

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor.

Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karena itu *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendampingan sebagai pengasuh bagi

anak. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *gadget* dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* yang seharusnya menjadi teman bermain.

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.¹ Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih *smart* dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh *gadget* terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadikan anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Penggunaan *gadget* tentu saja mempengaruhi penggunaan sosial media. Begitu luasnya penggunaan sosial media diseluruh kalangan masyarakat. Dewasa ini perkembangan sosial media kian hari kian meningkat, pada tahun 1997 awalnya sosial media ini lahir berbasiskan kepercayaan, namun mulai dari tahun 2000-an hingga tahun-tahun berikutnya sosial media mulai diminati semua orang hingga mencapai masa kejayaannya. Pada akhirnya dalam melaksanakan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan untuk dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga meningkatkan produktivitas, dalam perkembangan sosial media ini akhirnya banyak bermunculan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang berbasis elektronik.¹ Tidak terkecuali dalam menyajikan bahan pembelajaran melalui internet seperti surat elektronik.²

Perkembangan sosial media ini tentu saja membawa banyak dampak, baik itu dampak positif maupun negatif terhadap pendidikan anak pada usia remaja, terlebih lagi pendidikan akhlak anak. Adapun dampak positif sosial media jika dikaitkan dengan pendidikan akhlak anak banyak sekali memberikan manfaat diantaranya anak dapat belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan (memperbanyak teman atau bertemu kembali dengan teman lama), serta memudahkan anak dalam kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman mengenai tugas-tugas sekolah mereka.

¹ Hamzah B.Uno, *Teknologi Komunikasi dan Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 57.

² Udin Syaifuddin Su'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 212.

Adapun dampak negatif penggunaan sosial media terhadap pendidikan akhlak anak juga sangat banyak diantaranya dapat dilihat dari banyaknya anak yang menggunakannya bukan untuk belajar tetapi untuk kesibukan mereka di jejaring sosial misalnya; Facebook, Twittwer, Instagram dan lainnya, hingga membuat anak lalai terhadap tugas-tugasnya membuat anak-anak ini kurang disiplin dan mudah mencontek karya-karya orang lain, serta adanya anggapan bahwa sosial media identik dengan pornografi, hal ini karena sosial media memiliki kemampuan menyampaikan informasi yang tinggi termasuk gambar-gambar pornografi dan kekerasan dan ini tentunya bisa menyebabkan kemerosotan pendidikan akhlak anak.

Aqidah yang benar akan mendorongnya melakukan amal shalih dan mengarahkannya kepada nilai-nilai kebaikan dan perbuatan terpuji. Apabila seseorang telah berikrar tiada Illah yang berhak disembah dengan benar kecuali Allah SWT didasari ilmu dan keyakinan serta ma'rifah, maka akan mendorong seseorang untuk melakukan amal shalih. Akhlak, tingkah laku atau kepribadian merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena ini akan menentukan sikap identitas dadiri seseorang. Baik dan buruknya seseorang akan terlihat dari tingkah laku atau kepribadian yang dimilikinya. Oleh karena itu, perkembangan dari tingkah laku atau kepribadian ini salah satunya sangat tergantung kepada pendidikan yang diperoleh.

Faktor lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat masing-masing memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan. Ada banyak aspek pendidikan yang perlu diterapkan oleh masing-masing orang tua

dalam membentuk tingkah laku atau kepribadian anaknya yang sesuai dengan tuntunan Alquran dan Hadis Rasulullah SAW. Diantara aspek tersebut adalah pendidikan yang berhubungan dengan penanaman nilai keislaman serta pendidikan akhlak.³ Jika ditinjau dari lingkungan sekolah, maka sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang mengarahkan peserta didiknya memperoleh pengetahuan yang berhubungan dengan proses perkembangan intelektual, pertumbuhan aspek kognitif, dan juga nilai sosial.

Dalam proses perkembangan karakter pendidikan mempunyai peran yang sangat penting terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Karena pendidikan merupakan sarana membangun watak dan karakter seseorang melalui proses pembelajaran yang terarah. Pendidikan karakter harus dilakukan secara integrasi dalam pendidikan nasional dan dilakukan secara terpadu di semua jalurnya, baik secara formal, nonformal maupun informal.⁴

Jika diruntut dari awal pembahasan tentang penggunaan *gadget* dan media sosial serta dampaknya pada akhlak dan pendidikan karakter yang ada di dunia Pendidikan, maka dirasa perlu untuk meninjau Kembali apa dan bagaimana fenomena yang terjadi akibat meluasnya penggunaan media sosial di sekolah. Peneliti yang notabene adalah seorang pengajar di sebuah madrasah, tepatnya di MAN Kota Mojokerto tertarik untuk melakukan penelitian mengenai DAMPAK PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA

³ Hardiyanto, 2010. "*Kantin Kejujuran Sebagai Media Pembelajaran Aqidah Akhlak*"

⁴ Agus Setiawan. 2016. Metode Pendidikan Islam Masa Kini dalam Keluarga Perspektif Abdullah Nashih Ulwan, *EDUCASIA*, Vol. 1 No. 2, h. 138.

SOSIAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN AKHLAK SISWA (STUDI KASUS DI MAN KOTA MOJOKERTO)

Berdasarkan paparan panjang pada latar belakang di atas, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan "kantin madrasah" dalam bentuk Penelitian Kualitatif dengan mengangkat judul "DAMPAK PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN AKHLAK SISWA (STUDI KASUS DI MAN KOTA MOJOKERTO)"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah berikut:

1. Bagaimana penggunaan media sosial di MAN Kota Mojokerto?
2. Apakah terdapat dampak positif pada penggunaan media sosial di MAN Kota Mojokerto?
3. Apakah terdapat dampak negatif pada penggunaan media sosial di MAN Kota Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Berpijak pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana penggunaan media sosial di MAN Kota Mojokerto.
2. Mengetahui apakah terdapat dampak positif pada penggunaan media sosial

di MAN Kota Mojokerto.

3. Mengetahui apakah terdapat dampak negatif pada penggunaan media sosial di MAN Kota Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan menjadi beberapa, antara lain:

Bagi siswa, penemuan penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi yang bermanfaat untuk menyadarkan siswa agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan berhati-hati terhadap pengaruh negatif dari penggunaan media sosial tersebut.

Bagi guru, diharapkan bisa memberi referensi tambahan mengenai dampak penggunaan media sosial pada para siswa dan menemukan strategi mengajar bagaimana agar guru dapat mengarahkan penggunaan media sosial pada siswa agar menjadi bermanfaat bagi pembentukan akhlak dan karakter yang baik. Metode pengajaran yang modern saat ini hendaknya menjadi metode yang berintegrasi dengan agama dengan harapan dapat berhasil membentuk karakter siswa yang berpengetahuan luas dan memiliki nilai-nilai agama yang bagus.

Bagi pihak sekolah, diharapkan penemuan penelitian ini bisa menjadi pijakan dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran PKn, Akidah Akhlak dan rumpunnya.

Pada akhirnya, kebijakan tersebut diharapkan akan bisa meningkatkan kualitas output dan outcome MAN Kota Mojokerto.

Dan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi rujukan referensi guna menunjang penelitian sejenis. Peneliti selanjutnya juga bisa mengambil aspek-aspek lain dari penelitian sejenis, seperti mengembangkan metode pengajaran melalui penelitian pengembangan yang hasilnya bisa juga diuji cobakan melalui penelitian eksperimen. Peneliti selanjutnya juga bisa mengambil fokus tidak hanya pada mata pelajaran akhlak, namun juga bisa meneliti mata pelajaran lainnya.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dirasa perlu dilakukan dikarenakan terbatasnya banyak hal dan tujuan agar penelitian lebih fokus pada satu hal yang spesifik. Batasan penelitian ini dijabarkan pada penjelasan di bawah ini.

Penelitian ini akan meneliti seluruh siswa sebagai populasi dan mengambil sampel siswa kelas X saja sebanyak 50 siswa secara random. Peneliti memilih kelas X sebagai sampel dikarenakan: 1) peneliti mengajar di kelas X. 2) peneliti mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak yang sangat sesuai dengan penelitian yang sedang dilaksanakan tentang karakter dan akhlak siswa, 3) Siswa kelas X adalah siswa yang pada sejarahnya adalah generasi pandemi yang paling sering bersinggungan dengan *gadget* dan media sosial.

Masa penelitian ini akan berlangsung selama 3 bulan saja. Hal ini karena peneliti hanya mengajar satu pokok bahasan saja yang berkenaan

dengan pembentukan karakter dan akhlak siswa. Hal ini juga dikarenakan peneliti sebagai guru di kelas juga harus menyelesaikan banyak materi lain selama satu semester. Materi yang diteliti dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi akhlak terpuji dan tercela. Hal ini karena peneliti harus memberikan materi ini sebagai landasan materi selanjutnya sehingga diharapkan siswa akan dengan mudah memahami materi secara runtut.

F. Definisi Kata Kunci

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap hal-hal pokok yang akan dibahas pada penelitian ini, maka kiranya perlu adanya definisi kata kunci yang dipaparkan di bawah ini.

1. Media Sosial

Menurut Ardianto Elvinaro pada dasarnya media sosial sama dengan media massa, media massa ini di bagi dua bagian yaitu media cetak dan media elektronik, media cetak seperti surat kabar, majalah, sedangkan media elektronik seperti radio, televisi, film, media *online* (internet).⁵

2. Karakter

Karakter adalah pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang. Setelah melewati tahap anak-anak, seseorang memiliki

⁵ Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Masa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007), h.103.

karakter. Cara yang diramalkan bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya.⁶

Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik (*knowing the good*), mencintai yang baik (*loving the good*), dan melakukan yang baik (*acting the good*). Ketiga karakter yang baik itu satu sama lain saling berkaitan.

3. *Akhlak*

Akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu *alkhulqu*, yang mempunyai arti watak, tabi'at, menurut Sutrisna akhlak berasal dari bahasa Arab خلق yang merupakan bentuk jamak dari kata “*khuluq*” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabi'at.⁷

⁶ Ryan, Kevin dan Karen E. Bohlin. 1999. *Building Character in Schools: Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life*. San Francisco: JOSSEY-BASS A Wiley Imprint.

⁷ Sutrisna Sumadi Rafi'uddin, *Pedoman pendidikan Akidah Remaja*, (Jakarta: Pustaka Quantum Prima, 2002), h. 13