. Untuk menjelaskan fenomena yang dihadapi remaja tersebut, terdapat dua teori sebagai berikut:

1) Teori psikososial Erikson

Erikson percaya bahwa dalam setiap tingkat, seseorang akan mengalami konflik atau krisis yang akan menjadi titik balik dalam setiap perkembangannya. Menurut pendapatnya, konflik-konflik ini berpusat pada perkembangan kualitas psikologi atau kegagalan dalam pengembangan kualitas tersebut. Selama masa ini, potensi pertumbuhan pribadi meningkat sejalan dengan potensi kegagalannya pula. Adapun kedelapan tingkatan itu adalah sebagai berikut:

a) *Trust vs mistrust* (percaya dan tidak percaya). Fase ini terjadi di usia 0 sampai 18 bulan. Hal pertama yang akan dipelajari seorang anak atau bayi dari lingkungannya adalah rasa percaya pada orang di sekitarnya, terutama pada ibu atau pengasuhnya yang selalu bersama setiap hari.

³⁶ Jarot,....., 13-14

- b) *Autonomy vs shame and doubt* (otonomi vs malu dan ragu-ragu). Terjadi pada usia 18 bulan - 3 tahun. Kemampuan anak untuk melakukan beberapa hal pada tahap ini sudah mulai berkembang, seperti makan sendiri, berjalan, dan berbicara.
- c) *Initiative vs guilt* (inisiatif vs rasa bersalah). Ini terjadi pada anak usia pramadrasah (3 – 6 tahun). Pada fase ini anak sudah mulai mematangkan beberapa kemampuannya yang lain seperti motorik dan kemampuan berbahasa, mampu mengeksplorasi lingkungannya secara fisik maupun sosial dan mengembangkan inisiatif untuk mulai bertindak.
- d) *Industry vs inferiority* (tekun vs rasa rendah diri). Fase ini dialami anak usia 6 sampai 12 tahun. Pada saat ini mereka sudah terlibat aktif dalam interaksi sosial dan mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap identitasnya. Kemampuan akademik anak yang sudah memasuki usia madrasah akan mulai berkembang dan juga kemampuan sosialnya untuk berinteraksi di luar keluarga.
- e) *Identity vs role confusion* (identitas vs kebingungan peran). Ini dialami anak usia 12 sampai 18 tahun. Pada tahap ini seorang anak remaja akan mencoba banyak hal untuk mengetahui jati diri mereka sebenarnya, dan biasanya anak akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk melewati hal tersebut.

- f) *Intimacy vs isolation* (keintiman vs isolasi). Tahap pertama dalam perkembangan kedewasaan ini biasanya terjadi pada masa dewasa muda (usia 18-35 tahun). Pada fase ini seseorang merasa siap membangun hubungan yang dekat dan intim dengan orang lain.
- g) *Generativity vs stagnation* (bangkit vs stagnan). Ini adalah tahap kedua perkembangan kedewasaan di usia 35-64 tahun. Normalnya seseorang sudah mapan dalam kehidupannya. Kemajuan karir atau rumah tangga yang telah dicapai memberikan seseorang perasaan untuk memiliki suatu tujuan.
- h) *Integrity vs despair* (integritas vs keputusasaan, 65 tahun keatas). Pada fase ini seseorang akan mengalami penglihatan kembali atau flash back tentang alur kehidupannya yang telah dijalani. Juga berusaha untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sebelumnya tidak terselesaikan. Jika berhasil melewati tahap ini, maka seseorang akan mendapatkan kebijaksanaan, namun jika gagal mereka bisa menjadi putus asa.³⁷

Berdasar teori Psikososial Erikson, anak usia 6 sampai 18 tahun berada pada fase *industry versus inferiority* dan *Identity vs role confusion*. Pada fase ini anak akan menerima pengaruh yang luas dari teman sebaya dan guru yang diikuti dengan penurunan pengaruh dari orang tua. Anak akan banyak mendapatkan pengalaman dan hal

³⁷ <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. *Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya*, tanggal akses 1 Desember 2018.

baru dari kawannya, sampai dia bisa menemukan jati dirinya sendiri. Termasuk dalam hal penggunaan gawai, akan sulit bagi orang tua untuk tidak menyediakan peralatan ini kepada anak, sebab akan mempengaruhi kepercayaan diri ini. Pada tahapan *industry versus inferiority*, orang tua dan guru memberikan pengaruh terhadap anak melalui dukungan-dukungan baik terkait akses teknologi maupun reinforcement yang mereka berikan selama anak menggunakan *gadget* tersebut.

2) Teori Belajar Sosial Albert Bandura

Pola penggunaan *gadget* di kalangan anak dan remaja juga bisa ditelaah berdasarkan teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Lebih jauh Bandura mengatakan bahwa perilaku anak lebih banyak terjadi karena proses peniruan. Teori ini didasarkan pada tiga asumsi, yaitu:

- a) Individu belajar dengan meniru apa yang ada di lingkungannya, terutama perilaku-perilaku orang lain. Perilaku orang lain yang ditiru disebut sebagai perilaku model atau perilaku contoh. Apabila peniruan itu memperoleh penguatan, maka perilaku yang ditiru itu akan menjadi perilaku dirinya.
- b) Terdapat hubungan yang erat antara anak-anak dengan lingkungannya. Perilaku anak terjadi dalam keterkaitan antara tiga pihak yaitu lingkungan, perilaku dan faktor-faktor pribadi.

c) Hasil pembelajaran adalah berupa kode perilaku visual dan verbal yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Atas dasar asumsi tersebut, maka teori Bandura disebut sosial kognitif karena proses kognitif dalam diri individu memegang peranan dalam perkembangan kepribadian seseorang. Individu akan mengamati perilaku di lingkungannya sebagai model, kemudian ditirunya sehingga menjadi perilaku miliknya. Setiap proses belajar dalam hal ini belajar sosial terjadi dalam urutan tahapan peristiwa.

Tahap-tahap dalam proses belajar tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Tahap perhatian (*attentional phase*). Pada tahap pertama ini anak-anak pada umumnya memusatkan perhatian pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik, terutama karena keunikannya, dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah mereka ketahui.
- b) Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*). Pada tahap kedua ini, informasi berupa materi dan contoh perilaku model itu ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.
- c) Tahap reproduksi (*reproduction phase*). Tahap ketiga ini, segala bayangan atau citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan dan perilaku yang telah

tersimpan dalam memori anak itu diproduksi kembali, menjadi perilaku mereka sendiri.

- d) Tahap motivasi (*motivation phase*) Tahap terakhir dalam proses terjadinya peristiwa atau perilaku belajar adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai *reinforcement* (penguatan) bersemayamnya segala informasi dalam memori para peserta didik.³⁸

Atas dasar teori Bandura ini dapat dijelaskan bahwa anak cenderung berperilaku sesuai dengan kontrol diri dan lingkungan baik organisasi maupun sistem di sekitarnya. Dalam hal ini, lingkungan sosial anak pada era milenial ini cenderung mengandalkan IT. Orang tua sebagai salah satu faktor sosial pada anak banyak yang memberikan kemudahan akses *gedget* pada anak sehingga kemungkinan penyalahgunaan cenderung semakin besar.

Agar anak mampu mengontrol diri dari kecanduan *gadget* maka siswa harus mampu memfilter perbuatan-perbuatan negatif dari lingkungan sekitar dengan memilih teman berikut kutipan dari kitab Ta'lim Muta'alim.³⁹

وَأَمَّا اخْتِيَارُ الشَّرِيكِ فَيَنْبَغِي أَنْ يَخْتَارَ الْمُجِدَّ وَالْوَرَعَ وَصَاحِبَ الطَّبَعِ الْمُسْتَقِيمِ
وَالْمُتَّقِمَ وَيَعْرِمَنَّ الْكُسْلَانَ وَالْمُعْطِلَ وَالْمِكْتَارَ وَالْمُفْسِدَ وَالْفَتَانَ

Dalam memilih teman, seorang pelajar sebaiknya memilih orang yang rajin belajar, bersifat wara' dan berwatak istiqomah (lurus) dan mudah paham (tanggap). Hindarilah orang yang malas,

³⁸ Herly Janet lesilolo, *Penerapan teori belajar sosial Albert Bandura dalam proses belajar mengajar di madrasah* (jurnal kenosis Vol. 4 No. 2. Desember 2018),190

³⁹ Ahmad sunarto, *Terjemah Ta'lim Muta'allim* (surabaya), 30

pengganggu, pembual, suka berbuat onar dan suka memfitnah.

f. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Siswa

upaya adalah untuk mencapai suatu maksud atau memecahkan persoalan.⁴⁰ Upaya dijelaskan sebagai usaha (syarat) suatu cara, dapat juga sebagai sesuatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah untuk menjaga sesuatu hal agar tidak meluas atau timbul. Berdasarkan sifat, upaya pengendalian sosial dapat dibedakan menjadi tiga, 1) Tindakan preventif, Pengendalian sosial yang bertujuan untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap kemungkinan terjadinya pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma sosial. Contohnya, guru menasihati murid agar tidak terlambat datang ke madrasah. 2) Tindakan represif yaitu Pengendalian sosial yang bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dengan cara menjatuhkan sanksi sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan. Contohnya, sanksi skors diberikan kepada siswa yang sering melanggar peraturan. 3) Tindakan kuratif, Pengendalian sosial bersifat kuratif adalah pengendalian sosial yang dilakukan pada saat terjadi penyimpangan sosial. Contohnya, seorang guru menegur dan menasihati siswanya karena ketahuan menyontek pada saat ulangan. bertujuan untuk memberi penyadaran kepada perilaku dan memberi efek jera.⁴¹ Melalui Tri Pusat Pendidikan (keluarga, madrasah, masyarakat)

⁴⁰Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*(Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 1425

⁴¹ Anonim. *Pengendalian Sosial* dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Pengendalian>

kita dapat melakukan secara bersama-sama dan bahu membahu dalam menangkal kenakalan anak/remaja dengan penuh kearifan demi tercapainya tujuan mulia dengan resiko sekecil-kecilnya, baik oleh para pendidik, orang tua, pemuka masyarakat, pemuka agama, penegak hukum, dokter, psikolog, dan pejabat pemerintah, secara preventif maupun secara represif, kuratif.⁴²

Berdasarkan pengertian diatas maka upaya guru dalam mengatasi siswa yang memiliki kecanduan *gadget* dapat dilakukan secara : (1) Preventif. (2) represif. (3) kuratif .⁴³

1) Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Secara Preventif

Upaya Preventif berarti pencegahan atau mencegah penyampaian suatu maksud untuk mencari jalan keluar atau bersifat mencegah supaya jangan terjadi. Berikut ini upaya preventif dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa adalah:⁴⁴

a) Tanamkan nilai-nilai agama pada anak

Orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam memberikan bekal agama pada anaknya. Sebagaimana Allah serukan kepada kita dalam surat At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

social#Berdasarkan Sifat diakses 22 Maret 2018

⁴² Abdul Rahmat, *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi* (Jakarta Rineka cipta, 2018) 43-53

⁴³ Husna, *The 3 National and Internatioanal Conference on Islamic education and Education forDevolopment* (Yala Rajabhat University 2020), hal 1076

⁴⁴ Febrino, *Tindakan Prefentif Pengaruh Negatif Gadget*, (Jurnal Naura Vol. I No. I Juni 2017), 15-20

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُورًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦٠﴾

Artinya :”Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”⁴⁵

Guru adalah pendidik profesional, karena secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpikul di pundak para orang tua. Para orang tua tatkala menyerahkan anaknya ke madrasah, berarti telah melimpahkan pendidikan anaknya kepada guru. Hal ini mengisyaratkan bahwa mereka tidak mungkin menyerahkan anaknya kepada sembarang guru, karena tidak semua orang menjadi guru⁴⁶

Anak yang mendapatkan bekal nilai-nilai agama baik dari keluarga dan guru, tidak akan mudah terpengaruh oleh dampak negatif dari lingkungan yang merusak mental dan kepribadian siswa dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan. Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengendalikan perilaku anak.

⁴⁵ Mahmud Junus, *Terjemah Al Quranil karim*, (Bandung, PT Al Ma’arif 1994), 505-506

⁴⁶ Muhammad Husen Nurdin, *Kiat Menjadi Guru Profesional*, (Penerbit Ar-Ruzz Media, 2010), 127

3 step to efektif parenting controlling obnoxious behavior, encouraging good behavior, strengthening your relationship with your child.

Hal tersebut ada tiga langkah parenting yang efektif antara lain : mengendalikan perilaku yang menjengkelkan, mendorong perilaku yang baik, memperkuat hubungan orang tua dan anak.⁴⁷

b) Mengarahkan anak tanpa kekerasan

Orang tua dan guru harus membangun kebiasaan anak tanpa kekerasan dalam pengendalian penggunaan *gadget* terhadap anak mesti dilakukan dengan cara bijaksana. Orang tua dan guru harus menggunakan kata-kata yang bijak dan tidak mesti dengan kemarahan dan ancaman.

c) Ajari anak cita-cita dan tangga suksesnya

Anak kecanduan *gadget*, karena tidak tahu mau berbuat apa, tidak ada kegiatan, menganggur dan kurang perhatian, kurang kasih sayang, orang tua yang sibuk sehingga *gadget* adalah sahabat setia dan tempat pelarian yang sangat menyenangkan.

Guru agama juga mempunyai peranan sebagai pelajar dalam masyarakat, sebab ia harus selalu belajar struktur sosial masyarakat, nilai-nilai utama masyarakat, pola-pola tingkah laku

⁴⁷ Thomas W.Phelan Ph. D. *Effective Discipline for Children*, (Publiisher cataloging in publication March 15, 2018), 3

dalam masyarakat. Hal ini perlu untuk mempersiapkan guru dalam berbagai situasi dan kegiatan pendidikan.⁴⁸

Penting bagi orang tua dan guru untuk menanamkan cita-cita pada anak sedini mungkin. Apabila anak sudah punya cita-citanya, ia akan rajin madrasah dan mampu mengerjakan PR dengan semangat untuk meraih cita-cita.

d) Ajari anak mengelola waktu

Anak diajarkan untuk memanfaatkan waktu untuk dapat mewujudkan cita-citanya. Anak jika belum mampu mengelola waktu maka orang tua, guru, harus mengajari anak untuk terbiasa melakukan hal-hal yang prioritas dan mampu mengelola waktu, memanfaatkan waktu luang dengan melakukan kegiatan positif akan memberikan pengalaman positif bagi anak sehingga dapat mengembangkan kepribadianya.⁴⁹ Guru memiliki kekuatan untuk menanamkan nilai-nilai dan karakter pada anak, setidaknya dengan tiga cara, yaitu 1) guru dapat menjadi seorang penyayang yang efektif, menyangi dan menghormati murid-murid, membantu mereka meraih sukses disekolah, membangun kepercayaan diri mereka, dan membuat mereka mengerti apa itu moral dengan melihat cara guru mereka memperlakukan mereka dengan etika yang baik. 2) Guru dapat menjadi seorang model, yaitu orang-orang yang beretika yang menunjukkan rasa hormat

⁴⁸ Titiek Rohana, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jember: STAIN, 2000), 44-45

⁴⁹ Febriano M.A, *Tindakan Preventif*,..., 19

dan tanggung jawabnya yang tinggi, baik di dalam maupun diluar kelas. Gurupun dapat menjadi contoh dalam hal-hal yang berkaitan dengan moral beserta alasannya, yaitu dengan cara menunjukkan etikanya dalam bertindak di sekolah dan di lingkungannya. 3) Guru dapat menjadi mentor yang beretika, memberikan instruksi moral dan bimbingan melalui penjelasan, diskusi di kelas, bercerita, pemberian motivasi personal, dan memberikan umpan balik yang korektif ketika ada siswa yang menyakiti temanya atau menyakiti dirinya sendiri.⁵⁰

Dari beberapa pengertian diatas bahwa upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Secara prefentif sangatlah penting untuk membina dan mencegah anak agar tidak terjadi sesuatu hal hal negatif dengan cara menanamkan pendidikan agama sedini mungkin, memberikan kasih sayang terhadap anak agar mampu memanfaatkan waaktu sebaik mungkin dengan cara tanpa kekerasan.

2) Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Secara Represif

Represif adalah suatu tindakan pengendalian sosial yang dilakukan setelah terjadinya suatu pelanggaran atau juga peristiwa buruk. Dengan kata lain, tindakan yang dilakukan setelah atau sesudah peristiwa terjadi. Banyak orang tua yang tidak sadar bahwa

⁵⁰ Thomas Lickona. *Educating For Caracter Mendidik Untuk Membentuk Karakter.*(Penerbit Bumi Aksara, 2019), 112

anaknya telah kecanduan *gadget*. Di era 4.0 ini *gadget* memang diperlukan, karena bagaimanapun teknologi tetap memiliki peran dalam membantu perkembangan anak.

