



## **Upaya Orang Tua Dalam Pembinaan Akhlak Pada Anak Pecandu Gadget Di Desa Laut Dendang**

**Khairun Nikmah<sup>1</sup>, Mei Sandi Pasaribu<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

[khairunnikmah483@gmail.com](mailto:khairunnikmah483@gmail.com)<sup>1</sup>, [sandipasaribu56@gmail.com](mailto:sandipasaribu56@gmail.com)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembinaan akhlak pada anak pecandu gadget di Desa Laut Dendang. Pertanyaan yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah (a) Bagaimana intensitas penggunaan gadget pada anak di Desa Laut Dendang, (b) Bagaimana upaya orang tua dalam pembinaan akhlak pada anak di Desa Laut Dendang, (c) Apa problematika orang tua dalam pembinaan akhlak pada anak di Desa Laut Dendang, (d) Bagaimana solusi dari problematika Orang Tua dalam pembinaan akhlak pada anaknya, untuk menjawab pertanyaan tersebut peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam melaksanakan penelitian, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian tersebut menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan dari orang tua dan perilaku yang dapat diamati. Adapun subjek penelitian tersebut yaitu orang tua dan anak. Sedangkan objeknya yaitu Upaya Orang Tua dalam pembinaan akhlak. Penulis menggunakan cara wawancara dan observasi. Adapun dalam proses pengecekan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi data yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Berdasarkan analisis data yang didapatkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak sudah dikategorikan kecanduan. Anak bermain gadget rata-rata dalam satu hari 4 sampai 5 kali. Pembinaan akhlak terhadap anak yaitu bahwa orang tua membina anaknya dengan yang utama orang tua memberikan contoh akhlak yang baik. Problematika pembinaan akhlak dari orang tua kurangnya waktu luang untuk memperhatikan kegiatan anak. Solusi dari problematika Orang Tua dalam pembinaan akhlak pada anaknya yaitu luangkan waktu walaupun sedikit disetiap harinya untuk memperhatikan dan mengontrol kegiatan anak agar anak tetap mendapat perhatian dari Orang Tua.

**Kata Kunci:** Kemampuan, Membaca Al-Qur'an, Tajwid

### **ABSTRACT**

Reading the Qur'an is an activity that has the value of worship, where each letter is given a double reward for those who read it. Of course, when reading the Qur'an, one must pay attention to the reading according to the rules of the science of recitation. The ability to read the Qur'an is a skill in reading verse by verse, sentence by sentence according to the rules of tajwod science and avoiding mistakes. For this reason, when reading the Qur'an,

you must pay attention to the rules of reading and recitation so that the verses you read are good and correct. The objectives of carrying out this research are as follows: 1). To determine students' knowledge of Tajweed in reading the Qur'an 2). To find out the difficulties that students often experience in reading the Qur'an and 3). To find out the teacher's efforts to overcome difficulties in reading the Qur'an. The research method used in this research is a qualitative research method. This type of research uses descriptive data. Data collection in this research uses interview data, observation and documentation. The results of this research show that: 1). The knowledge of recitation of class VII students at MTs Nahdhatul Wathan (NW) Rumbuk in reading the Al-Qur'an is on average good and good based on the results of interviews and observations with teachers and students. 2). The difficulties that students often experience in reading the Qur'an are in terms of makhraj, namely the pronunciation of each letter, the characteristics of the letters, the length and shortness of the reading and the rules of reading. 3). The teacher's efforts to overcome students' difficulties in reading the Qur'an include using the tahsin method, using the habituation method, and using the listening method.

**Keywords:** *Ability, Reading Al-Qur'an, Tajwid*

## PENDAHULUAN

Semakin merosotnya akhlak pada anak menjadi keprihatinan para pemerhati pendidikan, terutama para pemerhati pendidikan Islam. Globalisasi sering disebut sebagai salah satu penyebab kemerosotan akhlak. Kemajuan teknologi telah menghasilkan kebudayaan yang semakin maju. Kebudayaan yang semakin mengglobal ternyata sangat berdampak terhadap aspek moral.

Sementara itu globalisasi kebudayaan benar-benar tidak dapat di tiadakan atau dihindari. Pemerintah memahami hal ini bahkan telah mengambil langkah strategis dengan menetapkan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur. Iman dan taqwa yang kuat yang akan mampu mengendalikan diri seseorang sehingga sanggup melakukan yang baik dan meninggalkan yang buruk. Iman dan taqwa yang dapat secara pasti menjadi landasan akhlak.

