

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dampak Penggunaan Gadget dan Media Sosial

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Secara umum, pengertian gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan pengertian gadget adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan gadget adalah bahasa spesifiknya. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat alat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan (Pudyastuti & Kariyadi, 2023) .

Adapun ayat Al-Quran yang dapat dijadikan dasar dalam membahas penggunaan gadget, terutama yang berkaitan dengan akhlak. Ayat tersebut yaitu QS. Al-Isra ayat 36 :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya : “Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati, semuanya itu akan dimintai pertanggungjawaban" (Kemenag RI, 2013).

Ayat ini menekankan bahwa setiap informasi yang kita lihat, dengar, dan sebarakan melalui gadget akan dipertanggungjawabkan di hadapan Allah. Berikut beberapa jenis gadget menurut Pudyastuti dan Kariyadi (2023) yang biasa digunakan oleh murid dalam kehidupan sehari-hari :

1) *Handphone* atau *Smartphone*

Handphone atau *smartphone* merupakan jenis gadget yang paling umum dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat saat ini. Perkembangannya pun berlangsung dengan sangat pesat, diiringi oleh inovasi teknologi yang terus diperbarui dari waktu ke waktu. Beberapa sistem operasi yang paling populer dan banyak digunakan saat ini antara lain iOS yang dikembangkan oleh Apple, Android yang dikelola oleh Google, serta Windows Phone yang sebelumnya diperkenalkan oleh Microsoft. Masing-masing sistem operasi ini memiliki keunggulan tersendiri dan terus mengalami pembaruan guna memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin beragam. Menurut penelitian Wibowo, Al Ayubi, & Rilvani (2024), sistem operasi Android 11 dan iOS 14 dibandingkan dari segi pengelolaan memori dan performa, hasilnya menunjukkan iOS 14 lebih efisien dalam alokasi memori, sedangkan Android unggul dalam menangani aplikasi berat berkat fleksibilitasnya (Sukmana Wibowo dkk, 2024).

2) *Laptop*

Laptop termasuk salah satu jenis gadget yang paling sering dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia kerja dan perkuliahan. Perangkat ini memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas profesional, mulai dari pengolahan data, pembuatan dokumen, hingga komunikasi digital. Agar dapat berfungsi dengan optimal, laptop memerlukan sistem operasi yang sesuai. Beberapa sistem operasi yang umum digunakan antara lain Windows, Mac, Linux, serta berbagai varian lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

3) Tablet

Tablet adalah perangkat elektronik yang memiliki ukuran lebih besar dibandingkan dengan *handphone*. Dengan layar yang lebih luas, tablet mampu menampilkan gambar dengan resolusi yang lebih besar dan tampilan yang lebih jelas. Hal ini memberikan kenyamanan bagi pengguna ketika melakukan berbagai aktivitas, seperti menonton video, bermain game, mengedit konten multimedia, serta menjalankan aplikasi lainnya. Selain itu, layar yang lebih besar juga memungkinkan pengalaman visual yang lebih *imersif*, sehingga pengguna dapat menikmati tampilan yang lebih detail dan jernih saat berinteraksi dengan perangkat ini.

Gadget ialah sebuah perangkat teknologi yang dirancang dengan tujuan dan fungsi khusus untuk mempermudah berbagai aktivitas penggunaannya. Dibandingkan dengan teknologi terdahulu, gadget memiliki keunggulan dalam hal kecanggihan serta inovasi yang terus diperbarui agar lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Salah satu ciri khas utama yang membedakan gadget dengan teknologi lainnya adalah adanya unsur kebaruan yang lebih menonjol, baik dari segi fitur maupun desainnya yang umumnya berukuran lebih kecil dan lebih praktis untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Sari, 2023).

Gadget menjadi alat penting dalam pendidikan. Selain sebagai sarana komunikasi, gadget membantu murid mengakses informasi, mendukung pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas. Dengan penggunaan yang tepat, gadget dapat memperlancar interaksi guru dan murid serta mengembangkan keterampilan digital. Menurut Sari (2023) Gadget memiliki manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya, yaitu :

1) Komunikasi

Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi telah berkembang dan mempermudah komunikasi manusia menjadi lebih

cepat, praktis, dan efisien. Gadget seperti *handphone* dan laptop memungkinkan interaksi tanpa batasan jarak dan waktu melalui berbagai aplikasi seperti WhatsApp dan Zoom. Fitur-fitur canggih seperti panggilan video dan pesan suara semakin meningkatkan efektivitas komunikasi. Menurut penelitian Isnaini dkk (2022), penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi kelompok sangat membantu dalam berbagai konteks seperti pendidikan dan bisnis, meskipun terkendala oleh kualitas jaringan yang terkadang tidak stabil (Isnaini dkk, 2023).

2) Sosial

Pemanfaatan kecanggihan gadget memungkinkan seseorang memperluas jaringan sosial dengan mudah. Fitur seperti panggilan video, pesan instan, dan media sosial membantu menjaga hubungan dengan kerabat yang jauh serta menjalin pertemanan baru secara cepat dan efisien. Selain itu, gadget juga memfasilitasi interaksi dalam komunitas berbasis minat yang sama, sehingga memperkaya wawasan dan koneksi sosial.

3) Pendidikan

Belajar di zaman pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi dinding kelas. Mereka tidak hanya terfokus pada buku namun juga melalui gadget, mereka dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang mereka perlukan. Menurut penelitian Amalia dkk. (2024) menemukan bahwa pengembangan aplikasi mobile learning berbasis *Android* (dengan *platform kodular*) terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar murid melalui pembelajaran mandiri menggunakan gadget (Amalia dkk., 2024).

- 4) Digunakan untuk bersosialisasi, saling mengajar dan belajar antar teman di dunia maya, menambah wawasan dan mendapatkan teman baru.

b. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget kini telah menjadi aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari di era modern. Keberadaannya semakin mendukung berbagai aktivitas manusia, mulai dari komunikasi, pekerjaan, hingga hiburan. Namun, di balik manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget juga memiliki sisi positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Berikut ini adalah uraian mengenai dampak baik dan buruk dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Berikut dampak yang terjadi dari penggunaan gadget :

1) Dampak Positif

Penting untuk memahami dampak positif dari penggunaan gadget agar dapat memanfaatkannya secara optimal dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Berikut dampak positif dari penggunaan gadget yaitu :

a) Meningkatkan Kreativitas

Penggunaan gadget secara terkontrol dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam membantu murid mengembangkan kreativitas mereka. Dengan adanya berbagai aplikasi edukatif dan media interaktif, mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide serta mengekspresikan imajinasi secara lebih luas. Penelitian oleh Afdalia dan Gani (2023) menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget dengan pengawasan orang tua atau guru dapat mengembangkan berbagai bakat dan keterampilan baru. Misalnya, aplikasi seperti Instagram dan TikTok telah menjadi sarana untuk menyalurkan minat mereka dalam bidang seni. Oleh karena itu, selama penggunaan gadget dilakukan secara bijak dan dalam

batasan yang wajar, teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam mengasah kreativitas serta potensi anak.

b) Mempermudah Akses Informasi dan Pembelajaran

Gadget memberikan kemudahan yang signifikan dalam mengakses informasi serta mempercepat proses pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi, murid tidak lagi terbatas pada buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan dapat memanfaatkan berbagai *platform* digital yang tersedia. Aplikasi seperti Google, YouTube Edu, dan *e-book* menawarkan referensi tambahan yang dapat membantu murid memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan lebih interaktif. Gadget dapat membantu murid dalam mengakses informasi secara cepat (Misriyah & Sidqi, 2023).

c) Sarana Hiburan yang Positif dan Menyenangkan

Gadget dapat menjadi media hiburan yang bermanfaat jika digunakan dengan bijak. Berbagai aplikasi video edukatif, permainan interaktif, dan fitur musik tidak hanya menghibur tetapi juga mendukung perkembangan kognitif serta emosional. Dengan pengawasan orang tua yang tepat, hiburan digital tidak hanya sekadar menjadi sarana untuk mengisi waktu luang, tetapi juga dapat membantu untuk mengelola emosi dengan lebih baik, meningkatkan suasana hati mereka, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Menurut penelitian oleh Rini dkk, (2021) yang dilakukan terhadap anak-anak usia sekolah dasar, ditemukan bahwa gadget dapat menjadi media hiburan yang efektif. Anak-anak menikmati permainan edukatif dan video interaktif yang membantu mereka mengembangkan pemahaman terhadap berbagai konsep pembelajaran.