Guru adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin. Berkaitan dengan tanggung jawab guru harus mengetahui, serta memahami nilai, norma moral, dan sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Guru juga harus bertanggung jawab terhadap segala tindakannya dalam pembelajaran di madrasah, dan dalam kehidupan bermasyarakat.⁵¹

Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional, dan menyenangkan, dengan memposisikan diri sebagai berikut.

- a) Orang tua yang penuh kasih sayang pada peserta didiknya
- b) Teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik
- c) Fasilitator yang selalu siap memberikan kemudahan, dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan, dan bakatnya.

⁵¹ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*(PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 35.

- d) Memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran dan pemecahannya
- e) Memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab
- f) Membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan (bersilaturahmi) dengan orang lain secara wajar
- g) Mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antar peserta didik, orang lain, dan lingkungannya
- h) Mengembangkan kreatifitas
- i) Menjadi pembantu ketika diperlukan

Untuk memenuhi tuntutan di atas guru harus mampu memaknai pembelajaran serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik. Untuk kepentingan tersebut dapat diidentifikasi sedikit 19 peran guru, yakni guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu (innovator), model dan teladan, pribadi peneliti, pendorong kreatifitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kema, pembawa cerita, aktor, emansipator, evaluator, pengawet, dan sebagai kulminator.⁵²

Dari beberapa definisi di atas maka Upaya Guru Dalam Mengatasi siswa Yang Memiliki Kecanduan *Gadget* secara Represif adalah :

⁵² Mulyasa, *Menjadi Guru*, 36-37

- a) Memberi waktu menonton *gadget* yang terbatas.

Jangan memberikan anak menonton terus, cukup 10-20 menit untuk menghilangkan rasa jenuhnya. Ketika ingin mengakhiri ambil dan matikan *gadget* tersebut dan katakan bahwa baterai sudah habis dan tidak bisa main lagi.

- b) Tegas

Tegas pada anak sangat diperlukan, ketika anak mengamuk, biarkan. Berikan *gadget* yang sudah mati, anak akan melihat bahwa *gadget* sudah tidak bisa dimainkan lagi. Jika tetap menangis, biarkan dan jangan mengubah keputusan. Jangan membuat *mindset* bahwa bisa dibujuk dengan tangisan dan amukan. Alihkan perhatian anak pada hal lain dengan mencari kegiatan untuk menghilangkan kebosanan.

- c) Menonton sambil belajar

Gadget juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Namun jangan biarkan anak menonton sendiri. Kemajuan teknologi di era 4.0 sangat pesat. Banyak hal yang bisa dilakukan dengan mudah untuk menunjang aktifitas yang dilakukan.⁵³ selalu dampingi anak dalam belajar dan ajak komunikasi dengan cara mengerjakannya, misalnya ingin mengajari anak berbicara, putar video latihan, belajar menghitung dan sebagainya.⁵⁴

⁵³ Salsa Az Zahra, *Membimbing Spiritualitas Anak*, (Jakarta: Darul Hikmah, 2016), 56

⁵⁴ Tri Suhardi dkk, hal, 22

Guru sudah selayaknya memberikan bimbingan secara individu kepada siswa apabila siswa sudah melakukan pelanggaran moral dan mengalami kecanduan *gadget* dengan melakukan bimbingan maksimal sehingga dapat memberikan efek positif pada anak, bimbingan guru dan siswa dapat dilakukan dengan cara 1) dilakukan secara individual dan pada waktu dimana guru dan siswa tersebut dapat mendiskusikan permasalahannya secara bijaksana. 2) membantu anak mengerti tentang konsekuensi terburuk dari tindakan mereka, baik terhadap mereka sendiri maupun terhadap orang lain. 3) diikuti dengan pembicaraan pembicaraan selanjutnya antara guru dan siswa untuk memonitor masalah tersebut dan menegaskan kepada siswa tersebut tentang perbaikan-perbaikan yang telah dibuat.⁵⁵

Dari pengertian di atas bahwa Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Secara represif dapat dilakukan dengan pembinaan penggunaan *gadget* dengan waktu yang terbatas, tegas melakukan pembinaan serta membina dan mengarahkan siswa menggunakan *gadget* untuk belajar.

3) Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Secara Kuratif.

Kuratif yaitu pembinaan yang bertujuan untuk membimbing siswa kembali kepada jalur yang semula, dari yang mulanya menjadi siswa yang bermasalah menjadi siswa yang bisa menyelesaikan

⁵⁵ Thomas Lickona, 133

masalah dan terbebas dari masalah. Upaya ini juga berusaha membangun rasa kepercayaan diri siswa agar bisa bersosialisasi dengan lingkungannya. Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa Dengan Kuratif adalah: ⁵⁶

a) Membatasi penggunaan *gadget*

Membatasi penggunaan *gadget* disesuaikan dengan rekomendasi kelompok umurnya sebagai berikut:⁵⁷

- (1) Anak usia dibawah 2 tahun, sebaiknya tidak dibiarkan bermain *gadget* sendiria, termasuk TV, *smartphone*, dan tablet
- (2) Anak-anak usia 2 tahun sampai 4 tahun kurang dari 1 jam sehari.
- (3) Usia 5 tahun ke atas sebaiknya tidak lebih dari dua jam sehari.

b) Memberi jadwal bermain *gadget*

Anak meminta *gadget* di luar waktu yang telah dijadwalkan, jangan berikan *gadget*. karena anak akan terus meminta apabila memberikannya.

c) Jangan memberi akses penuh

TV atau komputer di ruag keluarga, sehingga anak tidak sendirian dan masih dalam pengawasan anggota keluarga lainnya. Selain itu *gadget* sebaiknya tidak diserahkan, biarkan anak

⁵⁶ TriSuhardi,,....., 28-29

⁵⁷ Jarot, *Ayah Ibu*, 28-29

meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil jika telah selesai menggunakannya.

d) Tetapkan wilayah-wilayah bebas *gadget*

Memberi peraturan bahwa anak tidak boleh menggunakan *gadget* di meja makan, di dalam kamar dan mobil. Biasakan anak-anak untuk menjalani aktivitas sehari-hari dengan disiplin.

e) Ajarkan anak pentingnya menahan diri

Memberikan pujian pada anak jika anak bisa menahan diri untuk bermain *gadget* dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Pemberian pujian pada anak akan merasa bahwa dirinya sepenuhnya dicintai dan merasa bahwa dirinya hebat.

f) Berikan contoh yang baik

Anak akan meniru apa yang dilakukan orang tuanya. Untuk itu jadilah orang tua yang bijak. Simpan *gadget* dan mainlah bersama anak. Ketika anak diberi peraturan untuk tidak bermain *gadget*, orang tua juga harus melakukan itu di depan anak.⁵⁸ Jadilah contoh yang baik bagi anak dari perkataan sampai perbuatan setiap harinya. Berbicaralah dengan hati-hati hindari perkataan yang tidak baik, terutama saat berada di depan anak.

⁵⁸ Jarot, *Ayah Ibu*, 30

Jika menyuruh anak tidak bermain *gadget*, menyuruh anak sholat dan mengaji, maka orang tua harus melakukan terlebih dahulu.⁵⁹

C. Kerangka Konseptual



⁵⁹ Az Zahra, *Membimbing Spiritualitas Anak*, 31

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada umumnya metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam pendidikan.⁶⁰

Dalam penelitian ini, hal-hal yang perlu dijelaskan meliputi jenis penelitian, pendekatan penelitian, metode penentuan subyek, metode pengumpulan data, metode analisis dan uji keabsahan data.

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dimana dalam penelitian untuk menghimpun dan menganalisis data berkenaan dengan sesuatu kasus karena ada masalah, kesulitan, hambatan, penyimpangan, tetapi bisa juga sesuatu dijadikan kasus meskipun tidak ada masalah, dijadikan kasus karena keunggulan atau keberhasilannya.⁶¹

⁶⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung, : Alfabeta, 2010),6.

⁶¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 63

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, di mana penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember yang terletak di Jalan Manggar NO 72 Gebang Patrang Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Pengambilan lokasi penelitian ini berdasarkan Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember terkenal dengan proses pembelajaran yang memperbolehkan membawa *gadget* sehingga mempermudah peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul upaya guru dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

C. Kehadiran Peneliti

Untuk memperoleh data sebanyak mungkin, detail dan juga orisinalitas maka selama penelitian di lapangan, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat atau instrumen pengumpulan data utama.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data karena dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah manusia. Peneliti kualitatif sebagai human instrumen berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsir data, dan membuat kesimpulan.⁶²

Dalam rangka mendukung pengumpulan data dari sumber yang ada di lapangan, peneliti juga memanfaatkan buku tulis, paper, dan alat tulis, seperti pensil dan bolpoint sebagai alat pencatat data. Kehadiran peneliti di lapangan

⁶² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ...306

dapat menunjang keabsahan data sehingga data yang diperoleh memiliki orisinalitas tinggi, maka dari itu peneliti hadir untuk mengadakan observasi langsung ke lokasi penelitian dengan intensitas yang cukup tinggi.

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah informasi dan hal-hal lain yang menjadi sumber penelitian. Dalam metode penentuan subyek dapat diartikan sebagai usaha penentuan sumber data, artinya dari mana data dalam penelitian tersebut diperoleh.⁶³ Dalam penelitian ini, subyek penelitian digali langsung dari pihak-pihak yang berkompeten dalam Upaya Guru Mengatasi Siswa yang Memiliki Kecanduan *Gadget* di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember . yaitu sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah, bapak Riduwan
2. Kesiswaan, bapak Joko Purnomo. I
3. BK , Ibu Khoirul Anjarwati, S. TH. I
4. Guru Pendidikan Agama Islam, Ibu Hikmah Islamiyah, S. Pd. I guru Aqidah Akhlaq , Ibu Inayah Rohmatillah, S. HI guru Fiqih , bapak Moh. Hosen, S. Pd. I guru tafsir , bapak H. Ahmad Maimun Lc, M. Ag guru Qur'an Hadis , bapak Samsul Arifin, M.Pd guru SKI
5. Siswa Hilmi Haidar, Gianluka Surinda, Giorgina Prayogi, Najifuddin

E. Sumber Data

Menurut sumbernya, data penelitian digolongkan menjadi dua macam, yaitu :

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 102.

1. Data utama (Primer)

Yang dimaksud data utama adalah data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung (melalui observasi dan wawancara) pada subyek sebagai sumber informasi yang dicari.⁶⁴ Sumber data utama (primer) dalam penelitian ini meliputi :

Kepala Madrasah bapak Riduwan, Waka kesiswaan bapak Joko Purnomo. I, Guru Pendidikan Agama Islam, Ibu Hikmah Islamiyah, S. Pd. I, Ibu Inayah Rohmatillah, S. HI, bapak Moh. Hosen, S. Pd. I, bapak H. Ahmad Maaimun Lc, M. Ag, bapak Samsul Arifin, M.Pd, BK , Ibu Khoirul Anjarwati, S. TH. I dan Siswa (kelas X dan XI)

2. Data tambahan (Sekunder)

Sumber data skunder adalah data yang diperoleh dari studi dokumentasi yang diperoleh di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. meliputi dekumentasi baik catatan-catatan, agenda rapat, serta perilaku-perilaku yang dapat diamati dari lokasi penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu tehnik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap

⁶⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung Alfabeta, 2010), 15.

kegiatan yang sedang berlangsung.⁶⁵ Data yang diperoleh dengan menggunakan observasi adalah:

- a. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.
- b. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.
- c. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁶⁶

Dalam penelitian ini, digunakan jenis wawancara tidak terstruktur yang bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam, karena pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa pertanyaan yang jawabannya belum disiapkan, dalam hal ini peneliti belum mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.

Adapun data yang diperoleh dari metode ini adalah 1) upaya guru mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember secara preventif, 2) upaya guru mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember secara represif, 3) upaya guru

⁶⁵ Sukmadinata, *Metode Penelitian ...*, 220.

⁶⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi, (Mixed Method)* (Bandung : Alfabeta, 2011), 316.

mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember secara kuratif.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang memiliki arti barang-barang tertulis, dalam melakukan teknik dokumentasi maka peneliti menyelidiki benda-benda yang berbentuk tulisan dan dokumen seperti dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.⁶⁷ meliputi data-data berikut:

- a. Profil Madrasah
- b. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.
- c. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.
- d. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

G. Analisis Data

Tahap analisis data dalam penelitian kualitatif sangat penting, setelah data-data yang sudah ada dan terkumpul, nantinya dianalisis lebih lanjut. Analisis merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi secara kontinyu terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analisis, dan

⁶⁷ Arikunto Suharsimi, ..., 2010), 201.

menulis catatan singkat sepanjang penelitian.⁶⁸ Analisis adalah proses menyusun dan mencari secara sistematis data yang didapatkan melalui catatan lapangan, hasil wawancara dan bahan lainnya, sehingga dapat dipahami dan hal yang ditemukan dapat diinformasikan kepada orang lain.⁶⁹

Adapun teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dengan model interaktif Miles and Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu data *condensation*, *data display* dan *conclusion drawing/ Verifikation*.⁷⁰

1. Kondensasi data (*condensation data*)

Kondensasi data merujuk pada memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan mentransformasikan yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen dokumen dan materi empiris lainnya.

Kondensasi data meliputi tahapan sebagai berikut.⁷¹

- a. *Selecting*, yaitu menyeleksi dimensi-dimensi mana yang lebih penting hubungan mana yang mungkin lebih bermakna dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.
- b. *Focusing*, yaitu memfokuskan data merupakan bentuk dari pra analisis.

⁶⁸ John W. Creswell, *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008), 274.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabet, 2014) 332.

⁷⁰ Mathew B. Miles dan A Michael Huberman “*Qualitative Data Analysis A Methods shurcebook, Third edition* (California : Sage Publication, 2014), 16.

⁷¹ Mathew B. Miles dan A Michael Huberman, ...2014) 17

- c. *Abstacing*, merupakan usaha untuk membuat rangkuman yang inti, proses dan pertanyaan-pertanyaan yang perlu digali sehingga terjaga dan tetap berada dalam fokus penelitian.
 - d. *Simplifying* dan *transforming*, yaitu data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan di transformasikan dalam berbagai cara yaitu melalui seleksi yang ketat, ringkasan, menggolongkan data dalam satu yang lebih luas.
2. Penyajian data (*display data*)

Dengan penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang akan terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. selanjutnya disarankan, dalam melakukan penyajian data, selain dengan tek naratif, juga dapat berupa, grafik, matrik, network (jejaring kerja) dan chart. Yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.⁷² Artinya bahwa peneliti menyampaikan danmenyajikan data hasil penelitiannya dalam bentuk uraian uraian. Jika data yang disajikan telah terji kebenarannya, maka bisa dilanjutkan pada tahap penarikan kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan (*concluding drawing*)

Verifikasi adalah penarikan kesimpulanatau verikasi data. Kesimpulan awal masih bersifat sementara, sehingga dapat berubah setiap saat apabila tidak di dukung oleh bukti bukti yang kuat. Akan tetapi

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatifdan R&D*,341

apabila kesimpulan yang telah diambil di dukung dengan bukti yang soho atau konsisten, maka kesimpulan yang diperoleh bersifat kredibel.⁷³

Kesimpulan dalam penelitian memberikan jawaban atas fokus penelitian yang telah dirumuskan. kesimpulan juga harus menghasilkan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan baru dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih samar, sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hipotesis bahkan teori baru.⁷⁴ Verifikasi data yang dimaksud dalam penelitian adalah upaya untuk mencari makna dari komponen komponen data yang disajikan dan dapat menjawab fokus penelitian yang telah dirumuskan sejak awal.

H. Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal) data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif dan *membercheck* ; *transferability* (validitas eksternal) menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkan hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil; *dependability* (reliabilitas) dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian; dan *confirmabilty* (obyektivitas) apabila hasil penelitian telah disepakati banyak orang.

⁷³Ibid, 345

⁷⁴ M. Djamal, *Paradigma penelitian Kualitatif* (Yogyakarta : PustakaPelajar 2015), 149

Adapun dalam penelitian ini menggunakan uji *credibility* dengan validitas data triangulasi. Perlu dilakukan uji keabsahan data, karena dengan begitu dapat diketahui tingkat kepercayaan hasil data temuan dengan jalan pembuktian terhadap realitas yang sedang diteliti. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.⁷⁵ Keabsahan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.⁷⁶ Dengan menggunakan triangulasi di dalam pengumpulan data, maka dalam mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek kredibilitas data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Keabsahan data digunakan untuk membuktikan data dilapangan apakah sudah sesuai dengan fakta atau tidak. Triangulasi sumber dalam penelitian ini adalah mengecek data dengan menggunakan beberapa sumber atau informan untuk memperoleh kredibilitas data. Triangulasi teknik merupakan cara memperoleh data dengan teknik yang berbeda pada satu sumber data.⁷⁷

I. Tahapan-Tahapan Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan tentang rencana penelitian yang akan dilakukan pada saat di lapangan, sehingga dalam melaksanakan penelitian, perlu memiliki rambu-rambu yang harus dilaksanakan secara bertahap. Menurut Moleong tahap penelitian terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pra

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 372.