Kemerosotan akhlak terjadi pada semua kalangan, yang sangat dikhawatirkan pada anak-anak yang sudah mengetahui kemajuan teknologi terutama gadget. Orang tua harus selalu memperhatikan setiap tingkah laku anak terutama ketika anak bermain gadget (Tafsir, 2002: 1-4).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembinaan berarti pembaharuan atau penyempurnaan dan usaha tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara efisien dan efektif untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Menurut Hendiyat Soetopo dan Westy Soemanto, pembinaan adalah menunjukan kepada suatu kegiatan yang mempertahankan dan

menyempurnakan apa yang telah ada. Sedangkan pengertian akhlak yaitu budi pekerti, perangai, tingkah laku atau sifat-sifat yang dibawa manusia sejak lahir yang tertanam dalam jiwa dan selalu ada padanya. Sifat itu dapat lahir berupa perbuatan baik atau disebut akhlak mulia dan perbuatan buruk disebut akhlak tercela. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembinaan seseorang tidak hanya dibantu untuk memperoleh pengetahuan, tetapi bagaimana pengetahuan itu dilaksanakan dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari (Muslih dkk, 2008: 153).

Pendidikan di dalam rumah merupakan pendidikan awal dan yang utama yang diterima oleh seorang anak sejak lahir. Karena anak mulai belajar berbagai macam hal terutama akhlak, nilai-nilai keyakinan dan bersosialisasi (Helmawati, 2014: 48). Pendidikan di dalam rumah bertujuan untuk membentuk karakter dalam diri anak, karena perilaku anak dapat terbentuk oleh perilaku yang diajarkan oleh orang tuanya dan selain itu, pendidikan di dalam rumah juga memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pendidikan anak di sekolah. Terutama yaitu Pendidikan Agama Islam. Apabila orang tua kurang memperhatikan adanya kemajuan teknologi terutama gadget, maka akan berakibat menurunnya akhlak anak.

Upaya orang tua dalam pembiasaan anak dimulai sejak kecil, semua pengalaman yang dilalui baik yang disadari atau tidak, ikut menggabung kepribadian dalam seseorang. Di antara unsur-unsur terpenting yang akan menentukan corak kepribadian seseorang di kemudian hari adalah nilai-nilai yang diambil dari lingkungan terutama keluarga sendiri. Nilai-nilai yang dimaksud adalah nilai-nilai Agama, moral, dan sosial. Nilai-nilai sosial dan moral sering mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan masyarakat (Muslih, 2008: 152).

Sejak kecil anak sudah mendapatkan pendidikan dari kedua orang tuanya melalui keteladanan dan kebiasaan hidup sehari-hari dalam keluarga. Baik tidaknya keteladanan yang diberikan dan bagaimana kebiasaan hidup orang tua sehari-hari dalam keluarga akan mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Keteladanan dan kebiasaan yang orang tua tampilkan dalam bersikap dan berperilaku tidak terlepas dari perhatian dan pengamatan anak (Djamarah, 2004: 25). Memberikan contoh yang baik akan berdampak positif kepada anak.

Di Desa Laut Dendang banyak orang tua yang sangat sibuk bekerja di pabrik sehingga kurangnya perhatian terhadap anak. Tidak banyak mengetahui perkembangan anak dan bahkan sangat kurang hal apa saja yang dilakukan anak ketika orang tua tidak ada di rumah. Dengan perkembangan teknologi yang sangat canggih,

memungkinkan para anak-anak dengan mudahnya memainkan gadget bahkan lebih sering bisa menggunakan aplikasi yang tidak selayaknya untuk anak. Setiap ada waktu luang anak selalu bermain gadget, bahkan ketika anak tersebut main keluar rumah gadget selalu dibawa layaknya orang dewasa. Bangun tidur sebelum berangkat sekolah anak sempat main gadget walau itu hanya sekedar membuka.

Kemudian pulang sekolah sampai waktu zuhur anak juga main gadget. Waktu sore anak pergi kemadrasah, sepulangpun anak tersebut tidak lalai dengan gadgetnya. Ketika malam hari orang tua banyak yang menginginkan anaknya belajar atau mengulang pelajaran ketika di sekolah, tetapi hal tersebut bisa terkalahkan dengan anak main gadget. Terkadang orang tua sulit mengendalikan sebab sepulang bekerja dari pabrik orang tua sangat lelah dan masih sibuk dengan urusan lain.