d) Meningkatkan Kemandirian dan Kepercayaan Diri

Gadget membantu murid menjadi lebih mandiri dalam belajar dengan menyediakan akses ke berbagai sumber informasi dan latihan soal secara interaktif. Mereka dapat mencari materi pelajaran secara mandiri melalui internet dengan menggunakan aplikasi edukatif. Selain itu, gadget memungkinkan mereka berkomunikasi dengan teman sebayanya dalam forum edukatif atau grup diskusi daring, sehingga mereka dapat bertukar informasi dan menyelesaikan masalah akademik bersama. Dengan kebebasan untuk belajar sendiri dan menyelesaikan tugas tanpa terlalu bergantung pada orang lain, kepercayaan diri mereka pun meningkat. Hal ini juga membentuk kebiasaan belajar yang baik dan kesiapan menghadapi tantangan akademik di masa depan. Gadget membantu murid menjadi lebih mandiri dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas sekolah mereka. Mereka menggunakan gadget untuk mencari video pembelajaran dan mengikuti kursus daring, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memahami pelajaran (Rusnedy dkk., 2024).

e) Mempermudah Komunikasi

Penggunaan gadget dapat mempermudah komunikasi bagi para murid. Dengan adanya gadget, mereka dapat dengan mudah berkomunikasi dengan teman, keluarga, atau guru melalui berbagai platform digital. Hal ini sangat membantu dalam situasi darurat maupun dalam mendukung aktivitas pembelajaran jarak jauh. Selain itu, mereka juga dapat mengakses informasi lebih cepat sehingga tidak tertinggal dalam hal pendidikan dan perkembangan sosial mereka. Gadget memainkan peran penting dalam memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru, murid, dan orang tua melalui berbagai aplikasi perpesanan instan seperti WhatsApp,

Telegram, atau Line. Dengan adanya teknologi ini, penyampaian informasi menjadi lebih cepat, efisien, dan praktis, tanpa harus bergantung pada pertemuan tatap muka atau komunikasi konvensional (Rini dkk., 2021).

2) Dampak Negatif

Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak dalam pengawasan orang tua dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Berikut dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu :

a) Ketergantungan dan Kecanduan

Penggunaan gadget yang tidak diawasi dengan baik oleh orang tua dapat menyebabkan anak mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap perangkat ini. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain gadget dalam waktu lama akan cenderung sulit melepaskannya. Mereka akan lebih memilih menghabiskan waktunya di depan layar dibandingkan dengan melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti bermain di luar rumah, berinteraksi dengan teman sebaya, atau membantu pekerjaan rumah. Kondisi ini dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif secara fisik dan lebih memilih untuk tetap diam di tempat, sehingga kebiasaan ini berpotensi menimbulkan berbagai masalah kesehatan lainnya, seperti obesitas dan gangguan motorik (Jalilah, 2022).

b) Menurunnya Konsentrasi Belajar

Anak-anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung mengalami penurunan dalam tingkat konsentrasi saat belajar. Mereka menjadi lebih sulit untuk fokus pada pelajaran di sekolah karena terbiasa mendapatkan hiburan instan dari perangkat digital mereka. Ketika anak sudah terbiasa dengan tampilan visual yang menarik dan cepat dari game atau media sosial, mereka akan merasa bahwa metode belajar konvensional di sekolah menjadi

membosankan dan kurang menarik. Akibatnya, mereka lebih sulit untuk memahami materi pelajaran dan mengalami penurunan dalam prestasi akademik mereka (Kurniawati, 2020).

c) Perubahan Perilaku Sosial

Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berdampak pada perilaku sosial anak. Anak lebih nyaman berinteraksi dalam dunia digital daripada dalam kehidupan nyata. Hal ini bisa menyebabkan anak kehilangan keterampilan sosial dasar, seperti cara berkomunikasi dengan baik, cara mengekspresikan perasaan, serta cara memahami emosi orang lain. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget juga cenderung kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka sulit untuk beradaptasi dalam situasi sosial yang nyata (Saniyyah dkk, 2021). Penelitian oleh Rini dkk (2021) menemukan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget lebih memilih berinteraksi di dunia maya daripada berkomunikasi langsung. Hal ini mengakibatkan penurunan kemampuan komunikasi verbal dan kesulitan dalam mengekspresikan emosi secara langsung.

d) Penurunan Aktivitas Fisik

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan aktivitas fisik, yang berdampak pada kesehatan mental. Remaja yang terlalu lama di depan layar cenderung kurang bergerak, sehingga produksi hormon endorfin menurun, menyebabkan lesu, stres, dan kurang motivasi. Kurangnya aktivitas fisik juga meningkatkan risiko obesitas, yang dapat menurunkan rasa percaya diri dan memicu kecemasan. Selain itu, paparan cahaya biru dari gadget sebelum tidur menghambat produksi *melatonin*, menyebabkan gangguan tidur yang berujung pada kelelahan dan perubahan suasana hati. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat

memperburuk kesehatan mental. Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan penggunaan gadget dengan aktivitas fisik, tidur yang cukup, dan interaksi sosial yang sehat (Zen & Wibowo, 2024).

e) Penurunan Akhlak terhadap Orang Tua dan Guru

Penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan murid dapat berdampak negatif pada akhlak mereka terhadap guru maupun orang tua, terutama dalam hal sopan santun dan rasa hormat. Murid yang terlalu asyik dengan dunia digital cenderung kurang peduli terhadap etika di sekolah, seperti tetap memainkan gadget saat guru mengajar atau merespons dengan nada kurang sopan. Studi oleh Misriyah & Sidqi (2022) menunjukkan bahwa murid yang sering menggunakan gadget tidak hanya menentang perintah orang tua, tetapi juga menjadi lebih sulit diarahkan dan kurang menghargai nasihat guru. Jika tidak dikendalikan, kebiasaan ini dapat mengikis nilai-nilai moral dalam dunia pendidikan.

c. Faktor Penyebab Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget, terutama di kalangan anak-anak dan remaja, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut adalah beberapa faktor penyebab yang dapat diidentifikasi :

1) Faktor Pandemi dan Pembelajaran Online

Pandemi COVID-19 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu dampak yang paling signifikan adalah meningkatnya penggunaan gadget akibat penerapan sistem pembelajaran online. Sebelum pandemi, proses belajar-mengajar umumnya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas. Namun, kebijakan pembatasan sosial yang diterapkan untuk mencegah penyebaran virus mengharuskan institusi pendidikan beralih ke metode pembelajaran jarak jauh. Perubahan ini menyebabkan ketergantungan yang lebih besar terhadap perangkat teknologi seperti

handphone, tablet, dan komputer. Para murid harus mengandalkan perangkat ini untuk mengakses materi pelajaran, mengikuti kelas virtual, serta berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas. Di sisi lain, guru juga dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat menyampaikan materi secara efektif melalui platform digital. Dengan demikian, pandemi dan sistem pembelajaran daring telah mendorong peningkatan signifikan dalam penggunaan gadget sebagai alat utama dalam menunjang kegiatan pendidikan sehari-hari (Ridha & Gistituati, 2021).

2) Faktor Sosial

Tekanan dari teman sebaya, norma sosial, dan kebiasaan keluarga dapat mendorong individu untuk menggunakan gadget lebih sering. Remaja cenderung menggunakan gadget karena kelompok teman melakukan hal serupa, sehingga mereka merasa perlu mengikuti tren itu (Mayori & Maunah, 2022).

