

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Penelitian ini membahas mengenai Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* Terhadap Siswa Sekolah Dasar Kelas 5-6 di Ash-Shiddiqiyah, dimana *gadget* saat ini merupakan sebuah benda yang tidak bisa terpisahkan dari aktifitas sehari-hari. *Gadget* dalam bahasa Indonesia gawai atau acing (alat canggih) adalah suatu peranti instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara sepesefik 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.

Para pendidik di sekolah memiliki tanggung jawab yang sama dengan orang tua di rumah dalam hal melindungi anak didik dari dampak negatif yang sewaktu-waktu dapat ditimbulkan oleh *gadget*. Guru harus aktif dan berkesinambungan memberi pemahaman terkait keselamatan penggunaan media *gadget* apabila berada di tangan anak-anak pada umumnya. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan kepribadian yang dapat membina, serta memberikan contoh

bagi siswanya, bagaimana berbuat, bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup>

*Gadget* merupakan salah satu mainan favorit bagi masyarakat pada zaman milenial, terutama anak-anak sekolah dasar. Banyaknya fitur-fitur di dalam *gadget* membuat mereka rela berlama-lama dalam menggunakan *gadget* tersebut. Namun berbeda halnya denganyang dipikirkan anak-anak pada jenjang sekolah dasar. *Gadget* digunakan sebagai sarana permainan, terutama untuk bermain game yang mengakibatkan anak menjadi lupa waktu yang mana tugasnya sebagai seorang peserta didik yaitu belajar.

Hal ini tentunya menjadi masalah serius yang harus dihadapi oleh para orang tua maupun guru. Permainan dan tontonan dalam *gadget* bukan media terbaik untuk belajar anak-anak. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan menurunnya konsentrasi belajar pada anak-anak mudah lupa dan sulit untuk mencerna materi pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga menurunkan prestasi belajar disekolah.

Selain itu penyalah gunaan *gadget* juga berdampak pada perilaku dan sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game saja maka didalam diri mereka akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Dengan

---

<sup>1</sup> Luluk Aviva, Deyy Habibi Muhammad, Heri Rihan Halli. "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan". *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 4 No.1 (2022), hal. 481

adanya penyalahgunaan terhadap *gadget* maka akan mengakibatkan hasil belajar siswa yang semakin menurun.<sup>2</sup>

Guru Pendidikan Agama Islam mempunyai peranan penting baik itu dalam sekolah maupun luar sekolah, dimana pembentukan karakter siswa salah satunya adalah guru. Apalagi jika sudah dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang saat ini semakin canggih, sebagai guru hanya memberikan pemahaman, masukan tentang kegunaan dan juga efek dari perkembangan teknologi *gadget* tersebut, dan yang pada akhirnya siswa itulah yang menentukannya. Bagi guru Pendidikan Agama Islam tugas dan kewajiban yang harus dilaksanakan merupakan amanat yang diterima oleh guru. Amanat itu wajib dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.<sup>3</sup>

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang telah di jelaskan di atas mengidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan yang cukup tinggi dalam menggunakan *gadget*
2. Media sosial adalah salah satu penyebab kecanduan *gadget*

---

<sup>2</sup>Rodiatillah. "Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang", (Palembang 2021), hal 4

<sup>3</sup>Ahmad Tafsir, Metodologi Pengajaran Agama Islam, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 4