⁷⁶ *Ibid.*, 373.

⁷⁷ *Ibid* 374

lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.⁷⁸ Penelitian ini akan dibagi ke dalam tiga tahap yaitu tahap pra lapangan, tahap penelitian lapangan dan tahap analisis data.

1. Tahap pra lapangan

- a. Memilih lokasi penelitian
- b. Menentukan masalah di lokasi penelitian
- c. Menyusun rencana penelitian (proposal)
- d. Pengurusan surat izin penelitian
- e. Menilai keadaan lapangan
- f. Memilih dan memanfaatkan informan
- g. Menyiapkan perlengkapan penelitian yang dibutuhkan dalam pengumpulan data.

2. Tahap Penelitian Lapangan

Pada saat turun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, aktifitas pada tahap penelitian lapangan yaitu:

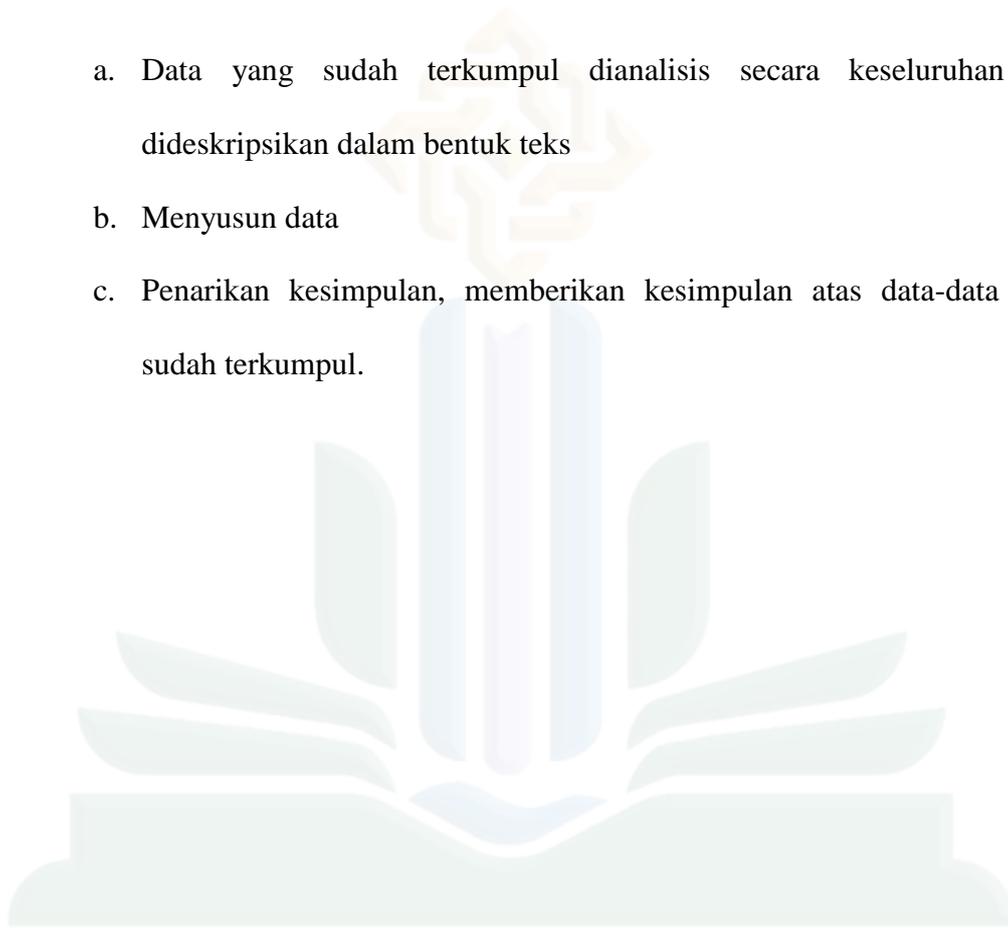
- a. Memahami latar belakang dan tujuan penelitian
- b. Memasuki lokasi
- c. Mengumpulkan data/informasi yang dibutuhkan.

3. Tahap Analisis Data

Setelah data di lapangan terkumpul maka langkah selanjutnya adalah tahap analisis data, pada tahap ini aktifitas yang akan dilakukan adalah:

⁷⁸ Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2012), 125.

- a. Data yang sudah terkumpul dianalisis secara keseluruhan dan dideskripsikan dalam bentuk teks
- b. Menyusun data
- c. Penarikan kesimpulan, memberikan kesimpulan atas data-data yang sudah terkumpul.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

PAPARAN DATA DAN ANALISIS

A. Paparan Data dan Analisis

Dari hasil survei yang dilakukan pada tanggal 10 November 2020 di Madrasah Aliyah Negeri 2 bahwasanya ada beberapa anak yang frekuensi penggunaan *gadget* dalam sehari 12 jam 2 anak, 10 jam 1 anak, 9 jam 1 anak, 7 jam 3 anak. dalam menyikapi perkembangan media komunikasi dan informasi, terdapat tiga upaya guru yang terdiri dari: upaya preventif, upaya represif dan upaya kuratif. (1) Upaya preventif yang dilakukan oleh guru yaitu memperbolehkan siswa membawa HP ke madrasah tetapi jika tidak digunakan dalam pembelajaran HP di diletakkan di loker kelas masing-masing dan diambil waktu istirahat, penggunaan *gadget* di waktu istirahat untuk kepentingan pembelajaran, memberikan batasan waktu penggunaan dengan tujuan untuk mendorong anak agar tidak terpengaruh dan tergantung terhadap *gadget* ketika belajar dimadrasah, hal ini dilakukan guru untuk menegakkan peraturan yang ada di madrasah. (2) Upaya represif yaitu suatu tindakan pengendalian sosial yang dilakukan dengan cara mengarahkan siswa siswi agar mampu menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang positif. (3) Upaya kuratif yaitu membimbing siswa agar mampu menyelesaikan masalah yang bekerjasama dengan guru mata pelajaran, wali kelas, Bk dengan tujuan untuk membimbing siswa agar kembali kepada jalur yang semula, dari yang mulanya menjadi siswa yang bermasalah menjadi siswa yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah. Kasus penyalahgunaan atau kecanduan

gadget biasanya terjadi karena orang tua dan guru tidak mengontrol penggunaannya saat menggunakan *gadget*. Sebagaimana yang dipaparkan oleh salah satu pendidik mata pelajaran Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Berikut temuan peneliti dari 5 Subyek. Masing-masing subyek bernama : Muhamad Hilmi Haidar (Haidar) kelas X IPA - 4, Willy Susilanggi Supaat (Willy) X IPA - 4, Giorgina Prayogi (Giorgina) kelas XI IPS - 1, Gianluca Surinda (fafa) kelas XI IPS - 1, Muhamad Najifuddin Irfan (Fuddin) XI Agama - 1. Subyek penelitian tinggal di rumah masing-masing dan mempunyai aktifitas yang berbeda beda. Kesamaan mereka adalah belum mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan oleh guru.

Muhamad Hilmi Haidar

Haidar lahir di Magetan pada tanggal 20 Oktober 2004 yang merupakan anak ke- satu dari ibu Rohimatus dan bapak Priyo Indarto yang mempunyai hobi bermain game. Haidar menempuh pendidikan TK IT Al Islah, kemudian melanjutkan di SD Muhammadiyah 1 Jember saat kelas 5 SD Haidar mengenal Game. Kemudian Haidar melanjutkan madrasah di MTsN 2 Jember dengan di tempuh 3 tahun lulus dari MtsN 2 Jember, melanjutkan ke MAN 2 Jember.. Sejak Madrasah Dasar Haidar sudah mengenal *gadget* yang paling disukai sosmed dengan membuka konten whatshap, facebook, Youtube. Kemudian berkembang penggunaan *gadget* di tingkat SMP/MTs sampai sekarang lebih suka memilih main game frifayer daripada mengikuti pembelajaran di elearning sehingga banyak pelajaran yang belum tuntas.⁷⁹

Willy Susilanggi Supaat

Willy Susilanggi Supaat lahir di Jember pada tanggal 13 Juli 2020 yang merupakan anak ke- dua dari ibu Ruli dan bapak Supaat tinggal di desa Pace Kecamatan Silo yang teman-teannya banyak yang tidak melanjutkan kemudian Willi berada di pesantren dan kebetulan tinggal satu kamar dengan anak yang malas belajar.. Di saat pandemi Willi di tarik oleh orang tuanya dari pondok pesantren, ketika kembali ke rumah Willi bergabung dengan temannya yang tidak madrasah sehingga

⁷⁹ Muhamad Hilmi Haidar kelas XIPA-4. wawancara, 16 Januari 2021

sering nonkrong sampai larut malam bahkan di rumah menggunakan *gadget* tanpa mengenal waktu yang mengakibatkan tugas mata pelajaran banyak yang belum tuntas.⁸⁰

Giorgina Prayogi

Giorgina prayogi lahir di Jember pada tanggal 2 April 2005 dengan alamat Jl. kaca piring 1 Gebang Tengah. Giorgina Putra dari bapak Suprayogi dan Ibu Katarini dari 2 bersaudra yang mempunyai hobi memasak. Giorgina menempuh pendidikan dari TK Pertiwi Kalisat, SDN Gebang 5, MTsN 2 Jember keudian melanjutkan Di MAN 2 Jember padaa tahun 2019. Giorgina proyogi salah satu siswa kelas XI IPS-I yang datang dengan sadar ke guru bimbingan konseling untuk konsultasi belajar yang baik dikarenakan Giorgina tidak bisa membagi waktu antara belajar dan bermain. Apalagi kondisi pandemi anak anak kegiatan belajar mengajar melalui online sehingga menyebabkan Giorgina malas menyelesaikan tugasnya dengan menunda nunda waktu. Giorgina dari keluarga yang kurang mampu yang setiap harinya sibuk membantu orang tuanya jualan makanan sehingga capek dan akhirnya menghilangkan rasa capek dengan cara bermain *gadget* berupa main game online, lihat youtube, bermain tiktok. Giorgina sejak sering main *gadget* tugas dan setoran hafalan tahfidz sering ketinggalan dan sering terlambat dalam menyelesaikan tugas tidak sesuai waktu yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam.

Gianluca Surinda

Gianluca Surinda lahir di Jember pada tanggal 6 Juni 2004 desa Kemiri kecamatan Panti yang merupakan anak ke 4 dari pasangan suami istri dari bapak Suryono dan ibu Titik Indriani. Gianluca mempunyai hobi olahraga berlari yang mengawali pendidikan dari Tk Rengganis, MI Miftahul Ulum Serut 02, SMPN 1 Panti, Kemudian melanjutkan ke MAN 2 Jember pada tahun 2019. Menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam dalam sehari yang digunakan untuk mengakses youtube, instragam, game mobile legend yang tertarik karena keseruan yang mengakibatkan pembelajaran banyak yang tidak tuntas, lupa sholat paling sering tidak sholat isyak karena main game sampai subuh.⁸¹

Muhamad Najifuddin Irfan

Muhamad Najifuddin Irfan lahir di Jember pada tanggal 19 Januari 2004, Sedengan Sumberbaru Tanggul yang merupakan anak pertama dari pasangan suami istri dari bapak Subhan dan ibu Siti Halimah. Irfan

⁸⁰ Wawancara Giorgina Prayogi 17 Januari 2021

⁸¹ Wawancara Gianluca Surinda Tanggal 16 Januari 2021

mempunyai hoby bermain game online yang mengawali pendidikan dari TK Nurul Islam, SDN Rowotengah 03, MTSN 8 Jember, kemudian melanjutkan ke MAN 2 Jember. Irfan dalam sehari menggunakan *gadget* lebih dari 12 jam untuk mengakses sosial media, instragram, bermain game yang mengakibatkan pembelajaran ada yang belum tuntas dan setoran tahfid belum selesai sesuai jadwal.⁸²

Adapun data-data yang akan dipaparkan dari hasil penelitian dalam bab ini yaitu tentang Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember, Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember, Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember, sebagai berikut :

1. Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

Peranan *gadget* dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Namun untuk kebutuhan pembelajaran, *gadget* harus digunakan dengan bijak dan tepat. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat siswa enggan belajar dengan menggunakan buku dan *gadget* juga dapat disalahgunakan penggunaannya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi minat baca peserta didik pada buku. Peserta didik juga dapat menyalahgunakan *gadget* untuk mengakses hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran, misalnya adalah game online. Dengan demikian, berbagai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran perlu diperhatikan dan

⁸² Wawancara M uhammad Najifuddin Irfan 16 Januari 2021

diperkenalkan oleh semua pihak kepada peserta didik. Hal tersebut untuk mengoptimalkan secara positif peranan *gadget* dalam pembelajaran, sehingga tercipta manfaat belajar yang besar bagi peserta didik. Semakin pesatnya perkembangan *gadget* di Era 4.0 menjadikan setiap siswa MAN 2 Jember dan guru Pendidikan Agama Islam harus memahami teknologi khususnya *gadget* agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Penggunaan *gadget* pada siswa MAN 2 Jember memiliki dampak positif dan negatif. Hal positif yang dapat dimanfaatkan oleh siswa MAN 2 Jember dalam penggunaan *gadget* dapat digunakan untuk pembelajaran melalui *e-learning* yang sudah diterapkan sejak pandemi covid-19, mengakses segala informasi dan mempercepat proses suatu pekerjaan. Sedang dampak negatif dengan perantara setiap hari menggunakan *gadget* mengakibatkan siswa lupa akan tugas-tugas yang diakibatkan kejenuhan sehingga membuka fitur-fitur yang ada dalam *gadget*.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh kepala MAN 2 Jember yakni

Bapak Riduwan. Beliau menyatakan sebagai berikut:

Saat kegiatan pembelajaran anak-anak diberi pemahaman agar mampu menggunakan *gadget* saat masuk di kelas anak-anak dilarang membuka Hp dan Hp diletakkan di loker kecuali siswa siwi yang di asrama di titipkan di ustazah.⁸³

Selanjutnya pernyataan yang disampaikan oleh bapak Joko Purnomo selaku waka kesiswaan tentang upaya prefentif, berlangsung sebagai berikut:

⁸³ Riduwan. *Wawancara*, Gebabg Jember, 16 Februari 2021

Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember waka kesiswaan bekerja sama dengan guru piket dan bimbingan konseling secara berkala melaksanakan pemeriksaan Gk, secara berkala memberikan pemahaman agar menggunakan *gadget* sesuai peraturan yang di terapkan di madrasah, pemeriksaan konten Hp, apabila ada konten-konten yang tidak bagus atau terlarang maka Hp di sita.⁸⁴

Berikutnya peneliti melakukan wawancara kepada koordinator BK Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember yakni Ibu Anjarwati mengenai pentingnya upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara preventif pada siswa di madrasah aliyah negeri 2 Jember, beliau mengatakan :

Sebelum penanganan pada siswa yang kecanduan *gadget* perlu mengumpulkan data yang falid dari berbagai sumber kemudian menyusun analisis apa penyebabnya kemudian cari solusinya yang disesuaikan dengan penyebabnya. Adapun solusinya dengan secara prefentif bukan berarti melarang menggunakan *gadget* akan tetapi mengadakan sosialisai peraturan madrasah, memberikan pengertian positif dan negatif tentang *gadget* dan memberikan tayangan vidio kisah cerita tentang efek buruk dampak negatif menggunakan *gadget*.⁸⁵

Dari hasil keterangan wawancara dengan bapak Ridwan, bapak Joko Purnomo serta ibu Anjarwati adanya pemberian pemahaman dan pengertian dampak positif dan negatif kepada siswa tentang penggunaan *gadget* yang berlebihan dan apabila di dalam pembelajaran saat tatap muka didalam kelas tidak menggunakan *gadget*, maka *gadget* diletakan diloker kelas yang sudah di sediakan di masing-masing kelas.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara denga ibu Hikmatul Islamiyah selaku guru Aqidah Akhlaq, beliau mengatakan:

⁸⁴ Joko Purnama, Gebang Jember, 18 Februari 2021

⁸⁵ Anjarwati koordinator BK, wawancara, Jember 20 Januari 2021.