3) Faktor Teknologi

Perkembangan teknologi yang pesat dan inovasi fitur pada gadget juga menjadi penyebab utama penggunaan gadget. Fitur-fitur menarik seperti aplikasi media sosial, game, dan layanan streaming membuat pengguna merasa terhibur dan terus menggunakan gadget. Selain itu, kemudahan akses internet dan harga gadget yang semakin terjangkau turut meningkatkan penggunaannya. Teknologi yang semakin canggih juga memungkinkan gadget untuk digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pekerjaan hingga hiburan (Hidayat & Wulandari, 2019).

4) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap penggunaan gadget. Lingkungan yang kurang kondusif dapat meningkatkan ketergantungan anak terhadap gadget, sedangkan lingkungan yang mendukung dapat membantu perkembangan bicara anak. Studi menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan antara faktor lingkungan dan perkembangan berbicara anak. Anak yang tumbuh dalam lingkungan yang interaktif, seperti orang tua yang aktif berbicara dengan anak, lebih cepat mengembangkan kemampuan berbicaranya dibandingkan dengan anak yang lebih sering berinteraksi dengan gadget (Lisnadiyanti dkk, 2023).

5) Faktor Pekerjaan Orang Tua

Orang tua yang bekerja dengan jam kerja panjang atau memiliki pekerjaan yang menuntut seringkali memberikan gadget kepada anak sebagai alat pengalih perhatian atau hiburan. Hal ini dilakukan untuk menjaga anak tetap tenang sementara mereka menyelesaikan tugas pekerjaan atau rumah tangga. Namun, kurangnya interaksi langsung antara orang tua dan anak dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Studi mengindikasikan bahwa pekerjaan orang tua memiliki hubungan dengan tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah (Sylvie Puspita dkk, 2022).

2. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “sosial”, media diartikan sebagai alat untuk berkomunikasi, sedangkan kata sosial berarti aktivitas individu yang dilakukan untuk memberikan kontribusi terhadap masyarakat. Media sosial merupakan alat untuk berkomunikasi yang

digunakan oleh khalayak untuk proses sosial. Dengan media sosial, sangat mudah untuk mendapatkan berbagai macam informasi bahkan dari mancanegara sekalipun (Restanti dkk, 2020).

Media sosial adalah sebuah media online dengan para penggunanya bisa berkomunikasi, bersosialisasi serta berbagi sebuah tulisan, foto, video bahkan informasi pribadi maupun orang lain. Media sosial merupakan sebuah fenomena yang menarik banyak perhatian. Menurut para ahli, pengertian media sosial meliputi hal-hal sebagai berikut :

- 1) B.K Lewis menyebutkan media sosial adalah istilah yang mengacu pada teknologi digital yang berpotensi untuk menghubungkan setiap orang dan memungkinkan mereka untuk berkomunikasi, memproduksi dan berbagi pesan.
- 2) Chris Brogan menyebutkan bahwa media sosial merupakan alat komunikasi yang mengandung berbagai kemungkinan untuk menciptakan bentuk-bentuk interaksi baru (Hastiaty dkk, 2023).

Media sosial yang berkembang dalam masyarakat memiliki berbagai macam sebutan yang berbeda seperti dunia maya, dunia virtual, dan situs jejaring sosial. Menurut Siti Makhmudah (2019) terdapat beberapa indikator dari sebuah media sosial yaitu:

- 1) Partisipasi media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik.
- 2) Keterbukaan, hampir semua pelayanan sosial media terbuka untuk umpan balik dan partisipasi, mendorong untuk melakukan pemilihan, berkomentar dan berbagai informasi.
- 3) Percakapan, komunikasi yang terjalin dua arah, dan dapat didistribusikan ke khalayak tentunya melalui media sosial tersebut.
- 4) Komunitas, sosial media memberi peluang komunitas terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi secara efektif.

- 5) Saling terhubung, hampir semua sosial media saling keterhubungan, membuat link pada situs-situs, sumber-sumber dan orang-orang.

Adapun ayat yang dapat dijadikan dasar dalam membahas penggunaan media sosial, terutama yang berkaitan dengan akhlak yaitu terdapat pada QS. Al-Ahzab: 70-71, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۖ ٧٠

يُصْلِحْ لَكُمْ أَعْمَالَكُمْ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ ۗ وَمَنْ يُطِيعِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ فَقَدْ فَازَ فَوْزًا عَظِيمًا ٧١

Artinya : 70. Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar.

71. Niscaya Allah memperbaiki amal-amalmu dan mengampuni dosa-dosamu. Dan barang siapa menaati Allah dan Rasul-Nya, maka sesungguhnya ia telah memperoleh kemenangan yang besar (Kemenag RI, 2013).

Ayat ini mengajarkan pentingnya berkata jujur dan baik dalam berkomunikasi, termasuk di media sosial. Kebebasan berbicara di dunia maya sering kali membuat orang lupa untuk menjaga etika dan kebenaran. Banyak yang menyebarkan informasi tanpa memastikan keabsahannya, memberikan komentar kasar, atau terlibat dalam perdebatan yang tidak bermanfaat. Oleh karena itu, setiap kata dan unggahan harus mencerminkan kebenaran serta tidak menyakiti orang lain, karena semua akan dipertanggungjawabkan di hadapan Allah. Dengan menjaga perkataan, kita tidak hanya menjaga hubungan sosial, tetapi juga memperoleh keberkahan dalam hidup.

Secara umum, media sosial digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak masyarakat. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media sosial biasanya terhubung dengan jaringan internet menggunakan perangkat komputer atau ponsel. Saat ini media

sosial sudah mengalami perkembangan yang pesat, sehingga mudah digunakan oleh siapa saja (Fanreza, 2024). Adapun beberapa platform media sosial yang populer di kalangan masyarakat :

1) Facebook

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna dapat saling berinteraksi dengan pengguna lain di seluruh dunia. Facebook menjadi salah satu media sosial yang paling populer dan digemari banyak orang. Kebanyakan masyarakat menggunakan Facebook untuk menjalin pertemanan dan berkomunikasi dengan banyak orang. Kepopuleran yang diarahkan Facebook dikatakan menjadi platform yang memicu munculnya aplikasi media sosial yang lain seperti Instagram, WhatsApp, Twitter, BBM dan lainnya. (Rachmadi, 2020).

2) Instagram

Instagram merupakan sebuah platform media sosial yang dirancang khusus untuk berbagi foto dan video. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengambil gambar, menerapkan berbagai filter kreatif, serta membagikan hasilnya ke jejaring sosial mereka. Selain itu, Instagram menyediakan beragam fitur interaktif seperti Stories, yang memungkinkan pengguna untuk membagikan momen singkat dalam waktu 24 jam, *Reels* yang mendukung unggahan video berdurasi lebih panjang, serta *Live Streaming*, yang memungkinkan komunikasi secara langsung dengan pengikut. Dengan berbagai fitur inovatif yang dimilikinya, Instagram telah menjadi salah satu platform yang sangat diminati, terutama di kalangan Generasi Z yang memanfaatkannya sebagai sumber utama untuk mendapatkan informasi terkini serta mengikuti berbagai tren terbaru di dunia digital (Hakim dkk, 2024).

3) WhatsApp

WhatsApp merupakan sebuah aplikasi perpesanan (*messenger*) instan dan lintas platform pada *smartphone* yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet. WhatsApp memiliki *basic* yang mirip dengan *BlackBerry Messenger*. WhatsApp dirilis pada January 2009. Tetapi, pada tahun 2014, WhatsApp resmi menjadi milik Facebook setelah melalui proses akuisisi selama 8 bulan (Maulidda & Jaya, 2021).

4) Twitter

Twitter juga memfasilitasi berbagai ragam bahasa dalam komunikasi penggunanya. Penelitian menunjukkan bahwa variasi bahasa yang digunakan di Twitter mencerminkan aspek sosiolinguistik, seperti zeroisasi, diftongisasi, penambahan grafi, perubahan grafi, perubahan leksikal, pelepasan, onomatope, dan campur kode (Prayudi & Nasution, 2020).