3. Pentingnya peran pendidikan agama islam dalm mencegah kecanduan *gadget*

### **C. Batasan Masalah**

Dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup dan memfokuskan ruang lingkup masalah, sehingga permasalahan yang diteliti menjadi jelas dan kesalah pahaman dapat dihindari. Penulis membatasi subyek penelitian adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan guru kelas. Sedangkan objek penelitian dibatasi pada Upaya Guru Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* Terhadap Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan Latar Belakang Masalah di atas maka yang menjadi Rumusan Masalah Proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap Siswa Sekolah Dasar?
2. Apa dampak positif dan negatif kecanduan *gadget* terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Ash-Shiddiqiyah?
3. Bagaimana cara mengatasi terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Ash-Shiddiqiyah dalam kecanduan *gadget*?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Ash-Shiddiqiyah, Kecamatan Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif kecanduan *gadget* terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Ash-Shiddiqiyah, Kecamatan Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi.
3. Untuk mengetahui cara mengatasi terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Ash-Shiddiqiyah dalam kecanduan *gadget*.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Sebagai bahan informasi dan bahan yang bermanfaat ingin mengetahui tentang upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap Siswa Sekolah Dasar Kelas 5-6 di Ash-Shiddiqiyah, Kecamatan Ciakarang Barat, Kabupaten Bekasi.
2. Menambah wawasan mengenai bagaimana cara upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap Siswa Sekolah Dasar di Ash-Shiddiqiyah, Kecamatan Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi.

## G. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan yang berkaitan dengan “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* Terhadap Siswa Sekolah Dasar di Ash-Shiddiqiyah”.

1. Skripsi yang di tulis oleh Aminah Aminingtyas, 2020. Dengan judul tesis Penggunaan *Gadget* dan Pola Hidup Remaja (Studi kasus pada Keluarga Muda di RT02/RW01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang). Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan *gadget* dan pola hidup remaja yang tinggal di rumah Jalan MT. Haryono Gang 2 Nomor 496 yang terletak di lingkungan RT02/RW01 Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Penelitian tesis ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang dipakai adalah studi kasus.<sup>4</sup>
2. Skripsi yang ditulis oleh 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 para siswa dalam menggunakan gawai, membuktikan dampak penggunaan gawai terhadap penyimpangan perilaku siswa, menemukan upaya

---

<sup>4</sup>Aminah Asminingtyas Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja Studi kasus pada Keluarga Muda di RT02/RW01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang. (Tesis, Pascasarjana Universitas Muhammad Huseniyah Malang, 2000).

pengendalian guru terhadap gawai, mendeskripsikan dampak pengendalian gawai terhadap perilaku siswa. Penelitian ini merupakan kualitatif dengan studi kasus. Sumber data yang digunakan adalah sumber primer dan sekunder.<sup>5</sup>

3. Skripsi yang ditulis oleh, fatma Rizki Intan 2019. dengan judul tesis *Pandangan orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada anak Usia Dini*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui serta pengalaman pandangan serta pengalaman orangtua dalam mengenalkan penggunaa gadget pada anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian fenomenologi.<sup>6</sup>
4. Skripsi yang yang ditulis oleh Sri Yuni Lestari 2018. dengan judul tesis *Keterlibatan Siswa Di Madrasah sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Gadget*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan keberfungsian keluarga dengan kecanduan *gadget* dan keterlibatan siswa di Madrasah sebagai moderator. Penelitian ini merupakan kuantitatif korelasi dengan subjek penelitiannya berjumlah 200 siswa SD kelas 5 dan kelas 6. Alat ukur yang digunakan yaitu *ICPS Family Functioning Scale, Gadget Addication Scale (SAS), School Engagement Measure*

---

<sup>5</sup>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).

<sup>6</sup>fatma Rizki Intan *Pandangan orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada anak Usia Dini*, (Tesis, Universitas Sriwijaya Palembang, 2015).

(SEM) *Analisis data menggunakan Moderated Regression Analysis* (MRA).<sup>7</sup>

5. Jurnal yang ditulis oleh Dyah Nawangsari 2019. jurnal dengan judul Pola-Pola Shopshitikasi Dalam Penyalahgunaan *Gadget* Di Kalangan Anak. Vol 12 No. 1 April 2019. Penelitian ini bertujuan 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.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Sri Yuni Lestari Keterlibatan Siswa Di Madrasah sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Gadget, (Tesis, Pascasarjana Universitas Muhammad Huseniyah Malang 2018).

<sup>8</sup>Dyah Nawangsari 2019. Jurnal dengan tesis Pola-Pola Shopshitikasi Dalam Penyalahgunaan Gadget Di Kalangan Anak. (An-Nisa Vol 12 No. 1 April).