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember supaya kegiatan belajar dan mengajar dapat berjalan secara maksimal maka saat pembelajaran di kelas Hp diletakkan di loker yang sudah disediakan per kelas serta setiap guru mengingatkan untuk mematuhi tata tertib siswa.⁸⁶

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Inayah

Rohmatillah selaku guru Fiqih, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember kegiatan belajar mengajar anak-anak apabila ada tugas saat di dalam kelas anak-anak dinasehati agar tidak langsung mencari di internet tetapi anak-anak diperintahkan untuk membuka buku pelajaran sesuai materi. Dan Hp diletakkan di loker kecuali guru memerintahkan anak-anak menggunakan *gadget* maka anak-anak diperbolehkan untuk membuka Hp untuk keperluan belajar dan apabila sudah selesai Hp atau *gadget* diletakkan kembali di loker.⁸⁷

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak

Muhammad Husen selaku guru Qur'an Hadis dan Tafsir, beliau

mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember setiap awal pelajaran selalu memberi motivasi agar siswa-siswi tetap berahlakul karimah selalu semangat dalam memanfaatkan waktu, mengingatkan siswa agar pembelajaran berjalan lancar memerintahkan siswa saat pembelajaran di dalam kelas untuk meletakkan Hp atau *gadget* di loker kelas yang sudah disediakan serta mengabsen siswa.⁸⁸

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak H. Ahmad

Maimun selaku guru Qurdis, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember apabila saat pembelajaran menggunakan Hp di kelas siswa di ingatkan

⁸⁶ Hikmatul, wawancara, Gebang Jember, 3 Maret 2021

⁸⁷ Inayah Rohmatillah, wawancara, Gebang Jember 4 Maret 2021

⁸⁸ Muhammad Husen, wawancara, Gebang Jember 15 Maret 2021

bahwa *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif maka dari itu siswa diminta agar saat pembelajaran agar mampu memanfaatkan waktu sebaik baiknya dalam membuka konten-konten *gadget* serta melarang siswa untuk membuka konten-konten yang dilarang oleh peraturan madrasah.⁸⁹

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Samsul Arif selaku guru SKI, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara positif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember saat pembelajaran dimulai siswa diperintahkan untuk meletakkan hp atau *gadget* di dalam loker dengan tujuan agar siswa tidak menerima dan melakukan panggilan melalui Hp atau *gadget* saat pembelajaran tatap muka di dalam kelas.⁹⁰

Dari Hasil wawancara dengan guru agama tersebut menunjukkan bahwa guru agama memberikan pemahaman dampak positif dan negatif *gadget* kepada siswa dan menggunakan *gadget* sebagai Media Pembelajaran yang merupakan bagian penting dalam proses pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Siswa memerlukan pendidikan dalam hidupnya agar dapat berkembang sesuai dengan cita-cita yang diharapkan. Memberikan pemahaman tentang penggunaan *gadget* tentang positif dan negatif memberikan dampak yang begitu besar terhadap kualitas hidup siswa di MAN 2 Jember dan kemajuan madrasah. Melalui pendidikan pemahaman penggunaan *gadget* di berbagai ilmu pengetahuan, cara bersosialisasi dengan lingkungan, menciptakan wawasan pemikiran dengan sudut pandang yang luas, dan pembinaan moral sehingga menciptakan generasi muda yang santun dan cerdas.

⁸⁹ Ahmad Maimun, wawancara, Gebang Jember, 16 maret 2021

⁹⁰ Samsul arif, wawancara, Gebang Jember, 17 Maret 2021

Di dalam penggunaan *gadget*, untuk melahirkan generasi yang unggul maka dibutuhkan pembelajaran yang berkualitas. Pada saat ini, perkembangan IPTEK turut berpengaruh dengan pembelajaran di madrasah. Untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif diperlukan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Peserta didik sebagai generasi milenial sudah terbiasa dalam penggunaan *gadget*. Peranan *gadget* dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Namun untuk kebutuhan pembelajaran, *gadget* harus digunakan dengan bijak dan tepat. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat siswa enggan belajar dengan menggunakan buku dan *gadget* juga dapat disalahgunakan penggunaannya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi minat baca peserta didik pada buku. Peserta didik juga dapat menyalahgunakan *gadget* untuk mengakses hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran, misalnya adalah game online. Dengan demikian, berbagai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada peserta didik. Hal tersebut untuk mengoptimalkan secara positif peranan *gadget* dalam pembelajaran, sehingga tercipta manfaat belajar yang besar bagi peserta didik. Semakin pesatnya perkembangan *gadget* di Era 4.0 menjadikan setiap siswa MAN 2 Jember dan guru Pendidikan Agama Islam harus memahami teknologi khususnya *gadget* agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Penggunaan *gadget* pada siswa MAN 2 Jember memiliki dampak positif dan negatif. Hal positif yang dapat

dimanfaatkan oleh siswa MAN 2 Jember dalam penggunaan *gadget* dapat digunakan untuk pembelajaran melalui *e-learning* yang sudah diterapkan sejak pandemi covid-19, mengakses segala informasi dan mempercepat proses suatu pekerjaan. Sedang dampak negatif dengan perantara setiap hari menggunakan *gadget* mengakibatkan siswa lupa akan tugas-tugas yang diakibatkan kejenuhan sehingga membuka fitur-fitur yang ada dalam *gadget*

Peneliti melakukan observasi dengan siswa bernama Hilmi Haidar kelas X IPA-4 mengenai Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara prefentif pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember:

saya selama belajar di madrasah saat pembelajaran tatap muka sering membawa HP dan untuk mematuhi peraturan madrasah *gadget* digunakan saat istirahat dan saat pulang madrasah, apabila saat kegiatan belajar mengajar dimulai maka *gadget* ditaruk di loker dan boleh diambil saat istirahat atau di jam pulang madrasah.⁹¹

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa yang bernama Gianluca Surinda siswa kelas XI IPS-1 mengenai Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara prefentif pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember:

Selama kelas XI semester genap saya mengalami perubahan yang awalnya sering menggunakan *gadget* sampai lebih 10 jam dalam sehari untuk bermain game online namun saat dinasehati oleh wali kelas bapak Hoirul Anam, saya sudah mampu memanfaatkan waktu menggunakan *gadget* untuk hal positif.⁹²

Dengan pertanyaan yang sama peneliti juga observasi siswa bernama Giorgina Prayogi: XI IPS 1

⁹¹ Muhamad Hilmi Haidar, *observasi*, Jember 22 Februari 2021

⁹² Gianluca Surinda, *observasi*, Jember, 23 Februari 2021

“Kalau yang saya dapat dari nasehat bapak dan ibu guru agama, Bimbingan Konseling dan wali kelas bahwasanya saya sadar dengan sendirinya akan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga sekarang saya menggunakan *gadget* hanya pembelajaran dan untuk keperluan yang penting saja misalnya untuk belajar dan berjualan online”.⁹³

Dari observasi tersebut menunjukkan adanya kesadaran pada siswa yang awalnya menggunakan *gadget* melebihi frekuensi namun karena disebabkan adanya nasehat dampak positif dan negatif *gadget* dari wali kelas, guru Pendidikan agama Islam dan bimbingan konseling tentang penggunaan *gadget* yang awalnya berlebihan sehingga berubah menggunakan *gadget* tidak berlebihan dan digunakan sebagai pembelajaran dan hal-hal yang positif.

Adanya kerja sama wali murid dengan madrasah melalui sosialisasi program kerja madrasah dengan wali murid yang disampaikan di awal masuk atau di tahun pelajaran mempunyai tujuan untuk bekerjasama dengan wali murid agar dapat bersinergi dalam mewujudkan peraturan madrasah. Tuntutan perkembangan zaman dan kemajuan masyarakat yang pesat menuntut anak-anak mempersiapkan diri secara baik agar dapat memasuki kehidupan masyarakat dengan memerlukan berbagai pengetahuan, keterampilan dan keahlian kerja dari yang paling sederhana sampai yang bersifat profesional. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah kerjasama orang tua dan guru dan madrasah sangat penting dan strategis terhadap peningkatan kualitas pendidikan peserta didiknya.

⁹³ Giorgina Prayogi, *observasi*, Jember, 24 Februari 2021

Kejasama orang tua dan guru dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam hal melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru dapat memperoleh keterangan-keterangan dari orang tua tentang kehidupan dan sifat-sifat anaknya. Selain kegiatan sosialisasi tata tertib ke wali murid sosialisasi ke siswa juga dilakukan oleh pihak madrasah, berikut gambar kegiatan sosialisasi tata tertib kepada siswa



Gambar 4.1
Kegiatan Sosialisasi tata tertib

Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa sosialisasi tata tertib di awal tahun pelajaran diperkenalkan kepada siswa secara jelas. Madrasah memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran siswa terhadap tata tertib madrasah. Peran madrasah dalam memperkenalkan tata tertib kepada siswa MAN 2 Jember dilakukan dengan cara sebagai berikut : a) Pengenalan tata tertib madrasah dilakukan saat MOS, dimana para siswa baru dikenalkan dan diberitahukan peraturan apa yang mengikat siswa selama menjadi siswa di madrasah. b) Pembagian tata tertib dan buku

scoring pelanggaran tata tertib, dimana seluruh siswa masing-masing diberikan tata tertib dan buku scoring. c) Pemasangan tata tertib madrasah di tempat yang strategis, dengan cara ditempel pada papan informasi, ruang-ruang kelas, laboratorium, dan perpustakaan. Pengenalan tata tertib bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa akan keberadaan tata tertib madrasah, sehingga siswa memiliki pengetahuan secara konseptual bahwa terdapat peraturan di dalam lingkungan madrasah yang diatur oleh hukum berupa tata tertib madrasah. tidak melakukan panggilan atau sms dari handphone , menerima panggilan atau sms dari handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar. Dilakukan agar siswa selalu ingat untuk tidak melakukan pelanggaran tata tertib yang berlaku di Madrasah.

Adanya Tata tertib melarang kepada siswa saat jam pelajaran berlangsung dilarang melakukan panggilan atau sms dari handphonen ketika sedang mengikuti proses kegiatan belajar dibuat sebagai upaya memperlancar kegiatan belajar mengajar di madrasah dan pembentukan sikap siswa. Oleh karena itu semua siswa dan seluruh komponen yang ada di madrasah wajib melaksanakan tata tertib sebaik mungkin. Tata tertib madrasah tidak hanya membantu program madrasah, tapi juga untuk menunjang kesadaran dan ketaatan terhadap tanggung jawab. Sebab rasa tanggung jawab inilah yang merupakan inti dari kepribadian yang sangat perlu dikembangkan dalam diri anak, mengingat madrasah adalah salah satu pendidikan yang bertugas untuk mengembangkan potensi manusia yang

dimiliki oleh anak agar mampu menjalankan tugas-tugas kehidupan manusia, baik secara individu maupun sebagai anggota masyarakat. Tata tertib juga dapat digunakan sebagai petunjuk agar warga madrasah dapat melaksanakan suatu pekerjaan dengan baik, bekerja secara tertib, tidak mengganggu kepentingan orang lain, dan berlaku santun. Tata tertib akan lebih membuat rasa senang seseorang jika dibuat tidak dalam kalimat negatif. Oleh karena itu, sangat perlu adanya sejumlah kriteria untuk siswa sebagai subyek. Dengan adanya tata tertib madrasah maka dapat memperkenalkan siswa pada perilaku yang disetujui oleh suatu lingkungan. Tata tertib madrasah dapat menjadi pedoman bagi perilaku atau bertindak sesuai dengan harapan sosial. Selain itu, tata tertib madrasah juga bertindak sebagai pengendali perilaku siswa, karena tata tertib berisi larangan-larangan bagi siswa tentang suatu perbuatan yang tidak baik dan mengandung sanksi bagi yang melanggarnya.

Dari berbagai wawancara dan observasi di atas dapat kita pahami bahwa upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara preventif pada siswa di madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dengan cara : a) Memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif *gadget*, b) Memberi nasehat untuk mentaati peraturan madrasah dengan tidak melakukan panggilan atau sms dari handphone , menerima panggilan atau sms dari handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar, c) Meletakkan *gadget* di loker masing-masing kelas, d) memberikan pemahaman agar siswa mampu memanfaatkan waktu.

2. Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Dalam dunia pendidikan kita mengenal dengan yang namanya trilogi pendidikan sebuah skema hubungan antara lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Trilogi pendidikan adalah suatu peran keluarga, sekolah dan masyarakat yang mampu menjadi motor pembentukan karakter dan mentalitas anak. Antara satu dan lainnya saling mendukung dalam upaya mencerdaskan anak bangsa. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi yang sehat. Pemberian pola asuh yang benar, dapat mengupayakan anak menjadi pribadi yang utuh dan terintegrasi. Tugas dan tanggung jawab orangtua adalah menciptakan situasi dan kondisi yang memuat iklim yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Anak yang optimal tumbuh kembangnya akan cenderung mandiri dan berprestasi karena dalam menyelesaikan tugas-tugasnya anak tidak lagi tergantung pada orang lain, ia mampu menyelesaikan masalahnya dan lebih percaya diri. Salah satu permasalahan yang mengancam tumbuh dan kembang anak adalah pengaruh negatif dari penggunaan *gadget*. Pengaruh negatif *gadget* tidak boleh dibiarkan begitu saja, tapi harus dilakukan tindakan preentif.

Sekolah sebagai lembaga resmi penyelenggara pendidikan berfungsi menyediakan pendidikan yang baik mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu sekolah juga berfungsi sebagai tempat pembentukan karakter dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri peserta didik. Fungsi sekolah ini supaya dapat terlaksana dengan baik diperlukan dukungan dan kerjasama dari orangtua siswa, masyarakat, tenaga pengajar yang baik pula, disinilah fungsi kerjasama.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh kepala MAN 2 Jember yakni Bapak Riduwan Beliau menyatakan sebagai berikut:

Di MAN 2 Jember dalam upaya mengatasi kecanduan *gadget* secara represif pada siswa saat pembelajaran tatap muka kami bekerja sama dengan seluruh tim guru baik guru umum dan guru pendidikan agama Islam, wali kelas, Bimbingan konseling dan berkoordinasi dengan wali murid melalui sosialisasi tata tertib kemudian dilanjutkan dengan pengisian pernyataan untuk mematuhi tata tertib sekolah dan apabila terjadi pelanggaran siap di sanksi sesuai peraturan madrasah .⁹⁴

Selanjutnya pernyataan yang disampaikan oleh bapak Joko Purnomo selaku waka kesiswaan tentang upaya Represif, berlangsung sebagai berikut:

Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember waka kesiswaan bekerja sama dengan guru mata pelajaran dan guru piket dan bimbingan konseling melakukan pemanggilan apabila ditemukan dalam *gadget* ada konten yang berbahaya bagi siswa misalnya ada gambar pornografi dan lain-lain maka pihak madrasah melakukan pemanggilan siswa dan orang tua.⁹⁵

Berikutnya peneliti melakukan wawancara kepada koordinator Bimbingan Konseling Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember yakni Ibu

⁹⁴ Riduwan. *Wawancara*, Gebabg Jember, 16 Februari 2021

⁹⁵ Joko Purnama, Gebang Jember, 18 Februari 2021

Anjarwati mengenai pentingnya upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif pada siswa di madrasah aliyah negeri 2 Jember, beliau mengatakan :

Sebelum pemanggilan pada siswa yang kecanduan *gadget* perlu mengumpulkan data yang valid dari berbagai sumber kemudian menyusun analisis apa penyebabnya kemudian cari solusinya yang disesuaikan dengan penyebabnya. Adapun solusinya dengan secara represif bukan berarti melarang menggunakan *gadget* akan tetapi memberikan pemanggilan dan pembinaan siswa tentang *gadget* melalui pemanggilan siswa dan orang tua serta memberi tayangan video kisah cerita tentang efek buruk dampak negatif menggunakan *gadget*.⁹⁶

Dari hasil wawancara tersebut membuktikan bahwa di madrasah aliyah negeri 2 Jember terdapat adanya kerjasama dengan orangtua, guru dan sekolah dalam memperhatikan tumbuh kembang siswa dalam penggunaan *gadget*.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Hikmatul Islamiyah, selaku guru Aqidah Akhlaq, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada siswa apabila di dalam kelas siswa dilarang menerima dan memanggil dengan menggunakan *gadget* tetapi apabila sudah istirahat atau jam pulang siswa diperbolehkan dalam menggunakan *gadget*.⁹⁷

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Inayah Rohmatillah selaku guru Fiqih, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember kegiatan belajar mengajar anak-anak apabila ada tugas saat di dalam kelas anak-anak diberi pembinaan agar tidak langsung mencari di internet

⁹⁶ Anjarwati koordinator BK, wawancara, Jember 20 Januari 2021.