5) Tiktok

Tiktok adalah program yang memungkinkan pengguna dengan mudah membuat video pendek yang luar biasa dengan efek khusus yang unik dan menarik yang dapat menarik perhatian banyak orang yang menontonnya. Aplikasi video singkat ini menawarkan banyak dukungan musik kepada pengguna untuk membuat tarian, bentuk bebas, dan memperluas daya cipta pengguna untuk menjadi pembuat konten atau disebut sebagai TikTokers. Aplikasi ini dirilis di Tiongkok pada tahun 2016 (Nisa, 2023). Saat ini TikTok menjadi trend baru dan menjadi budaya yang cukup berpengaruh penggunaannya di Indonesia. Terkait penggunaan TikTok yang sangat populer, hal ini menjadikan TikTok sebagai sebuah budaya yang digemari oleh banyak kalangan dari segala umur. Terlebih lagi TikTok digunakan sebagai media

keaktivitas di kalangan remaja generasi Z, sehingga penggunaan media sosial terutama TikTok mengalami tren yang menanjak naik cukup tajam (Kinanti & Zulaikha, 2022).

b. Dampak Penggunaan Media Sosial

Dalam bermedia sosial pengguna bebas berekspresi, bebas menyampaikan pendapat, bebas menyerap informasi manapun, dan bisa mendapatkan teman dari mana saja. Semakin majunya teknologi maka semakin banyak bermunculan berbagai macam media sosial yang digunakan seperti facebook, twitter, snapchat, instagram, whatsapp, line, youtube dan masih banyak lagi. Namun tanpa disadari bahwa media sosial memiliki dampak positif maupun negatif bagi penggunanya (Nabila dkk, 2021).

1) Dampak Positif

Globalisasi membawa kemajuan dan perkembangan dunia ke fase yang sangat berbeda. Kemajuan teknologi mendorong munculnya berbagai inovasi yang menjadi daya tarik globalisasi hingga saat ini. Globalisasi membawa dampak baik dan buruk dalam kebiasaan penggunaan media sosial media di masyarakat. Adapun dampak positif sosial media jika dikaitkan dengan pendidikan akhlak banyak sekali memberikan manfaat diantaranya :

- a) Media sosial dapat memudahkan setiap orang untuk beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.
- b) Media sosial dapat memudahkan dalam kegiatan belajar pelajar karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman mengenai tugas-tugas sekolah mereka.
- c) Media sosial menjadi sumber segala informasi dan edukasi tentang ilmu pengetahuan dengan cara mengakses informasi di berbagai jaringan sosial.

- d) Media sosial sebagai wadah berekspresi, berbagi dan mencari segala informasi yang dibutuhkan.
- e) Media sosial menghubungkan individu satu dengan individu lain tak peduli dengan batas ruang dan waktu (Annisa dkk, 2023).

2) Dampak Negatif

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif karena pengguna telah kecanduan menggunakan media sosial. Berikut perilaku negatif dalam penggunaan media sosial:

a) Kecanduan Media Sosial

Kecanduan media sosial merupakan kondisi di mana seseorang memiliki ketertarikan atau keterikatan yang berlebihan terhadap penggunaan platform digital, sehingga mendorongnya untuk terus-menerus mengakses dan berinteraksi di dalamnya dalam jangka waktu yang panjang. Individu yang mengalami kecanduan ini sering kali merasa sulit untuk mengontrol kebiasaannya dalam menggunakan media sosial, bahkan ketika aktivitas tersebut mulai mengganggu berbagai aspek penting dalam kehidupannya. Dampaknya dapat terlihat dalam menurunnya produktivitas dalam pekerjaan maupun studi, berkurangnya interaksi langsung dengan keluarga dan teman, serta munculnya gangguan kesehatan, baik secara fisik maupun mental (Fatwana, 2022).

b) Terpapar Konten Negatif

Pemahaman mengenai konten negatif secara umum merujuk pada segala bentuk muatan yang disebarluaskan dalam berbagai format, seperti berita, informasi tertulis, gambar, video, maupun rekaman suara, yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi individu maupun masyarakat. Konten negatif berupa berita palsu, ujaran kebencian, body shaming, dan *cyberbullying* dapat memicu dampak psikologis negatif seperti stres, kecemasan, dan depresi,

serta mengubah pola pikir dan perilaku masyarakat terutama jika tidak disaring dengan baik (Sabillillah & Sutabri, 2024).

c) *Cybercrime*

Cybercrime, atau kejahatan siber, merupakan suatu tindakan kriminal yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer serta jaringan internet sebagai sarana utama dalam menjalankan kejahatan. Kejahatan ini mencakup berbagai bentuk pelanggaran hukum yang terjadi di dunia digital, di mana pelaku menggunakan kemajuan teknologi untuk meretas sistem, mencuri data pribadi, menyebarkan virus, atau melakukan tindakan ilegal lainnya. *Cybercrime* dapat berdampak luas, baik terhadap individu, organisasi, maupun institusi pemerintahan, karena kejahatan ini memanfaatkan kecanggihan teknologi modern untuk melanggar hukum, merugikan pihak lain, serta mengancam keamanan informasi di era digital yang terus berkembang pesat (Akbar, 2021).

d) Perundungan

Cyberbullying atau yang juga dikenal sebagai perundungan di dunia maya, merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang dengan tujuan untuk mengintimidasi, menyakiti perasaan, mengancam, atau mempermalukan orang lain. Tindakan ini dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik melalui interaksi secara langsung dalam kehidupan sehari-hari maupun melalui platform digital seperti media sosial, aplikasi pesan instan, atau forum daring. Perilaku semacam ini sering kali menyebabkan dampak negatif bagi korban, seperti tekanan emosional, rasa tidak aman, bahkan gangguan psikologis jika tidak segera ditangani dengan baik (Ginting dkk, 2021).

e) Ujaran kebencian

Ujarah kebencian atau ucapan kebencian (*hate speech*), merupakan tindakan komunikasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan, atau hinaan kepada individu atau kelompok lain dalam berbagai hal seperti ras, warna kulit, etnis, gender, cacat, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dan lain sebagainya (Simarmata dkk, 2019).

c. Faktor Penyebab Penggunaan Media Sosial

Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi banyak orang, termasuk murid, maupun masyarakat umum. Meningkatnya penggunaan media sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor ini mendorong seseorang untuk menggunakan media sosial dalam berbagai keperluan. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan media sosial yaitu antara lain :

1) Faktor Psikologi

Aspek psikologis seperti *fear of missing out* (FOMO), kesepian, kecemasan sosial, narsisme, kebosanan, dan stres juga berperan dalam mendorong individu untuk menggunakan media sosial secara berlebihan. *FOMO*, misalnya, membuat individu merasa khawatir akan ketinggalan informasi atau pengalaman yang dialami orang lain, sehingga mendorong mereka untuk terus memantau media sosial. Studi oleh Praditha & Wulanyani (2024) dalam tinjauan literturnya mengidentifikasi bahwa faktor-faktor tersebut memengaruhi adiksi media sosial pada mahasiswa.

2) Faktor Akademik

Tuntutan akademik yang tinggi, rasa kesepian akibat kurangnya interaksi sosial, serta lemahnya kemampuan dalam mengendalikan diri dapat menjadi pemicu utama bagi individu, untuk lebih sering menggunakan media sosial. Dalam situasi tersebut, media sosial sering

kali dijadikan sebagai sarana pelarian dari tekanan yang dirasakan. Ketika seseorang merasa kesepian atau mengalami stres akademik yang berat, kecenderungan untuk mengakses media sosial semakin besar. Hal ini terjadi karena media sosial memberikan akses mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain. Jamaludin dkk, (2022) menemukan bahwa stres akademik dan kesepian berhubungan positif dengan kecanduan media sosial, sementara kontrol diri berhubungan negatif.

3) Faktor Pencarian Informasi

Pencarian informasi menjadi salah satu alasan utama untuk menggunakan media sosial. Media sosial memungkinkan untuk memperoleh berita terkini dan informasi akademik dengan lebih cepat dibandingkan dengan media konvensional. Media sosial berperan sebagai sarana yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi secara cepat, praktis, dan efisien. Dengan adanya berbagai fitur pencarian serta penyebaran informasi dalam waktu nyata, platform ini menjadi salah satu sumber utama bagi individu yang ingin mendapatkan wawasan terbaru. Khususnya bagi murid, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sumber informasi yang mendukung kebutuhan akademik maupun non-akademik mereka (Cendrawan & Ajisuksmo, 2020).