Hal tersebut sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan pendidikan anak terutama akhlak. Maka dengan adanya hal ini diperlukan penelitian yang lebih lanjut dan nantinya dapat dijadikan bahan refleksi diri dan dapat memberikan suatu manfaat. Dengan demikian peneliti mengambil judul “Upaya Orang Tua dalam Pembinaan Akhlak pada Anak Pecandu Gadget Desa Laut Dendang”.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, yaitu intensitas penggunaan gadget pada anak, dan upaya orang tua dalam membina akhlak anak yang suka atau telah kecanduan gadget.

Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrument utama pengambil data. Peneliti merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitiannya. Pengertian instrument atau alat penelitian disini tepat karena peneliti menjadi segalanya dari keseluruhan proses penelitian(Moloeng, 2009: 168).

Menurut Lofland dan Lofland yang dikutip oleh (Moloeng, 2009:168) sumber data utama penelitian kualitatif ialah kata-kata. Tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis dan foto. Jenis-jenis data diatas digolongkan menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder.

### **1. Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung atau sumber

data utama (Arikunto, 2006: 145). Data yang dikumpulkan untuk bahan penelitian. Data tentang upaya orang tua dalam pembinaan akhlak pada anak pecandu gadget. Adapun untuk memperoleh data dengan melakukan wawancara dengan para informan yang telah ditentukan meliputi berbagai hal tentang pembinaan akhlak terhadap anak di Desa Laut Dendang. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini dari informan utama yaitu orang tua dan anak di Desa Laut Dendang.

## 2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang mendukung penelitian ini atau sumber data kedua. Data sekunder merupakan data yang telah di olah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data maupun pihak lain atau data pendukung yang sangat diperlukan dalam penelitian ini (Arikunto, 2006: 145). Data sekunder dalam penelitian ini adalah berbagai informasi atau data tentang letak geografis dan data lain mengenai kondisi Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan Kecamatan Bergas Kabupaten Deli Serdang.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

### **Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak**

Hasil wawancara dan observasi dari pihak orang tua, bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak mereka sangatlah sering. Rata-rata dari hasil wawancara dalam sehari anak bermain gadget empat sampai lima kali dalam sehari. Bahkan ada beberapa anak yang lebih dari lima kali dalam bermain gadget. Menurut (Syahra, 2006:15), penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja. Dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak hanya untuk bermain game, menonton youtube. Penggunaan gadget pada anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari beberapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya saja ketimbang dengan bermain diluar rumah.

Bentuk penggunaan gadget pada anak diklarifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan gadget hanya saat waktu senggang.

Kategori sedang apabila jika pemakaian gadget dua sampai tiga kali dalam sehari. Dan kategori paling tinggi apabila penggunaan gadget secara terus menerus pemakaian gadget empat sampai lima kali dalam sehari bahkan lebih dari lima kali. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada anak yang menggunakan gadget, karena pemakaian gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget (Trinika dkk, 2015). Dampak Penggunaan Gadget terhadap anak yang pertama dampak positif dan yang kedua dampak negatif. Berikut dampak penggunaan gadget menurut (Derry, 2014: 15-16).

Dampak positif penggunaan gadget sebagai berikut:

- a. Komunikasi menjadi lebih praktis.

Hal ini fungsi yang utama dari gadget, membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui video call dari berbagai aplikasi yang ada.

- b. Anak yang bergaul dengan gadget cenderung lebih kreatif.

Dengan gadget anak dapat mencari informasi lewat internet. Bahkan dalam diri anak dapat muncul ide kreatif setelah dia bermain gadget pada hal positif.

- c. Berkembangnya imajinasi.

Imajinasi anak dapat muncul ketika dia selesai bermain gadget ke hal yang baik. Bahkan dapat meniru hal yang baik dalam gadget.

- d. Memperluas jaringan pertemanan.

Adanya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, facebook dll. Memungkinkan pengguna gadget untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia.