⁹⁷ Hikmatul, wawancara, Gebang Jember, 3 Maret 2021

tetapi anak-anak diperintahkan untuk membuka buku pelajaran sesuai materi. Dan handphone diletakkan di loker kecuali guru memerintahkan pembelajaran menggunakan *gadget* maka anak-anak diperbolehkan untuk membuka handphone untuk keperluan belajar dan apabila sudah selesai handphone atau *gadget* diletakkan kembali di loker kecuali jam istirahat dan waktu pulang *gadget* boleh diambil di loker.⁹⁸

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Muhammad Husen selaku guru Qur'an Hadis dan Tafsir, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 melakukan pembinaan kepada siswa sesuai pesan guru Pendidikan Agama Islam yang pernah disosialisasikan di awal tahun pelajaran dengan guru memberikan tugas pekerjaan rumah melalui e-learning yang membutuhkan handphone dengan membatasi waktu penggunaan handphone, sedangkan apabila pembelajaran di sekolah tidak menggunakan *gadget* maka handphone diletakkan di loker kelas dengan tujuan untuk meminimalisir penggunaan *gadget* apabila mengetahui siswa melanggar peraturan maka madrasah melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua dengan tujuan memberikan pembinaan dan informasi perkembangan siswa kepada orang tua agar kerja sama dalam memantau perkembangan belajar dapat terwujud secara maksimal.⁹⁹

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak H. Ahmad Maimun selaku guru Qurdis, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember apabila ada siswa yang ketahuan melanggar tata tertib madrasah misalkan menggunakan *gadget* saat batas waktu tertentu maka oleh guru pendidikan agama Islam dilakukan pembinaan berupa nasehat dan teguran serta perjanjian agar tidak mengulangi lagi dan apabila mengulangi lagi maka siswa tersebut dipanggil serta dimusyawarahkan ke wali kelas agar di tindak lanjuti dan apabila dipanggil oleh wali kelas masih tetap melanggar maka anak tersebut di laporkan ke Bk dengan tujuan untuk dibimbing.¹⁰⁰

⁹⁸ Inayah Rohmatillah, wawancara, gebang Jember 4 Maret 2021

⁹⁹ Muhammad Husen, wawancara, Gebang Jember 15 Maret 2021

¹⁰⁰ Ahmad Maimun, wawancara, Gebang Jember, 16 maret 2021

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Samsul Arif selaku guru SKI, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember guru pendidikan agama Islam melakukan kerjasama sama dengan wali kelas, BK dan berkoordinasi dengan wali murid, melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, pembinaan kepada siswa, memberi waktu penggunaan *gadget* yang terbatas. Kepada siswa baik saat pembelajaran tatap muka dan saat pembelajaran daring di e-learning madrasah¹⁰¹

Dari hasil wawancara dengan guru pendidikan agama Islam tersebut menunjukkan adanya upaya guru dan madrasah dalam memantau perkembangan siswa terutama dalam pembatasan penggunaan *gadge* di saat kegiatan belajar dan mengajar dalam penggunaan *gadget*.

Selain wawancara dari beberapa informan, Peneliti juga melakukan wawancara kepada Giorgina prayogi salah satu siswa MAN 2. Dia menyatakan:

Saya menggunakan *gadget* di rumah selama 10 jam dalam sehari di rumah untuk bermain game mobilelegends, membuka whatshap, youtube, internet camera, dengan menggunakan *gadget* awalnya disangka belajar di elearning tetapi lama lama kelamaan ketagihan bermain game sampai lupa sholat isyak dan subuh karena tidak mendengar adzan soalnya saat main game di *gadget* memakai headset. Tetapi alhamdulillah sekarang sudah tidak bermain *gadget* sampai 10 jam karena ada pembinaan dari guru Pendidikan Agama Islam, wali kelas dan peraturan di madrasah melarang melakukan panggilan dan menerima panggilan atau sms dari handphone saat mengikuti proses belajar mengajar sehingga dengan kebiasaan pembatasan penggunaan *gadget* di madrasah saya lama lama terbiasa menggunakan *gadget* sesuai kebutuhan saja.¹⁰²

¹⁰¹ Samsul arif, wawancara, Gebang Jember, 17 Maret 2021

¹⁰² Giorgina prayogi, wawancara Tanggal 16 Februari 2021

Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa di madrasah aliyah negeri 2 Jember upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, menasehati siswa, berkoordinasi dengan wali kelas, wali murid beserta Bk dengan tujuan bisa bekerja sama untuk mengontrol putra putrinya saat dirumah dikontrol sama kedua orang tua sedangkan di madrasah bisa dilakukan oleh guru, pembinaan kepada siswa, memberii waktu menggunakan *gadget* yang terbatas.

Berikut dokumentasi upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara represif pada siswa



Gambar 4.2
Kegiatan Pembelajaran saat tidak menggunakan *gadget* di dalam kelas X Agama

Dari gambar 4.2 tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas bila tidak membutuhkan piranti *gadget* saat pembelajaran tatap muka maka handphone diletakkan di loker kelas yang sudah disediakan madrasah.



Gambar 4.3
Tempat loker *gadget* siwa di kelas

Gambar 4.3 tersebut menunjukkan kondisi loker tempat *gadget* siswa di kelas disaat pembelajaran tidak menggunakan *gedget* maka *gadget* diwajibkan meletakkan *gadget* diloker yang sudah disediakan oleh madrasah.



Gambar 4.4
Kegiatan Pembinaan siswa

Berdasarkan gambar 4.4 menunjukkan adanya upaya melakukan kerjasama sama dengan wali kelas Bimbingan Konseling dan kesiswaaan serta guru agama Islam dalam pembinaan kepada siswa yang melanggar tata tertib madrasah.



Gambar 4.5
Pembelajaran saat menggunakan HandPhone

Berdasarkan gambar 4.5 tersebut menunjukkan bahwa saat pembelajaran menggunakan Hp siswa masih dipantau oleh guru mata pelajaran yang menunjukkan bahwasanya madrasah juga memberikan batasan penggunaan *gadget* saat kegiatan belajar mengajar.



Gambar 4.6
Siswa pegang *gadget* saat istirahat

Dari gambar 4.6 menunjukkan bahwasanya adanya batasan penggunaan *gadget* di madrasah aliyah Negeri 2 Jember bahwasanya siswa diperbolehkan memegang *gadget* saat istirahat dan jam pulang sekolah



Gambar 4.7
Pemanggilan siswa dan orang tua

Dari gambar 4.7 menunjukkan adanya pemanggilan siswa dan orang tua dengan tujuan untuk berkoordinasi yang baik antara guru pendidikan agama Islam dengan wali murid, Bk dan orang tua siswa. Selain itu beberapa kali peneliti ikut membaur dalam pembicaraan siswa siswi bahwasanya ada perubahan pada siswa yang awalnya menggunakan *gadget* lebih dari 10 – 12 jam untuk bermain game, sosial media, whatshap, instagram, setelah dipanggil oleh wali kelas dan BK, siswa dapat menggunakan *gadget* seperlunya saja.

Dari wawancara. Observasi dan dokumentasi diatas bahwa upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif dengan sara sebagai berikut: a) melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, pembinaan kepada siswa, b)

menasehati siswa, berkoordinasi dengan wali kelas, wali murid beserta BK dengan tujuan bisa bekerja sama untuk mengontrol putra putrinya saat dirumah dikontrol sama kedua orang tua sedangkan di madrasah bisa dilakukan oleh guru, c) pembinaan kepada siswa, d) Beri waktu menggunakan *gadget* yang terbatas.

3. Upaya uru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Upaya kuratif bertujuan untuk membimbing siswa kembali kepada jalur yang semula, dari yang mulanya menjadi siswa yang bermasalah menjadi siswa yang mampu menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah. Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif sebagaimana yang diungkapkan oleh kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember yakni Bapak Riduwan. Beliau menyatakan sebagai berikut:

Di MAN 2 Jember dalam upaya mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif pada siswa saat pembelajaran tatap muka kami bekerja sama dengan seluruh tim guru, wali kelas, Bimbingan konseling dan berkoordinasi dengan wali murid melalui sosialisasi tata tertib kemudian dilanjutkan dengan pengisian pernyataan untuk mematuhi tata tertib sekolah dan apabila terjadi pelanggaran siswa di sanksi sesuai peraturan madrasah, sedangkan pada saat pembelajaran online pihak madrasah memberikan kegiatan belajar dan mengajar melalui e-learning madrasah dengan memberi batasan waktu yang terbatas dan apabila terjadi pelanggaran pihak madrasah memberi sanksi tegas pada siswa dengan memberikan scorsing, begitu juga sama dengan siswa yang di asrama apabila saat kegiatan pembelajarah tidak menggunakan *gadget* maka *gadget* di titipkan ke pengasu asrama madrasah aliyah negeri 2 Jember .¹⁰³

¹⁰³ Riduwan. *Wawancara*, Gebabg Jember, 16 Februari 2021

Selanjutnya pernyataan yang disampaikan oleh bapak Joko Purnomo selaku waka kesiswaan tentang upaya kuratif, berlangsung sebagai berikut:

Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember waka kesiswaan bekerja sama dengan guru mata pelajaran dan guru piket dan bimbingan konseling melakukan pembelajaran yang memberikan contoh yang bagus kepada siswa apabila tatap muka tidak menggunakan *gadget* maka *gadget* di letakkan di loker dan apabila saat daring menggunakan e-learning dengan guru memberikan batasan waktu yang tegas dalam menggunakan *gadget* agar siswa tidak berlama-lama bersama *gadget*.¹⁰⁴

Berikutnya peneliti melakukan wawancara kepada koordinator Bimbingan Konseling Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember yakni Ibu Anjarwati mengenai pentingnya upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif pada siswa di madrasah aliyah negeri 2 Jember, beliau mengatakan :

Apabila siswa sudah melanggar tata tertib madrasah dengan skor pencapaian nilai sedang yaitu dari skor nilai 15, 25, 35 maka dilakukan pemanggilan siswa dan orang tua dengan tujuan untuk memberikan teguran biar anak tersebut jera sebagai pembelajaran dengan berfariasi ada yang 3 hari dan ada yang satu minggu.¹⁰⁵

Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan adanya peraturan pembatasan penggunaan *gadget* di madrasah secara jelas dan tegas. tentang apabila saat tatap muka kegiatan belajar dan mengajar siswa sering melanggar tata tertib madrasah maka siswa diberikan sanksi

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Hikmatul Islamiyah, selaku guru Aqidah Akhlaq, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*

¹⁰⁴ Joko Purnama, Gebang Jember, 18 Februari 2021

¹⁰⁵ Anjarwati koordinator BK, wawancara, Jember 20 Januari 2021.

pada siswa apabila di dalam kelas siswa dilarang menerima dan memanggil dengan menggunakan *gadget* tetapi apabila sudah istirahat atau jam pulang siswa diperbolehkan dalam menggunakan *gadget*.¹⁰⁶

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Inayah Rohmatillah selaku guru Fiqih, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dalam kegiatan belajar mengajar diberikan kegiatan pembatasan dalam penggunaan *gadget* bila dalam pelajaran tidak membutuhkan *gadget* maka handphone diletakkan di loker.¹⁰⁷

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Muhammad Husen selaku guru Qur'an Hadis dan Tafsir, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua sesuai pesan madrasah dan semua guru baik guru umum maupun guru Pendidikan Agama Islam yang pernah disosialisasikan di awal tahun awal pelajaran maka oleh guru bimbingan konseling dilakukan pembinaan melalui scorsing sebagai efek jera dan pembelajaran yang scorsingnya bervariasi ada yang tiga hari dan ada yang satu minggu.¹⁰⁸

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak H. Ahmad Maimun selaku guru Qurdis, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Memberi contoh yang baik kepada siswa misalkan dalam pembelajaran tatap muka mengajak siswa untuk mencari literasi pembelajaran dalam *gadget* yang disesuaikan dengan materi pelajaran, apabila kegiatan pembelajaran daring menggunakan e-learning tepat waktu tidak melebihi batas waktu yang ditentukan oleh guru bidang mata pelajaran, pemanggilan dan pemberian hukuman yang mendidik

¹⁰⁶ Hikmatul, wawancara, Gebang Jember, 3 Maret 2021

¹⁰⁷ Inayah Rohmatillah, wawancara, Gebang Jember 4 Maret 2021

¹⁰⁸ Muhammad Husen, wawancara, Gebang Jember 15Maret 2021

sesuai peraturan madrasah dan apabila ketahuan melanggar peraturan satu kali dihitung bobot pelanggaran 10, bila dua kali dihitung bobot pelanggaran 25, bila tiga kali dihitung bobot pelanggaran 35. Handphone disita oleh madrasah beserta pemanggilan orang tua¹⁰⁹

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Samsul

Arif selaku guru SKI, beliau mengatakan:

Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember guru pendidikan agama Islam melakukan kerjasama sama dengan wali kelas, BK dan berkoordinasi dengan wali murid, melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, memberi waktu penggunaan *gadget* yang terbatas kepada siswa baik saat pembelajaran tatap muka dan saat pembelajaran daring di e-learning madrasah. memberikan hukuman atau scorsing kepada siswa melalui mengisi buku catatan permasalahan, hukuman (diberi tugas husus) biar anak tersebut jera sebagai pembelajaran dengan berfariasi ada yang 3 hari dan ada yang satu minggu tersebut jera sebagai pembelajaran dengan berfariasi ada yang 3 hari dan ada yang satu minggu.¹¹⁰

Dari wawancara dengan guru agama Islam tersebut menunjukkan adanya penanganan husus dalam upaya mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif dengan melakukan pemanggilan dan pemberian scorsing pada siswa.

Sama halnya dengan observasi pernyataan dari siswa yakni

Muhammad Najifudin :

Saya dalam belajar di dalam kelas tidak boleh menerima panggilan atau sms dari handphone dan apabila ketahuan satu kali dihitung bobot pelanggaran 10, bila dua kali dihitung bobot pelanggaran 25, bila tiga kali dihitung bobot pelanggaran 35. Handphone disita oleh madrasah beserta pemanggilan orang tua.¹¹¹

Peneliti mencoba menyakinkan diri dengan bertanya kepada salah satu siswa, Hilmi Haidar menjawab :

¹⁰⁹ Ahmad Maimun, wawancara, Gebang Jember, 16 maret 2021

¹¹⁰ Samsul arif, wawancara, Gebang Jember, 17 Maret 2021

¹¹¹ Wawancara, Muhammad Najifuddin, Tanggal 20 Februari 2021

Saya bermain *gadget* berawal dari kegiatan belajar saat online dari e-learning yang awalnya ada pantauan dari orang tua namun lama kelamaan orang tua jenuh akhirnya tidak terpantau walaupun saya sendiri tahu dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kerusakan mata, lupa sholat isyak. fitur yang sering saya bukak adalah bermain game mobiligent di warung kopi bersama teman dan sekarang sudah berhenti bermain *gadget* karena sering dipanggil oleh guru agama wali kelas dan dipanggil oleh guru Bimbingan Konseling . saya sekarang mampu memanfaatkan waktu sehingga tugas yang diberikan dapat terselesaikan serta nilai di rapot ada perubahan lebih bagus.

Pernyataan tersebut bahwa sesuai dengan observasi kepada Giorgina

XI IPS 1 bahwa:

Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember siswa yang memiliki masalah baik itu tidak mengerjakan tugas, nilai rapot penilaian tengah semester, nilai rapot semester kosong maupun hafalan tahfid tidak tuntas serta berlebihan menggunakan *gadget* maka siswa dan orang tua dipanggil untuk diajak kerjasama mematuhi peraturan madrasah.¹¹²

Dari hasil observasi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember menunjukkan adanya kerjasama yang signifikan antara guru bimbingan konseling, guru pendidikan agama Islam dan wali kelas bahwa apabila ada siswa yang melanggar peraturan madrasah baik saat kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas maupun pembelajaran online melalui e-learning maka siswa di panggil di beri pembinaan dan diberi scorsing dengan tujuan ada perubahan yang lebih baik agar siswa mampu menerapkan pembatasan penggunaan *gadget*, mampu memanfaatkan waktu sebaik-baiknya.

Berikut dokumentasi upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara kuratif

¹¹² Giorgina, gebang Jember, 1 Maret 2021



Gambar 4.8
Pemnggilan dan pembinaan siswa

Dari gambar 4.8 tersebut menunjukkan adanya penanganan oleh guru Bimbingan konseling untuk tidak melakukan pelanggaran serta mematuhi tata tertib madrasah yang sudah disepakati di awal tahun pelajaran.



Gambar 4.9
Penggunaan Gadget Saat Pulang

Gambar 4.9 tersebut menunjukkan adanya pembatasan penggunaan *gadget* di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember saat siswa selesai kegiatan belajar dan mengajar pulang siswa diperbolehkan mengakses *gadget*. hal

tersebut menunjukkan bahwa di madrasah aliyah Negeri 2 Jember siswa dapat memahami batasan dalam penggunaan *gadget*.

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif dilakukan dengan cara: a) Teguran mengisi buku catatan permasalahan, b) Melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, c) menetapkan wilayah-wilayah bebas *gadget*, d) Membatasi penggunaan *gadget*, e) Memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget*.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan paparan data yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi maka temuan peneliti tentang Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dapat dilakukan secara secara:

1. Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif

Dari berbagai wawancara dan observasi diatas dapat kita pahami bahwa upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* secara preventif pada siswa di madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dengan cara : a) Memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif *gadget*, b) Memberi nasehat untuk mentaati peraturan madrasah dengan tidak melakukan panggilan atau sms dari handphone , menerima

panggilan atau sms dari handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar, c) Meletakkan *gadget* di loker masing-masing kelas, d) memberikan pemahaman agar siswa mampu memanfaatkan waktu.

2. Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif

Dari wawancara, Observasi dan dokumentasi di atas bahwa upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif dengan cara sebagai berikut: a) melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua b) menasehati siswa, berkoordinasi dengan wali kelas, wali murid beserta Bk dengan tujuan bisa bekerja sama untuk mengontrol putra putrinya saat dirumah dikontrol sama kedua orang tua sedangkan di madrasah bisa dilakukan oleh guru, c) pembinaan kepada siswa, d) Beri waktu menggunakan *gadget* yang terbatas.

3. Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif dilakukan dengan cara: a) Teguran mengisi buku catatan permasalahan, b) Melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, c) Tetapkan wilayah-wilayah bebas *gadget*, d) Membatasi penggunaan *gadget*, e) Memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget*.

Tabel 4.1
Matrik Temuan Penelitian

Fokus	Indikator	Temuan penelitian
1	2	3
1. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i> pada siswa secara preventif	Siswa dapat mematuhi peraturan madrasah (sosialisasi tata tertib)	<p>a. sosialisasi Memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif <i>gadget</i></p> <p>b. swosialisasi tata tertib, memberi nasehat untuk mentaati peraturan madrasah dengan tidak melakukan panggilan atau sms dari handphone , menerima panggilan atau sms dari handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar</p> <p>c. Meletakkan <i>gadget</i> di loker masing-masing kelas</p> <p>d. .Memberikan pemahaman agar siswa mampu memanfaatkan waktu</p>
2. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i> pada siswa secara represif	Pemanggilan dan pembinaan siswa.	<p>a. Melakukan kerjasama sama dengan wali kelas, BK dan berkoordinasi dengan wali murid siswa</p> <p>b. Melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua</p> <p>c. pembinaan kepada siswa</p> <p>d. Beri waktu menonton <i>gadget</i> yang terbatas</p>
3. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i> pada siswa secara kuratif	Pemanggilan siswa dan hukuman kepada siswa	<p>a. Teguran mengisi buku catatan permasalahan.</p> <p>b. Hukuman yang mendidik (diberi tugas melalui e-learning) biar anak tersebut jera sebagai pembelajaran dengan berfariasi ada yang 3 hari dan ada yang satu minggu</p> <p>c. Tetapkan wilayah-wilayah bebas <i>gadget</i></p> <p>d. Membatasi penggunaan <i>gadget</i></p> <p>e. Memberi contoh yang baik</p>

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam bab ini peneliti akan memuat gagasan, posisi temuan atau teori yang ada serta penafsirannya dan penjelasan dari temuan atau teori yang diungkap dilapangan. Adapun pembahasan dari penelitian ini yaitu Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

A. Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Hasil temuan peneliti Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dengan cara : a) Memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif *gadget*, b) Memberi nasehat untuk mentaati peraturan madrasah dengan tidak melakukan panggilan atau sms dari handphone , menerima panggilan atau sms dari handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar, c) Meletakkan *gadget* di loker masing-masing kelas, d) memberikan pemahaman agar siswa mampu memanfaatkan waktu.

Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif yang terapkan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember sesuai dengan teori. Upaya sebagai usaha (syarat) suatu cara, dapat juga sebagai sesuatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah untuk menjaga sesuatu hal agar tidak meluas atau timbul. Upaya Preventif berarti pencegahan atau mencegah penyampaian suatu maksud untuk

mencari jalan keluar atau bersifat mencegah supaya jangan terjadi. Berikut ini upaya preventif dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa.¹¹³

Upaya Preventif berarti pencegahan atau mencegah penyampaian suatu maksud untuk mencari jalan keluar atau bersifat mencegah supaya jangan terjadi. Berikut ini upaya preventif dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa adalah:¹¹⁴

1. Tanamkan nilai-nilai agama pada anak

Orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam memberikan bekal agama pada anaknya. Sebagaimana Allah serukan kepada kita dalam surat At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya :”Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”¹¹⁵

Guru adalah pendidik profesional, karena secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpikul di pundak para orang tua. Para orang tua tatkala menyerahkan anaknya ke madrasah, berarti telah melimpahkan pendidikan anaknya kepada guru. Hal ini mengisyaratkan bahwa mereka tidak mungkin

¹¹³ Febrino, *Tindakan Prefentif Pengaruh Negatif Gadget*, 15-20.

¹¹⁴ Febrino, *Tindakan Prefentif Pengaruh Negatif Gadget*, (Jurnal Naura Vol. I No. I Juni 2017), 15-20

¹¹⁵ Mahmud Junus, *Terjemah Al Quranil karim*, (Bandung, PT Al Ma’arif 1994), 505-506

menyerahkan anaknya kepada sembarang guru, karena tidak semua orang menjadi guru¹¹⁶

Anak yang mendapatkan bekal nilai-nilai agama baik dari keluarga dan guru, tidak akan mudah terpengaruh oleh dampak negatif dari lingkungan yang merusak mental dan kepribadian siswa dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan. Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengendalikan perilaku anak.

3 step to efektif parenting controlling obnoxious behavior, encouraging good behavior, strengthening your relationship with your child.

Hal tersebut ada tiga langkah parenting yang efektif antara lain : mengendalikan perilaku yang menjengkelkan, mendorong perilaku yang baik, memperkuat hubungan orang tua dan anak.¹¹⁷

2. Mengarahkan anak tanpa kekerasan

Orang tua dan guru harus membangun kebiasaan anak tanpa kekerasan dalam pengendalian penggunaan *gadget* terhadap anak mesti dilakukan dengan cara bijaksana. Orang tua dan guru harus menggunakan kata-kata yang bijak dan tidak mesti dengan kemarahan dan ancaman.

3. Ajari anak cita-cita dan tangga suksesnya

Anak kecanduan *gadget*, karena tidak tahu mau berbuat apa, tidak ada kegiatan, menganggur dan kurang perhatian, kurang kasih sayang, orang

¹¹⁶ Muhammad Husen Nurdin, *Kiat Menjadi Guru Profesional*, (Penerbit Ar-Ruzz Media, 2010), 127

¹¹⁷ Thomas W. Phelan Ph. D. *Effective Discipline for Children*, (Publisher cataloging in publication March 15, 2018), 3

tua yang sibuk sehingga *gadget* adalah sahabat setia dan tempat pelarian yang sangat menyenangkan.

Guru agama juga mempunyai peranan sebagai pelajar dalam masyarakat, sebab ia harus selalu belajar struktur sosial masyarakat, nilai-nilai utama masyarakat, pola-pola tingkah laku dalam masyarakat. Hal ini perlu untuk mempersiapkan guru dalam berbagai situasi dan kegiatan pendidikan.¹¹⁸

Penting bagi orang tua dan guru untuk menanamkan cita-cita pada anak sedini mungkin. Apabila anak sudah punya cita-citanya, ia akan rajin madrasah dan mampu mengerjakan PR dengan semangat untuk meraih cita-cita.

4. Ajari anak mengelola waktu

Anak diajarkan untuk memanfaatkan waktu untuk dapat mewujudkan cita-citanya. Anak jika belum mampu mengelola waktu maka orang tua, guru, harus mengajari anak untuk terbiasa melakukan hal-hal yang prioritas dan mampu mengelola waktu, memanfaatkan waktu luang dengan melakukan kegiatan positif akan memberikan pengalaman positif bagi anak sehingga dapat mengembangkan kepribadianya.¹¹⁹ Guru memiliki kekuatan untuk menanamkan nilai-nilai dan karakter pada anak, setidaknya dengan tiga cara, yaitu 1) guru dapat menjadi seorang penyayang yang efektif, menyangi dan menghormati murid-murid, membantu mereka meraih sukses disekolah, membangun kepercayaan diri mereka, dan membuat mereka mengerti apa

¹¹⁸ Titiek Rohana, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jember: STAIN, 2000), 44-45

¹¹⁹ Febriano M.A, *Tindakan Preventif*,....., 19

itu moral dengan melihat cara guru mereka memperlakukan mereka dengan etika yang baik. 2) Guru dapat menjadi seorang model, yaitu orang-orang yang beretika yang menunjukkan rasa hormat dan tanggung jawabnya yang tinggi, baik di dalam maupun diluar kelas. Gurupun dapat menjadi contoh dalam hal-hal yang berkaitan dengan moral beserta alasannya, yaitu dengan cara menunjukkan etikanya dalam bertindak di sekolah dan di lingkungannya. 3) Guru dapat menjadi mentor yang beretika, memberikan instruksi moral dan bimbingan melalui penjelasan, diskusi di kelas, bercerita, pemberian motivasi personal, dan memberikan umpan balik yang korektif ketika ada siswa yang menyakiti temanya atau menyakiti dirinya sendiri.¹²⁰

Dari beberapa pengertian diatas bahwa upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Secara preventif sangatlah penting untuk membina dan mencegah anak agar tidak terjadi sesuatu hal hal negatif dengan cara menanamkan pendidikan agama sedini mungkin, memberikan kasih sayang terhadap anak agar mampu memanfaatkan waaktu sebaik mungkin dengan cara tanpa kekerasan.

B. Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Hasil temuan peneliti Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dengan sara sebagai berikut: a) melakukan pemanggilan

¹²⁰ Thomas Lickona. *Educating For Caracter Mendidik Untuk Membentuk Karakter.*(Penerbit Bumi Aksara, 2019), 112

kepada siswa dan orang tua b) menasehati siswa, berkoordinasi dengan wali kelas, wali murid beserta Bk dengan tujuan bisa bekerja sama untuk mengontrol putra putrinya saat dirumah dikontrol sama kedua orang tua sedangkan di madrasah bisa dilakukan oleh guru, c) pembinaan kepada siswa, d) memberi waktu menggunakan *gadget* yang terbatas.

Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif yang diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember sesuai dengan teori. Represif adalah suatu tindakan pengendalian sosial yang dilakukan setelah terjadinya suatu pelanggaran atau juga peristiwa buruk. Dengan kata lain, tindakan yang dilakukan setelah atau sesudah peristiwa terjadi. Banyak orang tua yang tidak sadar bahwa anaknya telah kecanduan *gadget*. Di era 4.0 ini *gadget* memang diperlukan, karena bagaimanapun teknologi tetap memiliki peran dalam membantu perkembangan anak.

Guru merupakan pendidik yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin. Berkaitan dengan tanggung jawab guru harus mengetahui, serta memahami nilai, norma moral, dan sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Guru juga harus bertanggung jawab terhadap segala tindakanya dalam pembelajaran di madrasah, dan dalam kehidupan bermasyarakat.¹²¹

¹²¹ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, 35.

Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional, dan menyenangkan, dengan memposisikan diri sebagai berikut.

1. Orang tua yang penuh kasih sayang pada peserta didiknya.
2. Teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik
3. Fasilitator yang selalu siap memberikan kemudahan, dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan, dan bakatnya
4. Memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran dan pemecahannya
5. Memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab
6. Membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan (bersilaturahmi) dengan orang lain secara wajar
7. Mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antar peserta didik, orang lain, dan lingkungannya
8. Mengembangkan kreatifitas
9. Menjadi pembantu ketika diperlukan

Untuk memenuhi tuntutan diatas guru harus mampu memaknai pembelajaran serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik. Untuk kepentingan tersebut dapat diidentifikasi sedikit 19 peran guru, yakni guru sebagai

pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu (innovator), model dan teladan, pribadi peneliti, pendorong kreatifitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kema, pembawa cerita, aktor, emansipator, evaluator, pengawet, dan sebagai kulminator.¹²²

Dari beberapa definisi diatas maka upaya guru dalam mengatasi siswa yang memiliki kecanduan *gadget* secara represif adalah :

1. Beri waktu menonton *gadget* yang terbatas.

Jangan memberikan anak menonton terus, cukup 10-20 menit untuk menghilangkan rasa jenuhnya. Ketika ingin mengakhiri ambil dan matikan *gadget* tersebut dan katakan bahwa baterai sudah habis dan tidak bisa main lagi.

2. Tegas

Tegas pada anak sangat diperlukan, ketika anak mengamuk, biarkan. Berikan *gadget* yaang sudah mati, anak akan melihat bahwa *gadget* sudah tidak bisa dimainkan lagi. Jika tetap menangis, biarkan dan jangan mengubah keputusan. Jangan membuat *mindset* bahwa bisa dibujuk dengan tangisan dan amukan. Alihkan prhatian anak pada hal lain dengan mencari kegiatan untuk menghilangkan kebosanan.

3. Menonton sambil belajar

Gadget juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Namun jangan biarkan anak menonton sendiri. Kemajuan teknologi di era 4.0 sangat pesat. Banyak hal yang bisa dilakukan dengan mudah

¹²² Mulyasa, *Menjadi Guru*, 36-37

untuk menunjang aktifitas yang dilakukan.¹²³ selalu dampingi anak dalam belajar dan ajak komunikasi dengan cara mengerjakannya, misalnya ingin mengajari anak berbicara, *putar* video latihan, belajar menghitung dan sebagainya.

Guru sudah selayaknya memberikan *bimbingan secara* individu kepada siswa apabila siswa sudah melakukan pelanggaran moral dan mengalami kecanduan *gadget* dengan melakukan bimbingan maksimal sehingga dapat memberikan efek positif pada anak, bimbingan guru dan siswa dapat dilakukan dengan cara 1) dilakukan secara individual dan pada waktu dimana guru dan siswa tersebut dapat mendiskusikan permasalahannya secara bijaksana. 2) membantu anak mengerti tentang konsekuensi terburuk dari tindakan mereka, baik terhadap mereka sendiri maupun terhadap orang lain. 3) di ikuti dengan pembicaraan pembicaraan selanjutnya antara guru dan siswa untuk memonitor masalah tersebut dan menegaskan kepada siswa tersebut tentang perbaikan perbaikan yang telah dibuat.¹²⁴

C. Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Hasil temuan peneliti Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif dengan cara. dilakukan dengan cara: a) Teguran mengisi buku catatan permasalahan, b) Melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, c) Tetapkan wilayah-

¹²³ Salsa Az Zahra, *Membimbing Spiritualitas Anak*, 56

¹²⁴ Thomas Lickona, 133

wilayah bebas *gadget*, d) Membatasi penggunaan *gadget*, e) Memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget*.

Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif sesuai dengan teori. Upaya kuratif merupakan pembinaan yang bertujuan untuk membimbing siswa kembali kepada jalur yang semula, dari yang mulanya menjadi siswa yang bermasalah menjadi siswa yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah. Upaya ini juga berusaha membangun rasa kepercayaan diri siswa agar bisa bersosialisasi dengan lingkungannya. Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa Dengan Kuratif adalah: ¹²⁵

1. Membatasi penggunaan *gadget*

Membatasi penggunaan *gadget* disesuaikan dengan rekomendasi kelompok umurnya sebagai berikut:¹²⁶

- a. Anak usia dibawah 2 tahun, sebaiknya tidak dibiarkan bermain *gadget* sendiria, termasuk TV, *smartphone*, dan taablet
- b. Anak-anak usia 2 tahun sampai 4 tahun kurang dari 1 jam sehari.
- c. Usia 5 tahun ke atas sebaiknya tidak lebih dari dua jam sehari.

2. Beri jadwal bermain *gadget*

Anak meminta gadget di luar waktu yang telah dijadwalkan, jangan berikan *gadget*. karena anak akan terus meminta apabila memberikanya.

¹²⁵ TriSuhardi,,....., 28-29

¹²⁶ Jarot, *Ayah Ibu*, 28-29

3. Jangan beri akses penuh

TV atau komputer di ruang keluarga, sehingga anak tidak sendirian dan masih dalam pengawasan anggota keluarga lainnya. Selain itu *gadget* sebaiknya tidak diserahkan, biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil jika telah selesai menggunakannya.

4. Tetapkan wilayah-wilayah bebas *gadget*

Memberi peraturan bahwa anak tidak boleh menggunakan *gadget* di meja makan, di dalam kamar dan mobil. Biasakan anak-anak untuk menjalani aktivitas sehari-hari dengan disiplin.

5. Ajarkan anak pentingnya menahan diri

Memberikan pujian pada anak jika anak bisa menahan diri untuk bermain *gadget* dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Pemberian pujian pada anak akan merasa bahwa dirinya sepenuhnya dicintai dan merasa bahwa dirinya hebat.

6. Berikan contoh yang baik

Anak akan meniru apa yang dilakukan orang tuanya. Untuk itu jadilah orang tua yang bijak. Simpan *gadget* dan mainlah bersama anak. Ketika anak diberi peraturan untuk tidak bermain *gadget*, orang tua juga harus melakukannya di depan anak.¹²⁷ Jadilah contoh yang baik bagi anak dari perkataan sampai perbuatan setiap harinya. Berbicaralah dengan hati-hati hindari perkataan yang tidak baik, terutama saat berada di depan

¹²⁷ Jarot, *Ayah Ibu*, 30

anak. Jika menyuruh anak tidak bermain *gadget*, menyuruh anak sholat dan mengaji, maka orang tua harus melakukan terlebih dahulu.¹²⁸

Melalui Tri Pusat Pendidikan (keluarga, sekolah, masyarakat) kita dapat melakukan secara bersama-sama dan bahu membahu dalam penggunaan *gadget* anak/remaja dengan penuh kearifan demi tercapainya tujuan mulia dengan resiko sekecil-kecilnya, baik oleh para pendidik, orang tua, pemuka masyarakat, pemuka agama, penegak hukum, dokter, psikolog, dan pejabat pemerintah, secara preventif maupun secara kuratif/represif.