4) Faktor Motivasi Hiburan

Pada umumnya murid memanfaatkan media sosial sebagai salah satu sarana utama untuk mendapatkan hiburan dan berinteraksi dengan orang lain, baik teman, keluarga, maupun komunitas yang memiliki minat serupa. Dalam kehidupan sehari-hari, media sosial menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas mereka, terutama karena kemudahan akses dan beragam fitur yang ditawarkan. Platform populer seperti Instagram, TikTok, dan WhatsApp sering digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari berbagi momen melalui foto dan video,

mengikuti tren terkini, hingga berkomunikasi dengan teman atau kelompok akademik. Media sosial juga memungkinkan murid untuk tetap terhubung dengan dunia luar, serta memperluas jaringan sosial mereka (Adiarsi dkk, 2024).

B. Akhlak Murid terhadap Guru

1. Pengertian Akhlak

Istilah akhlak sudah tidak jarang lagi terdengar di tengah kehidupan masyarakat. Mungkin hampir semua orang sudah mengetahui arti kata akhlak tersebut, karena perkataan akhlak selalu dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Akan tetapi agar lebih meyakinkan pembaca sehingga mudah untuk dipahami maka kata akhlak perlu diartikan secara bahasa maupun istilah. Dengan demikian, pemahaman terhadap akhlak akan lebih jelas sustansinya. Secara etimologi, kata akhlak berasal dari bahasa Arab yang merupakan jamak dari kata *khuluq*, yang berarti adat kebiasaan, perangai, tabiat, dan *muru'ah*. Dengan demikian, akhlak dapat diartikan sebagai budi pekreti, watak, tabiat. (Amin, 2022).

Sedangkan untuk dapat memperoleh pengertian akhlak dari segi istilah secara utuh dan menyeluruh, maka perlu merujuk berbagai pendapat para pakar dalam bidang akhlak ini. Adapun menurut beberapa ahli yaitu :

- a. Ibnu Miskawaih, mendefinisikan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorong seseorang melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan kepentingan.
- b. Iman Al-Ghazali, mendefinisikan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan bermacam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa secara terminologi, pengertian akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang daripadanya lahir perbuatan-perbuatan

dengan mudah, tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan dan penelitian. Jika kondisi jiwa tersebut melahirkan perbuatan yang baik dan terpuji menurut pandangan akal dan syara', disebut akhlak yang baik. Sedangkan jika perbuatan-perbuatan yang ditimbulkan itu tidak baik, dinamakan akhlak yang buruk (Khobir dkk, 2022).

Adapun ayat Al-Quran yang dapat dijadikan dasar dalam membahas akhlak murid kepada guru, yaitu QS. Al Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُزُوا فَأَنْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah,' maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan" (Kemenag, 2013).

Ayat ini menjelaskan tentang keutamaan ilmu dan orang-orang yang berilmu, termasuk para guru yang mengajarkan ilmu kepada muridnya. Dalam konteks akhlak murid terhadap guru, ayat ini menekankan bahwa ilmu adalah sesuatu yang memiliki kedudukan tinggi. Oleh karena itu, seorang murid harus menghormati gurunya karena mereka adalah orang yang menyampaikan ilmu yang akan mengangkat derajat manusia di sisi Allah. Selain itu, perintah untuk "memberi kelapangan" dalam majelis menunjukkan bahwa kita harus menghormati orang yang lebih tinggi derajatnya dalam ilmu, termasuk dengan memberi tempat dan memperhatikan guru saat mereka mengajar. Dengan demikian, murid harus mendengarkan guru dengan baik, tidak menyela pembicaraan, dan bersikap sopan saat menerima ilmu.

2. Akhlak Murid kepada Guru

Seorang murid sangatlah penting memiliki etika yang baik terhadap guru. Guru adalah sosok yang memberikan ilmu, membimbing, serta menjadi perantara dalam mendapatkan keberkahan ilmu. Dalam kitabnya *Akhlak al-'Alim wa al-Muta'allim*, Hadratussyekh Muhammad Hasyim Asy'ari menjelaskan bahwa seorang murid harus memiliki 12 akhlak kepada gurunya. Berikut penjelasan yang lebih luas mengenai akhlak murid kepada guru menurut Hasyim Asy'ari (2020), antara lain:

a. Berpikir matang-matang sebelum memilih guru.

Seorang santri tidak boleh sembarangan memilih guru yang hendak ia timba ilmu dan akhlaknya. Sebelum memutuskan siapa gurunya, hendaknya terlebih dahulu beristikharah, meminta petunjuk kepada Allah agar diberi guru yang terbaik untuk dirinya. Bila memungkinkan, guru yang dipilih sebaiknya adalah pribadi yang betul-betul mumpuni ilmunya, dapat menjaga harga dirinya, memiliki kasih sayang, dan masyhur keterjagaannya (dari hal-hal tercela). Guru sebaiknya juga seseorang yang baik penyampaianya. Badruddin Ibnu Jama'ah (1998) juga menekankan bahwa seorang murid harus memilih guru yang memiliki ilmu dan akhlak yang baik serta seorang murid hendaknya memilih guru yang sempurna ilmunya, bersih hatinya, dan suci perilakunya, karena ilmu adalah agama, maka harus melihat dari siapa mengambil agama tersebut.

b. Memilih guru yang kredibel

Guru yang dipilih hendaknya orang yang mengerti agama secara sempurna, sanad keilmuannya jelas, yaitu mereka yang diketahui mengambil ilmu dari para masyayikh yang cerdas, dari gurunya lagi, hingga Rasulullah Saw. Tidak cukup belajar agama dari seseorang yang hanya mengambil ilmu dari buku-buku tanpa digurukan. Menurut Hadratussyekh, belajar tanpa memiliki sanad keilmuan yang jelas atau hanya mencukupkan dari buku-buku, sangat mengkhawatirkan. Rentan sekali terdapat kekeliruan. Oleh karenanya, di samping rajin membaca dan mempelajari

buku-buku, penting sekali untuk mencari guru yang mentashih atau membenarkan (Hasyim Asy'ari, 2007).

c. Mematuhi segala perintah guru

Murid hendaknya adalah pribadi yang mentaati arahan gurunya. *Sam'an wa tha'atan*, mendengar dan mematuhi apa pun yang diarahkan gurunya. Ibarat pasien yang sakit, ia harus senantiasa mematuhi petunjuk dokternya. Berapa kali ia harus meminum obat dalam sehari, pola makan yang harus dijaga dan hal-hal lain yang diperintahkan oleh sang dokter. Demikian pula pelajar, bila ia ingin sembuh dari penyakit kebodohnya, ia harus menuruti resep pengajaran dari gurunya. Pasien yang susah diatur, banyak menentang dokternya, sulit bagi dia untuk sembuh. Senada dengan pendapat KH Hasyim Asy'ari (2020) bahwa posisi murid di hadapan gurunya, seperti jenazah di tangan orang yang memandikannya. Ia harus pasrah secara total, mau dimandikan dalam posisi bagaimanapun. Dalam kitab *Ta'lim al-Muta'allim*, Imam Az-Zarnuji menegaskan bahwa membantah guru dapat menghalangi keberkahan ilmu.

d. Memandang guru dengan pandangan memuliakan.