Dampak negatif penggunaan gadget sebagai berikut:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup

Ketika anak sudah kecanduan gadget pasti akan menganggap bahwa perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana gadget tersebut di jauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan gadget. Kegiatan di sekolah hanya dilakukan sekadar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan gadget ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik dilingkungan rumah maupun sekolah.

- b. Kesehatan terganggu

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainnya terutama kesehatan mata. Kerja mata saat menggunakan gadget adalah memfokuskan

dengan teks pada smartphone ataupun tablet hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata. Akibat terlalu lama menatap layar gadget, mata akan mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c. Gangguan tidur

Anak yang bermain gadget tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika sudah waktunya tidur anak malah bermain gadget. Hal itu dapat mengganggu jam istirahat anak.

d. Suka menyendiri

Anak yang suka bermain gadget akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain gadget.

e. Ancaman Cyberbullying

Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media sosial atau telepon seluler.

**Upaya Orang Tua dalam Pembinaan orang tua terhadap Akhlak Anak Pecandu Gadget**

Dari hasil wawancara cara orang tua dalam membina akhlaknya yaitu pertama mereka terlebih dahulu memberikan contoh akhlak yang baik bagi anak-anak mereka, kemudian tidak ada bosan-bosannya orang tua terus menasehati dan membimbing anaknya ke jalan yang baik. Apabila ada hal yang anak tidak mengerti maka orang terus mengarahkan mana yang baik dan mana yang buruk. Peran orang tua terhadap pembinaan akhlak anak dapat dilakukan dengan berusaha menanamkan akhlak yang mulia, membiasakan mereka berakhlak baik, meninggalkan akhlak tercela, berkemanusiaan, belajar ilmu-ilmu dunia dan belajar ilmu-ilmu akhirat. Untuk membina anak agar mempunyai akhlak terpuji tidak cukup dengan penjelasan dan pengertian saja, akan tetapi perlu membiasakan perbuatan yang baik .

Menurut (Muslih, 2008: 153), Pembinaan adalah menunjukan kepada suatu kegiatan yang mempertahankan dan menyempurnakan apa yang telah ada. Sedangkan pengertian akhlak yaitu budi pekerti, perangai, tingkah laku atau sifat-sifat yang dibawa manusia sejak lahir yang tertanam dalam jiwa dan selalu ada padanya. Sifat itu dapat lahir berupa perbuatan baik atau disebut akhlak mulia dan perbuatan buruk disebut akhlak tercela. Pembinaan seseorang tidak hanya dibantu untuk memperoleh pengetahuan, tetapi bagaimana pengetahuan itu dilaksanakan dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun beberapa contoh akhlak terpuji atau mulia menurut ajaran Islam antara lain ialah:

- a. Berani dalam segala hal yang positif, baik mengatakan dan membela kebenaran serta dalam menghadapi tantangan dan ancaman.
- b. Adil dalam memutuskan sesuatu tanpa membedakan kedudukan, status sosial, ekonomi serta hubungan kekerabatan.
- c. Bijaksana dalam menghadapi dan memutuskan sesuatu.
- d. Mendahulukan kepentingan orang lain dari pada kepentingan sendiri.
- e. Pemurah dan suka menafkahkan hartanya baik dalam keadaan lapang atau susah.
- f. Ikhlas dalam melakukan suatu hal perbuatan semata-mata karena Allah
- g. Jujur dan benar (Zeni Luthfiah, 2011: 31).

Sedangkan akhlak tercela yaitu akhlak yang tidak dalam control Ilahiyah atau berasal dari hawa nafsu yang berada dalam lingkaran syaitaniyah, dan dapat membawa suasana negatif bagi kepentingan umat manusia. Seperti takabur, su'uzon, tamak, pesimis, kufur dll.

#### **Problematika Dalam Pembinaan Akhlak Pada Anak Pecandu Gadget**

Dari hasil wawancara kepada orang tua bahwa kendala mereka dalam pembinaan akhlak berasal dari orang tua dan anak. Kendala dari orang tua yaitu sedikitnya waktu dalam memantau kegiatan anak, karena waktu orang tua lebih banyak berada pada pekerjaan. Berdasarkan uraian dari temuan penelitian kelima keluarga dapat disimpulkan bahwa problematika yang harus dihadapi dalam pembinaan akhlak terhadap anak yang suka bermain gadget adalah:

- a. Kurangnya waktu dari orang tua

Dari hasil wawancara, bahwa yang dimaksud kurangnya waktu dari orang tua disebabkan karena rata-rata pekerjaan orang tua adalah sebagai buruh pabrik, dimana orang tua berangkat bekerja sangat pagi sekali dan pulang sudah petang, sehingga sangat kurang waktu untuk anak.