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang bersifat primer dan fundamental. Di situlah anak dibesarkan, memperoleh penemuan awal, serta belajar yang memungkinkan perkembangan diri selanjutnya. Orang tua sebagai panutan keluarga sebaiknya dalam mengambil kebijakan serta menangkal kecanduan *gadget* anggota keluarganya memperhatikan pula hal berikut: 1) Untuk menangkal peredaran pornografi sebaiknya ditingkatkan peredaran bacaan-bacaan bermutu (judul, isi, ilustrasi, kertas, cetakan dan sebagainya) sesuai selera atau minat anak, hal ini akan menimbulkan minat baca yang tinggi. 2). Menangkal anak-anak yang suka membuat kerusakan, corat coret, sabotase, dan sebagainya, yaitu dengan mengajak mengisi waktu luang mereka dengan kesibukan-kesibukan yang bermakna, seperti acara rekreasi keluarga, mengikuti lomba lukis anak-anak, menanam tanaman hias dalam pot untuk menimbulkan rasa sayang pada tanaman, memelihara binatangbinatang kesayangan untuk menimbulkan rasa sayang pada binatang

¹²⁸ Az Zahra, *Membimbing Spiritualitas Anak*, 31

dan sesama makhluk hidup. 3) Menangkal perbuatan kenakalan anak yang berbuat semaunya, orang tua perlu senantiasa menunjukkan yang bagus dalam perbuatan sehari-hari, semuanya mengikuti tata aturan serta budaya masyarakat yang berlaku dan dijunjung tinggi. 4). Contoh-contoh dalam film atau sinetron dapat dipetik untuk. 5). Dalam liburan panjang orang tua hendaknya bekerja sama dengan guru-guru, agar selama liburan para siswa mendapat tugas terstruktur (pekerjaan rumah) yang ringan tapi bermanfaat, agar tidak seluruh liburannya digunakan untuk bersantai, tetapi berkarya secara positif juga. 6). Orang tua perlu cepat tanggap terhadap gejala-gejala kenakalan, agar secara dini dapat dilakukan penangkalan terhadap anaknya. Bila perlu agar bekerja sama dengan pihak-pihak terkait seperti guru-gurunya.

Berdasar hasil penelitian dan teori yang ada bahwa upaya yang diterapkan dalam upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* dapat ditempuh dengan cara preventif, represif dan kuratif yang saling berkesinambungan dengan melibatkan seluruh unsur pendidikan untuk mendapatkan perubahan sesuai harapan. Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif dan kuratif harus dilakukan sedini mungkin agar tidak membawa dampak negatif kepada siswa.

BAB VI

PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas dan disajikan dua hal, yaitu kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data dan analisis data dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan paparan data yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi maka temuan peneliti tentang Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dapat dilakukan secara

secara:

1. Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif pada siswa di madrasah Aliyah Negeri 2 Jember dengan cara : a) Memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif *gadget*, b) Memberi nasehat untuk mentaati peraturan madrasah dengan tidak melakukan panggilan atau sms dari handphone , menerima panggilan atau sms dari handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar, c) Meletakkan *gadget* di loker masing-masing kelas, d) memberikan pemahaman agar siswa mampu memanfaatkan waktu.
2. Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represi dengan sara sebagai berikut:

- a) melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua b) menasehati siswa, berkoordinasi dengan wali kelas, wali murid beserta Bk dengan tujuan bisa bekerja sama untuk mengontrol putra putrinya saat dirumah dikontrol sama kedua orang tua sedangkan di madrasah bisa dilakukan oleh guru, c) pembinaan kepada siswa, d) Beri waktu menggunakan *gadget* yang terbatas.
3. Upaya yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif dilakukan dengan cara: a) Teguran mengisi buku catatan permasalahan, b) Melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua, c) Menetapkan wilayah-wilayah bebas *gadget*, d) Membatasi penggunaan *gadget*, e) Memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget*..

B. Saran

Penelitian ini memiliki saran saran yang ditunjukkan kepada :

1. Madrasah

Agar lebih meningkatkan perhatian kepada siswa dalam penggunaan Informasi dan Teknologi yang menggunakan piranti *gadget* dan mendukung setiap pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menyesuaikan dengan era digitalisasi menuju madrasah hebat dan bermartabat

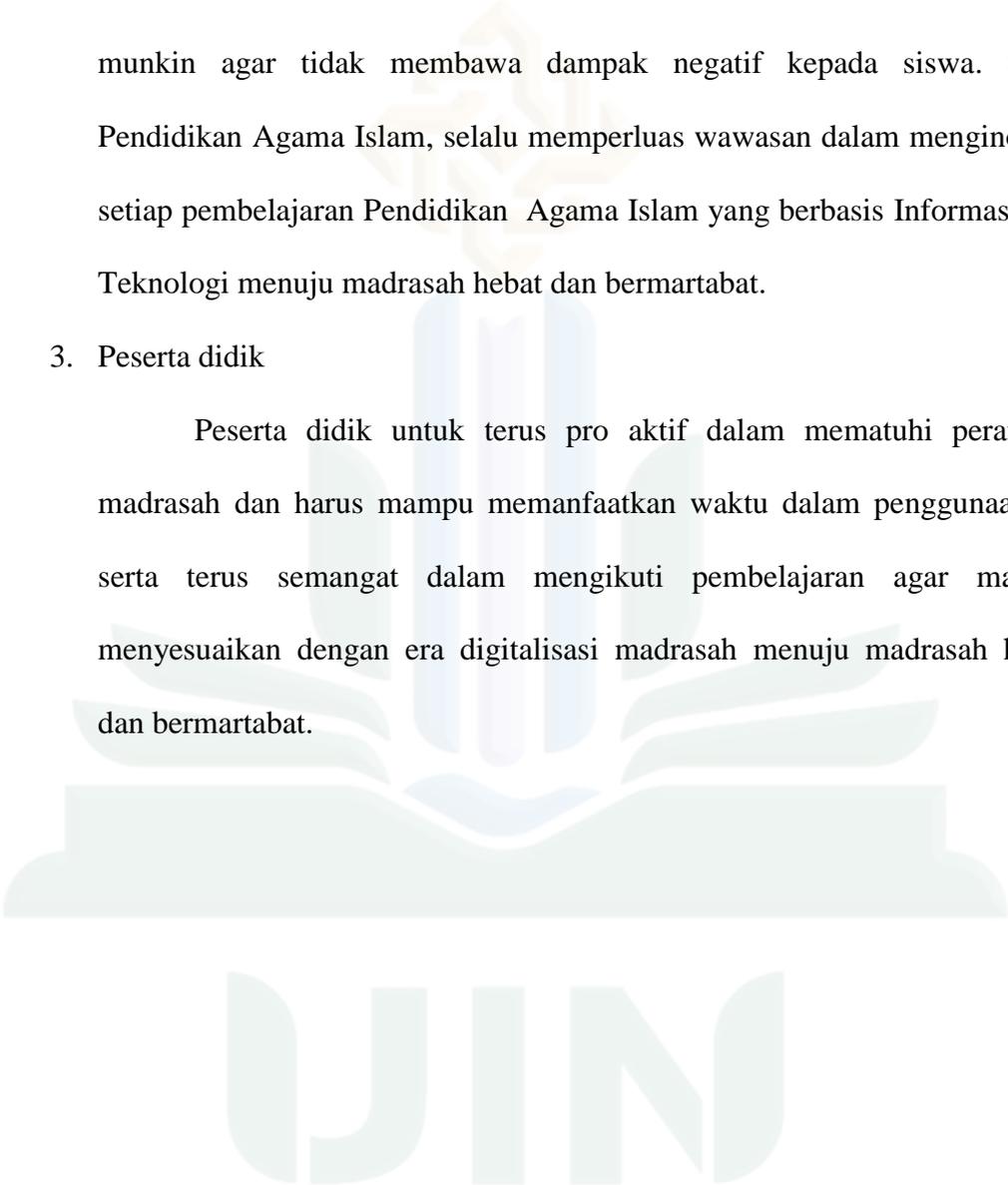
2. Guru

Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara prefentif dan kuratif harus dilakukan sedini

mungkin agar tidak membawa dampak negatif kepada siswa. Guru Pendidikan Agama Islam, selalu memperluas wawasan dalam menginovasi setiap pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbasis Informasi dan Teknologi menuju madrasah hebat dan bermartabat.

3. Peserta didik

Peserta didik untuk terus pro aktif dalam mematuhi peraturan madrasah dan harus mampu memanfaatkan waktu dalam penggunaan IT serta terus semangat dalam mengikuti pembelajaran agar mampu menyesuaikan dengan era digitalisasi madrasah menuju madrasah hebat dan bermartabat.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sunarto. *Taa'lim Muta'allim*. (Surabaya 2018)
- Anonim. *Pengendalian Sosial* dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Pengendalian_sosial_Berdasarkan_Sifat diakses 22 Maret 2018
- Arifin. 2017. *Upaya diri Menjai Guru Profesional*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asminingtyas, Aminah. 2000. *Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja Studi kasus pada Keluarga Muda di Rt 02 Rw 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang*, Tesis, Pascasarjana Universitas Muhammad Huseniyah Malang.
- Cresswel, John W. 2018. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamal. 2015. *Paradigma penelitian Kualitatif* Yogyakarta : PustakaPelajar.
- Emzir. 2017. *Metodelogi Penelitian Pendidikan kuantitatif & Kualitatif*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Farmawi, Muhammad Husen. 2001. *Bagaimana Memanfaatkan Waktu Anak*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Fatimah, Siti. *Penggunaan Gadget Dan Dampaknya Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa Studi Kasus Pada Siswa MI Di Kota Salatiga*, Tesis, Pascasarjana.
- Febriano M.A, 2017. *Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget terhadap Anak*, Bangka Belitung.
- <https://dosenpsikologi.com/teori-psikososial-erikson>. Teori Psikososial Erikson dan Perkembangannya, tanggal akses 4 Februari 2021.
- Husna, 2020. *The 3 National and Internatioanal Conference on Islamic education and Education forDevelopment*. Yala Rajabhat University.

- Junerissa, 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, (Jurnal Kopasta Konseling Pengawas Kita)
- Lesilolo, Herly Janet. 2018. *Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Madrasah*. 2. Desember.
- Lestari, Siti Yuni. 2018. “Keterlibatan Siswa Di Madrasah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan Gadget”. Tesis, Pascasarjana Universitas Muhammad Huseniyah Malang.
- Lickona, Thomas. 2019. *Educating For character How our School Can Teach Respect And Responsibility*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Maknuni, Jauharil. 2020. *Pengaruh Media Belajar Smaartphone Terhadap Belajarsiswa Di Era Poandemi Covid-19*.
- Masnaini, 2012 “Komonikasi guru dan orang tua dalam mengatasi perilaku penyimpangan pada peserta didik akibat penggunaan gadget di madrasah aliyah Ma’had DDI Pangkajene kabupaten Sidrap.” (Tesis. IAIN Parepare)
- Miles, Mathew B. dan Huberman, A Michael. 1994. *Kualitatif Data Analysis : AnExpanded Sourceebook (Second Edition)*. California : Sage Publication.
- Moleong, Lexi J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Muhaimin. 2018. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Grafindo.
- Muhammad Husen Iqbal. 2020. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasarpadasituasi Pandemi Covid-19”
- Mulyasa, 2010. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, PT Remaja Rosdakarya.
- Nawang Sari, Dyah. 2019. “Pola-pola Sophistikasi dalam Penyalahgunaan gadget di Kalangan anak, Telaah terhadap Penyimpangan perilaku Anak Akibat Penggunaan Teknologi Informasi”. *Jurnal An Nisa’* 1. September.

- Nurdin, Muhammad Husen. 2010. *Kiat Menjadi Guru Profesional*. Ar-Ruzz Media.
- Nurmalasari & Wulandari, Devi. 2018 “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang”. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer 2*.
- Pengendalian sosial [https://id.wikipedia.org/wiki/pengendalian sosial berdasarkan sifat diakses](https://id.wikipedia.org/wiki/pengendalian_sosial_berdasarkan_sifat_diakses) 22 Oktober 2021
- Prakoso, Barat. 2019. Tesis Pemanfaatan handphone android sebagai penunjang belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 6 Bengkulu Utara. IAIN Bengkulu
- Qurais, Shihab M. 2002. *Qur'an Hadis dan Tafsir Al Misbah, surah An-Naziat*, Jakarta: Lentera Hati.
- Rahmat, Abdul. 2018. *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi* (Jakarta Rineka cipta,)
- Rahmat, Abdul. 2018. *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rizki, Fatma. 2015. “Pandangan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”. Tesis. Universitas Sriwijaya Palembang.
- Rohana, Titiek. 2000. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jember: STAIN.
- Salsa, Az Zahra. 2016. *Membimbing Spiritualitas Anak*. Jakarta: Darul Hikmah.
- Simanjuntak, Justin Niaga. 2019. “Peran Guru Terhadap Penggunaan Gadget”. *Jurnal Humara*. 1.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak”.
- Sudarwan, 2015. *Profesi Kependidikan*. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhana dalam Nurmalasari & Devi Wulandari. 2018. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang”. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*. 2.

- Suhardi, Tri dkk. 2019. *Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Semarang, Syalmahat Plublising.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriyono, Lilik. 2020. *Peran Oran Tua Dalam Menyikapi Gadget dan Implikasinya Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak di Dusun Semagu, Desa Koripan, Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang*, Tesis Pascasarjana IAIN Salatiga.
- Thomas W.Phelan Ph. D. *Effective Discipline for Children*, (Publiisher catologing in publication March 15, 2018)
- Umar Mardan 2020. *Pendidikan Agama Islam Konsep Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum*, Banyu Mas Jawa Tengah CV Pena Persada
- Unerissa. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, Jurnal Kopasta Konseling Pengawas Kita, 5 (2).
- Unisari. 2018. *Keterlibatan Siswa di Madrasah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Penggunaan Gadget*. Tesis Pascasarjana Universitas Malang.
- UU RI, nomor 11 tahun 2018 (Informasi dan transaksi elektronik).
- Wijanarko, Jarot. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- www.asebamedia.com, *Pengertian Gadge Beserta Fungsi dan Macam macam gatget*. diakses 11 November 2020.
- www.hops.id.Nesabamedia, *Waktu Ideal Bermain Gadget*, 2017.

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Ghoniul Husna

NIM : 0849319026

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana IAIN Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 01 November 2021
Saya yang menyatakan,



Ghoniul Husna
NIM. 0849319026

A. Pertanyaan untuk Kepala Madrasah

1. Apa yang dimaksud dengan *gadget*?
2. Apa Manfaat *gadget* bagi kehidupan sehari-hari?
3. Apa Pentingnya *gadget* bagi anak?
4. Untuk apa saja anak menggunakan *gadget* (fitur yang digunakan)?
5. Bagaimana Pengawasan orang tua kepada anak dalam penggunaan *gadget* sehari-hari?
6. Apa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak?
7. Apa dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak?
8. Bagaimana upaya dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa?

B. Pertanyaan untuk Waka Kesiswaan

1. Apa yang dimaksud dengan *gadget*?
2. Apa Manfaat *gadget* bagi kehidupan sehari-hari?
3. Apa Pentingnya *gadget* bagi anak?
4. Untuk apa saja anak menggunakan *gadget* (fitur yang digunakan)?
5. Bagaimana Pengawasan orang tua kepada anak dalam penggunaan *gadget* sehari-hari?
6. Apa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak?
7. Apa dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak?
8. Bagaimana upaya dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa?

C. Pertanyaan Guru Pendidikan Agama Islam

1. Apa yang dimaksud dengan *gadget*?
2. Apa Manfaat *gadget* bagi kehidupan sehari-hari?
3. Apa Pentingnya *gadget* bagi anak?
4. Untuk apa saja anak menggunakan gadget (fitur yang digunakan)?
5. Bagaimana Pengawasan orang tua kepada anak dalam penggunaan *gadget* sehari-hari?
6. Apa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak?
7. Apa dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak?
8. Bagaimana upaya dalam mengatasi kecanduan gadeget pada siswa?

D. Pertanyaan bagi BK

1. Apa yang dimaksud dengan *gadget*?
2. Apa Manfaat *gadget* bagi kehidupan sehari-hari?
3. Apa Pentingnya *gadget* bagi anak?
4. Untuk apa saja anak menggunakan gadget (fitur yang digunakan)?
5. Bagaimana Pengawasan orang tua kepada anak dalam penggunaan *gadget* sehari-hari?
6. Apa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak?
7. Apa dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak?
8. Bagaimana upaya dalam mengatasi kecanduan gadeget pada siswa?