Inilah salah satu cara yang lebih mendekatkan untuk mendapat ilmu yang bermanfaat menurut pandangan KH. Hasyim Asy'ari. Pelajar wajib memandang gurunya dengan penuh takzim. Tidak diperbolehkan bagi pelajar memandang remeh gurunya, merasa ia lebih pandai dari pada gurunya. Santri hendaknya memiliki itikad yang baik terhadap gurunya, menganggap bahwa gurunya berada pada derajat kemuliaan. Tidak etis murid menyebut gurunya hanya dengan namanya, tanpa diberi gelar kehormatan. Atau memanggil gurunya dengan kamu, anda atau panggilan-panggilan yang merendahkan. Setiap menyebut gurunya saat beliau tidak ada, sebutlah dengan sebutan yang layak dan baik. Jangan ragu untuk bilang guruku, kiaiaku yang alim, ustadzku yang cerdas, dan sebutan-sebutan yang sejenis. Sejalan dengan hal tersebut, Burhanuddin Al-Zarnuji (2006)

menjelaskan bahwa termasuk kewajiban untuk menghormati dan memuliakan guru sebagai syarat utama dalam memperoleh keberkahan ilmu dan seorang murid harus memandang gurunya dengan penuh hormat dan takzim. Jangan meremehkan guru, sebab jika ia meremehkan guru, maka tidak akan memperoleh ilmu yang bermanfaat.

e. Tidak melupakan jasa-jasa guru

Pelajar hendaknya mengenali hak gurunya, tidak melupakan jasanya, senantiasa mendoakannya, baik saat masih hidup atau setelah meninggal dunia. Juga perlu memuliakan kerabat, rekan dan orang-orang yang dicintai gurunya. Setelah gurunya wafat, sempatkan waktu untuk berziarah dan memintakan ampunan kepada Allah untuk sang guru di depan kuburnya. Dalam segala tingkah laku, metode pengajaran, amaliyyah dan hal-hal positif lainnya, hendaknya menirukan cara-cara yang ditempuh oleh gurunya. Demikianlah pelajar yang sesungguhnya menurut KH Hasyim Asy'ari, selalu memegang teguh prinsip gurunya. Dalam kitab *Ihya' Ulum al-Din*, Imam Al-Ghazali (2005) menjelaskan bahwa Salah satu hak seorang guru adalah muridnya selalu mengingatnya dalam doa, tidak menjelekkan namanya, dan meneladani akhlaknya dalam segala aspek kehidupan.

f. Tawadhu kepada guru

Manusia tidak luput dari kesalahan, termasuk seorang guru. Sebagai manusia, guru juga bisa mengalami kelelahan, tekanan, atau emosi yang sulit dikendalikan. Oleh karena itu, murid sebaiknya memahami dan tetap menghormati gurunya meskipun terkadang merasa jengkel. Kesalahan guru tidak seharusnya menjadi alasan untuk berhenti menimba ilmu atau meragukan kemuliaannya. Jika guru melakukan sesuatu yang tampak keliru, murid dianjurkan untuk berbaik sangka dan mengarahkannya kepada hal yang positif, seperti mungkin beliau sedang lelah atau dalam kondisi sulit. Saat dimarahi, murid hendaknya bersikap rendah hati dengan meminta

maaf dan mengakui kesalahan, karena teguran guru sejatinya adalah bentuk kepedulian, bukan kebencian. Ketika murid dianggap melakukan kesalahan, sebaiknya tidak terlalu banyak beralasan, tetapi menunjukkan rasa terima kasih atas perhatian guru. Bila betul-betul ada udzur dan memberitahukannya kepada guru dinilai lebih mashlahat, maka tidak masalah untuk diaturkan kepada beliau, bahkan bila tidak mengklarifikasi menimbulkan mudlarat, murid harus menjelaskannya kepada guru. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Al-Zarnuji (2019) bahwa seorang murid hendaknya bersabar atas perlakuan gurunya dan tidak membantah, karena berkah ilmu datang dari sikap hormat dan rendah hati kepada guru.

g. Meminta izin kepada guru saat memasuki majelisnya

Saat menghadiri majelis guru, murid hendaknya meminta izin terlebih dahulu, kecuali dalam majelis umum. Jika guru tidak mengizinkan, sebaiknya murid langsung beranjak tanpa mengulang untuk meminta izin. Jika ragu apakah sang guru mengetahui keberadaannya atau tidak, boleh meminta izin hingga tiga kali. Saat mengetuk pintu guru, lakukan dengan pelan dan sopan. Jika yang hadir banyak, yang paling senior masuk lebih dulu, diikuti yang lain dengan mengucapkan salam. Murid juga harus berpenampilan bersih, rapi, kukunya dipotong dan wangi, terutama di majelis ilmu, karena itu adalah majelis dzikir dan ibadah.

Saat hendak menemui guru yang sedang berbicara dengan orang lain atau beribadah, murid hendaknya diam dan tidak boleh mengawali pembicaraan. Sebaiknya mengucapkan salam, lalu keluar kecuali diminta tetap tinggal. Jika menunggu guru, hendaknya tidak terlalu lama, kecuali bila ada perintah dari guru. Saat waktu belajar tiba tetapi guru belum datang, murid hendaknya bersabar menanti atau pulang sementara dan kembali lagi, namun sebaiknya tetap bersabar menunggu guru. Tidak perlu mengetuk pintu atau membangunkan guru yang sedang istirahat. Murid juga sebaiknya tidak membuat waktu belajar khusus untuk dirinya sendiri tanpa

izin kecuali jika guru menawarkannya karena alasan tertentu. Imam Nawawi (2012) juga menjelaskan bahwa murid harus menjaga kesopanan dalam interaksi dengan gurunya, termasuk saat memasuki majelis, karena diantara adab seorang murid adalah tidak mengganggu waktu istirahat guru dan tidak memaksakan diri untuk bertemu di luar waktu yang telah ditentukan.

h. Duduk bersama guru dengan penuh etika

Saat menghadap gurunya, hendaknya dengan posisi yang sopan, semisal duduk berlutut di atas kedua lutut atau seperti duduk tasyahud (namun tidak perlu meletakkan kedua tangannya di atas kedua paha), atau duduk bersila, dengan rendah diri, tenang dan khusyu', tidak boleh menengok kanan kiri tanpa dlarurat, menghadap gurunya dengan keseluruhan tubuhnya, mendengar perkataan guru dengan seksama, memandangnya, mencermati arahannya sehingga guru tidak perlu mengulangi lagi penjelasannya. Tidak perlu menengok kanan-kiri atau arah atas tanpa ada hajat, terlebih saat guru membahas pelajar. Saat ada keramaian di tengah-tengah pelajaran, murid tak perlu belingsatan tak beraturan, dianjurkan tetap tenang. Dianjurkan pula untuk tidak melipat lengan baju, tidak bermain-main dengan kedua tangan atau kakinya atau anggota tubuh yang lain, tidak membuka mulut, tidak menggerakkan gigi, tidak memukul lantai atau benda lainnya, tidak menggenggam jari jemari, tidak bermain-main dengan sarung atau pakainnya, tidak bersandar di tembok atau bantal, tidak membelakangi gurunya, tidak menceritakan hal-hal yang menertawakan atau perbincangan yang tidak pantas. Studi oleh Nadhirah (2025) menunjukkan perilaku sopan murid terhadap guru seperti duduk rapi, menjaga pandangan, mendengarkan dengan khusyuk, tidak bersandar atau memainkan anggota tubuh, tidak mengganggu ketenangan kelas, serta totalitas tubuh menghadap guru, merupakan bagian dari adab yang membentuk suasana belajar yang kondusif (Nadhirah, 2025).