- b. Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak

Banyaknya waktu dalam bekerja, dan minimnya waktu untuk anak, hal itu menyebabkan kurangnya perhatian dari orang tua.

- c. Anak sering bermain gadget

Salah satu penyebab anak sering bermain gadget adalah, karena anak sudah dibelikan gadget oleh orang tuanya, jadi gadget tersebut adalah sudah milik pribadi anak. Banyaknya waktu luang untuk bermain gadget dan tidak ada orang yang mengontrol kegiatan anak saat bermain.

d. Anak susah di nasehati

Seringnya anak berbaur dengan teman, dan jarang sekali anak bertemu dengan orang tua, maka anak terkadang susah untuk dinasehati. Bahkan anak sering mempercayai teman dari pada orang tua.

e. Anak lebih banyak bermain dengan teman

Penyebab anak kurang berinteraksi dengan orang tua adalah minimnya waktu dari orang tua. Waktu pagi hanya sedikit waktu senggang dari orang tua, bahkan ketika orang tua berangkat bekerja terkadang anak masih tidur. Ketika pulang kerja sudah larut malam pun anak terkadang sudah tidur. Jadi sangat minim waktu untuk berinteraksi antara anak dan orang tua.

Masalah akhlak yaitu suatu masalah yang menjadi perhatian orang dimana saja, baik dalam masyarakat yang telah maju maupun dalam masyarakat yang masih terbelakang. Karena kerusakan akhlak seseorang mengganggu ketentraman yang lain. Keluarga lebih banyak berperan dalam pembinaan moral terutama pada masa kanak-kanak. Pertama yang harus diselamatkan adalah hubungan ibu bapak, sehingga pergaulan dan kehidupan mereka dapat menjadi contoh bagi anak-anaknya. Semua perbuatan anak cermin dari orang tuanya atau berpangkal pada orang tua sendiri. Hal ini memberi beberapa pengertian yaitu:

- a. Orang tua mempunyai pengaruh besar atas perkembangan anak secara integral.
- b. Kehidupan etik dan agama anak merupakan proses pengoperasian dari etik dan agama orang tuanya.
- c. Perkembangan perasaan etik melalui tahapan menuju pengertian dan kesadaran tentang kesusilaan.
- d. Sebelum anak mengerti kesusilaan, orang tua perlu mempersiapkan dengan memberi contoh perilaku yang etis pula.

Keluarga seharusnya mentampakkan perasaan bangga terhadap moral yang tinggi dan bangga terhadap keluarga yang menjalankan perintah agama dengan baik, sebab dengan kebanggaan itu akan mempermudah terbinannya moral status pada diri anak yang akan dihormatinya dalam moral kehidupan (Nur Ahid, 2010: 122-124).

### **Solusi Problematika Orang Tua dalam Pembinaan Akhlak Terhadap Anak Pecandu Gadget**

Problematika yang harus dihadapi dalam pembinaan akhlak terhadap anak pecandu gadget yaitu berasal dari orang tua dan anak. Setelah mengetahui apa saja problematiknya, maka dengan maksimal harus dicari solusinya dengan baik berikut

solusinya:

- a. Ketika orang tua sangat minim waktunya dalam mendidik dan memantau kegiatan anak, maka anaknya bisa dipasrahkan kepada salah satu anggota keluarga yang tidak bekerja ataupun sanak saudara yang berada dirumah. Tetapi sebagai orang tua tidak boleh lepas tangan begitu saja dengan kewajibannya membina anaknya.
- b. Solusi untuk orang tua yang kurang perhatian yaitu walaupun sesibuk apapun diusahakan orang tua menyempatkan waktunya untuk anak, karena dengan semua itu akan membangun motivasi anak, dan anak akan merasa lebih diperdulikan. Menurut (Harmaini, 2013: 91), Keterlibatan orang tua ikut menemani anak ketika belajar maka akan membantu anak untuk bisa berkomunikasi lebih baik lagi dengan orang tuanya. Ketika orang tua menemani anak belajarmaka orang tua akan menyadari apa saja yang dibutuhkan anak.
- c. Sebaiknya anak-anak yang masih SD jangan diberikan waktu yang lama dalam bermain hp, karena akan menimbulkan banyak efek negatifnya. Terutama janganlah selalu menuruti kemauan anak yang tidak menimbulkan banyak manfaat, contohnya jangan membelikan hp untuk milik pribadi seorang anak. Apabila anak ingin bermain hp sebaiknya dipinjami milik orang tua, dan ketika bermain hendaknya ditemani dan diawasi. Maksimal penggunaan hp sehari satu kali berdurasi 30 Menit.
- d. Anak susah dinasehati terjadi banyaknya faktor dari luar, salah satunya pergaulan anak di sekolah dan dilingkungan. Ketika anak dinasehati sebaiknya berikan pengertian sedikit demi sedikit sampai anak dapat menerima apa yang diharapkan orang tua. Sampaikan dengan rasa kasih sayang dan lemah lembut. Jelaskan apa efek atau negative dari perbuatan yang tidak baik.
- e. Sebagai orang tua sesibuk apapun harus tetap bisa memberikan perhatian yang cukup terhadap anak, karena sebagai anak perhatian dan kasih sayang dari orang tua sangatlah penting dalam perkembangan dan dapat membimbing anak menjadi anak yang berkepribadian baik. Dan sebagai orang tua juga harus menyadari akan pentingnya membina akhlak anak yang akan menjadi pegangan bagi anak untuk kehidupannya. Seringlah berinteraksi dengan anak walaupun waktunya hanya sedikit. Dengan begitu anak akan merasa lebih diperdulikan.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa peran orang tua dalam pembinaan akhlak terhadap anak pecandu gadget

di Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan Kecamatan Bergas Kabupaten Deli Serdang tahun 2023 adalah: Intensitas penggunaan gadget pada anak dari hasil wawancara oleh para orang tua yaitu rata-rata dalam sehari anak bermain gadget tiga sampai lima kali. Kategori sedang pemakaian gadget apabila anak bermain dua sampai tiga kali dalam sehari. Dari hasil wawancara ada dua anak yang dikategorikan sedang. Kategori Paling tinggi penggunaan gadget yaitu empat sampai lima kali bahkan lebih dari lima kali dalam sehari. Dari hasil wawancara ada tiga anak yang tergolong dalam kategori tinggi.

Orang tua dalam membina anak pertama yang dilakukan adalah dengan memberikan contoh yang baik terhadap anak. Orang tua meluangkan waktu untuk memperhatikan perilaku anak dan meluangkan untuk memantau kegiatan anak, juga harus meluangkan waktu untuk berinteraksi kepada anak karena anak sangat senang dan semangat apabila orang tua meluangkan waktunya untuk anak walaupun itu hanya sebentar.

Kurangnya perhatian dari orang tua dalam mengasuh anak dan kurangnya waktu untuk berinteraksi pada anak di Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan. Anak sering bermain dengan teman daripada berinteraksi dengan orang tua, anak sulit menerima ketika orang tua memberi nasehat di Desa Laut Dendang. Solusi untuk orang tua yang kurang perhatian yaitu walaupun sesibuk apapun diusahakan orang tua menyempatkan waktunya untuk anak, karena dengan semua itu akan membangun motivasi anak, dan anak akan merasa lebih diperdulikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahid, Nur. 2010. *Pendidikan Keluarga Dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aminuddin dkk. 2005. *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Asmaran. 2002. *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Basuki, Ismet. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bungin, Burhan. 2010. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2004. *Guru Dan Anak Dalam Islam Edukatif*. Jakarta: PTRineka Cipta.
- Harmaini. 2013. *Jurnal Psikologis: Keberadaan Orang Tua Bersama Anak*. Riau

- Helmawati. 2014. *Pendidikan Keluarga Teoritis Dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kasiram, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Luthfiah, Zeni, dkk. 2011. *Pendidikan Agama Islam*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Moloeng, J.Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslih dkk. 2008. *Peranan Pendidikan Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nata, Abuddin. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Ngatini, Lestari. 2010. *Pendidikan Islam Kontekstual*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramayulis. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahra, R. 2006. *Informatika Sosial Peluang Dan Tantangan*. Bandung.
- Tafsir, Ahmad. 2002. *Pendidikan Agama Dalam Keluarga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thoha, chabib. 2004. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.