PEDOMAN OBSERVASI

1. Observasi tentang proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di MAN 2 Jember
2. Observasi Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
3. Observasi Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara Represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
4. Observasi Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara Kuratif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

DOKUMENTASI

1. Foto yang berkaitan dengan Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
2. Foto yang berkaitan dengan Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
3. Foto yang berkaitan dengan Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratiif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MAN 2 JEMBER

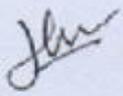
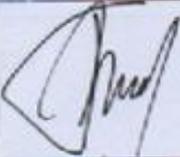
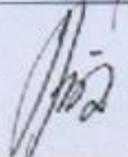
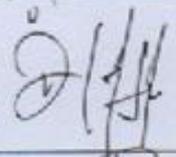
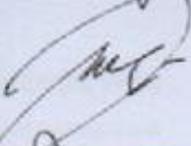
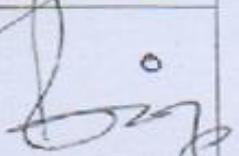
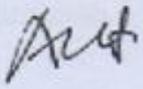
Nama : Ghoniul Husna

NIM : 0849319026

Judul : Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget*

Pada Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

NO	HARI/TGL	KEGIATAN	NAMA	TTD
1.	Senin, 15 Februari 2021	Penyerahan surat ijin penelitian di MAN 2 Jember	Eliana, S. Ap	
2.	Selasa, 16 Februari 2021	Observasi	Drs. H. Riduwan	
3.	Rabhu, 17 Februari 2021	Wawancara Guru BK	Khoirul Anjarwati, S. TH. I	
4.	Kamis, 18 Februari 2021	Wawancara kesiswaan	H.Joko Purnomo, S. Pd, M. Pd	
5.	Senin, 22 Februari 2021	Wawancara	Hilmi Haidar	
6.	Selasa, 23 Februari 2021	Wawancara	Gianluca	
7.	Rabu,	Wawancara	Giorgina	

	24 Februari 2021			
8.	Senin, 01 Maret 2021	Wawancara	Najifuddin	
9.	Selasa, 02 Maret 2021	Wawancara	Willy Supaat	
10.	Rabu, 03 Maret 2021	Wawancara Guru PAI	Hikmah Islamiyah, S. Pd. I	
11	Kamis, 04 Maret 2021	Wawancara Guru PAI	Inayah Rohmatillah, S. HI	
12.	Senin, 15 Maret 2021	Wawancara Guru PAI	Moh. Hosen, S. Pd. I	
13.	Selasa, 16 Maret 2021	Wawancara Guru PAI	H. Ahmad Maimun, Lc., M.Ag	
14.	Rabu, Maret 2021	Wawancara Guru PAI	Samsul Arif, M. Pd. I	
15.	Sabtu, 03 April 2021	Wawancara Guru BK	Andrik Kusumo, S. Pd	

Jember, 07 Oktober 2021





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.iain-jember.ac.id Email: pps.iainjbr@gmail.com

No : B.261/In.20/PP.00.9/PS/2/2021 10 Februari 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk
Penyusunan Tugas Akhir Studi

Kepada Yth.
Drs. Riduwan
di-

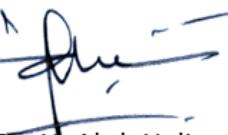
tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Ghoniul Husna
NIM : 0849319026
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2
Judul : Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
Pembimbing 1 : Dr. Hj. ST. Mislikhah, M. Ag
Pembimbing 2 : Dr. Moh. Sutomo, M. Pd
Waktu Penelitian : ± 3 bulan (terhitung mulai tanggal di terbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur

Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.
NIP. 196101041987031006





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2
Jl. Manggar No. 72 Telp (0331) 485255 Jember
Website : www.man2jember.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B. 1959/Ma.13.32.02/TL.00./10/2021

Yang bertandatangan dibawah ini PIt. Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN 2) Jember :

Nama : Drs.Riduwan
N I P : 196410121991031004
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **GHONIUL HUSNA**
N I M : 0849319026
Tempat/Tgl.Lahir : Jember, 14 Februari 1979
Program Studi : PAI
Fakultas : Tarbiyah – IAIN Jember.
Alamat : Jl. Mataram No.1 - Mangli – Kaliwates - Jember

Yang bersangkutan telah selesai mengadakan Penelitian di MAN 2 Jember pada tanggal 15 Februari 2021 sampai dengan 15 Mei 2021 dengan judul : “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember ” Tahun Ajaran 2021/2022.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 09 Oktober 2021

Kepala,

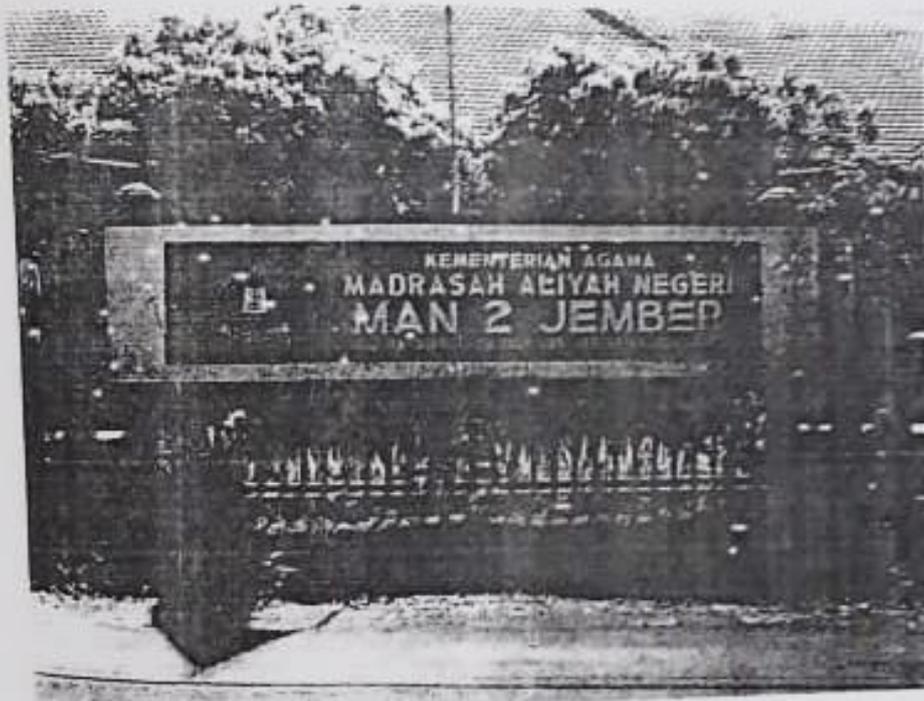


Drs. Riduwan



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER
Jl. Manggar No. 72 Telp (0331) 485255 Jember

PROFIL
MAN 2 JEMBER



TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018

BAB I
TATA KRAMA DAN TATA TERTIB
KEHIDUPAN SOSIAL SEKOLAH BAGI SISWA MAN 2 JEMBER

PELANGGARAN DAN SANKSI

Siswa yang melakukan pelanggaran terhadap ketentuan yang tercantum dalam tatakrama dan tata tertib kehidupan sosial sekolah dikenai sanksi sebagai berikut

1. Teguran
2. Mengisi buku catatan permasalahan
3. Tugas khusus (hukuman) dari guru/wali kelas/petugas ketertiban
4. Penyitaan barang (untuk pelanggaran yang berkaitan dengan barang)
5. Pemanggilan orang tua (perjanjian bermaterai antara pihak sekolah dengan wali murid)
6. Skorsing
7. Dikembalikan ke orang tua

TABEL PELANGGARAN DAN PEMBOBOTAN

No.	KOMPONEN DAN PERILAKU	BOBOT			KET
		1 X	2 X	3X/ lebih	
A. KELAKUAN					
1.	Membuang sampah tidak pada tempat yang telah disediakan	1	3	5	▲
2.	Tidak melakukan Syari'at Agama dengan semestinya (tidak shalat, tidak puasa dsb)	10	20	50	▲▲▲
3.	Membantu / melindungi teman dalam melakukan pelanggaran ringan	1	3	5	▲
4.	Membantu / melindungi teman dalam melakukan pelanggaran sedang	10	25	35	▲▲
5.	Membantu / melindungi teman dalam melakukan pelanggaran berat	25	50	75	▲▲▲

6.	Melakukan panggilan atau SMS dari Handphone, menerima panggilan atau SMS dari Handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar	10	25	35	▲▲
7.	Berbicara kotor, mengumpat, menghina, atau menyapa antar sesama siswa atau warga sekolah lainnya dengan kata-kata atau panggilan yang tidak sopan.	15	25	35	▲▲
8.	Membawa dan atau merokok di lingkungan sekolah/di luar sekolah dengan memakai seragam sekolah	25	50	75	▲▲▲
9.	Melakukan pemalsuan Surat izin orang tua/wali/pondok, stempel, tanda tangan orang tua/wali	15	25	50	▲▲▲
10.	Melompat pagar sekolah	15	25	50	▲▲▲
11.	Mencoret (merusak) dinding bangunan, pagar sekolah, perabot dan peralatan sekolah lainnya.	1	3	5	▲
12.	Bermesraan di lingkungan sekolah/di luar lingkungan sekolah dengan memakai seragam sekolah	25	50	75	▲▲▲
13.	Membawa kartu atau peralatan judi yang lain	15	25	35	▲▲
14.	Bermain judi/judi online di lingkungan sekolah /di luar lingkungan sekolah dengan atau tanpa memakai seragam sekolah	50	75	100	▲▲▲
15.	Berkelahi baik perorangan maupun kelompok, di dalam sekolah atau di luar sekolah.	50	75	100	▲▲▲
16.	Mengambil barang orang lain tanpa seizin pemiliknya (mencuri) di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Berat)	75	100		▲▲▲
17.	Membawa senjata tajam, membawa dan atau menonton Gambar/Film yang mengandung pornografi	35	50	75	▲▲▲
18.	Membawa / mengonsumsi / menyalahgunakan minuman-minuman dan obat-obatan	35	50	75	▲▲▲
19.	Membawa / mengonsumsi / menyalahgunakan / mengedarkan minuman-minuman keras, narkoba, obat-obatan psikotropika, obat-obatan daftar G, dan obat-obatan terlarang lainnya.	75	100		▲▲▲
20.	Berbicara kotor, mengumpat, menghina guru.	35	50	75	▲▲▲
21.	Berbuat sesuatu untuk mencelakai guru (memukul baik menggunakan alat atau tidak, menendang, menabrak dengan kendaraan dsb.)	75	100		▲▲▲
22.	Menikah secara resmi (melalui lembaga resmi negara /KUA) maupun menikah tidak resmi (Nikah Siri).	100			▲▲▲
23.	Melakukan hubungan sex bebas.	100			▲▲▲
24.	Diadukan /ditangkap oleh masyarakat karena tindakan asusila	100			▲▲▲

25	Ditangkap Polisi, yang berkaitan dengan tindak pidana ringan/kriminal	75	100		▲▲▲
26	Ditangkap Polisi, yang berkaitan dengan tindak pidana /kriminal berat	100			▲▲▲
27	Mendapat Vonis Pidana dari lembaga peradilan resmi Negara	100			▲▲▲
28	Terlibat atau menjadi anggota organisasi yang dilarang oleh Negara	100			▲▲▲

B.KERAJINAN

		1 X	2 X	3 X (maks)	
29	Tidak masuk sekolah tanpa surat keterangan 1 hari	1	3	5	▲
30	Tidak masuk sekolah tanpa surat keterangan ≥ 3 hari / dibawah 10 %. Berdasarkan jumlah pertemuan pada kalender pendidikan selama satu semester.	15	25	35	▲▲
31	Tidak masuk sekolah tanpa surat keterangan ≥ 10 %. Berdasarkan jumlah pertemuan pada kalender pendidikan selama satu semester.	75	100		▲▲▲
32	Meninggalkan kegiatan KBM tanpa izin.	15	25	35	▲▲
33	Tidak mengikuti ekstrakurikuler wajib bagi kelas X dan kelas XI	1	3	5	▲
34	Tidak mengikuti upacara yang dilaksanakan sekolah.	1	3	5	▲
35	Terlambat hadir di sekolah.	1	3	5	▲

C.KERAPIAN

		1 X	2 X	3 X (maks)	
36	Memakai baju seragam tapi tidak dimasukkan ke celana (laki-laki).	1	3	5	▲
37	Melanggar ketentuan seragam sekolah (baju/celana/meksi/badge/sepatu/kaos kaki/ikat pinggang dsb.)	1	3	5	▲
38	a. Berambut gondrong bagi siswa pria. b. Rambut terlihat dalam berjilbab. c. Berkuku panjang untuk siswa pria dan wanita.	1	3	5	▲
39	a. Mengecat rambut untuk siswa pria dan wanita	10	15	35	▲▲
	b. Mewarnai kuku dengan cat untuk siswa pria dan wanita.	1	3	5	▲
	c. bermake up (bedak tebal, bulu mata palsu, alis palsu, lipstik, dsb.), memakai perhiasan berlebihan	1	3	5	▲
	d. Bertindik bagi siswa pria.	15	35	45	▲▲
	e. Bertato permanen siswa pria dan wanita.	75	100		▲▲▲

KETERANGAN:

- ▲ Pelanggaran Ringan
- ▲▲ Pelanggaran Sedang
- ▲▲▲ Pelanggaran Berat

**STANDARISASI TINDAKAN TERHADAP PELANGGARAN YANG DILAKUKAN
OLEH SISWA-SISWI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER**

No	Ringan	Sanksi	Keterangan
1.	Membuang sampah tidak pada tempat yang telah disediakan.	- Memakai selempang kebersihan - Membuang sampah	Panggilan orang tua
2.	Membantu / melindungi teman dalam melakukan pelanggaran ringan	- Memakai selempang ketertiban -	Panggilan orang tua
3.	Mencoret (merusak) dinding bangunan, pagar sekolah, perabot dan peralatan sekolah lainnya.	- Mengembalikan seperti semula - Mengganti sesuai aslinya	Panggilan orang tua
4.	Tidak masuk sekolah tanpa surat keterangan (≤ 2 hari)	- Jika 1 x = teguran - Jika 2 x = peringatan keras > hukuman	Panggilan orang tua
5.	Meninggalkan kegiatan KBM tanpa izin	- Menggunakan selempang tatib	Panggilan orang tua

NO	BOBOT	SANKSI	KETERANGAN
1.	10 - 45	Mengisi buku catatan pelanggaran sampai pada seberat-beratnya Tugas khusus (hukuman) dari guru/walikelas/petugas ketertiban dan orang tua dipanggil	
2.	46 - 74	- Pemanggilan orang tua - Bila diperlukan mengisi perjanjian bermaterai antara pihak siswa dengan pihak sekolah - Penyitaan barang/ mengembalikan barang (untuk pelanggaran yang berkaitan dengan barang)	
3.	75	Skorsing	
4.	76 - 90	Skorsing sampai tahun ajaran berikutnya	
5.	91 - 100	Dikembalikan ke orang tua	

**KRITERIA PENILAIAN ASPEK KEPERIBADIAN SISWA
BERDASARKAN BOBOT PELANGGARAN**

Bobot		Predikat
0 - 9	A	Amat Baik
10 - 49	B	Baik
50 - 74	C	Cukup
75 - 99	K	Kurang
100	AK	Amat Kurang

BAB II LAIN-LAIN

1. Tatakrama dan tata tertib kehidupan sosial di madrasah ini mengikat siswa sejak berangkat dari rumah, di sekolah sampai tiba di rumah kembali.
2. Tatakrama dan tata tertib ini dimulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
3. Hal-hal yang tidak tercantum dalam tatakrama dan tata tertib ini akan diputuskan lebih lanjut melalui rapat dewan guru.

Jember, 12 Juli 2021

KEMENTERIAN Agama
Kecamatan MAN 2 Jember



JURNOMO, M.Pd.I
NIP. 197102222007011021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005 e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B. 2716/In.20/2/PP.00.9/11/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah tesis

Nama	:	Ghoniul Husna
NIM	:	0849319026
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam (S2)
Jenjang	:	Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	ORIGINAL	MINIMAL ORIGINAL
Bab I (Pendahuluan)	29 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	26 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	28 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	12 %	15 %
Bab V (Pembahasan)	17 %	20 %
Bab VI (Penutup)	5 %	10 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

Jember, 08 November 2021

an. Direktur,
Wakil Direktur



Dr. H. Aminullah, M.Ag.
NIP. 196011161992031001

*Menggunakan Aplikasi Turnitin

BIODATA PENULIS



Nama : Ghoniul Husna
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 14 Februari 1979
Fakultas/Prodi : FTIK/PAI
Alamat : Jl. Merak Jubung Sukarambi Kabupaten Jember
Email : ghonyhusen@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN Jubung 03 lulus tahun 1992
2. MTs Annuriyyah lulus tahun 1995
3. MAN 1 Jember lulus tahun 1998
4. S1 STAIN Jember lulus tahun 2002

Pengalaman Bekerja

1. Guru TPQ Sunan Ampel Mangli Jember Tahun 2000-2002
2. Guru SDN serut 02 Panti Tahun 2002 – 2006
3. Guru MTs Annuriyyah Tahun 2006-2016
4. Guru MA Al Kawtsar Panti Jember Tahun 2016 - sekarang