Tidak tertawa berlebihan di hadapan guru, bila terpaksa harus tertawa dianjurkan tersenyum tanpa bersuara. Sebisa mungkin tidak berdehem, saat terpaksa bersin, hendaknya mengecilkan suaranya sebisa mungkin serta menutupi wajahnya. Ketika menguap, dianjurkan menutup mulut. Di majelisnya guru, hendaknya menjaga akhlak. Menghormati teman guru dan seniornya adalah bagian dari berakhlak kepada guru dan menghormati majelisnya. Dianjurkan pula untuk tidak maju atau mundur dari barisan dengan niat membuat halaqah sendiri, tidak berbicara menyimpang saat pelajaran berlangsung. Hendaknya tidak membentak rekan lain, karena hanya guru yang berhak melakukannya, kecuali mendapat mandat dari guru. Jika guru dicaci, murid wajib membela. Tidak mendahului guru dalam menjelaskan kecuali atas seizinnya. Tidak duduk di samping guru, tempat salatnya atau selimutnya. Bila gurunya yang memerintahkan, maka sebaiknya menolak, kecuali ia betul-betul yakin gurunya merasakan keberatan atas penolakannya. Pelajar tidak boleh ke sana-sini tanpa ada alasan yang penting, bahkan pelajar hendaknya menghadapkan diri secara penuh kepada pendidik, mendengarkan pendidik sambil memandangnya, mencerna (memahami) perkataan pendidik sehingga tidak perlu mengulangi perkataannya untuk kedua kali (Hasyim Asy'ari, 2017).

i. Berbicara yang baik kepada guru

Sebisa mungkin murid menghindari perkataan “kenapa?”, “saya tidak setuju”, “dari mana keterangannya” dan ucapan protes lainnya di hadapan guru. Bila maksudnya adalah untuk meminta penjelasan dari guru, maka hendaknya dengan tutur kata yang sopan dan pelan-pelan. Lebih baik lagi disampaikan di kesempatan yang lain dengan niatan meminta penjelasan, bukan bermaksud menguji atau menentang gurunya. Bila penjelasan guru berbeda dengan tokoh yang lain atau literatur yang dibaca murid, tidak sopan pelajar membandingkannya di hadapan guru, misalkan

“yang saya dengar anda menjelaskan demikian, sedangkan menurut Syekh ini demikian, menurut kitab ini demikian” “apa yang anda jelaskan tidak benar” dan perkataan yang semisalnya. Saat guru keliru menjelaskan, murid harus memaklumi. Hal yang demikian hendaknya tidak mengurangi sedikitpun ta’zhimnya kepada sang guru. Sesungguhnya kekeliruan adalah hal yang wajar pada diri manusia, keterjagaan hanya dimiliki oleh para nabi ‘alaihimus shalatu was salam. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Imam Abu Nu’aim (1988) yang menyebutkan bahwa para ulama terdahulu tetap menghormati guru mereka meskipun menemukan kesalahan dalam penjelasannya, karena kesalahan adalah sifat manusiawi.

j. Mendengarkan dengan seksama penjelasan guru

Ketika guru menyampaikan presentasinya, hendaknya didengarkan dengan penuh khidmat, meski pelajar sudah hapal atau mendengar penjelasan gurunya. Sebaiknya mendengar layaknya orang yang baru mengetahui, dengan riang gembira. Syekh Hasyim Asy’ari memberi contoh keteladanan pada diri Imam Atha’, salah satu pakar fiqih dan hadits di masanya. Imam Atha’ menanggalkan segala atribut kebesarannya setiap kali mendengarkan hadits dari siapapun, beliau senantiasa menyimaknya dengan sungguh-sungguh, seolah beliau baru pertama kali mengetahui, meski mendengar dari para pemula. Padahal beliau sudah hafal di luar kepala, bahkan mengetahui detail-detail sanad dan para perawinya.

Menurut al-Zarnuji (2003) pelajar yang baik dan ahli ilmu adalah ia yang selalu antusias mendengarkan ilmu, meski berulang-ulang ia dengar. Al-Zarnuji menegaskan bahwa seharusnya bagi pencari ilmu mendengarkan ilmu dan kalam hikmah dengan menaggungkan dan memuliakan, meski ia telah mendengar satu permasalahan sebanyak seribu kali. Ketika gurunya bertanya apakah murid sudah pernah mendengar penjelasan yang hendak disampaikan guru, tidak pantas bagi pelajar untuk menjawab iya atau tidak. Tidak layak menjawab iya, karena mengesankan

ketidakbutuhan kepada penjelasan guru. Pun demikian dengan jawaban tidak, kesalahannya karena ia telah berbohong. Jawaban yang tepat adalah dengan meminta gurunya tetap menjelaskan tanpa harus berbohong atau menyinggung perasaan gurunya, misalkan dengan berucap “aku sangat senang mendengarnya dari engkau.”

k. Tidak mendahului keterangan guru.

Saat berada dalam sebuah forum bersama guru, hendaknya murid tidak mendahului atau membarengi guru untuk menjelaskan permasalahan atau menjawab sebuah pertanyaan. Pelajar juga tidak boleh memotong pembicaraan guru dengan perkataan apapun, ia harus bersabar sampai guru menyelesaikan perkataannya. Saat guru memberikan arahan, tidak baik untuk berbicara sendiri. Konsentrasi murid harus tercurahkan dengan baik saat mendengarkan perintah, nasehat atau pertanyaan gurunya, jangan sampai gagal fokus, usahakan guru tak perlu lagi mengulangi perkataannya. Sejalan dengan Quraish Shihab (2017) yang menjelaskan bahwa perhatian penuh terhadap guru merupakan bagian dari adab dalam menuntut ilmu. Ketika seorang murid berbicara sendiri atau bercanda saat guru memberikan arahan, hal tersebut tidak hanya mengurangi konsentrasi pribadinya tetapi juga dapat mengganggu proses belajar bagi murid lain di sekitarnya.

l. Menjaga etika saat menerima atau memberi sesuatu dari guru.

Ketika menerima tugas dari guru, hendaknya menggunakan tangan kanan dan membacanya dengan penuh etika, terutama jika terdapat asma' yang dimuliakan, hendaknya diangkat dengan penuh etika. Saat mengembalikan tugas, pastikan dalam kondisi rapi dan tertata, kecuali jika guru menghendaki sebaliknya. Ketika menyerahkan buku atau kitab untuk dibacakan guru, siapkan dalam keadaan siap baca dengan batas halaman yang sudah ditandai sehingga guru tidak perlu mencari halaman yang hendak dibaca. Jika guru bertanya batas pelajaran, murid harus menunjukkannya dengan jelas. Jangan menghapus catatan guru di kitab

atau kertasnya. Saat memberikan alat tulis, seperti wadah tinta, sebaiknya sudah dibuka agar guru tidak perlu repot. Saat menerima tugas, hindari menyentuh pakaian, bantal, sajadah, atau alas lantai guru. Ketika menyerahkan pisau, pastikan bagian tajam mengarah ke murid, sementara gagang diarahkan ke guru dengan posisi miring. Saat memberikan sajadah untuk shalat, bentangkan terlebih dahulu dan persilakan guru menggunakannya.

Seorang pelajar harus menjaga etika terhadap gurunya dalam perilaku, ucapan, dan perbuatan serta bersikap khidmat dengan memberikan kenyamanan dan pelayanan yang baik. Tidak sebaiknya berjalan di samping guru kecuali dalam keadaan tertentu atau atas perintah guru (Ulwan, 2000). Saat bertemu di jalan, ucapkan salam dengan sopan tanpa berteriak, cukup bersiap diri untuk menyampaikan salam. Tidak baik mengucapkan salam dari tempat yang jauh atau dari balik tirai, yang tepat adalah mendekat kepada guru baru mengucapkan salam. Jika berbeda pendapat, sampaikan dengan sopan tanpa merendahkan. menggunakan bahasa yang santun dan tidak menunjukkan kesombongan. (Hasyim Asy'ari, 2020).

C. Solusi Dampak Penggunaan Gadget dan Media Sosial

1. Solusi Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan berbagai dampak negatif bagi anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, diperlukan solusi konkret untuk mengatasi fenomena tersebut. Beberapa solusi dari dampak penggunaan gadget antara lain:

a. Pengawasan Penggunaan Gadget oleh Orang Tua

Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing anak dalam menggunakan gadget dengan bijak. Pengawasan yang dilakukan tidak hanya terbatas pada durasi penggunaan gadget tetapi juga mencakup jenis konten yang diakses. Orang tua dapat menerapkan aturan yang jelas, seperti

memastikan bahwa anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan usia mereka, serta mendorong keterlibatan dalam aktivitas non-digital seperti membaca, bermain di luar rumah, atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Pendampingan ini penting agar anak tetap mendapatkan manfaat dari teknologi tanpa mengorbankan aspek sosial dan akademiknya (Hidayatuladkia dkk, 2021).

b. **Penguatan Pendidikan Etika Digital**

Pendidikan karakter perlu dikuatkan dengan memberikan pemahaman tentang adab dalam menggunakan teknologi, termasuk bagaimana berkomunikasi dengan guru secara sopan di dunia digital. Sekolah dapat mengintegrasikan mata pelajaran atau program ekstrakurikuler yang menanamkan nilai-nilai etika digital agar murid tetap menghormati guru, baik dalam interaksi langsung maupun melalui media digital (Rahmat, 2020).

c. **Membatasi Waktu Penggunaan Gadget**

Penting untuk membatasi waktu penggunaan gadget dengan menetapkan durasi penggunaan, misalnya 30 menit hingga 1 jam per hari, dan menggunakan timer untuk mengingatkan anak ketika waktu bermain gadget sudah habis. Selain itu, memberikan nasehat dan arahan kepada anak tentang cara menggunakan gadget dengan bijak juga sangat diperlukan. Ini termasuk mengatur kecerahan layar dan menjaga jarak saat menonton, serta menjelaskan pentingnya interaksi sosial (Adwiah & Diana, 2023).

d. **Meningkatkan Aktivitas Non-Digital**

Sekolah dan orang tua dapat mendorong murid untuk lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan non-digital, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial. Dengan begitu, murid tidak hanya terpaku pada gadget, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan etika dalam berinteraksi dengan guru dan lingkungan sekitarnya (Hidayatuladkia dkk, 2021).

e. **Pemanfaatan Aplikasi Edukatif yang Mengarahkan ke Penggunaan Positif**

Alih-alih melarang penggunaan gadget sepenuhnya, sekolah dapat mengarahkan murid untuk menggunakan aplikasi edukatif yang dapat membantu mereka dalam belajar. Dengan demikian, murid tetap dapat menggunakan teknologi, tetapi dalam batasan yang mendukung perkembangan akademik dan akhlak mereka (Adwiah & Diana, 2023).

2. Solusi Dampak Penggunaan Media Sosial

Kemudahan akses informasi dan komunikasi melalui berbagai platform media sosial memberikan banyak manfaat, tetapi juga membawa tantangan, terutama bagi seorang pelajar. Untuk mengatasi tantangan dan permasalahan tersebut, diperlukan solusi. Berikut adalah solusi yang dapat diterapkan untuk menangani dampak penggunaan media sosial, yaitu :

a. **Meningkatkan Interaksi Sosial di Dunia Nyata**

Mengurangi ketergantungan terhadap media sosial dapat dicapai dengan interaksi tatap muka intens bersama keluarga dan teman. Komunikasi langsung memperkuat ikatan emosional dan kebersamaan, serta terbukti efektif mengurangi kesepian, stres, dan kecemasan akibat penggunaan media sosial berlebihan. Selain itu, interaksi sosial secara langsung juga berperan dalam meningkatkan kesejahteraan mental, karena dapat mengurangi rasa kesepian, stres, serta kecemasan yang sering kali muncul akibat penggunaan media sosial yang berlebihan (Fadhilah dkk, 2025).

b. **Mengelola Waktu Penggunaan Media Sosial**

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, seperti peningkatan kecemasan dan depresi. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk mengelola waktu yang dihabiskan di media sosial. Strategi yang dapat diterapkan antara lain menetapkan batas waktu harian untuk penggunaan media sosial, menggunakan aplikasi yang

memantau dan membatasi waktu layar, serta menggantikan waktu yang biasanya digunakan untuk media sosial dengan aktivitas lain yang lebih produktif dan menyehatkan. Pendekatan ini membantu mengurangi dampak negatif dan meningkatkan kesejahteraan psikologis individu (Rifqi & Wibawa, 2023).

c. Mengintegrasikan Media Sosial sebagai Alat Pembelajaran

Media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif alih-alih melarang sepenuhnya. Guru dapat menggunakan platform tersebut untuk berbagi materi, diskusi kelompok, atau tugas kolaboratif. Dengan demikian, media sosial dapat digunakan sebagai alat yang mendukung proses belajar. Sebuah studi menemukan bahwa penggunaan media sosial dapat memudahkan komunikasi antara murid dan guru serta menjadi sarana mencari referensi belajar (Fajar & Machmud, 2020).

d. Detoks Media Sosial secara Berkala

Murid disarankan untuk melakukan detoks media sosial dengan mengurangi penggunaannya secara berkala, misalnya dengan tidak mengakses media sosial selama beberapa jam dalam sehari atau bahkan mencoba untuk tidak menggunakan media sosial selama satu hari penuh dalam seminggu. Detoks ini dapat membantu mereka meningkatkan produktivitas, mengurangi stres akibat paparan berlebihan terhadap konten digital, serta meningkatkan kualitas interaksi langsung dengan keluarga, teman, dan guru. Hal ini bertujuan untuk mengembalikan keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata serta membangun kebiasaan yang lebih sehat dalam penggunaan teknologi (Dewantara & Dewi, 2025).

e. Menanamkan Kesadaran dari Dampak Media Sosial terhadap Akhlak

Murid diberikan pemahaman bahwa apa yang mereka lakukan di dunia digital juga mencerminkan kepribadian dan nilai-nilai akhlak mereka. Oleh karena itu, mereka harus diajarkan untuk lebih bertanggung jawab atas setiap tindakan yang mereka lakukan secara daring, baik dalam bentuk

komentar, unggahan, maupun interaksi lainnya. Sekolah dapat mengadakan seminar, workshop, atau program kesadaran yang membahas pentingnya menjaga kesopanan dalam komunikasi digital dengan guru dan sesama teman. Dengan adanya program ini, diharapkan murid dapat lebih memahami batasan dalam berinteraksi secara daring dan menerapkan etika yang baik dalam setiap komunikasi yang mereka lakukan di dunia maya (Sari, 2023).

D. Kajian Penelitian Terdahulu

Berikut, hasil penelusuran peneliti terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan antara lain, sebagai berikut:

1. Skripsi ditulis oleh Euis Komalawati pada tahun 2023 dengan judul Dampak Penggunaan Gadget pada Akhlak Anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian mencakup anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara, orang tua dari anak-anak, dan tokoh masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif pada akhlak anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara. Anak-anak cenderung menunda ibadah, lebih sering membantah orang tua, dan mengalami penurunan intensitas komunikasi dalam keluarga. Selain itu, mereka menjadi lebih emosional, mudah marah ketika dilarang menggunakan gadget, serta kurang aktif dalam interaksi sosial dengan teman sebaya.

Kesinambungan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penelitian yang sama yaitu mengidentifikasi bagaimana penggunaan teknologi yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku anak atau murid, khususnya dalam interaksi sosial dan nilai-nilai etika. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti dapat diketahui dari lingkup masalah, yaitu dimana penelitian terdahulu membahas dampak gadget

pada akhlak dalam lingkungan keluarga, sedangkan penelitian peneliti membahas dalam lingkungan pendidikan. Selain itu, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti dapat diketahui dari jenis teknologi yang diteliti yaitu pada penelitian terdahulu lebih menyoroti penggunaan gadget secara umum, sedangkan penelitian peneliti mencakup media sosial sebagai faktor tambahan dalam permasalahan akhlak murid terhadap guru.

2. Skripsi ditulis oleh Wahyu Yekti Prasajo pada tahun 2023 dengan judul Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Akhlak Murid di SMA Negeri 1 Bandongan Kabupaten Magelang. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitiannya adalah murid kelas XI di SMA Negeri 1 Bandongan, Kabupaten Magelang.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial memiliki dampak signifikan terhadap akhlak murid, baik secara positif maupun negatif. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa murid yang terlalu sering menggunakan media sosial cenderung mengalami perubahan dalam interaksi sosialnya. Mereka lebih nyaman berkomunikasi secara daring dibandingkan secara langsung, yang berdampak pada menurunnya keterampilan sosial mereka dalam kehidupan nyata.

Kesinambungan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas dampak penggunaan media sosial terhadap akhlak murid. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti dapat diketahui dari dampak yang diteliti, yaitu dimana penelitian terdahulu lebih luas dalam menganalisis dampak media sosial terhadap akhlak murid tanpa fokus khusus pada hubungan dengan guru, sedangkan penelitian peneliti lebih spesifik meneliti dampak penggunaan gadget dan media sosial terhadap akhlak murid terhadap guru.